

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Programa de Pós-Graduação em História



Dissertação

Narrativa e representação nos quadrinhos:
A Restauração Meiji (1868) nos mangás

Luiz Carlos Coelho Feijó

Pelotas, 2013

LUIZ CARLOS COELHO FEIJÓ

**NARRATIVA E REPRESENTAÇÃO NOS QUADRINHOS:
A RESTAURAÇÃO MEIJI (1868) NOS MANGÁS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciências Humanas.

Orientador: Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Pelotas, 2013

Dados Internacionais de Publicação (CIP)

F297n Feijó, Luiz Carlos Coelho

Narrativa e representação nos quadrinhos : a restauração Meiji (1868) nos mangás / Luiz Carlos Coelho Feijó; Aristeu Elisandro Machado Lopes, orientador. - Pelotas, 2013.

134 f.: il.

Dissertação (Mestrado em História), Instituto Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2013.

1.Mangá. 2.Bakumatsu. 3.Imagem. 4.História japonesa. 5.Restauração Meiji. I. Lopes, Aristeu Elisandro Machado, orient. II. Título.

CDD: 741.5

Banca examinadora:

Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes (Orientador)

Prof. Dr. Fábio Vergara Cerqueira (Examinador)

Prof^a. Dr^a. Nádia da Cruz Senna (Examinadora)

AGRADECIMENTOS

Ao longo de dois anos, diversas pessoas passam por nossas vidas, embora algumas partam, nos deixam muitas contribuições nas. Este trabalho, por exemplo, é fruto de longas conversas, explicações e demais formas de ajuda dadas por várias pessoas, as quais, de imediato, já peço desculpas caso tenha esquecido de citar alguém.

Começo agradecendo a meus pais, Luis Carlos Ávila Feijó e Elza Maria Coelho Feijó pelo aporte e incentivo dado pelos mesmos ao longo desta caminhada, graças a seu auxílio, este trabalho pode ser desenvolvido.

Agradeço também a meus irmãos Júlio César Coelho Feijó e Maria do Carmo Coelho Feijó, bem como a minha cunhada Aline Machado, pessoas que tenho grande carinho e que, a exemplo de meus pais, me incentivaram e, algumas vezes, tiveram de aturar o mau humor deste que vos escreve e buscaram formas de fazer com que me livrasse dele.

Ao meu orientador Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes, pela paciência apresentada para com um orientando que algumas vezes passou pela famosa "crise de escritor", bem como pelas suas importantes observações e correções realizadas, meu mais sincero muito obrigado.

Aos professores das disciplinas de Historiografia III, Arte e imagem, Estado e Sociedade: Prof. Dr. Fábio Vergara Cerqueira, Prof^a Dr^a. Elisabete da Costa Leal, Prof^a. Dr^a. Larissa Patron Chaves, Prof. Dr. Adhemar Lourenço Silva Jr., os quais, através de debates realizados em aula, e ideias apresentadas, ampliaram minha visão acerca do uso de imagens, visão esta que era muito debilitada, meu muito obrigado a todos.

Ao casal de amigos Daniel de Quadro Torres e Tatiana Pastorini, bem como a colega e amiga Susan Zille Machado (minha *onee-chan*) pelo empréstimo de importante material que auxiliou a pesquisa.

Aos outrora colegas de trabalho, e ao longo do tempo queridos amigos, funcionários da Biblioteca de Ciências Sociais, os quais muitas vezes ao encontrarem material referente ao Japão guardavam-no para mostrar-me, na intenção de sempre auxiliar minha pesquisa.

Finalmente, aos professores que se dispuseram a compor minha banca de defesa.

A todos aqueles que não foram aqui citados, mas que certamente contribuíram nesta jornada. A todos vocês, utilizo essa expressão de agradecimento em japonês: *arigatou gozaimasu!*

"Eu preferia ser um fracasso em algo que amo, do que um sucesso em algo
que odeio."

George Burns

RESUMO

Relativamente recentes no Brasil, os mangás conquistaram fãs de diversas idades e gêneros através de títulos como *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, *Samurai X*, *One Piece* entre outros. Muitas de suas histórias possuem fundo histórico ou fazem referência a partes da história japonesa, principalmente os de samurais e *shinobis* (ninjas), o que acabou despertando o interesse de leitores brasileiros, acostumados até então com histórias ocidentais que em sua grande maioria eram puramente ficcionais. Toda esta notoriedade adquirida pelos mangás no Ocidente chamou a atenção de estudiosos ocidentais, dentre os quais citam-se Sonia Bibe Luyten (2000); Paul Gravett (2006) e Robin Brenner (2007), levando-os a realizarem pesquisas que vão do surgimento dos mangás ao papel exercido por eles na cultura japonesa atual. Levando isto em consideração, este estudo tem por finalidade observar como três mangakás (Nanae Chrono, Hideaki Sorachi e Nobuhiro Watsuki) se utilizam de suas obras para transmitir a seus leitores a sua visão sobre determinados eventos ocorridos na Restauração Meiji, seja através da narrativa ou da representação de personagens históricas inseridas em suas tramas.

Palavras-chave: Mangá. Imagem. *Bakumatsu*. Restauração Meiji. História japonesa.

ABSTRACT

Relatively recent in Brazil, the manga won fans of all ages and genres through titles like Dragon Ball and Dragon Ball Z, Rurouni Kenshin, One Piece and others. Many of its stories have historical background or reference parts of Japanese history, especially of samurai and shinobi (ninja), which has awakened the interest of Brazilian readers, hitherto accustomed to Western stories that mostly were purely fictional. All this notoriety gained by manga in the West drew the attention of Western scholars, among which we mention Sonia Bibe Luyten (2000); Paul Gravett (2006) and Robin Brenner (2007), leading them to conduct research ranging from appearance manga of the role played by them in Japanese culture today. Taking this into consideration, this study aimed at evaluating how three mangaká (Chrono Nanae, Watsuki Nobuhiro and Sorachi Hideaki) make use of their works to convey to his readers his view on certain events in the Meiji Restoration, whether through narrative or the representation of historical characters inserted into his plots.

Keywords: Manga. Picture. Bakumatsu. Meiji Restoration. Japanese history.

Lista de figuras

Figura 1 - Parte do <i>kakogenzai ingakyou</i>	16
Figura 2 - Página de Nurarihyon no mago.....	16
Figura 3 - Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu.....	21
Figura 4 - Shin Takarajima	24
Figura 5 - Narrativa sobre o bakumatsu	39
Figura 6 - Tortura de Shuntaro Furutaka.....	42
Figura 7 - Tortura de Shuntaro Furutaka II.....	43
Figura 8 - Chegada do Shinsengumi à hospedaria Ikedaya.....	45
Figura 9 - Narrativa e personagens do Incidente Ikedaya	46
Figura 10 - Diálogo entre Toshimaro Yoshida e Suzu Kitamura.....	49
Figura 11 - Assassinato de Toshimaro Yoshida	50
Figura 12 - Assassinato de Ryouma Sakamoto	54
Figura 13 - Diálogo entre Suzu Kitamura e Akesato	55
Figura 14 - Cidade de Edo na versão de Gintama	58
Figura 15 - Chegada dos amantes ao Japão	62
Figura 16 - Castelo de Edo destruído.....	63
Figura 17 - Hijikata e Ito I	67
Figura 18 - Hijikata e Ito II	68
Figura 19 - Hijikata e Ito III	69
Figura 20 - Duelo entre Hijikata e Ito.....	71
Figura 21 - Shinsengumi e Ito	73
Figura 22 - Diálogo entre Kenshin Himura e Kaoru Kamiya	76
Figura 23 - Diálogo entre as personagens Yutaro e Kaoru	79
Figura 24 - Restaurante Akabeko.....	81
Figura 25 - Vilarejo Rakuninmura	85
Figura 26 – Diálogo entre Hijikata, Kondou e Itou.....	88
Figura 27 - Tortura de Furutaka realizada por Hijikata	91
Figura 28 - Brinde e discurso de Ryouma Sakamoto	95
Figura 29 - Diálogo entre Gintoki Sakata e Kotarou Katsura.....	100
Figura 30 - Diálogo entre as personagens Katsura e Takasugi.....	104
Figura 31 - Tokumori Saigou	108
Figura 32 - Estátua de Takamori Saigou.....	110

Figura 33 - Diálogo entre Kogorou Katsura e Shinsaku Takasugi.....	112
Figura 34 - Kogorou Katsura	115
Figura 35 - Diálogo entre Toshimichi Ookubo e o governador da prefeitura de Fukushima.....	118

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	11
1 MANGÁ: UMA INTRODUÇÃO À ARTE SEQUENCIAL JAPONESA	15
1.1 Dos rolos ilustrados à impressão de massa: uma breve história do mangá.....	15
1.2 Mangá: diversificação no Japão e expansão para o Brasil	25
1.3 O mangá como fonte de pesquisa	31
2 (Re)CONTANDO A HISTÓRIA: A RESTAURAÇÃO MEIJI NA NARRATIVA DOS MANGÁS.....	37
2.1 Bakumatsu: os antecedentes da restauração na narrativa de Nanae Chrono	37
2.2 Estrangeiros e samurais: o bakumatsu sob o olhar de Hideaki Sorachi	57
2.3 Os primeiros anos da Restauração Meiji sob o olhar de Nobuhiro Watsuki.....	74
3 PERSONAGENS EM PRETO E BRANCO: A REPRESENTAÇÃO DE VULTOS HISTÓRICOS DA RESTAURAÇÃO MEIJI NOS MANGÁS.....	88
3.1 A representação de personagens do bakumatsu em Shinsengumi Imon Peacemaker e Peacemaker Kurogane	88
3.2 Terrorista, vilão, travestido: a representação de três personagens históricas do bakumatsu em Gintama	98
3.3 Líderes da restauração: o olhar de Nobuhiro Watsuki sobre Shinsaku Takasugi, Kogorou Katsura e Toshimichi Ookubo	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS	122
Referências bibliográficas.....	126
Anexos	132

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente estudo surgiu como resultado do gosto do autor pela leitura da arte sequencial desde a infância, acrescentado posteriormente pelo fascínio pela cultura e história japonesa. Somado a isto, podemos citar ainda o crescente interesse por pesquisas voltadas à arte sequencial, o que demonstra que esta forma de arte está cada vez mais conquistando seu espaço no meio acadêmico.

Atualmente, nota-se uma preocupação nas pesquisas relacionadas à arte sequencial nas suas mais variadas formas, seja um gibi, um *comic* ou um mangá. Neste sentido pesquisadores brasileiros como Sonia Bibe Luyten e Paulo Ramos, bem como estrangeiros como Paul Gravett, realizaram um novo olhar sobre a arte sequencial. Enquanto Paulo Ramos aborda em sua obra como fazer uma leitura da arte sequencial, trabalhando os elementos que o compõem tais como balão, enquadramento, entre outros aspectos técnicos, Sonia Bibe Luyten e Paul Gravett voltam suas atenções para o estudo dos mangás.

Em sua obra *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*, Gravett realiza uma história do *mangá* desde o *e-makimono* (rolo ilustrado) passando pelas outras fases das quais a arte sequencial japonesa absorveu alguns aspectos. O autor aborda também os vários gêneros do mangá, contudo, não são tecidas muitas críticas sobre os mesmos.

Já Sonia Bibe Luyten vai mais além. A autora de *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*, assim como Gravett, trabalha o surgimento do mangá em um primeiro momento, mas, ao contrário de Gravett, Sonia Luyten acaba por elencar aspectos do mangá tanto dentro quanto fora do Japão além de tecer algumas críticas a alguns gêneros como o *shoujo mangá* (mangás para garotas) que, por serem em sua maioria escritos por mulheres, em alguns casos acabam por legitimar o papel da mulher na sociedade japonesa ao invés de contestá-lo.

Podemos citar ainda, a título de exemplos, a dissertação de André Luiz Souza da Silva, *O herói na forma e no conteúdo: análise textual do mangá "Dragon Ball" e "Dragon Ball Z"*, defendida na UFBA, e a de Gustavo

Furuyama, *Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin*, defendida na USP. Estes exemplos nos auxiliam a observar que os mangás vêm recebendo um novo olhar por parte da academia; contudo, embora tenhamos estas e outras pesquisas utilizando mangás como fonte, elas se concentram, em sua maioria, nas áreas de estudos da comunicação (como a de André Silva), cultura japonesa (a de Furuyama), educação e artes. Felizmente, este quadro parece estar sofrendo alterações visto que diversas pesquisas estão passando a contribuir com novas perspectivas sobre esta forma de arte sequencial produzida no Oriente.

Em relação ao trabalho em si, este tem como objetivo principal verificar como os *mangakás* (autores dos mangás) narram a Restauração Meiji (1868) em suas obras. Somam-se a ele ainda a intenção de observar como os personagens históricos envolvidos no conflito são representados nas histórias na medida em que, sempre que possível, pretendemos identificar as semelhanças e/ou diferenças com relação à visão dos autores sobre a restauração bem como sobre os personagens envolvidos na mesma.

No que diz respeito ao conteúdo presente no estudo, no primeiro capítulo pretendemos, inicialmente, fazer uma apresentação do mangá. No tópico 1.1, buscamos realizar um histórico da arte sequencial japonesa, abordando as formas de arte que o influenciaram sendo que, primeiramente trabalharemos com o *e-makimono*, para na sequência continuarmos com a arte *ukiyo-e*, o *cartoon* e finalmente, chegarmos na linguagem cinematográfica.

Já no tópico 1.2, passaremos a abordar as várias formas de editoração dos mangás, sua divisão por faixa etária e por gênero, suas dimensões físicas para em seguida, partirmos para sua expansão no Brasil, buscando identificar semelhanças e diferenças dos mangás produzidos no Japão e a sua versão no Brasil.

Finalizando o capítulo 1, no tópico 1.3, apontaremos algumas possibilidades onde os mangás podem ser utilizados como fontes de pesquisa bem como algumas metodologias que auxiliam em sua análise sendo que, ao longo dos capítulos 2 e 3, procuramos utilizá-las em nossas análises, são elas: a iconografia/iconologia, sendo Erwing Panofsky uma das nossas referências, e a análise de discurso, na qual cita-se Vânia Maria Lescano Guerra.

No capítulo 2, o objetivo geral será identificar como os três autores escolhidos (Nanae Chrono, Hideaki Sorachi e Nobuhiro Watsuki, respectivamente) utilizam suas obras para narrar acontecimentos da história japonesa.

Selecionamos estes autores pela disponibilidade de suas obras, sendo que optamos por utilizar a versão em inglês das mesmas. Em relação à ordem utilizada ao longo deste estudo, optamos pela sequência anteriormente apontada uma vez que, como poderá ser observado posteriormente, levamos em consideração uma sequência cronológica nas tramas que pudessem se aproximar da ordem cronológica dos eventos ocorridos na história japonesa.

No tópico 2.1, procuraremos observar como alguns eventos que antecederam a Restauração Meiji sob a ótica do grupo de samurais *Shinsengumi*. Para isso optamos por trabalhar com duas obras da autora Nanae Chrono.

Quando contava com aproximadamente 19 anos, a autora publicou *Shinsengumi Imon Peacemaker* (entre 1999 e 2001), obra da qual selecionamos o Incidente *Ikedaya*. Posteriormente a autora lançou a continuação de sua obra cujo título é *Peacemaker Kurogane*, obra da qual abordaremos o assassinato de Ryouma Sakamoto.

Já o tópico 2.2 procurará identificar como Hideaki Sorachi, através de sua obra *Gintama*, publicada desde o ano de 2003, quando o autor tinha em torno de 24 anos, narra à chegada bem como expõe a participação estrangeira durante o *bakumatsu*, mesmo período abordado por Nanae Chrono.

Encerrando este capítulo, no tópico 2.3 observaremos como Nobuhiro Watsuki, através de seu *mangá Rurouni Kenshin*, procura narrar em sua obra os efeitos do período pós-Restauração Meiji para a sociedade japonesa. Das obras selecionadas, a de Watsuki é a mais antiga, tendo sido publicada no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, sendo que posteriormente, tivera sua publicação em vários países, dentre os quais o Brasil através da editora JBC.

Um ponto importante a ser ressaltado é que tanto Nanae Chrono, quanto Hideaki Sorachi não chegam a informar quais foram as referências utilizadas como base para elaboração de sua trama, o que não acontece com Nobuhiro Watsuki. Em sua obra, Watsuki reserva algumas páginas para escrever sobre diversos assuntos onde, em algumas ocasiões, cita títulos de

livros que utilizou como referência para sua trama, bem como para as personagens, como, por exemplo, romances históricos de samurais, dentre os quais ele cita *Kenkaku shoubai*, cujo autor é Shoutaro Ikenami.

Por último, no capítulo 3 analisaremos, nas obras acima citadas, como seus autores representam personagens históricas que tiveram participação durante o *bakumatsu* e, posteriormente, durante a consolidação da chamada Era Meiji.

Utilizaremos neste último capítulo a mesma ordem de autores que será utilizada no capítulo 2, ou seja, começaremos com as obras de Nanae Chrono no tópico 3.1, da qual selecionaremos três personagens (Isami Kondou, Toshizou Hijikata e Ryouma Sakamoto), enquanto que no tópico 3.2 analisaremos a obra de Hideaki Sorachi, da qual serão selecionadas as personagens Katsura, Takasugi e Saigou. Completando o capítulo, selecionaremos no tópico 3.3, da mesma forma que nas anteriores, três personagens históricas representadas na obra de Nobuhiro Watsuki, sendo elas Kogorou Katsura, Shinsaku Takasugi e Toshimichi Ookubo. Da mesma forma que será feito no capítulo 2, também procuraremos, sempre que possível, contrapor a visão dos autores.

1 MANGÁ: UMA INTRODUÇÃO À ARTE SEQUENCIAL JAPONESA

1.1 Dos rolos ilustrados à impressão de massa: uma breve história do mangá

O Japão possui uma longa tradição pictórica e gráfica. Pinturas, gravuras e esculturas (ora copiadas e adaptadas para o ambiente japonês, ora desenvolvidas sem influências externas) em alguns casos são características do momento histórico japonês. Ousamos dizer que atualmente o povo japonês é um dos que mais consome imagens e a arte sequencial japonesa é um exemplo disso.

Uma das primeiras formas de narrativa gráfica japonesa que se tem conhecimento é o *e-makimono*. Surgido por volta do século VIII em Nara eram muito populares entre a elite dominante do século XII, possuem aproximadamente 6 metros de comprimento e conforme são desenrolados, os desenhos dispostos em forma sequencial narram uma história podendo esta ser, por exemplo, de uma batalha ou uma biografia, a qual pode ser real ou ficcional. Esse efeito, segundo Tazawa (1973, p. 51) "[...] não é diferente de uma tira de filme". Sobre seu conteúdo, o autor aponta que:

A grande maioria dos rolos 'emaki' trata de contos históricos ou lendas. Os temas são, usualmente, tanto representações trágicas como cômicas de casos de amor, guerras, fé, milagres ou acontecimentos grotescos ou místicos. As pinturas têm frequentemente, colorido vivo e desenho vigoroso. (TAZAWA, 1973, p. 52)

Alguns estudiosos, dentre os quais cita-se Brenner (2007), apontam os *e-makimonos* (principalmente o *Choujuu giga*, de autoria do monge Toba) como sendo as origens da arte sequencial japonesa, muito embora os mangás tenham influência dos rolos ilustrados e que alguns *mangaká* façam referência a eles em suas obras, preferimos pensar que o *e-makimono* é um dos pilares do qual o *manga* absorveu alguns aspectos, assim como também absorvera da arte *ukyio-e*¹, do *cartoon* vindo da Europa após a abertura dos portos e da linguagem cinematográfica do cinema estadunidense. Isto fica mais perceptível

¹ A arte *ukyio-e* será tratada no decorrer deste tópico.

se compararmos visualmente um rolo ilustrado (fig. 1) e uma página de *mangá* (fig. 2)

Figura 1 - Parte do *kakogenzai ingakyou*



Fonte: http://www.japanese-arts.net/painting/early_budd_eingakyo.htm. Acesso em 12 de março de 2012.

Figura 2 - Página de *Nurarihyon no mago*



Fonte: Imagem extraída do mangá *Nurarihyon no Mago* volume 1, capítulo 1.

Como podemos observar nas imagens selecionadas, é possível identificar elementos dos *e-makimono*s presentes nos mangás, como a leitura da direita para a esquerda e o uso de linguagem textual e imagética no desenrolar de suas histórias, fosse uma narrativa biográfica como trata a figura 1 ou ficcional baseada na mitologia japonesa, exemplificado na figura 2. Outro fator que devemos levar em consideração é o seu consumo uma vez que enquanto os rolos ilustrados eram produzidos pela (e para) a elite dominante do período, os mangás podem (e são) consumidos pelos diversos setores da sociedade japonesa.

É relevante ressaltarmos ainda a observação feita por Jean-Marie Bouissou (2010, p. 18-19) "[...] se considerarmos apenas o sistema gráfico, não há razão para afirmar que o *e-makimono* são os 'antepassados' do manga mais do que os códigos Astecas ou a Tapeçaria Bayeux são os de Mafalda ou Tintin"².

Por fim devemos atentar para o fato de que não foi nosso intuito até aqui negar a relação dos mangás com os *e-makimono*s, mas sim apontar elementos que os aproximam e os distanciam uma vez que não entendemos os rolos ilustrados como as origens da arte sequencial japonesa, mas sim como uma das bases para o mesmo como também o foi a arte *ukyio-e* e outras tantas manifestações artísticas.

O *Shogunato Tokugawa*³ (1606–1867), como veremos em capítulo posterior, possibilitou um período de paz após séculos de guerras civis entre os vários *daymiôs* (senhores feudais japoneses) que lutavam por poder e terras. É sob o domínio da família Tokugawa também que o Japão viveu um longo período de isolamento externo. Segundo Panikkar:

O xogunato [Tokugawa], sempre pronto a descobrir ameaças contra sua própria existência, deu-se conta do perigo que representaria uma aliança desses príncipes⁴ com estrangeiros todo-poderosos do mar. Tomou assim a única decisão possível: proibiu qualquer contato com o estrangeiro, salvo sob controle oficial. Essa política isolacionista imposta pelo xogunato a partir de 1637 encontra portanto justificativa tanto no plano dos negócios interiores como no plano dos negócios exteriores. Internamente, impedia que os grandes senhores feudais

² [...] if one considers only the graphic system, there is no reason to argue that the *e-makimono* are more the 'ancestors' of manga than the Aztec codices or the Bayeux Tapestry are those of Mafalda or Tintin. (no original)

³ Também chamado *Tokugawa Bakufu* ou Era Edo.

⁴ Na realidade dáimios contrários ao governo exercido pela família Tokugawa, principalmente os dos feudos *Satsuma* e *Choshu*.

sempre prontos a levantar a cabeça, se aliassem com as potências estrangeiras ou simplesmente que obtivessem delas armas modernas. (PANIKKAR, 1977, p. 88)

Este isolamento, entretanto, não impediu que ocorresse um desenvolvimento urbano, muito em parte devido à paz interna. Comerciantes, trabalhadores, samurais, *ronin*⁵ e artistas são alguns dos grupos sociais que passam a habitar as cidades, principalmente na capital *Edo* (atual cidade de Tóquio). Todo esse crescimento urbano favoreceu o florescimento de uma cultura popular, principalmente em zonas mais suburbanas.

Esta nova cultura popular passa a ser consumida principalmente por comerciantes. Detentores de um crescente poderio econômico, os comerciantes ocupavam uma posição abaixo dos camponeses na pirâmide social japonesa e a eles era vedado participarem de atividades reservadas à nobreza e à elite guerreira. Essa proibição fez com que comerciantes passassem a gastar suas economias em atividades populares. É neste período que surge a arte japonesa do *ukiyo-e*.

A arte *ukiyo-e*⁶ é baseada na xilogravura, importada dos chineses no século VII. O procedimento consiste em fazer a impressão a partir da madeira entalhada. Primeiramente o artista desenha a obra em uma folha de papel de arroz que é levemente transparente. No procedimento seguinte o desenho é colado de cabeça para baixo num bloco de madeira geralmente de cerejeira ou cerejeira selvagem, o qual deve possuir a mesma dimensão da folha, o próximo passo é remover a parte superior do papel, deixando apenas a tinta do desenho que passou para a madeira.

Após estes procedimentos, o artista passa a raspar os pedaços de madeira que ficaram brancos depois da impressão para em seguida aplicar a tinta. Vale ressaltar que apenas as partes em relevo recebem as cores. Por fim, o resultado é obtido aplicando-se as cores uma após a outra em aplicações

⁵ *Ronin* era a denominação dada ao samurai que não possuía alguém a quem servir, diferente do samurai que servia a um senhor feudal.

⁶ Para descrever o processo utilizado na arte *ukiyo-e* nos baseamos no documentário produzido pelo canal *TV Escola* denominado *A arte japonesa do ukiyo-e*. Este encontra-se disponível para *download* em: <http://tabernadahistoria.blogspot.com.br/2012/01/te-arte-japonesa-do-ukiyo-e.html> Acesso em: 31/01/2012

sucessivas nas quais cada cor presente na obra final corresponde a um bloco de madeira esculpido.

Por mais demorado que pareça ser este trabalho, é possível que o artista realize quantas impressões desejar o que possibilitava uma reprodução em massa de uma mesma obra.

Quanto ao seu conteúdo, as produções artísticas ficaram conhecidas como imagens do mundo flutuante, pois procuravam representar os costumes e a vida cotidiana japonesa dos séculos XVIII e XIX. Posteriormente, começaram a circular imagens eróticas como o *shunga*, os quais apresentavam homens e mulheres em atos sexuais e que eram, inicialmente, vendidas livremente nas ruas.

Destaca-se neste período o artista Katsushita Hokusai (1760-1849). É ele quem vai utilizar pela primeira vez a palavra *mangá*, nomeando a sua obra como *Hokusai Manga*.

Sua beleza gráfica reflete bem os momentos diversos da agitação do Período Edo. *Hokusai Manga* é um espelho daquele tempo e do próprio gênio singular do autor, que soube captar e ilustrar a vida como um todo. Foi um embrião, evocando *sketches* de imagens dos quadrinhos. (LUYTEN, 2000, p. 98)

Contudo não foi apenas com a nomenclatura *mangá* que a arte *ukiyo-e* contribuiu para a criação das histórias em quadrinhos japonesas. O seu conteúdo ainda pode ser encontrado em várias obras atuais, obras estas que se voltam, tal qual as imagens do mundo flutuante, para o cotidiano e os costumes japoneses. Existem também atualmente os *hentaís*, mangás eróticos, que apresentam conteúdo similar ao *shunga*. No entanto, embora as contribuições tenham sido significativas para o desenvolvimento da arte sequencial japonesa, assim como no caso dos *e-makimonos*, faltam ao *ukiyo-e* dois elementos presentes no *mangá* moderno, os balões (os quais seriam adotados posteriormente dos *cartoons*) e as onomatopeias.

Se o *Shogunato Tokugawa* lançou o Japão em um período de isolamento por aproximadamente dois séculos e meio, a Restauração Meiji (1868) intensificaria o contato com o Ocidente através da abertura de seus portos.

Pressionados pelo Comodoro da marinha estadunidense Mathew C. Perry, o governo Tokugawa acabou abrindo seus portos para o comércio

internacional, cedendo várias vantagens comerciais aos ocidentais. Panikkar (1977) aponta que chegara a vez do Japão de se submeter aos tratados desiguais como já havia ocorrido com a China.

Segundo Jean Chesnaux (1976, p. 43-44), a

[...] política de concessões é vivamente criticada pelos adversários tradicionais dos Tokugawa, em particular os grandes daimios do sul, cujos feudos, mais evoluídos economicamente, estão sufocados no quadro vetusto do Antigo Regime japonês. O sobressalto nacional cristaliza-se em torno do imperador e de seus conselheiros de Quioto: é o movimento 'lealista', sustentado por jovens samurais como Saigo Takamori e Okubo Toshimichi de Satsuma, Ito Hirobumi e Yamagata Aritomo de Choshu e Sakamoto Ryoma de Tosa. Em seus espíritos, o tradicionalismo conservador mescla-se confusamente com uma sincera aspiração reformista. As casas comerciais sustentam o Movimento e fornecem fundos aos adversários do *shogun*.

O resultado desta guerra civil foi à extinção do *shogunato* e a volta do poder para as mãos do imperador. Buscando industrializar o Japão nos moldes ocidentais, o governo Meiji acaba importando, além da tecnologia desenvolvida no Ocidente (principalmente nos Estados Unidos e Europa), trabalhadores ocidentais, os quais levaram consigo sua cultura ocidental, que passou a ser adotada por uma parcela da população japonesa.

Foi em meio a toda essa assimilação cultural que os primeiros *cartoons* de cunho político foram introduzidos no Japão pelo inglês Charles Wirgman e pelo francês George Bigot. Criada por Charles Wirgman nos moldes da revista britânica *Punch*, a revista *The Japan Punch* foi um marco para a arte sequencial japonesa. Em sua revista, "[...] Wirgman frequentemente utilizava balões em suas charges e Bigot, por sua vez, os arranjava em sequência, criando um padrão narrativo" (LUYTEN, 2000, p. 102). É importante salientarmos que, no Japão, este tipo de arte sequencial recebeu o nome de *punch-e* (GRAVETT, 2006).

A revista *The Japan Punch*, de Charles Wirgman, foi um marco para a arte sequencial japonesa, não somente pela introdução do uso do balão nas histórias, utilizado por Wirgman, mas também por apresentar charges de cunho político que contestavam as estruturas do período.

Não demorou muito para os japoneses assimilarem o *cartoon*. Já em 1877 a primeira revista produzida por japoneses é fundada, a *MaruMaru Shinbum*, que posteriormente ultrapassaria a *The Japan Punch*. Neste mesmo

período, no Ocidente, as tiras em quadrinhos já começavam a fazer parte das imprensas norte-americana⁷ e brasileira⁸, sendo utilizada como um diferencial para a vendagem de jornais. Foi neste período também que o termo mangá passou a ser utilizado como sinônimo de arte sequencial através do desenhista Rakuten Kitazawa, que o utiliza para denominar sua arte sequencial, as primeiras seriadas e que possuíam personagens regulares entre uma história e outra. Uma diferença, entretanto, entre o mangá de Kitazawa, de 1902, (fig. 3) e o mangá como o conhecemos hoje é que o primeiro ainda não utilizava balões em sua obra.

Figura 3 - Togosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu



Fonte: Disponível em: <http://imgfave.com/view/248155> Acesso em: 12 de março de 2012.

⁷ Segundo Cleide Furlan (1985), em 1893 Joseph Pulitzer edita em um suplemento dominical em seu jornal *New York World* a história *Down Hogan's Alley* (de Richard Outcault), que posteriormente mudaria de nome para *Yellow Kid*, em 1896. Ainda sobre a história das HQ's norte-americanas ver: Eisner (1989).

⁸ A primeira história em quadrinhos produzida no Brasil foi *As aventuras de Nhô-Quim*, de Angelo Agostini, a partir de 1869, no periódico ilustrado e humorístico *A Vida Fluminense*. Ver: Cardoso (2005).

Se observarmos com atenção, notaremos a influência do traço ocidental na obra de Kitazawa, o uso de linguagem imagética e textual com a ausência de balões nos lembra um pouco os *e-makimono*s como o *Kakogenzai ingakyou* visto anteriormente (fig. 1).

O século XX foi marcado por duas grandes guerras sendo que, na segunda, é possível afirmar que a arte sequencial "foi a campo" utilizada como ferramenta ideológica tanto pelo bloco aliado quanto pelo do eixo. Do lado ocidental (em especial pelos estadunidenses), japoneses e alemães eram representados como seres maquiavélicos que intentavam contra a liberdade. Fisicamente, os japoneses das histórias eram representados com olhos fechados, muito baixos e geralmente portando uma espada. Do lado japonês, os norte-americanos eram "[...] proporcionalmente mais altos, gordos, com grandes narizes e rosto meio animalesco de quem come carne" (LUYTEN, 2000, p. 120). É durante a II Guerra Mundial que surgem personagens como Capitão América (EUA), o qual combatia os países do Eixo, principalmente os nazistas, e, do lado japonês, Norakuro ganhava as páginas da revista *Shonen Club* nos anos 1930.

Criado por Suiho Tagawa (1899-1989), Norakuro era um cachorro que se alistara no exército como soldado, lutava contra o inimigo, muitas vezes se utilizando da sua própria astúcia. O personagem de Tagawa é considerado um dos ícones do militarismo japonês da década de 1930. Popular entre os japoneses ganhou uma versão animada na década de 1970 (GRAVETT, 2006).

É importante ressaltar que a arte sequencial não era utilizada apenas para incentivar as forças armadas de ambos os lados. Muitas vezes elas serviam também como contrapropaganda, onde *comics* norte-americanos e mangás eram exibidos pelo lado inimigo às suas tropas. Com o término da guerra, muitos autores puderam retomar suas profissões, o Japão saíra arrasado e os mangás passaram a ser um alento para os japoneses (GRAVETT, 2006; LUYTEN, 2000).

O final da Segunda Guerra Mundial deixara marcas profundas na sociedade japonesa, além de fazer parte do lado perdedor, tiveram que conviver com o terror do bombardeio de duas bombas atômicas nas cidades de Hiroshima e Nagasaki; além disso, o país passou a ser ocupado pelas tropas norte-americanas. Em meio a tanto caos, os mangás surgem como uma fonte

de entretenimento barato que servia para desviar o foco dos problemas que se abatiam sobre os japoneses⁹. No pós-guerra, foi possível que os artistas pudessem retornar aos seus postos e é também neste período que um autor começa a se destacar com suas obras: Tezuka Osamu (LUYTEN, 2000).

Considerado como o *manga no kami* (deus do mangá, em uma tradução literal para o português) no Japão, Tezuka formou-se inicialmente em medicina, virando um *mangaká* posteriormente. Segundo Paul Gravett (2006, p. 30), "[...] a principal influência narrativa de Tezuka veio do cinema". Tezuka fora responsável por trazer ao mangá contemporâneo aquilo que até a algum tempo atrás o diferenciava das outras formas de histórias em quadrinhos, a linguagem cinematográfica, possivelmente um dos maiores pilares no qual o mangá encontra-se sustentado.

Em seus desenhos, Tezuka Osamu procurava dar o efeito de movimento quadro a quadro como em um filme, mostrando cenas em ângulos diferentes como se tivesse sido feito por uma câmera cinematográfica, como poderemos observar na imagem a seguir (fig. 4).

⁹ Sobre o Japão na Segunda Guerra ver: Andressen (2002).

Figura 4 - Shin Takarajima¹⁰



Fonte: <http://2chan.us/wordpress/wp-content/uploads/2009/07/image16.png> Acesso em: 28 de janeiro de 2012. (editada pelo autor)

Conforme podemos observar na obra de Tezuka, *Shin Takarajima* (A nova ilha do Tesouro), o autor desenha o veículo e seu motorista em diversos ângulos, buscando demonstrar sua movimentação. A ideia de movimento, criada por Tezuka Osamu, passou a ser adotada por outros autores e atualmente é utilizada pelos *mangakás*, entretanto, sua importância para a arte sequencial japonesa pode ser verificada não só na adoção de sua técnica narrativa pelos demais autores ou pelo título dado a ele de deus dos mangás, mas também pelo prêmio que leva seu nome (Prêmio Tezuka) que visa a premiar novos talentos. Além do mais, Tezuka contribuiu também para o

¹⁰ A nova ilha do tesouro, em uma tradução literal.

desenvolvimento de outros gêneros de mangás, como o *shoujo* mangá (mangá para garotas), no qual publicara uma de suas obras mais conhecidas, *Ribbon no Kishi*¹¹.

O mangá está fortemente presente na cultura japonesa atual. No ano de 2000, o Ministério da Cultura do Japão considerou-o "[...] uma das formas de expressão tradicional do Japão". (GRAVETT, 2006, p. 22). Francisco Noriyuki Sato (2005) chama atenção para o fato de que nem todos os mangás podem ser vistos como portadores da cultura japonesa, segundo Sato, assim como existem obras que nos trazem muitas informações da cultura japonesa, existem obras que são vendidas apenas pelo fato de proporcionarem lucro através da venda de brinquedos, jogos entre outros produtos.

1.2 Mangá: diversificação no Japão e expansão para o Brasil

Quais as características de um mangá? Como ele é editado? Qual seu conteúdo e público alvo? Em relação ao Brasil, como esta forma de arte sequencial de um país tão distante chegou em terras brasileiras? Com exceção do idioma, será que existem muitas diferenças entre o mangá editado no Japão e a sua versão editada no Brasil?

Partindo das características físicas, uma descrição do formato de um mangá é dada por Sonia Bibe Luyten. Conforme a autora:

As revistas atuais de mangá possuem normalmente as mesmas características físicas de formato: 18 por 25 centímetros, de 150 a 600 páginas. São impressas em papel jornal e monocromáticas, variando entre rosa, azul, verde, roxo ou preto. A utilização dessas cores de papel pode parecer, à primeira vista, fortuita, mas tem um significado relacionado com o contexto da história em que figura, se levarmos em conta a simbologia das cores dentro da cultura japonesa. (LUYTEN, 2000, p. 43)

É importante salientarmos que as revistas são compostas por diversas histórias, cada qual com aproximadamente 20 páginas e geralmente continuam de uma edição para outra. Em seu conteúdo também existem questionários para os leitores votarem em suas histórias preferidas. Estes questionários

¹¹ Publicada no Brasil pela editora JBC sob o título *A princesa e o cavaleiro*.

acabam sendo utilizados pelos editores para os mesmos decidirem quais histórias devem ser mantidas e quais devem ser finalizadas, mesmo que estas ainda não tenham chegado ao seu final. Conforme explica Sato (2005, p. 60):

[...] Todas as semanas, os editores japoneses ficam atentos às pesquisas de opinião junto aos leitores (encarte de pesquisa dentro do mangá) e os últimos colocados na votação são convidados para concluírem sua história. Eles precisam captar o gosto do leitor naquele momento e produzir algo que garanta a vendagem daquela revista [...].

Também é possível encontrar nas revistas histórias de apenas um capítulo, conhecidas por *one-shot*, as quais se receberem uma boa avaliação do público leitor podem vir a ser serializadas no lugar de alguma que fora finalizada.

Outra forma de edição dos mangás dá-se na forma de livros (*tankoubon*). Trata-se de uma compilação em volumes¹² das histórias serializadas nas revistas. Por serem impressas em papel jornal, as revistas acabam sendo descartadas, somam-se a isso seu alto número de páginas e suas edições que são geralmente semanais, seria praticamente impossível colecioná-las. O *tankoubon*, por sua vez, acaba possibilitando ao leitor/fã colecionar suas histórias preferidas.

Quanto ao seu público alvo e conteúdo das histórias, podemos encontrar mangás abordando os mais diversos assuntos, de romance adolescente a ficção científica, passando pela história japonesa e até mesmo pela história ocidental conforme o seu público. Vejamos alguns exemplos.

Voltado para os garotos, o *shounen* mangá¹³ é um dos segmentos da indústria de quadrinhos japoneses mais consumidos. Sua estrutura narrativa básica "[...] normalmente segue o padrão da jornada heróica¹⁴." (DRUMMOND-MATHEWS, 2010, p. 70) e suas temáticas geralmente voltam-se para práticas esportivas e/ou artes marciais.

Um detalhe interessante é que, mesmo sendo voltado para o público infante juvenil predominantemente masculino, a leitura destas obras não é restrita ao gênero ou idade, nada impede que os mesmos sejam lidos por

¹² Cada volume de um *tankoubon* possui aproximadamente 100 páginas e é composto por um determinado número de capítulos, geralmente cinco, lançados anteriormente nas revistas.

¹³ No nosso caso específico os mangás selecionados fazem parte desta classificação.

¹⁴ "[...] typically follow the pattern of the heroic journey." (no original)

garotas ou pelos homens adultos. Sobre estes últimos, Paul Gravett faz a seguinte observação.

Mas por que tantos leitores de mangás para meninos são homens adultos? São assalariados, maridos e pais estressados em busca de uma segunda infância? Ou talvez nem sequer tenham vivido sua própria infância e preferiram continuar a viver 'como um menino de 12 anos'? A nostalgia sem dúvida tem seus atrativos, mas o fascínio constante das revistas para meninos pode não ser a sua negação da vida adulta ou da responsabilidade, e sim os valores positivos que elas promovem. Como o editor da *Shonen Jump*, Hiroki Goto, explicou em 1991, a revista semanal 'mostra que se você trabalhar duro pode conseguir qualquer coisa. Isso é o que nossas histórias dizem. E essa filosofia atrai tanto adultos como crianças'. O que parece vender a *Shonen Jump* e outros títulos para garotos de 6 a 60 anos são seus valores de amizade, perseverança e triunfo. Ao sobreviver à luta pela reconstrução de seu país desde a guerra, e agora à de reavivar a economia após a recessão, os japoneses continuam a encontrar inspiração e consolo nos heróis do shonen manga. (GRAVETT, 2006, p. 63)

Para um povo que possui uma das cargas horárias de trabalho mais altas e vive constantemente sob pressão, o *shounen* mangá apresenta histórias que podem servir de alento e motivar nas horas difíceis.

Assim como ocorre com os garotos, existe um segmento voltado para garotas, o *shoujo* mangá. Diferente dos primeiros nos quais a ação costuma ser o clímax das histórias, no *shoujo* mangá o romance parece ser a temática mais recorrente, isto não impede, entretanto, que haja ação também, como no caso do mangá *Bishōjo Senshi Sērā Mūn*¹⁵, da autora Naoko Takeuchi.

Para o público adulto existem o *seinen* mangá, o *josei* mangá e poderíamos adicionar ainda o *hentai* mangá (ver glossário). O primeiro é voltado para o público masculino enquanto que o segundo tipo tem como alvo as mulheres, já o *hentai* mangá caracteriza-se por possuir histórias com cenas de sexo explícito, portanto, voltado para adultos.

Outra característica que chama a atenção das histórias em quadrinhos japonesas são os grandes olhos das personagens. Essa característica é tão marcante do quadrinho japonês que o *Longman: dictionary of english language and culture*, em sua caracterização do mangá, aponta, além da forma de leitura diferente da ocidental, à característica dos olhos das personagens. "[...] As imagens das histórias são normalmente lidas da direita para a esquerda assim

¹⁵ No Brasil, ficou conhecido através da sua versão animada, exibida na extinta rede de televisão TV Manchete sob o título *Sailor Moon*.

como a escrita japonesa, e as personagens frequentemente possuem olhos muito grandes¹⁶ (LONGMAN DICTIONARY, 2006, p. 852).

Esta é uma visão superficial uma vez que o uso ou não dos olhos grandes depende do autor da obra. O uso dos olhos grandes nos mangás teve seu início nas obras de Tezuka Osamu.

[...] Tezuka Osamu foi o primeiro desenhista a introduzir nos personagens, tanto masculino quanto femininos, os olhos grandes e amendoados. Confessa ter-se inspirado nas atrizes do teatro Takarazuka, cidade onde morava. Ficava fascinado com os olhos muito maquiados das atrizes, bastante aumentados, que, com a luz dos refletores, davam a impressão de conter uma estrela brilhante no seu interior. (LUYTEN, 2000, p. 128)

Como dissemos anteriormente, Tezuka fora um *mangaká* que conquistara ainda em vida o *status* de deus do mangá no Japão, seu estilo acabou influenciando outros artistas e muitos até hoje utilizam-se dos tradicionais olhos grandes; entretanto, isso não quer dizer que todos tenham adotado o estilo de Tezuka, existindo obras em que os personagens não possuem esta característica. Os olhos grandes não foram adotados pelos autores de determinadas obras como, por exemplo, *Vagabond*¹⁷, de Takehiko Inoue e *Berserk*¹⁸, de Kentaro Miura, o que nos leva a ser cautelosos quanto a generalizações em se tratando de mangás. Além disso, devemos ressaltar que o uso de personagens com olhos grandes não é feito apenas na arte sequencial japonesa, pois no Ocidente temos as personagens criadas pelos estúdios Disney, como Mickey e Pato Donald, entre outros, que também apresentam esta característica.

Já em relação à difusão do mangá no Brasil, é possível apontar, inicialmente, que a presença da arte sequencial japonesa em território brasileiro é mais antiga do que se possa imaginar, Gustavo Furuyama (2008) acredita que as primeiras obras teriam chegado no Brasil juntamente com os primeiros imigrantes em 1908 no navio *Kasato Maru* que trouxe japoneses para trabalhar nas lavouras de café do oeste paulista.

¹⁶ "[...] The pictures in the stories are usually read from right to left in the same way as Japanese writing, and the characters often have very large eyes". (no original)

¹⁷ *Vagabond* é um *manga* de autoria de Takehiko Inoue. É publicado no Japão pela editora *Kodansha* desde 1988.

¹⁸ *Berserk* é um *manga* de autoria de Kentaro Miura. No Japão é publicado pela editora *Hakusensha* desde 1989.

Segundo Furuyama, com a intensificação da imigração japonesa após a Segunda Guerra Mundial, os mangás teriam conquistado uma maior popularização entre os imigrantes. O motivo para isso pode ser encontrado no conteúdo dos enredos, já que as histórias em quadrinhos auxiliariam no contato com a terra natal dos imigrantes.

Dentro do esforço de preservar as tradições da língua mãe, as crianças das colônias japonesas eram regularmente abastecidas de histórias em quadrinhos importadas do Japão desde a década de 1940. O mangá, além das referências culturais, permitia o treino da leitura dos ideogramas japoneses. (JÚNIOR, 2010, p. 23)

Além do contato com a cultura japonesa e a possibilidade de praticar a escrita e a leitura, podemos destacar ainda a função de atualização do idioma, uma vez que os mangás, bem como as várias formas de histórias em quadrinhos, não estão inteiramente condicionados ao uso da linguagem culta; em outras palavras, graças às gírias e novos termos da linguagem era possível manter contato com a linguagem utilizada no cotidiano japonês.

Muito embora os mangás já estivessem presentes no Brasil, sua leitura estava basicamente restrita aos imigrantes japoneses e seus descendentes, pelo menos inicialmente, pois na década de 1980 algumas obras passaram a ser importadas através do mercado de quadrinhos estadunidense e traduzidas para o português. Essas obras, contudo, não eram baseadas no modelo original. Como a arte sequencial japonesa possui leitura inversa à ocidental, os editores estadunidenses passaram a inverter os fotolitos. Isso fazia com que um personagem destro na versão japonesa tornasse canhoto na versão ocidentalizada e vice-versa. É importante ressaltar que, muito embora tenham chegado ao Brasil títulos consagrados no Japão como *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima, publicado pela Cedibra, eles não fizeram muito sucesso. O sucesso atual dos mangás só viria no começo dos anos 2000.

No Japão, geralmente, após uma obra de mangá se tornar popular, ela ganha uma versão animada; no Brasil, ocorreu o inverso. Os mangás começaram a fazer sucesso por aqui somente após a exibição de alguns *anime* pela rede de televisão *TV Manchete*, com o auge obtido por séries como *Cavaleiros do Zodíaco*¹⁹ e *Dragon Ball*, este exibido pelo canal *SBT*, ambos na

¹⁹ O título original da série é *Saint Seiya* e foi criada por Masami Kurumada.

década de 1990. Editoras como *Conrad* e *JBC (Japan Brazil Communication)* passaram a trazer para o mercado brasileiro a arte sequencial japonesa.

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 no público mais fanático. No entanto, esqueceu-se de algo vital: a formação de novos leitores, indispensável em um mercado como o nosso.

Os mangás assumiram esse papel. O que alguns 'especialistas' classificaram como uma 'moda passageira' tornou-se a principal fatia do mercado brasileiro de quadrinhos. Mas os mangás ocuparam essa lacuna apenas por serem mais baratos? A resposta é não.

O mangá apresenta três grandes vantagens em relação ao quadrinho norte-americano:

1. As histórias têm um fim. Podem demorar edições, mas o mangá acaba. É como se fosse uma novela, e isso estimula o leitor a imaginar como será o desfecho da trama. [...]
2. Os japoneses trabalham muito melhor a interatividade com a televisão e o cinema. [...]
3. Por mais fantástica que seja a história, os roteiristas japoneses trabalham com muito mais competência o aspecto humano dos personagens, o que gera a empatia dos leitores. (GUSMAN, 2005, p. 79–80)

Uma última questão ainda importante a ser feita: os mangás editados no Brasil mantêm os mesmos padrões daqueles editados no Japão? Em parte é possível afirmar que sim, pois parece ocorrer uma maior predisposição das editoras em manter as obras o mais próximo possível da versão original. A forma de leitura, por exemplo, é mantida da direita para esquerda, mesmo porque seria muito custoso fazer toda a inversão dos fotolitos. As onomatopeias em japonês também foram mantidas, no entanto as editoras procuram colocar pequenas notas explicativas com a sua tradução.

Em contrapartida, a forma de comercialização dá-se diferentemente. Vimos antes que os mangás primeiramente são comercializados em revistas que possuem várias histórias e que depois podem vir a ser vendidos em formatos de *tankobon*. No Brasil, entretanto, o que se vende é somente o formato final, ou seja, o *tankobon*. Pode ocorrer também de a obra possuir mais volumes que no original japonês, como ocorrera com *Samurai X*, cuja versão original possui 28 volumes, enquanto que o mangá editado no Brasil pela editora *JBC* foi lançado em 56 volumes, uma vez que a editora optou por dividir os volumes.

Esse tópico, que abordou o mangá tanto no Japão como no Brasil serviu para dar um panorama geral sobre a confecção e a difusão das obras.

Dessa forma, contribuiu também para elucidar a importância da fonte ora analisada nesta dissertação, contudo, esse uso será a questão do tópico seguinte

1.3 O mangá como fonte de pesquisa

Quantos de nós nunca foram repreendidos na infância ou adolescência pelos pais ou professores enquanto lia uma História em Quadrinhos e acabou ouvindo a frase "larga esse gibi e vai estudar"?

Frases como a que acabamos de citar, outrora muito utilizadas, demonstram como a HQ era vista: algo que não apresentava muito conteúdo intelectual, ao contrário de um livro, por exemplo. Somado a este olhar desdenhoso sobre elas pesava o fato de que, para alguns intelectuais, as HQ's estimulavam a violência e até práticas homossexuais. Provavelmente a maior consequência para esta forma de arte foi o ostracismo pela qual passou no meio acadêmico, uma vez que era vista apenas como um subproduto cultural voltado para as massas e sem grande valor intelectual.

O cenário começou a mudar quando alguns estudiosos passaram a perceber as histórias em quadrinhos não apenas como uma forma de entretenimento e passaram a lhe dedicar um novo olhar. Podemos citar como exemplo a clássica obra de Will Eisner, na qual o autor realiza uma tentativa no sentido de teorizar as HQ's, as quais são rebatizadas pelo autor como arte sequencial. Sobre ela, Eisner a define como sendo "[...] um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia" (EISNER, 1989, p. 5).

Muito embora não tenha criado um método específico de análise para a arte sequencial (termo que adotávamos já no começo do capítulo e que voltaremos a utilizar a partir de agora), não negamos a importância de Eisner para os estudos sobre esta forma de arte, até então deixada no ostracismo acadêmico.

Poderíamos também utilizar como exemplo a obra *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco, na qual, em um de seus capítulos, o autor realiza uma leitura de "Steve Canyon", HQ de autoria de Milton Caniff.

Esta parte em especial nos chama a atenção pelo fato de que Eco demonstra como pode ser feita uma análise da arte sequencial, demonstrando que ela pode sim ser utilizada como uma fonte de pesquisa. Para sua leitura, Eco analisa quadro a quadro uma das histórias de Steve Canyon, utilizando, segundo o próprio autor, o método iconográfico.

Voltando-nos ao mangá, assim como ocorre com as demais formas de arte sequencial, existem várias possibilidades para o seu uso enquanto fonte de pesquisa. Essas possibilidades possuem, em maior ou menor grau, uma relação íntima com o trabalho realizado com os mangás e a sua proposta de análise, a qual é desenvolvida ao longo dos capítulos desta dissertação. A seguir apontaremos três caminhos possíveis para o seu uso enquanto fonte.

Primeira possibilidade: o uso do mangá como fonte de análise para observar a representação de estereótipos do outro. Estamos acostumados a observar alguns estereótipos criados acerca dos japoneses, no cinema ou em alguma arte sequencial ocidental, por exemplo. Na maioria das vezes eles são caracterizados como ordeiros, trabalhadores, esforçados, entre tantas outras características. Geralmente quando se cria um estereótipo sobre o povo nipônico, é levada em consideração a cultura ocidental. Dito isto, através desta primeira possibilidade, podemos observar o inverso, ou seja, como os artistas japoneses caracterizam os não japoneses em suas obras, como eles representam uma personagem americana, africana ou europeia em sua obra, será que ele o fez tendo como ponto de vista a cultura japonesa ou tem algum conhecimento acerca da cultura da personagem a ser representada na história?

Segundo Burke, quando criamos estereótipos sobre o outro, duas reações opostas podem ocorrer:

Uma seria negar ou ignorar a distância cultural, assimilar os outros a nós mesmos ou a nossos vizinhos pelo uso de analogia, seja esse artifício empregado consciente ou inconscientemente. O outro é visto como o reflexo do eu. (BURKE, 2004, p. 153)

Um exemplo do que aponta Burke pode ser visto na obra da *mangaká* Ryoko Ikeda, *Rosa de Versalhes*. Em sua obra, Ikeda busca narrar em sua história os momentos finais da Revolução Francesa sob o olhar de Maria Antonieta, a qual seria a personagem principal da trama. Valéria Fernandes da Silva (2007, p. 15), analisando a obra de Ikeda, chama a atenção para o fato de que uma das personagens, Oscar, apresenta características de um samurai "[...] guerreiro fiel ao seu senhor, no seu caso, senhora, a Rainha Maria Antonieta".

Segunda possibilidade: o mangá como um meio transmissor da cultura japonesa. Como dissemos anteriormente, geralmente caracterizamos os japoneses usando como parâmetro a cultura ocidental, na qual nos inserimos, isso pode ocorrer pelo fato de possuímos um conhecimento limitado sobre a cultura nipônica. Neste caso, o mangá poderia ser uma forma de observarmos a cultura uma vez que o mesmo apresenta constantemente elementos culturais nipônicos.

Obviamente, não queremos dizer que bastaria apenas ler um mangá, pois para compreender a cultura japonesa dentro de toda a sua complexidade, deve-se somar a leitura de obras diversas para se realizar um contraponto com o que é demonstrado nas páginas da arte sequencial nipônica. Neste sentido, podemos citar a título de exemplo a dissertação de Gustavo Furuyama *Mangá e a Transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin* (2008), em que o autor compara aspectos culturais presentes na ficção com os da realidade, dentre os quais o idioma.

Terceira possibilidade: o mangá como fonte de produção do conhecimento histórico. Aqui o mangá pode ser utilizado para identificar como os *mangakás*, cuja obra tenha pano de fundo histórico, recontam o período em que se baseiam suas obras, bem como o modo como eles representam nas mesmas os personagens históricos do período narrado. Não nos esqueçamos, como já observara Sonia Bibe Luyten (1987, p. 7), que a arte sequencial, é um "[...] excelente veículo de mensagens ideológicas e de crítica social, explícita ou implicitamente". Sendo assim, ao analisarmos uma obra sobre a Restauração Meiji, por exemplo, podemos observar se o autor é favorável a mesma ou se, através de seus personagens e da sua narrativa, tem preferência pelo *shogunato*.

É importante fazer uma observação: apontamos apenas três possibilidades para o uso do mangá como fonte, mas estamos cientes de que podem existir outras. Dentre aquelas citadas, a terceira possibilidade é a que mais nos interessa uma vez que é nesse sentido que trabalharemos posteriormente com as obras que constituem a fonte desta dissertação. Contudo, não podemos nos esquecer de que não basta apenas optarmos por um dos três caminhos apontados, faz-se necessário também um método para os analisar, ou podemos vir a utilizar a imagem apenas como mero complemento do texto, como já apontou Gaskell (1992) há aproximadamente 20 anos.

Como afirmou Eisner, a arte sequencial agrega dois elementos em sua narrativa, são eles a linguagem imagética e a escrita. Dito isto, devemos levar ambas em consideração ao analisarmos uma obra, uma vez que elas não estão isoladas na trama, muito pelo contrário, ambas se complementam.

Um método que muito tem contribuído para a análise da arte sequencial é o semiótico²⁰, mas, como se trata de um método que não utilizaremos, não entraremos em maiores detalhes sobre o mesmo. Outro método que pode vir a contribuir para análise é o iconográfico/iconológico. Vimos anteriormente que, para analisar as vinhetas da obra de Milton Caniff, Umberto Eco utilizou-se, segundo ele próprio, da iconografia.

Em *Iconografia e Iconologia: uma introdução ao estudo da arte da Renascença*, Erwing Panofsky define a iconografia como um "[...] ramo da história da arte que trata do tema ou mensagem das obras de arte em contraposição à sua forma" (PANOFSKY, 2007, p. 47). Enquanto que a iconologia se trataria de

[...] um método de interpretação que advém da síntese mais que da análise. E assim como a exata identificação dos motivos é o requisito básico de uma correta análise iconográfica, também a exata análise das imagens, estórias e alegorias é o requisito essencial para uma correta interpretação iconológica [...]. (PANOFSKY, 2007, p. 54)

É importante ressaltar que Panofsky ao elaborar essas definições tinha como foco de seus estudos a arte renascentista, como podemos observar através do título, contudo, acreditamos que a iconografia/iconologia tem muito

²⁰ Sobre a relação arte sequencial e semiótica ver: Cardoso (1997) e Rahde (2000).

a contribuir em trabalhos voltados à análise de arte sequencial. Através dela, a exemplo do que fez Eco ao analisar Steve Canyon, é possível verificar como o(a) autor(a) representa seus personagens na trama, seja através de expressões faciais ou o modo como foi desenhado.

Claro que, como observa Peter Burke (2004), faz-se necessário irmos além do método iconográfico/iconológico, nesse sentido acreditamos que um estudo do contexto social japonês no período de criação/publicação dos mangás pode nos oferecer elementos que possivelmente ficariam de fora caso utilizássemos apenas a iconografia/iconologia. Também se faz necessário um cruzamento das informações obtidas nas análises do mangá com o que é dito pela historiografia. No nosso caso, por exemplo, obras historiográficas que tratem da Restauração Meiji, uma vez que a visão do autor da obra analisada pode diferenciar do que é dito pela historiografia.

Além de imagens, não podemos nos esquecer de que na arte sequencial o texto também tem papel fundamental, isso nos leva a ter que buscar metodologias para interpretá-lo e, assim, optamos pelo uso da análise do discurso, mais especificamente a de origem francesa.

Segundo Vânia Maria Guerra, para a análise de discurso,

[...] o sujeito é atravessado tanto pela ideologia quanto pelo inconsciente, o que produz não mais um sujeito uno ou do *cogito* como em algumas teorias da enunciação, mas um sujeito *cindido*, *clivado*, descentrado, não se constituindo na fonte e origem dos processos discursivos que enuncia, uma vez que estes são determinados pela formação discursiva na qual o sujeito falante está inscrito. Contudo, esse sujeito tem a ilusão de ser a fonte, origem do seu discurso. Essas questões apontam para o fato de que, na constituição do sujeito do discurso, intervêm dois aspectos: primeiro, o sujeito é social, interpelado pela ideologia, mas se acredita livre, individual e, segundo, o sujeito é dotado de inconsciente, contudo acredita estar o tempo todo consciente. Afetado por esses aspectos e assim constituído, o sujeito (re)produz o seu discurso. (GUERRA, 2009, p. 7)

Em um mangá que tenha como foco a Restauração Meiji, por exemplo, através de uma análise do discurso, podemos encontrar elementos presentes que nos levem a perceber a posição ideológica do autor, contrário ou favorável a mesma, e a partir daí observar como seus heróis e vilões são apresentados aos leitores. Claro que a primeira vista pode parecer um tanto difícil, principalmente quando se trata de obras traduzidas para outro idioma, contudo,

alguns elementos e expressões que não necessitam ser adaptadas para o outro idioma acabam permanecendo nas traduções.

A seguir veremos como os mangakás, em suas obras (re)contam, através de suas narrativas, a Restauração Meiji. Inicialmente analisaremos as obras da *mangaká* Nanae Chrono, *Shinsengumi Imon Peacemaker* e *Peacemaker Kurogane*. A seguir partiremos para a análise de *Gintama*, cujo autor é Hideaki Sorachi. Para finalizar, será feita uma análise do mangá *Rurouni Kenshin*, de autoria de Nobuhiro Watsuki, obra que se passa nos anos de consolidação da Restauração Meiji, mas que (re)conta como a mesma aconteceu.

2 (Re)CONTANDO A HISTÓRIA: A RESTAURAÇÃO MEIJI NA NARRATIVA DOS MANGÁS

2.1 Bakumatsu: os antecedentes da restauração na narrativa de Nanae Chrono

Dissemos no capítulo anterior que durante o *Shogunato Tokugawa* o Japão fechou suas portas para o exterior. Este cenário, que durou aproximadamente dois séculos e meio sofreu uma mudança na segunda metade do século XIX uma vez que o *bakufu*, pressionado pelas potências ocidentais (principalmente pelos Estados Unidos) acaba abrindo suas portas para diversas nações, como resultado uma nova guerra civil começa. A este período de turbulência que levou ao final do *Shogunato Tokugawa* e o retorno do poder de fato às mãos do imperador deu-se o nome de *bakumatsu*.

De acordo com Louis Frédéric, *bakumatsu* é o "[...] Termo pelo qual se designa o período de instabilidade do regime shogunal dos Tokugawa, entre os anos 1850 e 1868" (FRÉDÉRIC, 2008, p. 113).

Período que antecede a Restauração Meiji, o *bakumatsu* geralmente é utilizado para ambientar filmes, novelas, animes (desenho animado japonês) e jogos de vídeo-game. Logicamente, a arte sequencial japonesa também se inclui, várias foram às obras que se passam neste período sendo *Shinsengumi Imon Peacemaker* e *Peacemaker Kurogane*, dois exemplos disto.

De autoria da mangaká Nanae Chrono, o mangá *Shinsengumi Imon Peacemaker* foi publicado pela revista japonesa *Monthly Shounen Gangan*, da editora Enix entre maio de 1999 e setembro de 2001, totalizando cinco volumes. Dessa obra, será analisado o Incidente *Ikedaya* (volumes 5 e 6), que será explicado no desenvolvimento do capítulo. Através deste incidente será possível averiguar uma parte da história do Japão no período ora estudado e as suas representações no mangá.

A história tem como personagem principal Ichimura Tetsunosuke, um garoto que, após presenciar o assassinato de seus pais por um samurai pertencente ao feudo²¹ de Choshu, alista-se no *Shinsengumi*.

Segundo Romulus Hillsborough (2010, p. 86):

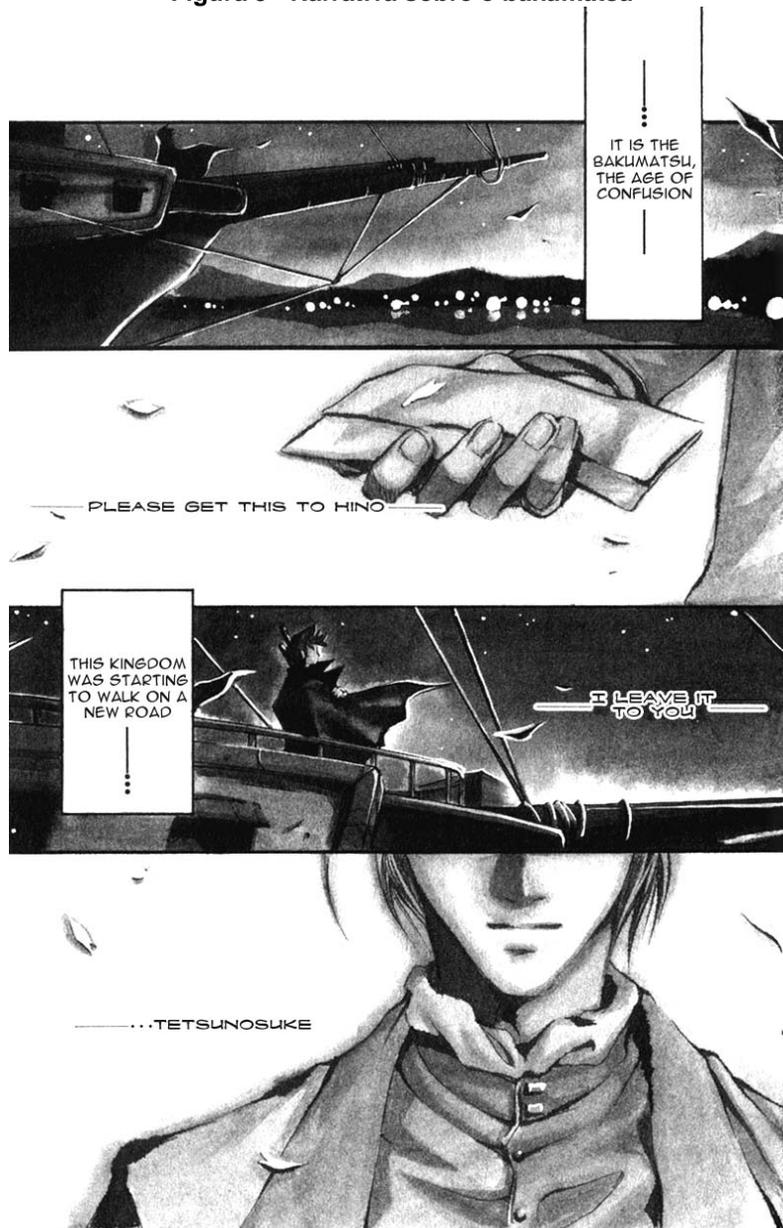
O Shinsengumi havia sido estabelecido na primavera de 1863 sob o controle do poderoso Senhor de Aizu, cuja família Matsudaira exibia o brasão das três folhas de azevinho de Tokugawa. Ao contrário de outras corporações policiais do Bakufu, que consistiam principalmente de samurais retentores da classe de elite Tokugawa, o Shinsengumi foi composto inteiramente de ronin. Por seu serviço leal, cada um dos cerca de 250 homens do Shinsengumi recebeu uma pensão generosa mensal, e no verão de 1867 se tornariam retentores diretos do Shogun. (tradução livre do autor)²².

Em relação à narrativa, percebemos que Nanae Chrono procura, de forma didática, seguir uma ordem cronológica dos acontecimentos históricos enquanto os insere em sua trama, por vezes a autora utiliza-se do balão do narrador para contar como aconteceu determinado fato ocorrido no *bakumatsu*. Logo no começo de *Shinsengumi Imon Peacemaker*, já é possível observarmos a visão da autora acerca deste período (fig. 5).

²¹ Feudo, ou *han*, era a divisão territorial do Japão durante o período do *Shogunato*.

²² The Shinsengumi had been established in the spring of 1863 under the control of the powerful Lord of Aizu, whose Matsudaira family crest displayed the three hollyhock leaves of the Tokugawa. Unlike other Bakufu police corps, which consisted mainly of samurai from the elite classes of Tokugawa retainers, the Shinsengumi was made up entirely of ronin. For their loyal service, each of the some two hundred fifty men of the Shinsengumi received a generous monthly stipend, and in the summer of 1867 would become direct retainers of the Shogun. (no original)

Figura 5 - Narrativa sobre o bakumatsu



Fonte: Imagem extraída de *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Volume 1, capítulo 1, p. 5.

Legenda (fig. 5):

Narrador: ... it is the bakumatsu, the age of confusion

[... é o bakumatsu, a era da confusão]

Personagem: Please get this to Hino

[Por favor, leve isto para Hino]

Personagem: I leave it to you

[Deixo isto para você]

Narrador: This kingdom was starting to walk on a new road...

[Este reino estava começando a andar em uma nova estrada...]

Personagem: ... Tetsunosuke.

Logo na primeira vinheta, Nanae Chrono caracteriza o *bakumatsu* como "[...] a era da confusão²³". Chama-nos a atenção o fato de que na mesma vinheta que contém o balão do narrador, do qual tiramos a frase, existe a presença de um navio ocidental chamado na época pelos japoneses de "navios negros". Ainda, na mesma página, em três enquadramentos (vinhetas 1, 3 e 4), uma personagem não identificada trajando roupas no estilo ocidental apenas observa do navio o território japonês. Inicialmente podemos pensar tratar-se de algum ocidental, entretanto, posteriormente, a autora desfaz o mistério ao demonstrar que se trata do pai do protagonista. A presença de personagens estrangeiros na obra, inclusive, é quase inexistente.

Voltando-nos a imagem, observando estes dois ícones (textual e imagético) e levando em consideração a história japonesa do período, entendemos que a autora aponta a presença estrangeira como um dos motivos para o desencadeamento do *bakumatsu*. Se voltarmos à data inicial estabelecida por Frédéric para o *bakumatsu* (1850) e levarmos em consideração o ano de chegada dos navios estadunidenses comandados pelo Comodoro Matthew C. Perry a baía de *Edo* (1853), conseguimos entender o motivo de a autora apontar a presença estrangeira como um dos responsáveis pelo conflito. Contudo, devemos ressaltar o fato de que, antes mesmo da chegada de Perry ao Japão, o *bakufu* já passava por um período de instabilidade após a realização de algumas reformas internas, como por exemplo, a que levou a crise *Tempou* de 1830²⁴.

Ainda nesta página do mangá, mais especificamente na terceira vinheta, no segundo balão do narrador, temos a frase "[...] este reino estava começando a andar em uma nova estrada [...]"²⁵. Se tomarmos por base que a

²³ "[...] the age of confusion". (no original)

²⁴ Sobre a crise *Tempou* ver BOLITHO, Harold. The Tempō crisis. In: JANSEN, Marius B. **The Cambridge History of Japan vol. 5: The Nineteenth century**. New York: Cambridge University Press, 2008.

²⁵ "[...] this kingdom was starting to walk on a new road [...]". (no original)

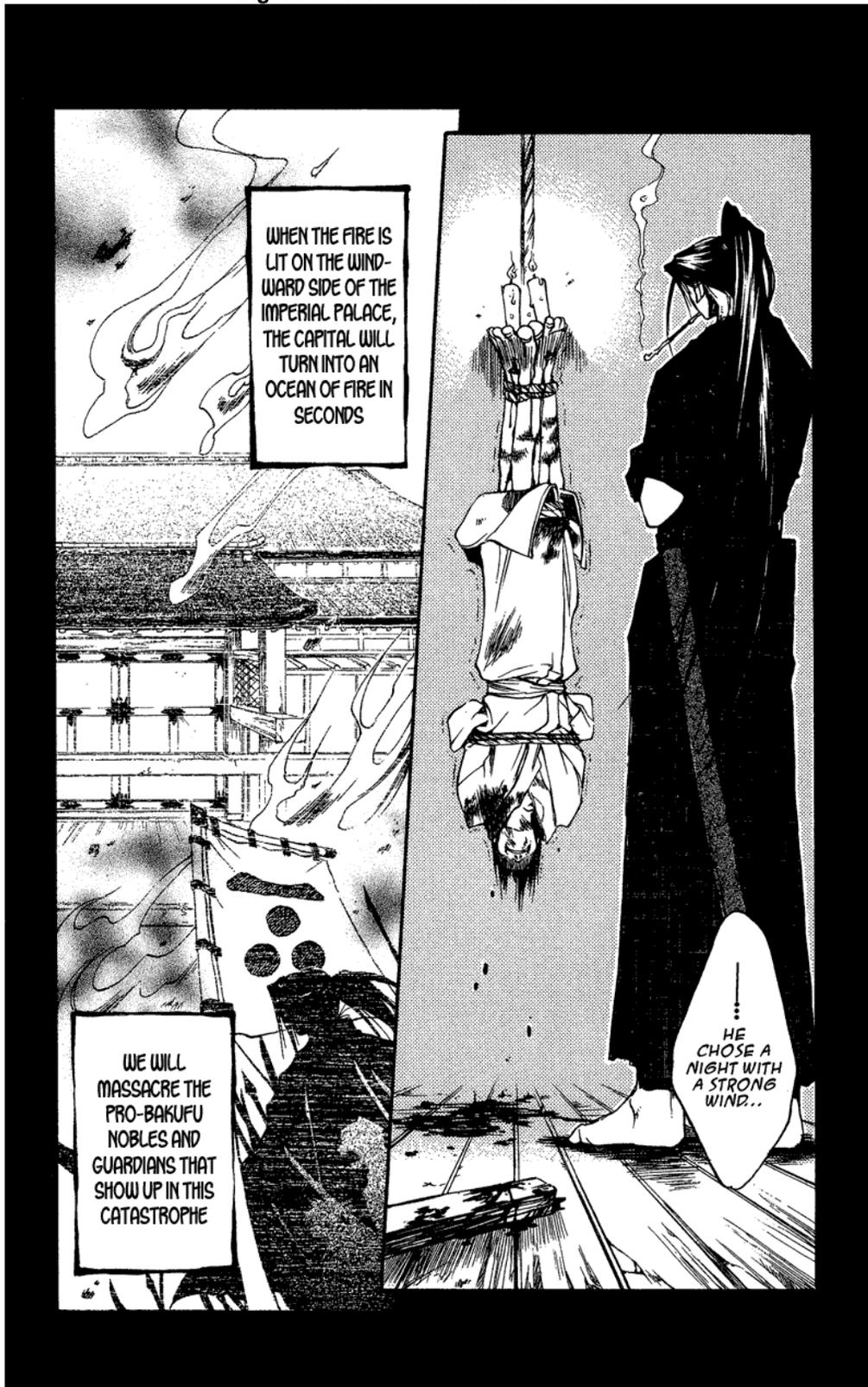
Restauração Meiji pretendia uma reforma nas estruturas japonesas, fossem elas políticas, econômicas ou sociais, podemos subentender, juntando os dois balões utilizados pela autora para narrar à história, que o *bakumatsu* foi um período turbulento, mas que através dele o reino do Japão pode começar a trilhar um novo caminho.

Ao longo de *Shinsengumi Imon Peacemaker*, podemos perceber que a autora faz menção a alguns acontecimentos ocorridos no período sendo o *Incidente Ikedaya* provavelmente o mais importante da trama.

De maneira geral podemos dizer que o Incidente *Ikedaya* foi o resultado de uma contra-medida adotada pelo *Shinsengumi* em relação aos planos dos samurais rebeldes liderados por Tosa e Choshu de atear fogo no palácio imperial aproveitando-se do caos para raptar o imperador e levá-lo ao feudo de Choshu. De acordo com Hillsborough (2005), o plano ainda consistia em matar os daimios que se opusessem a eles. O plano fracassa quando um comerciante (Shuntaro Furutaka) ligado aos rebeldes é preso e, após ser torturado, relata o que os rebeldes pretendiam.

Na obra de Nanae Chrono, a tortura de Furutaka e sua exposição do plano dos rebeldes também estão presentes na narrativa, conforme podemos observar nas imagens a seguir (fig. 6 e 7).

Figura 6 - Tortura de Shuntaro Furutaka



Fonte: Imagem extraída de *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Volume 5, capítulo 22, p. 60.

Legenda (fig. 6):

Furutaka: ... he chose a night with a strong wind...

[... ele escolheu uma noite com um forte vento...]

Furutaka: when the fire is lit on the windward side of the imperial palace, the capital will turn into an ocean of fire in seconds

[quando o fogo estiver aceso no barlavento ao lado do palácio imperial, a capital se tornará um oceano de fogo em segundos]

Furutaka: we will massacre the pro-bakufu nobles and guardians that show up in this catastrophe.

[vamos massacrar os nobres pró-bakufu e os guardas que aparecem nesta catástrofe.]

Figura 7 - Tortura de Shuntaro Furutaka II



Fonte: Imagem extraída de *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Volume 5, capítulo 22, p. 61.
(editada pelo autor)

Legenda (fig. 7):

Furutaka: and save the mikado from their hands. So that we can take the seat from the Choshu.

[e salvar o imperador de suas mãos. De modo que possamos tomar o trono para Choshu.]

Após analisarmos as duas imagens selecionadas, podemos fazer algumas considerações a respeito de seu conteúdo.

Inicialmente podemos observar que Nanae Chrono não fugiu muito do que é dito na historiografia no que diz respeito ao plano de atear fogo ao palácio imperial. Isto fica mais perceptível quando comparamos o conteúdo de sua narrativa com o relato do plano feito por Romulus Hillsborough em sua obra sobre o *Shinsengumi*. O plano, segundo o autor, consistia

Em uma ventosa noite de junho os rebeldes incendiariam o Palácio Imperial e, no tumulto que se seguiria, raptariam o imperador. Eles esperariam na clandestinidade para o protetor de Kyoto se apressar até o local, como inevitavelmente faria, e o cortariam. Eles iriam matar todos os outros senhores feudais que se opusessem a eles, e levariam o imperador para Choshu²⁶. (HILLSBOROUGH, 2005, p. 97)

Contudo, a narrativa da obra de Nanae difere em um ponto do que fora apontado por Hillsborough, enquanto o segundo utiliza o termo sequestrar (*kidnap*), Nanae Chrono utiliza o termo salvar (fig. 7). Provavelmente a autora utiliza a expressão "salvar o imperador"²⁷ para dar a visão da personagem Furutaka acerca do plano envolvendo o imperador, contudo também pode ser visto (o uso da expressão salvar ao invés de sequestrar) como uma forma da *mangaká* tentar manter um discurso imparcial na história.

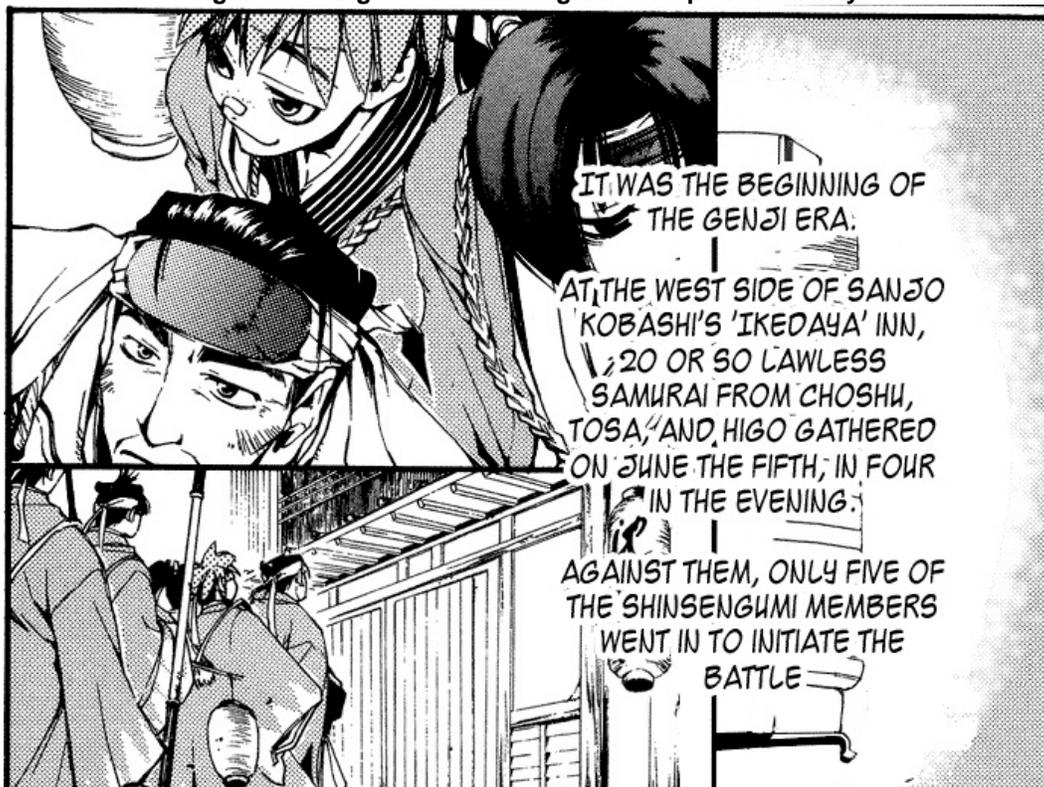
O segundo ponto que nos chamou atenção encontra-se na segunda vinheta da figura 6, a presença do estandarte do feudo de Choshu. Se observarmos com cuidado este é o único estandarte presente na imagem, o que nos sugere que Choshu era o principal artífice do plano. Além disto, o fato dele também aparecer sozinho nos passa a ideia de que somente os samurais de Choshu fariam o ataque, contudo, de acordo com Hillsborough (2005), além de Choshu, samurais do feudo de Tosa também faziam parte do plano.

Dando continuidade à trama criada por Nanae Chrono cujo auge é o famoso Incidente Ikedaya, vejamos como a autora narra este acontecimento (fig. 8 e 9).

²⁶ On a windy night in June the rebels would set fire to the Imperial Palace and in the ensuing uproar kidnap the emperor. They would wait in hiding for the protector of Kyōto to rush to the scene, as he inevitably would, and cut him down on the spot. They would kill any other feudal lords who opposed them, and remove the emperor to Chōshū. (no original)

²⁷ "save the mikado" (no original)

Figura 8 - Chegada do Shinsengumi à hospedaria Ikedaya



Fonte: Imagem extraída de *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Volume 5, capítulo 23, p. 92.

(editada pelo autor)

Legenda (fig. 8):

Narrador: It was the beginning of the Genji Era.

[Era o início da Era Genji].

Narrador: At the west side of Sanjo Kobashi's' Ikedaya' Inn, 20 or so lawless samurai from Choshu, Tosa and Higo gathered on June the Fifth in four in the evening.

[No lado oeste da Hospedaria 'Ikedaya' de Sanjo Kobayashi, 20 ou mais samurais rebeldes de Choshu, Tosa e Higo se reuniram em cinco de junho às quatro da tarde].

Narrador: Against them, only five of the Shinsengumi members went in to initiate the battle

[Contra eles, entraram apenas cinco membros do Shinsengumi, iniciando a batalha]

Figura 9 - Narrativa e personagens do Incidente *Ikedaya*

Fonte: Imagem extraída de *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Volume 5, capítulo 23, p. 61. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 9):

Narrador: There were 10 or so casualties on the lawless samurai side. Shinsengumi had one death and three people were critically injured.

[Houve 10 ou mais baixas no lado dos samurais rebeldes. Shinsengumi teve uma morte e três pessoas ficaram gravemente feridas.]

Narrador: This great battle was said to delay the Meiji Restoration by a year.

[Esta grande batalha foi dita por atrasar a Restauração Meiji por um ano.]

Narrador: It was written in history that it was the most dark, cold, and long night of bakumatsu (the last days of the Tokugawa Shogunate).

[Ela foi escrita na história como a mais escura, fria, e longa noite do bakumatsu (os últimos dias do *Shogunato* Tokugawa)].

Narrador: In other words, this was the famous...

[Em outras palavras, este foi o famoso...]

Tal como vimos anteriormente na figura 6, Nanae Chrono mais uma vez utiliza-se da narrativa de uma forma didática, nas imagens selecionadas podemos observar que autora procura detalhar (provavelmente para auxiliar seus leitores) o evento informando onde se encontra geograficamente a respectiva hospedaria, a época em que ocorreu, e o provável número de samurais participantes no conflito. Cruzando os dados fornecidos por ela com os de Romulus Hillsborough, percebemos que a autora buscou não fugir muito do que se relata sobre o incidente, inclusive não estabelecendo um número concreto de participantes no conflito, número esse que também não é confirmado pela historiografia, que aponta uma variação de 10 a 30 samurais envolvidos. Além disso, mais uma vez a sua narrativa sugere um tom de imparcialidade, sem apontar qual o lado que poderia ser supostamente o correto. Também não deixamos de notar que nas duas imagens, a forma como o texto está inserido junto ao desenho lembra-nos um pouco o *e-makimono*, não por questões estilísticas de traço ou forma, mas pela ausência de balões de fala, um dos ícones da arte sequencial atual.

Voltando-nos agora especificamente a figura 8, chamou-nos a atenção o rapaz²⁸ que possui um curativo no nariz, não pela presença do curativo em si, o que se destaca visto que se trata de um produto moderno, mas pela

²⁸ A personagem trata-se de Shinpachi Nagakura, um dos participantes do grupo *Shinsengumi* no ataque a hospedaria Ikedaya. Na mesma imagem ainda encontram-se presentes Isami Kondou e Souji Okita. As três personagens tiveram participação direta no evento.

expressão de sua face. Se a compararmos com as expressões tensas das demais personagens, tanto na quarta quanto na quinta figuras, ele demonstra um ar de tranquilidade, poderíamos dizer até de felicidade por estar indo para um provável combate. Uma das possíveis explicações para isso pode ser aquilo que Hillsborough definiu como "[...] A propensão para matar [...]"²⁹ (HILLSBOROUGH, 2005, p. 102), que segundo o autor seria uma característica do grupo *Shinsengumi*.

Indo para o desfecho da trama desta primeira obra de Nanae Chrono (o final do combate em *Ikedaya*), veremos a seguir como a autora narra o final do incidente que, como ela mesma já havia mencionado na figura 9, ficou conhecido historicamente como "[...] A mais escura, fria e longa noite do bakumatsu [...]"³⁰.

Segundo a historiografia (Hillsborough, 2005), um dos samurais mortos no evento foi Toshimaro Yoshida, o qual fora discípulo de Shoin Yoshida, mestre de alguns legalistas do feudo de Choshu e um dos defensores do ideal *sonno joui*, que numa tradução livre poderia ser assim colocado: "reverenciai ao imperador e expulsai os bárbaros". Na trama de *Shinsengumi Imon Peacemaker*, Toshimaro Yoshida ocupa o lugar de antagonista da história, fora ele quem assassinara os pais da personagem principal e um dos responsáveis pelo plano de atear fogo ao palácio imperial. Vejamos nas imagens a seguir (fig. 10 e 11), como a autora realiza o desfecho do incidente que culminou na morte de Yoshida Toshimaro.

²⁹ "[...] the propensity to kill [...]" (no original)

³⁰ "[...] the most dark, cold and long night of bakumatsu [...]". (no original)

Figura 10 - Diálogo entre Toshimaro Yoshida e Suzu Kitamura



Fonte: Imagem extraída de *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Volume 5, capítulo 24, p. 120.
(editada pelo autor)

Legenda (fig. 10):

Kitamura: Sensei!!

[Mestre!!]

Yoshida: ... if you're going to say that much, Suzu

[... se você vai falar muito, Suzu]

Kitamura: go to the Choshu headquarters and call for immediate reinforcements

[vá para o quartel de Choshu e chame reforços imediatamente]

Aqui podemos verificar uma das poucas vezes onde Nanae Chrono difere do que é dito pela historiografia, conforme ela é escrita por Hillsborough. Na versão da autora, Toshimaro Yoshida ordena que seu discípulo busque reforços no quartel do feudo de Choshu enquanto que, de acordo com Romulus Hillsborough, o próprio Yoshida, após escapar da hospedaria, havia se encarregado dos reforços e somente após isso, retornado para *Ikedaya* para continuar a lutar. O único ponto em comum nas versões de Nanae Chrono e

Hillsborough pode ser observado na primeira vinheta, quando é possível verificar que em ambas produções, Toshimaro Yoshida é descrito portando a lança com a qual participara da luta.

Para finalizar essa primeira obra de Nanae Chrono, vejamos na imagem a seguir (fig. 11) como a autora retratou a morte do principal vilão de sua trama.

Figura 11 - Assassinato de Toshimaro Yoshida



Fonte: Imagem extraída de *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Volume 6, capítulo 27, p. 22³¹.
(editada pelo autor)

Antes de realizarmos nossas observações sobre a figura 11, vamos apontar as personagens envolvidas na mesma, são eles: Souji Okita (de pé), Toshimaro Yoshida (ajoelhado) e Tetsunosuke Ichimura (deitado).

³¹ No volume original a imagem selecionada faz parte da página de número 38, entretanto, como estamos utilizando a versão digitalizada, optamos por utilizar a numeração da página em que a mesma se encontra, ou seja, página 22.

A cena da imagem selecionada refere-se à morte de Yoshida, o qual tem o seu coração provavelmente perfurado pela kataná de Ichimura e sua cabeça decapitada por Okita. Passamos agora às observações.

A primeira observação que fazemos refere-se ao nosso uso da expressão "provavelmente perfurado", dissemos isso, pois a autora não deixa claro se a espada portada por Ichimura chega a perfurar fatalmente Yoshida mantendo assim o mistério sobre a morte do mesmo, da qual, de acordo com Hillsborough pouco se sabe sobre as circunstâncias em que ocorreu, ou seja, nesse ponto a autora, que em certos momentos dá a sua versão dos acontecimentos, preferiu manter o mistério.

A segunda observação gira em torno da presença de Souji Okita na imagem. Se a autora preferiu manter o mistério de como Toshimaro Yoshida fora morto, ela também o mantém em relação a quem o assassinou. A imagem em questão põem em dúvida se Toshimaro Yoshida fora morto por Souji Okita ao ser decapitado, ou ao ser perfurado pela kataná de Tetsunosuke Ichimura.

Diferente de Nanae, que mantém o mistério do assassinato de Toshimaro Yoshida, Hillsborough, baseado em Kan Shimosawa, aponta Souji Okita como o algoz. De acordo com o autor "[...] Depois de armar-se com uma lança, correu de volta para a Ikéda'ya para continuar lutando. No jardim da parte de trás da casa, ele encontrou Okita, que o matou sem lutar.³²" (HILLSBOROUGH, 2005, p. 106). Mas então por qual motivo a autora mantém a dúvida? A provável explicação que encontramos para isso é a de que a autora insere Tetsunosuke Ichimura na trama, segundo a historiografia ele não consta no grupo que atacou a hospedaria *Ikedaya*, para que o mesmo pudesse obter a vingança contra o assassino de seus pais.

Nossa última observação é mais voltada para o que fora visto até aqui, ou seja, trata-se de uma observação geral sobre *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Ao longo da análise desta obra, percebemos que a autora, no que diz respeito a fatos históricos, procura manter um discurso imparcial na trama. Seu posicionamento só pode ser percebido quando a mesma faz uma

³² "[...] after arming himself with a spear, he ran back to the Ikéda'ya to continue fighting. In the garden at the rear of the house, he encountered Okita, who killed him without a contest. (no original)

espécie de separação entre heróis e vilões, nesse ponto a autora deixa-nos perceber seu posicionamento favorável ao *Shinsengumi*.

Muito embora as imagens selecionadas não repassem essa certeza, chegamos a esta conclusão por termos observado a obra toda, talvez isto fique mais perceptível ao leitor quando verificarmos em capítulo posterior como a autora representa os personagens históricos em sua obra. Dando continuidade a nossa análise, passamos agora a segunda obra de Nanae Chrono intitulada *Peacemaker Kurogane*, cujo fundo histórico é o *bakumatsu*.

Continuação de *Shinsengumi Imon Peacemaker*, *Peacemaker Kurogane* começou a ser publicado pela revista japonesa *Monthly Comic Blade* (editora *Mag Garden*) em 2001 e atualmente encontra-se paralisado, tendo publicado até o momento um total de 6 volumes.

A história continua tendo Tetsunosuke Ichimura como personagem principal, contudo, ao contrário da trama de *Shinsengumi Imon Peacemaker* na qual ele buscava vingança contra o assassino de seus pais, nesta segunda obra de Nanae Chrono é ele quem passa a ser alvo de vingança por parte do discípulo de Toshimaro Yoshida que, como visto acima, foi assassinado.

Inicialmente a autora começa sua história após terem decorridos alguns meses do Incidente *Ikedaya*, chama a atenção nessa segunda obra a presença de elementos sobrenaturais³³, ausentes na primeira. Contudo, assim como na sua obra anterior, interessa-nos especificamente a parte histórica, sendo que em *Peacemaker Kurogane*, escolhemos para análise a morte de Ryouma Sakamoto.

Samurai pertencente ao feudo de Tosa, Sakamoto foi um dos articuladores da aliança entre os feudos de Choshu e Satsuma contra o governo Tokugawa. Ao discutir a aliança Satsuma-Choshu, Andrew Gordon (2003, p. 57) diz que:

A figura-chave aqui foi Sakamoto Ryōma, o samurai Tosa que tinha se transformado de assassino anti-estrangeiros para reformador da abertura do país após seu encontro com o oficial do bakufu Katsu Kaishu. Sakamoto intermediou uma aliança secreta entre Satsuma e Chōshū em 1866. Os dois domínios prometeram apoiar-se mutuamente, no caso de um ataque do bakufu a qualquer um dos dois. Isso não demorou a acontecer, os Tokugawa não podiam tolerar o retorno dos legalistas ao poder em Chōshū. No verão de 1866, o

³³ Um exemplo disto é a "ressurreição" de Toshimaro realizada pelo seu discípulo que, para isso, se utilizou do crânio de seu mestre.

exército do bakufu embarcou em uma segunda expedição para o sudoeste para punir Chōshū. Ele pediu o apoio de outros domínios, mas Satsuma - obrigado por sua aliança secreta - e vários outros se recusaram a enviar tropas. A expedição terminou em uma derrota surpreendente para as forças mal motivadas do bakufu.³⁴

Ainda hoje no Japão, Sakamoto é lembrado em filmes, animes e mangás, cada qual com sua própria visão acerca desse ícone do período do *bakumatsu*. Sua morte também não possui uma versão oficial, o que dá margem para várias suposições sobre o ocorrido, como podemos observar nas imagens selecionadas da obra de Nanae Chrono.

³⁴ The key figure here was Sakamoto Ryōma, the Tosa samurai who had turned from anti-foreign assassin to open-the-country reformer after his encounter with the bakufu official Katsu Kaishū. Sakamoto brokered a secret alliance between Satsuma and Chōshū in 1866. The two domains promised to support each other in the case of a bakufu attack on either one. This was not long in coming, for the Tokugawa could not tolerate the return of the loyalists to power in Chōshū. In the summer of 1866, the bakufu army embarked on a second expedition to the southwest to punish Chōshū. It demanded support from other domains, but Satsuma —bound by its secret alliance — and several others refused to send troops. The expedition ended in a stunning defeat for the poorly motivated bakufu forces. (no original)

Figura 12 - Assassinato de Ryouma Sakamoto



Fonte: Imagem extraída de *Peacemaker Kurogane*. Volume 4, capítulo 21, p. 12. (editada pelo autor)

Inicialmente chamou-nos atenção na figura 12 que a autora utilizou-se apenas de um balão de fala (vinheta 2) o que não impede o leitor, mesmo na

ausência da linguagem escrita, de conseguir entender o que está se passando nas vinhetas. Nelas temos a figura de Sakamoto diante de uma personagem com o rosto parcialmente encoberto por uma máscara.

Por sua expressão de surpresa (vinheta 2), tem-se a impressão de que ele reconheceu quem está em sua frente. Pela silhueta e pelas vestimentas, a autora tenta inicialmente passar a ideia de que se trata de Tetsunosuke Ichimura, personagem principal da obra.

Contudo na mesma imagem, ela dá indícios aos seus leitores de que se trata de outra pessoa, pois adiciona elementos pertencentes à outra personagem ao suposto algoz de Sakamoto, mantendo assim o mistério sobre seu assassino, o qual iria ser revelado por ela em página posterior (fig. 13).

Figura 13 - Diálogo entre Suzu Kitamura e Akesato



Fonte: Imagem extraída de *Peacemaker Kurogane*. Volume 4, capítulo 21, p. 14³⁵. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 13):

Kitamura: What's this?

[O que é isso?]

³⁵ Assim como fizemos anteriormente na figura 11, optamos por utilizar a numeração da página da versão digitalizada, mesmo que aqui conste a numeração da página na versão impressa.

Kitamura: I was wondering where my little foreign friend had run off to... it's been a long time.

[Eu queria saber para onde meu pequeno amigo estrangeiro tinha corrido... faz um longo tempo.]

Akesato: ... Kita... mura ...

Na segunda vinheta da figura 13 finalmente é desfeito o mistério e revelado o nome do assassino de Ryouma na trama. Trata-se de Suzu Kitamura que, na obra anterior de Nanae Chrono fora discípulo de Toshimaro Yoshida e que em *Peacemaker Kurogane* torna-se o novo vilão, papel que na trama anterior era de seu mestre. Mas será que Nanae Chrono utiliza-se desse recurso apenas para dar prosseguimento a sua trama? A primeira vista pode nos dar essa impressão, entretanto, se observarmos o que é dito por Hillsborough, percebemos que a autora, a exemplo do que já fizera em *Shinsengumi Imon Peacemaker*, onde, ao se referir a morte de Toshimaro, mantém a dúvida de como fora morto.

Ainda hoje o assassino de Sakamoto é uma incógnita, o que existe são alguns suspeitos, sendo um deles Sanosuke Harada, conforme aponta Romulus Hillsborough (2010, p.115):

Os assassinos haviam deixado para trás dois itens - uma bainha vazia e um par de tamancos de madeira - o que levou os homens de Ryoma a acreditar que eles eram membros do Shinsengumi [...]. A bainha foi identificada por um desertor do Shinsengumi como a de Sanosuke Harada, membro do corpo. [...] Ele havia sido relatado por Nakaoka após o ataque dois dias antes de sua morte, o qual disse que um dos assaltantes tinha gritado um palavrão no dialeto Iyo. Além disso, os tamancos de madeira deixados foram identificados como aqueles que pertencem a uma pousada próxima, pela marca da pousada gravada na madeira. Quando os tamancos foram apresentados a uma empregada doméstica na pousada no dia após o ataque, ela testemunhou que na noite anterior ela havia emprestado os tamancos para um grupo de sete homens que se identificaram como membros do Shinsengumi.³⁶

³⁶ The assassins had left behind two items — an empty scabbard and a pair of wooden clogs — which led Ryoma's men to believe that they were members of the Shinsengumi [...]. The scabbard was identified by a defector of the Shinsengumi as that of one Harada Sanosuke, a member of the corps. [...] It had been reported by Nakaoka before his death two days after the attack that one of the assailants had screamed a profanity in the Iyo dialect. Furthermore, the wooden clogs left behind were identified as those belonging to a nearby inn, from the mark of that inn engraved in the wood. When the clogs were presented to a maid at the inn on the day after the attack, she testified that the night before she had lent the clogs to one of a group of seven men who had identified themselves as members of the Shinsengumi. (no original)

Mesmo mantendo o mistério sobre quem fora o algoz de Sakamoto, entendemos que (consciente ou inconscientemente), Nanae deixa transparecer ainda mais o seu posicionamento pró-*Shinsengumi*. Essa situação pode assim ser identificada na sua obra devido à autora utilizar-se de uma personagem criada por ela para identificar o assassino.

Para finalizarmos, chamamos a atenção para o fato da autora dar a sensação de possuir um posicionamento anti-Choshu. Chegamos a essa conclusão pelo fato de na primeira obra os vilões serem, em sua maioria, samurais pertencentes a este feudo. Além do mais, no caso do assassinato de Ryouma Sakamoto, a personagem Suzu Kitamura (algoz de Sakamoto na trama) também pertence ao feudo de Choshu.

2.2 Estrangeiros e samurais: o bakumatsu sob o olhar de Hideaki Sorachi

*Gintama*³⁷ é um mangá criado por Hideaki Sorachi e publicado pela revista *Weekly Shōnen Jump* desde 2003. Atualmente a obra possui aproximadamente 40 volumes e continua em publicação, devido a sua extensão, tal como fizemos anteriormente, elencaremos aqui dois pontos a serem analisados, primeiramente a presença estrangeira na trama e, posteriormente, a rebelião interna que acontecera no *Shinsengumi*³⁸.

A trama de *Gintama* tem como personagem principal Gintoki Sakata, um samurai que lutou na guerra para expulsar os *amanto*³⁹ e que, após ser derrotado na mesma, acaba trabalhando como uma espécie de *free-lancer*.

Somam-se a ele na trama as personagens secundárias Shinpachi Shimura e Kagura. Além destes, personagens históricas do período do *bakumatsu* e da Restauração Meiji, como vistos nas obras de Nanae Chrono, são inseridas na trama como aliadas ou inimigas da personagem principal.

Em relação à narrativa propriamente dita, parece que não foi uma preocupação de Hideaki Sorachi seguir uma linha cronológica em relação aos

³⁷ Pode ser traduzido como alma de prata.

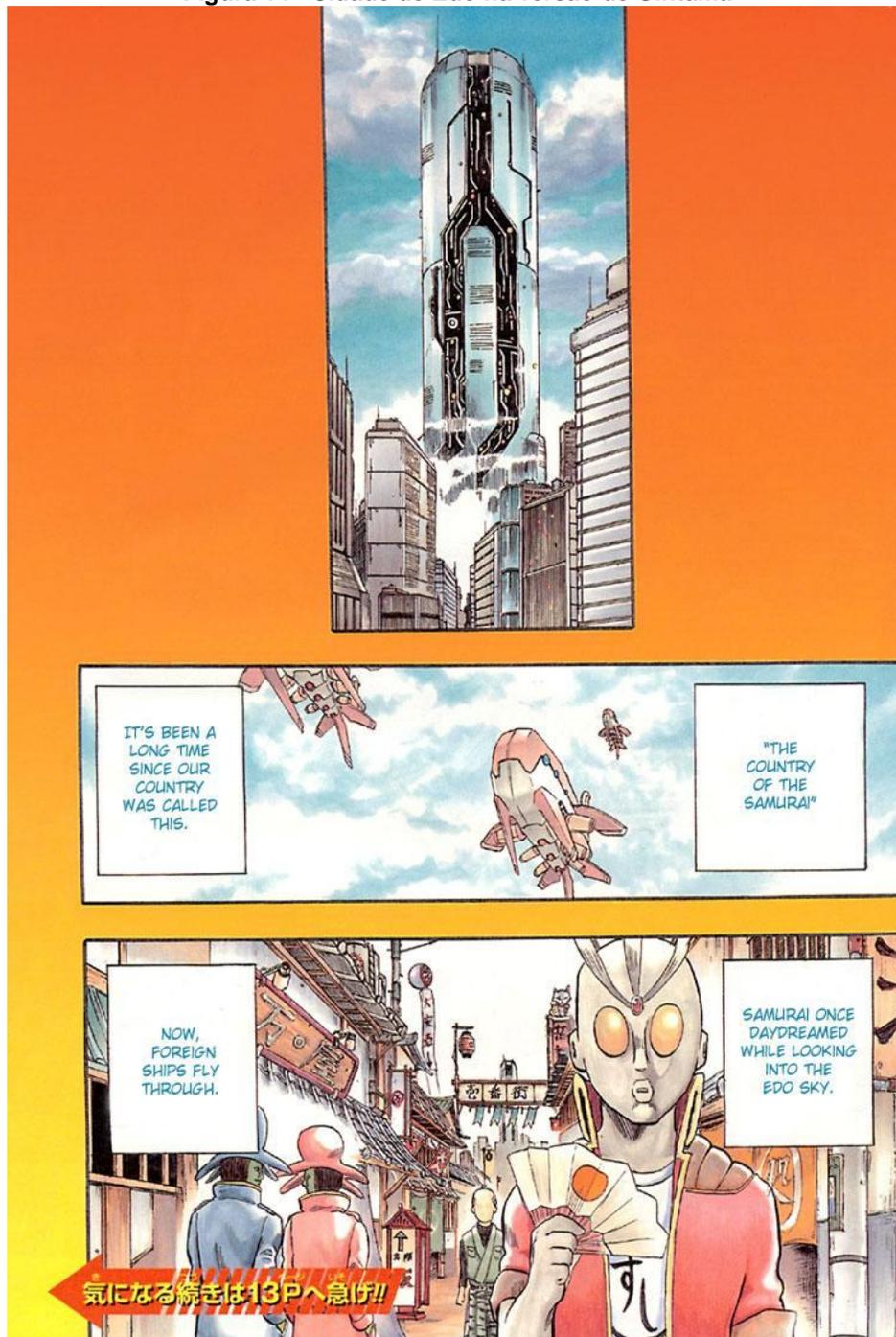
³⁸ Grupo criado pelo *Shogunato Tokugawa* para patrulhar as ruas de *Kyoto* durante o *bakumatsu*.

³⁹ *Amanto* seriam alienígenas que atacaram o Japão do período Tokugawa. Como no idioma japonês não existe plural, utilizaremos a palavra somente no singular.

acontecimentos históricos inseridos na mesma, os quais também não são muitos, ao contrário do que fora visto nas obras de Nanae Chrono.

Feita a introdução inicial da obra, passemos à análise de *Gintama* começando com a imagem a seguir (fig. 14).

Figura 14 - Cidade de Edo na versão de Gintama



Fonte: Imagem extraída de Gintama, volume 1, capítulo 1, página 06.

Legenda (fig. 14):**Narrador:** "The country of the samurai"

["O país dos samurais"]

Narrador: It's been a long time since our country was called this.

[Faz um longo tempo desde que nosso país foi chamado disto.]

Narrador: Samurai once daydreamed into the Edo sky.

[Samurais uma vez sonhavam com o céu de Edo.]

Narrador: Now, foreign ships fly through.

[Agora, navios estrangeiros voam por ele.]

Ao observarmos a imagem selecionada, o primeiro aspecto que nos chama a atenção é o fato da mesma ser colorida. Isto pode acontecer em situações especiais tais como a comemoração pela obra ter atingindo um determinado número de capítulos, pelo tempo em que vem sendo serializada, pelo lançamento da sua versão em formato *tankoubon*, entre outros. Neste caso específico, acreditamos se tratar da terceira possibilidade, pois se trata do primeiro volume, o que impediria as duas primeiras alternativas.

Dando prosseguimento, podemos observar que na 1ª vinheta aparecem vários edifícios futurísticos⁴⁰. Em um primeiro momento, entendemos que eles possam vir a sugerir a forte presença estrangeira e a assimilação de sua tecnologia pelos japoneses, mas isto também pode ser visto como um reforço, consciente ou inconsciente, por parte do autor daquilo que poderíamos chamar de tendência japonesa à assimilação de tecnologia.

Já a segunda vinheta apresenta, além de aeronaves, o balão do narrador, que nesse caso trata-se de uma das personagens secundárias, Shinpachi Shimura. Aqui notamos outra diferença em relação à Nanae Chrono, que prefere utilizar um narrador oculto. Voltando-nos aos balões em si, no primeiro já podemos identificar geograficamente onde ocorre a trama: o Japão, "o país dos samurais", enquanto que no segundo o autor complementa que isto não ocorre mais, que já não se dá mais aquele adjetivo ao país, dando a ideia

⁴⁰ Apesar do aspecto futurista, a trama de *Gintama* ocorre durante o *bakumatsu*, período final do *Shogunato Tokugawa*.

de que os samurais ou deixaram de existir ou que a casta passa por um processo de declínio.

A terceira vinheta talvez seja a mais relevante. Num primeiro plano, chama a nossa atenção um *amanto* (alienígena) com um leque com o círculo vermelho no centro, trajando uma camiseta com um ideograma japonês rodeado por prédios feitos no estilo tradicional japonês. Podemos interpretar isto como um processo de adaptação e aculturação que o estrangeiro sofre frente à cultura nipônica. De acordo com Tazawa (1973, p. 102)

[...] a cultura Ocidental estava, não obstante, espalhando-se profundamente e afetando as vidas das pessoas [...]. O que mais freqüentemente ocorria, todavia, era um encontro entre as duas culturas, resultando ou em estímulo mútuo, ou, conforme ocorria com freqüência nas artes, numa mistura altamente desejável de formas.

Retornando a segunda vinheta se olharmos atentamente a forma das espaçonaves elas nos lembram navios e se observarmos a fala do narrador no segundo balão da terceira vinheta podemos, nesse caso, fazer uma referência a chegada do estrangeiro ocidental por mar em terras japonesas. Também chama a atenção que, no que pese diferenças, os *amanto* possuem a estrutura básica de um ser humano como cabeça, tronco, braços, além do andar bípede. Em outras palavras, este alienígena pode ser visto, e assim provavelmente foi concebido por seu autor, como um estrangeiro.

Uma última observação que podemos fazer diz respeito justamente à presença estrangeira. Em *Shinsengumi Imon Peacemaker* e *Peacemaker Kurogane*, a presença de estrangeiros é inexistente na primeira e ínfima na segunda. Isto nos dá a impressão de que sua participação durante o *bakumatsu* foi insignificante. O mesmo parece não acontecer em *Gintama* no qual a presença de *amanto* é constante, inclusive a personagem Kagura é pertencente a uma das várias etnias (o clã *Yato*) que recebem a alcunha de *amanto*. Isto nos leva a crer que, enquanto Nanae Chrono tenta passar a ideia de que a Restauração, e anteriormente o *bakumatsu*, fora exclusivamente um evento interno japonês, Sorachi parece ter uma visão diferente, colocando a presença estrangeira, neste caso os *amanto*, com um papel de participação nos eventos ocorridos como, por exemplo, na obtenção de armas para a facção contrária ao *shogun*, conforme aponta Mark Ravina. Segundo ele:

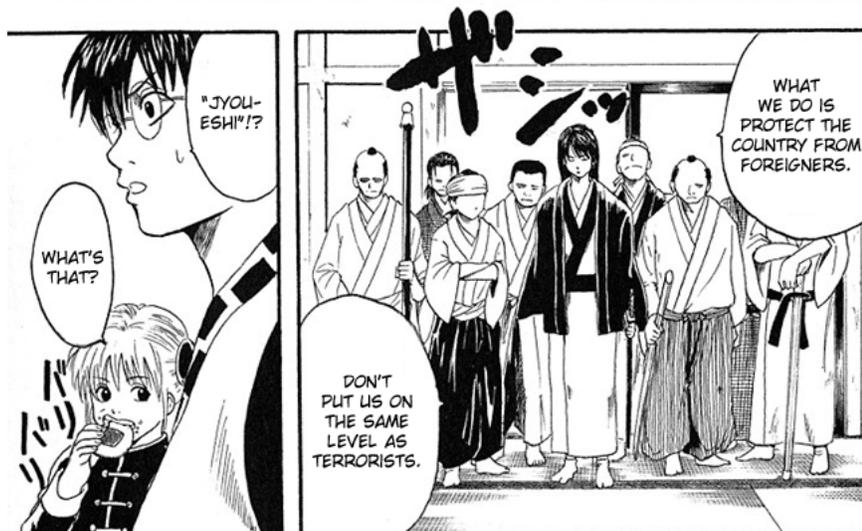
No verão de 1865 Sakamoto e Nakaoka começaram a trabalhar na cooperação concreta entre Satsuma e Chōshū. O primeiro item foi a corrida por armas. Chōshū precisava desesperadamente de armas, mas teve apenas contatos limitados com os comerciantes ocidentais de armas e teve de escapar a um embargo shogunal de armas. Satsuma, no entanto, tinha desenvolvido uma relação comercial significativa com Thomas Glover, um mercador escocês afiliado com a empresa britânica de Jardine Matheson. A venda de armas Glover para Satsuma violava o édito shogunal, mas os britânicos fizeram vista grossa para as atividades de Glover. Embora a Grã-Bretanha fosse publicamente neutra, diplomatas britânicos no Japão não eram avessos ao apoio para a atividade antishogunal. Sua resposta tímida às transferências ilegais de armas foi um primeiro passo para apoio secreto a Satsuma e Chōshū.⁴¹ (RAVINA, 2004, p. 126)

Claro que essa relação entre os estrangeiros e a facção contrária ao *bakufu* nem sempre fora amistosa, muito pelo contrário. De acordo ainda com Ravina, o próprio imperador Komei possuía um sentimento similar aos defensores do ideal *sonno joui*. Isto encontra-se presente também na obra de Sorachi, conforme podemos observar nas imagens a seguir (fig. 15 e 16).

⁴¹ In the summer of 1865 Sakamoto and Nakaoka began working on concrete cooperation between Satsuma and Chōshū. The first item was gun-running. Chōshū desperately needed weapons, but it had only limited contacts with Western arms merchants and had to evade a shogunal arms embargo. Satsuma, however, had developed a substantial business relationship with Thomas Glover, a Scottish merchant affiliated with the British firm of Jardine Matheson. Glover's arms sales to Satsuma violated shogunal edicts, but the British turned a blind eye toward Glover's activities. Although Britain was publicly neutral, British diplomats in Japan were not averse to quiet support for antishogunal activity. Their diffident response to illegal arms shipments was a first step toward secret support for Satsuma and Chōshū. (no original)

Figura 15 – Narrativa sobre a chegada dos *amanto* ao Japão por Kotarou Katsura

銀魂 1



NOTE: A "JYU-ESHI" IS A PERSON WHO PROTECTS A COUNTRY FROM FOREIGNERS.



Fonte: Imagem extraída de Gintama, volume 1, capítulo 5, página 17.

Legenda (fig. 15):

Katsura: Defeating the amanto that pollute our country.

[Derrotar os *amanto* que poluem o nosso país.]

Katsura: And a rebuilding the samurai country.

[E a reconstrução do país dos samurais.]

Katsura: What we do is protect the country from foreigners.

[O que fazemos é proteger o país de estrangeiros.]

Katsura: Don't put us on the same level as terrorists.

[Não nos coloquem no mesmo nível que os terroristas.]

Shimura: "Jyoueshi"!?

Kagura: What's that?

[O que é isso?]

Katsura: 20 years ago, during the amanto age, we, the "Jyoue", protected the country from foreign enemies.

[Há 20 anos, durante a idade amanto, os "Jyoue", protegeram o país dos inimigos estrangeiros.]

Katsura: The samurai, feeling pressured by incoming amanto, fought hard to chase them out of Edo.

[Os samurais, sentindo-se pressionados pela invasão amanto, lutaram muito para expulsá-los de Edo.]

Figura 16 - Castelo de Edo destruído



Fonte: Imagem extraída de Gintama, volume 1, capítulo 5, página 18. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 16):

Katsura: But the bakufu, who saw the amanto's power, became scared

[Mas o bakufu, que viu o poder dos amanto, ficou com medo]

Katsura: and they abandoned the samurai and made a compromise with the amanto.

[e eles abandonaram os samurais e fez um compromisso com os amanto.]

Katsura: The amanto then overtook the samurai and made them powerless.

[Os amanto em seguida utrapassaram os samurais e os deixou impotentes.]

Na figura 15, Sorachi, através de uma de suas personagens (Kotarou Katsura⁴²), procura demonstrar como os estrangeiros eram vistos pelos samurais favoráveis a sua expulsão, ou seja, como "poluidores" do país. Dessa forma, entendemos isso como uma crítica ao processo de ocidentalização pelo qual o Japão começara a passar a partir da abertura de seu país para estrangeiros realizada pelo *bakufu*. Também é possível identificar o papel que estes mesmos samurais haviam se outorgado: os reconstrutores do país (vinheta , segundo balão de fala da personagem), os protetores do país contra os estrangeiros (vinheta 2, primeiro balão), aqueles que lutaram para proteger o país quando da chegada dos estrangeiros (vinheta 4).

A figura 16, por sua vez é uma continuação do ponto de vista dos rebeldes e volta no tempo com a finalidade de narrar como fora a chegada dos estrangeiros e as medidas adotadas pelo governo do xogum. Focando-nos inicialmente no desenho, podemos identificar um castelo caracterizado pela arquitetura japonesa destruído. A partir da historiografia (Panikkar, 1977), podemos considerar que se trata do castelo de *Edo*, pertencente na época à família Tokugawa e centro do *shogunato*. Chegamos a essa conclusão pelo fato de que fora justamente em *Edo* que chegara a esquadra comandada pelo

⁴² Personagem baseada em Kogoro Katsura (posteriormente Kido Takayoshi), samurai do feudo de Chōshū e, segundo Romulus Hillsborough, "[...] a founding father of modern Japan". (HILLSBOROUGH, 2005, p. 107) ("[...] um dos fundadores do Japão moderno") - Tradução livre do autor)

Comodoro da marinha estadunidense Matthew C. Perry em 1853. Na versão de Sorachi, entretanto, vemos um castelo destruído por um ataque realizado pelos estrangeiros, o que segundo a historiografia, não ocorreu. O que se tem registrado, conforme vários pesquisadores, dentre os quais podemos citar Andressen (2002); Henshall (2004) e Huffman (2010), é que Perry deixou seus navios na baía de *Edo*, muito provavelmente, com seus canhões apontados para o território japonês, com a finalidade de pressionar o *bakufu* a abrir suas portas para as outras nações, principalmente os Estados Unidos da América.

A consequência desta pressão pode ser vista na narrativa encontrada nos balões da figura 16. O governo Tokugawa, segundo o texto do primeiro balão de fala da personagem, com medo do poder estrangeiro abandona a casta dos samurais, a qual havia combatido pelo seu país, e cria um compromisso com os invasores. Este compromisso ao qual se refere à narrativa é o que ficou conhecido como os "tratados desiguais". Conforme Kenneth Henshall (2004, p. 68) aponta:

Estes 'tratados desiguais' conquistados por 'diplomacia de canhoneira' eram humilhantes para os japoneses. Uma concessão particularmente irritante era o direito de extraterritorialidade, pelo qual os cidadãos estrangeiros que infringiram a lei foram julgados por seu cônsul em vez de as autoridades legais do país anfitrião. Este foi um claro rebaixamento do Japão ao status de 'incivilizado', e isto feriu muito o orgulho e a sensibilidade japonesa, pois eram os demônios ocidentais - não os japoneses - que deveriam ser os bárbaros.⁴³

Mas qual o motivo que pode ter levado o autor a dar essa importância inicial à presença estrangeira em sua trama? Seria apenas para contar a história que se passa em sua obra? A primeira vista pode parecer que sim, contudo, se verificarmos o contexto histórico em que a mesma foi criada (a partir de 2003), podemos perceber que nesse momento existe um crescimento de estrangeiros no Japão.

De acordo com Kelsen Sato em matéria veiculada no jornal *Nippo-Brasil*⁴⁴ de julho de 2005, o número oficial de estrangeiros no arquipélago

⁴³ These 'unequal treaties' won by 'gun-boat diplomacy' were humiliating to the Japanese. One particularly galling concession was the right of extraterritoriality, by which foreign nationals who broke the law were tried by their consul rather than the legal authorities of the host nation. This was a clear relegation of Japan to 'uncivilised' status, and it hurt Japanese pride and sensibilities greatly, for it was the western devils – not the Japanese – who were supposed to be the barbarians. (no original)

⁴⁴ Jornal Nippo-Brasil, ano XI, nº 316, 6 a 12 de julho de 2005.

japonês no referido ano era de 1.973.747, um aumento de mais de 58 mil pessoas comparado a 2003.

Esse aumento nos leva a crer que muitos japoneses não devem ter sido favoráveis à chegada de estrangeiros, uma vez que os mesmos poderiam a vir ocupar uma vaga no mercado de trabalho, transformando-se, portanto, num concorrente para os japoneses. Devido a isso, concluímos que o autor, aproveita essa possível tensão contemporânea para lembrar em sua obra, mesmo que em momento e circunstância diferentes, que em outro período os japoneses já haviam tido um sentimento de xenofobia⁴⁵, talvez como uma forma de conter o novo sentimento que pudesse vir a existir.

A partir deste momento, começamos a nos dedicar à segunda metade da nossa análise, vamos verificar como Hideaki Sorachi narra um acontecimento particular que ocorrera com o *Shinsengumi*.

A exemplo do que fizera Nanae Chrono, Sorachi também faz menção ao *Shinsengumi* e a alguns acontecimentos em que eles tiveram participação, contudo, por não se tratar do foco principal do autor, ao contrário da obra de Chrono, ele pouco se refere à história de um dos mais famosos grupos defensores do *bakufu*, o *Shinsengumi*.

A primeira narrativa envolvendo os "lobos de Mibu"⁴⁶, refere-se ao Incidente *Ikedaya*, o qual vimos anteriormente na obra de Nanae Chrono. A segunda refere-se a outro incidente, *Aburakoji-Shichijo*. A terceira traça uma relação entre o *Shinsengumi* e o *Mimawarigumi*, outro grupo que, a exemplo do primeiro, também defendia o regime Tokugawa. Destas, interessa-nos particularmente a segunda.

O Incidente *Aburakoji-Shichijo*, também chamado por Romulus Hillsborough como a batalha *Aburakoji-Shichijo*, refere-se ao assassinato de Kashitarou Itou, terceiro no comando do *Shinsengumi* após Isami Kondou e Toshizou Hijikata, realizado pelo próprio grupo.

Conforme o próprio Hillsborough (2005), o motivo aparente para o assassinato de Itou foi o seu pedido de dinheiro ao comandante do *Shinsengumi*, Isami Kondou, para realizar trabalhos de espionagem no feudo

⁴⁵ Sobre a xenofobia durante o *bakumatsu* ver: SWALE, Alaistar D. The Meiji Restoration: Monarchism, Mass Communication and Conservative Revolution. New York: Palgrave Macmillan, 2009.

⁴⁶ Uma das formas de se referir ao *Shinsengumi*.

rebelde de Choshu. Além do mais, segundo o autor, eliminando Ito e posteriormente seus seguidores, Kondou daria fim na facção que passara a existir dentro do próprio *Shinsengumi*, a facção *Kodaiji*.

Certamente não foi nossa intenção escolher esse incidente por se tratar de um caso de assassinato, mas sim para verificarmos como o autor o narra em sua obra. Começemos com a visualização de três imagens em sequência (fig. 17, 18 e 19).

Figura 17 – Hijikata e Ito I



Fonte: Imagem extraída de *Gintama*, volume 19, capítulo 158, página 16. (editada pelo autor)

Figura 18 – Hijikata e Ito II



Fonte: Imagem extraída de Gintama, volume 19, capítulo 158, página 17. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 18):

Ito: Hijikata-kun, I have something to ask you.

[Hijikata-kun, eu tenho algo para lhe perguntar.]

Hijikata: What a coincidence, me too.

[Que coincidência, eu também.]

Ito/Hijikata: You hate me, right?

[Você me odeia, certo?]

Figura 19 - Hijikata e Ito III



Fonte: Imagem extraída de Gintama, volume 19, capítulo 158, página 18. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 19):

Ito/Hijikata: One day I might have to kill you.

[Um dia eu poderei ter de matá-lo]

A partir de uma breve descrição destas imagens, podemos perceber nelas a presença de duas personagens: a de cabelo escuro trata-se de Toshizou Hijikata⁴⁷ enquanto que a de cabelos claros e óculos é Kashitarou Ito, ambos trajando um uniforme do *Shinsengumi* em estilo ocidental e na cor preta, nesse ponto o autor parece ter optado por não utilizar o uniforme tradicional do grupo.

Os olhares trocados pelas personagens (fig. 17, vinhetas 3 e 4) sugerem um sentimento de inimizade entre eles, ou até mesmo remetem a um ódio mútuo, isso fica mais evidente na figura 18 quando ambas personagens questionam-se mutuamente (vinheta 3) e, mais ainda, quando elas se juram de morte na figura 19.

É possível considerar que o autor não necessitava do balão de fala das personagens para expressar o seu pensamento, isto fica bem perceptível na

⁴⁷ O autor troca o nome de Toshizou Hijikata para Toshirou Hijikata.

expressão dos olhares que ele dera a suas personagens, nesse caso, o texto apenas ratifica o que a imagem já havia demonstrado.

Ao longo da trama, o autor vai demonstrando os planos da facção liderada por Ito: assassinar Isao Kondou⁴⁸ e se tornar o novo líder do *Shinsengumi*. Para isso, Sorachi faz com que ele se alie ao *Kiheitai*⁴⁹, que na sua obra, é uma das facções que possui por objetivo expulsar os *amanto* do Japão. A história transcorre por vários capítulos, focando-se na rivalidade entre Ito e Hijikata e na tentativa do primeiro em assassinar Kondou até chegar ao duelo derradeiro entre ambos, como podemos observar a seguir (fig. 20).

⁴⁸ Personagem baseado em Isami Kondou, comandante do *Shinsengumi*.

⁴⁹ De acordo com Marius Jansen (2008), *Kiheitai* era uma das várias milícias contratadas pelo feudo de Choshu para lutar contra o *bakufu*. Veremos um pouco mais sobre seu líder Shinsaku Takasugi em capítulo posterior.



Fonte: Imagem extraída de Gintama, volume 20, capítulo 168, página 28. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 20)

Ito: Hijikata!!

Hijikata: Ito!!

Como a imagem da figura 20 sugere, um último duelo entre Hijikata e Ito é travado na presença de espectadores, em sua maioria, membros do *Shinsengumi*. Na imagem podemos notar que o autor decide por mudar o que é

contado conforme a historiografia, a qual é assim colocada por Romulus Hillsborough (2005, p. 154-155):

[...] Na tarde de 18 de novembro, Kondō enviou um mensageiro para o quartel de Itō [...]. O convite de Kondō foi sob o pretexto de providenciar o dinheiro que Itō havia solicitado e discutir assuntos nacionais com ele. Itō aceitou o convite. Ele não tinha nenhuma razão para duvidar das boas intenções de Kondō. [...] Quando Itō despediu-se, em torno de oito horas, ele estava embriagado. Ele pensava que o ar frio do inverno iria limpar sua cabeça. Ele estava errado. Os homens de Kondo, incluindo Oishi Kuwajirō, Nobukichi Miyagawa, e, provavelmente, Hajime Saitō, esperavam sob o luar ao longo de uma rua estreita, um pouco além onde o ponto Shichijōdōri cruza a rua Aburakoji na parte sudoeste da cidade.

[...] O nome da encruzilhada, Aburakoji-Shichijō, se tornaria sinônimo do notório assassinato. Tão frio era o ar da noite que, logo após os assassinos fugirem do local, o sangue nas roupas de Itō congelou..⁵⁰

Podemos notar que ambas as narrativas são contraditórias, enquanto Sorachi descreve um duelo entre Hijikata e Ito, Hillsborough informa que Ito, na realidade, fora morto em um combate com três integrantes do *Shinsengumi*, sendo que Hijikata não estava entre eles. Por que então o autor muda a história dessa forma? Acreditamos que o autor preferiu dar um final mais digno para a sua personagem, um duelo com o seu maior rival, quando, então, eles trocam golpes finais com suas espadas. Também existe o fato de que um combate final entre dois samurais é mais justo do que um combate no qual existem três contra um, sendo que o primeiro caso pode vir a dar mais emoção para seus leitores.

Ainda podemos observar que, com exceção da primeira vinheta, não foi necessário o autor fazer uso de balões para expressar o que ocorre na página, uma vez que as imagens por si só já explicam o que está ocorrendo. Além do mais, a expressão das personagens que estão duelando, mesmo na ausência de qualquer fala, dá a entender que as mesmas entoam algum "grito de guerra", transmitindo ao leitor as informações necessárias para a

⁵⁰ [...] On the afternoon of November 18, Kondō sent a messenger to Itō's headquarters [...]. Kondō's invitation was under the pretext of providing Itō with the money he had requested and discussing national affairs with him. Itō accept the invitation. He had no reason to doubt Kondō's good intentions. [...] when Itō took his leave at around eight o'clock, he was intoxicated. He thought that the cold winter air would clear his head. He was wrong. Kondō's hit men, including Oishi Kuwajirō, Miyagawa Nobukichi, and probably Saitō Hajimé, waited in the moonlight along a narrow lane, just beyond which point Shichijōdōri crossed Aburakoji Street in the southwestern part of the city.

[...] The name of the crossroads, Aburakoji-Shichijō, would become synonymous with the notorious assassination. So cold was the night air that soon after the assassins fled the scene, the blood on Itō's clothes had frozen solid

compreensão da ação. A tudo isso se soma a expressão das personagens presentes nas vinhetas 2 e 4, as quais observam o duelo silenciosamente e com um semblante sério, o que nos leva a interpretar que elas esperam pelo final do conflito, o qual virá com a morte de um dos duelistas.

A última imagem que escolhemos para finalizar esta análise da obra de Hideaki Sorachi é uma das mais importantes da sua narração, uma vez que a mesma procura demonstrar, digamos, o espírito do *shounen* mangá.

Figura 21 - Shinsengumi e Ito



Fonte: Imagem extraída de *Gintama*, volume 20, capítulo 168, página 30. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 21):**Ito:** Th...

[O...]

Ito: Thank you.

[Obrigado]

Escolhemos essa imagem pelo fato dela demonstrar algo muito comum de se encontrar em mangás voltados para garotos, o valor da amizade. Este final, escolhido para a personagem, até então considerada vilã nesta parte da trama, demonstra que o autor quer passar a mensagem para seus leitores de que não importa as rivalidades ou as desavenças, no final, deve-se perdoar o que acontece e buscar cultivar a amizade com aqueles que nos cercam. Para isso, utiliza-se de poucas palavras, um simples obrigado (neste caso seguido de lágrimas), procurando demonstrar apenas através da imagem (vinheta 1), os laços que ligam o *Shinsengumi* com a personagem que tentara uma rebelião interna e matar o seu comandante, para isso, Sorachi utiliza-se de fios "invisíveis", como pode ser observado na primeira vinheta.

A seguir, como última parte deste capítulo, observaremos as mudanças ocorridas após a Restauração Meiji através da obra *Rurouni Kenshin* de Nobuhiro Watsuki.

2.3 Os primeiros anos da Restauração Meiji sob o olhar de Nobuhiro Watsuki

Rurouni Kenshin é um mangá criado por Nobuhiro Watsuki. Publicado na revista *Weekly Shounen Jump*, entre os anos de 1994 a 1999, o mangá possui 28 volumes. A obra de Watsuki tem seu recorte temporal e ambientação no final dos anos 1870, continuando pelos anos 1880, período em que a Era Meiji encontrava-se em consolidação.

O enredo tem como personagem principal Kenshin Himura⁵¹, um samurai que lutara no *bakumatsu* ao lado dos revolucionários e que desaparece após a Restauração Meiji vindo há reaparecer alguns anos depois como um *rurouni* (andarilho).

O mangá de Nobuhiro, a exemplo dos anteriores, apresenta acontecimentos históricos, principalmente nos últimos volumes quando é contado o passado do protagonista, contudo, nos deteremos aqui apenas em algumas transformações ocorridas no que diz respeito a sociedade japonesa do pós-restauração, as quais são elencadas a seguir:

- 1) A proibição do porte de espadas em público;
- 2) A "igualdade" de classes promovida pelos restauradores, a qual possibilitou a ascensão dos mercadores;
- 3) O processo de ocidentalização sofrido pela sociedade japonesa;
- 4) A questão da miséria em que boa parte da população foi lançada após as reformas.

Uma das primeiras mudanças ocorridas durante a Era Meiji foi a questão do desarmamento da extinta casta dos samurais, conforme podemos observar na imagem a seguir (fig. 22).

⁵¹ Kenshin é um personagem fictício que foi, segundo seu autor, baseado num famoso *hitokiri* (assassino), Gensai Kawakami que lutou contra o shogunato.

Figura 22 - Diálogo entre Kenshin Himura e Kaoru Kamiya



Fonte: Imagem extraída de *Rurouni Kenshin*, volume 1, capítulo 01, página 08 (editada pelo autor)

Legenda (fig. 22):

Himura: I'm a rurouni

[Eu sou um andarilho]

Himura: with no family or profession. A wandering swordsman

[Sem família ou profissão. Um espadachim andarilho]

Himura: I just arrived in town. I don't know anything about bloodshed in the streets

[Acabei de chegar na cidade. Eu não sei nada sobre o derramamento de sangue nas ruas]

Kamiya: Well... Well how would you explain this sword at your waist?

[Bem... Bem como você explicaria essa espada na sua cintura?]

Kaomiya: Swordsmen aren't allowed to carry real swords!

[Espadachins não estão autorizados a portar espadas reais!]

A kataná⁵² talvez seja o elemento que mais identifica o samurai. Com a reformulação do sistema social promovido pelo governo Meiji, a casta dos samurais fora extinta (pelo menos oficialmente) juntamente com o sistema que lhes dava sustentação. Para um maior controle da classe guerreira insatisfeita, o governo central acaba tirando dos samurais talvez o maior símbolo que lhes dava legitimidade, a espada, conforme apontado na terceira vinheta.

Sobre a proibição de espadas, Milton Meyer observa que foi um dos motivos que levou à rebelião promovida por Takamori Saigou, um dos líderes da restauração, contra o governo Meiji. De acordo com o autor:

Outro golpe no privilégio samurai também veio em 1876, quando o governo os proibiu de usar as tradicionais duas espadas que os marcaram como uma classe separada com históricos direitos especiais . Para alguns conservadores samurais, estes desenvolvimentos tinham sido demasiados drásticos. [...] A revolta samurai mais grave eclodiu em Satsuma. Lá, os conservadores se reuniram em torno de Saigo Takamori (1827-1877), um dos ex-samurais que sentiu que o novo governo estava indo longe demais e rápido demais em suas reformas. [...] A Rebelião de Saigo foi significativa como o último protesto de um sistema feudal agonizante, a grande maioria dos japoneses, incluindo ex-samurais, tácita ou abertamente, concordou com as políticas de realinhar as classes sociais.⁵³ (MEYER, 2009, p. 143)

Certamente nem todos os samurais ficaram satisfeitos com as mudanças. Na obra de Watsuki, por exemplo, a personagem principal, embora com a proibição do porte de espadas em público, continua portando-a. Apesar de na trama o discurso utilizado ser de que o mesmo a usa para "proteger os fracos", o fato de ir contra a lei estabelecida pode ser entendido como um recurso utilizado pelo autor para demonstrar a não aceitação de algumas mudanças ocorridas após a restauração. Um detalhe importante é que o

⁵² Espada japonesa. No caso da personagem principal trata-se de uma *sakabatou*, uma espada com a lâmina ao contrário.

⁵³ Another blow to samurai privilege also came in 1876, when the government prohibited them from wearing the traditional two swords that had marked them as a separate class with special historic rights. For some samurai conservatives, these developments had been too drastic. [...] The most serious samurai revolt broke out in Satsuma itself. There, conservatives rallied around Saigo Takamori (1827–1877), one of the ex-samurai himself but one who felt that the new government was going too far and too fast in its reforms. [...] Saigo's rebellion was significant as the last protest of a dying feudal system, for the great majority of the Japanese, including the ex-samurai, tacitly or openly concurred with the policies of realigning social classes.

protagonista, a exemplo de Takamori Saigou, também lutou ao lado dos revolucionários na trama.

Entretanto, não foi somente a proibição do porte de espadas que descontentou membros da casta samurai. A "igualdade de classes" promovida pelos restauradores foi algo não muito bem recebido pelos outrora ocupantes do topo da pirâmide social japonesa.

A sociedade japonesa do período Tokugawa, de acordo com Ruth Benedict (2006) encontrava-se assim dividida: No topo a família imperial e a nobreza cortesã, em seguida vinham os samurais, os camponeses, os artesãos, os comerciantes e, por fim, os párias.

Um ponto relevante ressaltado por Benedict é o fato dos comerciantes encontrarem-se acima, e somente, dos párias. Para a autora, isto aconteceu, pois "[...] Uma classe de comerciantes é sempre demolidora do feudalismo. À medida que os negociantes tornam-se respeitáveis e prósperos, o feudalismo decai" (BENEDICT, 2006, p. 58).

Na restauração, se os samurais foram os principais participantes do conflito armado, coube aos comerciantes o apoio financeiro, como consequência, enquanto a casta dos samurais passou a entrar em declínio, a outrora mal quista classe mercantil começou a entrar num período de ascensão, não apenas econômica, mas também social, e prestígio junto ao novo governo. Inclusive muitos samurais, após a queda do regime Tokugawa, passaram à condição de comerciantes, o que, obviamente, não foi bem visto por outros samurais.

Algo semelhante pode ser encontrado na obra de Watsuki. Em um dos capítulos o autor narra à história do filho de um ex-samurai que não aceita que seu pai tenha se transformado em um comerciante (fig. 23)

Figura 23 - Diálogo entre as personagens Yutaro e Kaoru Kamiya



Fonte: Imagem extraída de *Rurouni Kenshin*, volume 5, capítulo 38, página 163 (editada pelo autor)

Legenda (fig. 23):

Yutaro: I'm gonna be just as good a swordsman as sensei is. And I'm gonna show Pop!

[Vou ser tão bom espadachim como o mestre é. E vou mostrar ao papai!]

Kamiya: You're going to show your father, you say?

[Você vai mostrar ao seu pai, você diz?]

Yutaro: Yeah.

[Sim.]

Yutaro: He's lost all his honor because he sells stuff. He's always smiling and bowing to people who don't deserve it. He sells swords. The souls of warriors, to others for a profit.

[Ele perdeu toda sua honra, pois ele vende objetos. Ele está sempre sorrindo e curvando-se para as pessoas que não merecem. Ele vende espadas. As almas dos guerreiros, para outros pelo lucro.]

Yutaro: He's sold out his own soul by doing all of this.

[Ele vendeu sua alma fazendo tudo isso.]

No diálogo da vinheta 3, podemos perceber no discurso da personagem Yutaro o quão mal vista era a classe dos mercadores. Inicialmente a personagem diz que seu pai, ao transformar-se em um mercador, jogou fora a honra da família. Como vimos anteriormente, na divisão social do período Tokugawa existia uma grande diferença entre a posição ocupada por um samurai na pirâmide social e a que era reservada aos comerciantes, o que nos leva a deduzir que a mudança social de samurai para comerciante, mesmo após a restauração, ainda era vista como um descenso social.

O segundo ponto que nos chamou a atenção foi a frase "Ele está sempre sorrindo e curvando-se para as pessoas que não merecem"⁵⁴. Consideramos esta crítica relevante, sobretudo, pelo fato de a mesma demonstrar uma mudança de papéis na sociedade japonesa. Se outrora todas as camadas sociais abaixo da casta samurai deveriam curvar-se diante da presença de um guerreiro (caso não o fizessem poderiam ser mortos no local), após a restauração alguns ex-samurais menos abastados, e que passaram a depender de um emprego, tiveram de passar a se curvar para mercadores que ascenderam socialmente e que antes estavam bem abaixo dos mesmos na organização social.

Por fim, a última parte do discurso parece resumir o descontentamento da personagem para com seu pai. "Ele vende espadas. As almas dos guerreiros, para outros pelo lucro. Ele vendeu sua alma fazendo tudo isso."⁵⁵. Podemos observar neste trecho mais uma vez a questão das espadas, se anteriormente Watsuki trata sobre a questão da proibição do porte de espadas e coloca o protagonista como alguém que não a aceita, aqui a crítica gira em torno do comércio de espadas, consideradas como as "almas" dos guerreiros que outrora dominaram o Japão. Em outras palavras, o comércio que está sendo feito não é o de simples armamentos, mas de ícones que representavam aqueles que por vários séculos se impuseram às demais camadas da sociedade.

⁵⁴ "He's always smiling and bowing to people who don't deserve it ". (no original)

⁵⁵ "He sells swords, the souls of warriors, to others for a profit. He's sold out of his own soul by doing all of this ". (no original)

Passaremos agora ao terceiro subtópico que trata do processo de ocidentalização. Este é ressaltado por Watsuki em *Rurouni Kenshin*, conforme podemos observar na imagem a seguir (fig. 24).

Figura 24 - Restaurante Akabeko



Fonte: Imagem extraída de *Rurouni Kenshin*, volume 1, capítulo 01, página 128.

Legenda (fig. 24):

Narrador: The Meiji Era of culture and enlightenment had numerous effects on daily society; for example, many different types of food were introduced.

[A Era Meiji, da cultura e da iluminação, teve vários efeitos sobre o cotidiano da sociedade; por exemplo, foram introduzidos diversos tipos de alimentos.]

Narrador: One of these, sukiyaki (then known as gyunabe, a sort of beef hot-pot) was very popular among the working class because of its affordability.

[Um deles, sukiyahi (então conhecido como gyunabe, uma espécie de carne hot-pot) era muito popular entre a classe trabalhadora por causa de sua acessibilidade.]

Tae: C'mon in! Can i he...

[Bem-vindo! Posso aj...]

Tae: Oh! Hey Kaoru!

[Oh! Olá Kaoru!]

Kamiya: Hey, Tae! Long time no see!

[Olá, Tae! Quanto tempo!]

Tae: You look so much nicer all the time!

[É bom ver que você está bem!]

Tae: I don't think I've seen your friends before...

[Eu não acho que já tenha visto seus amigos antes...]

Tae: Is that your boyfriend over there?

[Este é o seu namorado?]

Kamiya: N-n-n-NO! He's just someone staying at the dojo...

[N-n-n-NÃO! Ele é só alguém que fica lá no dojo...]

Personagem: YEAH, RIGHT!

[SIM, CERTO!]

Logo no começo da página selecionada, Watsuki, através dos balões do narrador (vinhetas 1 e 2), informa a seus leitores que após a Restauração Meiji, houve uma mudança no cotidiano e na cultura das pessoas. O autor usa como exemplo a mudança na culinária citando o exemplo de um prato, o

sukiyaki, o qual não era muito comum de ser consumido pela população japonesa. Contudo, ainda na mesma imagem, outro elemento indica a presença da ocidentalização, trata-se do laço de cabelo utilizado pela personagem Kaoru (vinhetas 3, 4 e 5). Se prestarmos atenção na imagem como um todo, podemos observar que em sua grande maioria, as personagens presentes, inclusive Kaoru, trajam-se com roupas tipicamente japonesas, contudo, Kaoru, para prender os cabelos, utiliza-se de uma fita.

De acordo com Gustavo Furuyama (2008, p. 94) "[...] o vestuário do período Meiji foi influenciado pelo Ocidente. Os elementos tradicionais japoneses tiveram que se integrar com os novos acessórios e estilos ocidentais". Furuyama cita como exemplos desses acessórios ocidentais os laços utilizados para prender cabelos.

Contudo não foi apenas na culinária e no vestuário que o processo de ocidentalização se fez presente, podemos citar ainda a parte bélica, com o advento de armas ocidentais modernas.

É importante frisar que, a exemplo do que vimos anteriormente, essas transformações não foram bem aceitas por parte da sociedade. Na verdade podemos dizer que houve uma espécie de divisão entre apoiadores e opositores ao processo de ocidentalização.

No primeiro grupo, o dos apoiadores, segundo Milton Meyer (2009) existiam os que defendiam, inclusive, a completa ocidentalização do Japão. O autor cita como exemplo Yukichi Fukuzawa, ao qual se refere como um dos pioneiros da ocidentalização. De acordo com Meyer (2009, p. 131), Fukuzawa "[...] promoveu as idéias do utilitarismo e do liberalismo, fundou um jornal, e estabeleceu a prestigiada Universidade Keio. Sua abordagem venceu nas primeiras décadas de modernização.⁵⁶"

Do outro lado, os opositores contavam não apenas com japoneses, mas também com estrangeiros, os quais acreditavam que o processo de ocidentalização estava ocorrendo em excesso.

De acordo com o Marius Jansen (2002, p. 478):

Funcionários ocidentais e visitantes frequentemente lamentavam o que consideram excessos da ocidentalização e pediram pela

⁵⁶ "[...] promoted the ideas of utilitarianism and of liberalism, founded a newspaper, and established the prestigious Keio University. His accommodating approach won out in the early decades of modernization". (no original)

retenção da tradição nativa. O exemplo disto é a obra de Ernest Fenollosa (1853-1908), um graduado de Harvard que chegou ao Japão em 1878 para ensinar filosofia. Uma vez lá, ele se tornou um entusiasta da arte tradicional japonesa e lamentou o que considerou como excessos no programa de modernização. Ele achava errado ensinar desenho com lápis em vez de pincéis, e fez o seu melhor para ajudar os artistas que ainda pintavam no estilo tradicional.⁵⁷

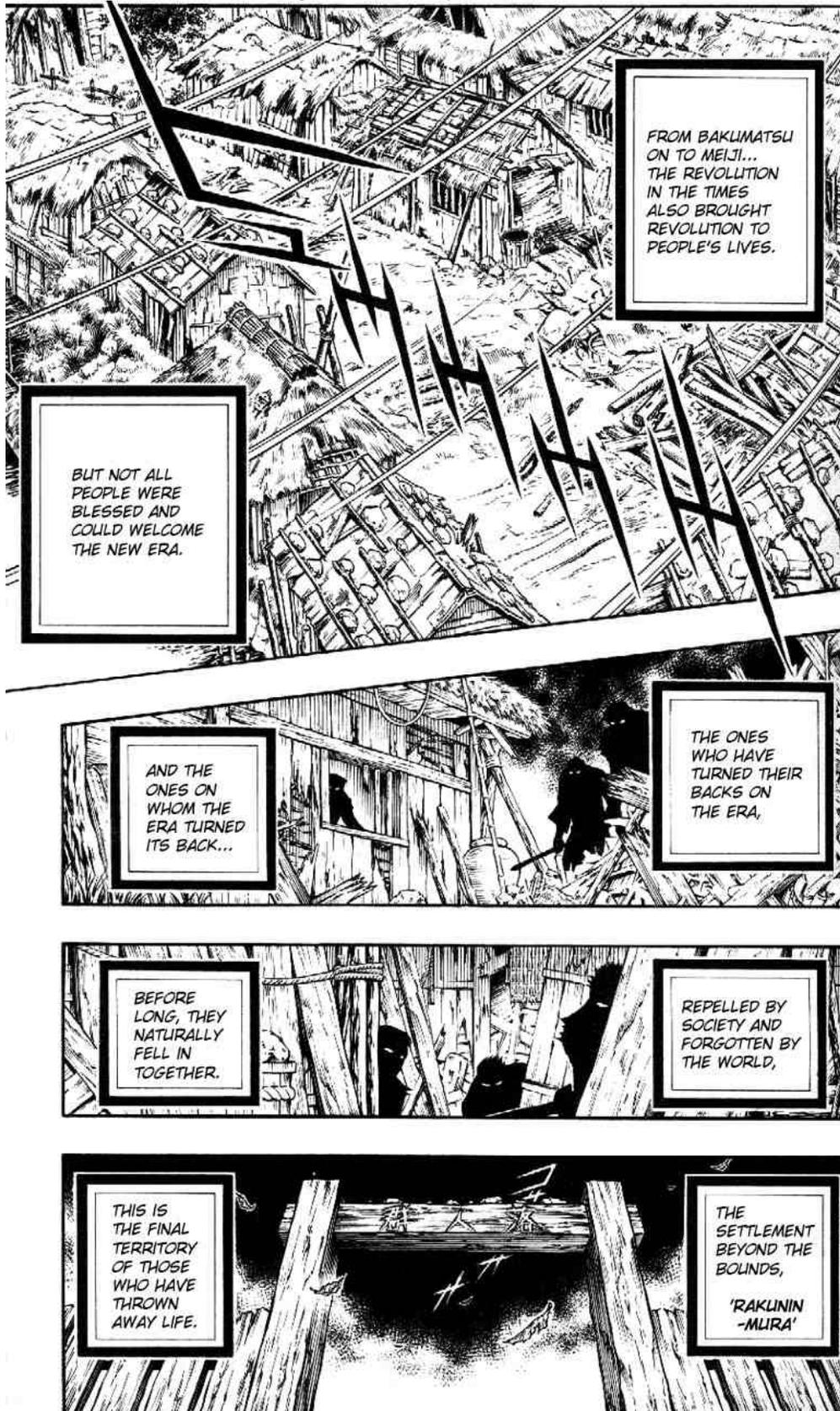
No entanto por qual motivo o governo Meiji optou por este processo de ocidentalização? Entendemos que a resposta para isto vem do fato de que o governo japonês, após a restauração, iniciou uma corrida para se modernizar, como naquele período ideias como modernização, progresso e civilização estavam ligadas ao Ocidente, coube aos japoneses adotarem costumes vindos do outro lado do mundo.

Voltando à obra de Watsuki, não notamos nenhuma espécie de crítica em seu discurso quanto à ocidentalização sofrida pela sociedade japonesa daquele período, mas, pelo contrário, observamos que o autor utiliza elementos do vestuário, tais como ternos, gravatas, laços de cabelo, etc., em suas personagens como se fosse algo natural para elas.

Partiremos agora para o último sub-tópico, o qual trata sobre a questão da miséria do período pós-restauração. Para isto analisaremos a figura 25 que selecionamos da obra de Watsuki.

⁵⁷ Western employees and visitors often deplored what they considered excesses of Westernization and pleaded for retention of the native tradition. The prime instance of this is in the work of Ernest Fenollosa (1853–1908), a Harvard graduate who came to Japan in 1878 to teach philosophy. Once there he became an enthusiast of traditional Japanese art and deplored what he regarded as excesses in the program of modernization. He thought it wrong to teach drawing with pencils instead of brushes, and did his best to help artists who were still painting in the traditional style. (no original)

Figura 25 - Vilarejo Rakuninmura



Fonte: Imagem extraída de *Rurouni Kenshin*, volume 24, capítulo 208, página 031.

Legenda (fig. 25):

Narrador: From bakumatsu on to Meiji... the revolution in the times also brought revolution to people lives.

[Do bakumatsu para Meiji... a revolução dos tempos também trouxe revolução para a vida das pessoas.]

Narrador: But not all people were blessed and could welcome the new era.

[Mas nem todas as pessoas foram abençoadas e acolheram a nova era.]

Narrador: The ones who have turned their backs on the era,

[Os que viraram as costas para a era,]

Narrador: and the ones whom the era turned back...

[e aqueles a quem ela se virou...]

Narrador: repelled by society and forgotten by the world,

[repelidos pela sociedade e esquecidos pelo mundo,]

Narrador: before long, they naturally fell in together.

[em pouco tempo, eles naturalmente caíram juntos.]

Narrador: The settlement beyond the bounds, 'Rakuninmura'

[A colônia além dos limites, 'Rakuninmura']

Narrador: this is the final territory of those who have thrown away life.

[este é o território final daqueles que jogaram sua vida fora.]

Realizando uma breve descrição da imagem, percebemos na primeira vinheta vários casebres em péssimas condições de habitação. Já nas vinhetas 2 e 3, somam-se às imagens de entulho, silhuetas de seres humanos. Ainda podemos observar que o céu, presente nas vinhetas 2 e 4, o qual se encontra escuro na sua quase totalidade. Por fim, temos um letrero com a palavra *Rakuninmura*, que em uma tradução literal pode ser entendido como "multidão de pessoas caídas".

A primeira impressão que temos é de que o autor pretendeu repassar aos seus leitores a situação de extrema miséria pela qual passavam algumas pessoas após a Restauração Meiji.

Em relação às silhuetas presentes nas 2 e 3, acreditamos tratarem-se de homens, provavelmente o autor se utilizou deste artifício para que o leitor

tentasse imaginar como seriam as pessoas que viveram em um lugar envolto em miséria após a restauração, fazendo com que as personagens que constam na imagem ficassem envolvidas em mistério.

Em relação ao emprego do céu escuro, podemos afirmar que se trata de um recurso utilizado pelos artistas japoneses quando estes querem repassar a seus leitores uma situação de suspense ou a sensação de um ambiente obscuro e perigoso.

Para finalizar a análise desta última imagem, observamos que, no que se refere à parte textual, o autor não realiza nenhuma crítica à restauração nos balões do narrador. Entendemos que a utilização dos mesmos foi mais para realizar uma introdução do local no qual a personagem principal escolhe para manter-se numa espécie de ostracismo após o suposto assassinato da personagem Kaoru, a qual ele era afeiçoado.

Para nós, a crítica presente na imagem, mesmo que não tenha sido realizada de forma consciente por Watsuki, encontra-se mais no desenho, pois é através dele que o autor demonstra a seus leitores que as transformações decorridas da Restauração Meiji não beneficiaram a todos os membros da sociedade japonesa de forma equânime.

A seguir, partiremos para a próxima etapa desta pesquisa onde pretendemos observar como os autores aqui trabalhados representam em suas obras personagens históricos que fizeram parte da Restauração Meiji.

3 PERSONAGENS EM PRETO E BRANCO: A REPRESENTAÇÃO DE VULTOS HISTÓRICOS DA RESTAURAÇÃO MEIJI NOS MANGÁS

3.1 A representação de personagens do bakumatsu em *Shinsengumi Imon Peacemaker* e *Peacemaker Kurogane*

Quando nos deparamos com uma obra ficcional baseada em um período histórico, as perguntas com as quais muitas vezes nos deparamos são: Estas personagens existiram? Será que existe muita diferença entre as personagens reais e aquelas representadas na obra pelo autor(a)? A resposta para a primeira questão geralmente pode ser encontrada nos livros de história, já para a segunda é um pouco mais complexa.

Isami Kondou, Toshizou Hijikata, Ryouma Sakamoto, como vimos no capítulo anterior, estes são alguns vultos históricos que fazem parte de um determinado período da história japonesa, o *bakumatsu*. Além disto, também são personagens que geralmente aparecem em mangás cuja trama se passou neste período.

Citamos Kondou, Hijikata e Sakamoto, pois foram os que escolhemos para observar de que forma a autora das séries *Shinsengumi Imon Peacemaker* e *Peacemaker Kurogane*, Nanae Chrono, representa em suas obras algumas personagens históricas, numa tentativa de encontrarmos uma resposta para o nosso segundo questionamento.

Iniciaremos nossa análise com o comandante do *Shinsengumi*, Isami Kondou (fig. 26), para, posteriormente, continuarmos com, Toshizou Hijikata e Ryouma Sakamoto.

Figura 26 – Diálogo entre Toshizou Hijikata, Isami Kondou e Kashitarou Itou



Fonte: Imagem extraída de *Peacemaker Kurogane*. Volume 2, capítulo 06, p. 12. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 26):

Kondou: Ha ha ha Toshi, what are you talking about. Itou-dono is now is a colleague. you don't have to be so formal!

[Ha ha ha Toshi, o que você está falando. Itou-dono agora é um colega. Você não precisa ser tão formal!]

Narrador: Air-Head #1

[Cabeça-de-vento número 1]

Kondou: Itou-dono, don't take it personally. This is typical of him, he doesn't know how to talk to people properly.

[Itou-dono, não torne isso pessoal. Isto é típico dele, ele não sabe como falar com as pessoas devidamente.]

Hijikata: Kondou-san...

Optamos pela imagem da figura 26 por ela resumir, dentre tantas páginas em que a personagem é encontrada, como a autora imagina ter sido Kondou Isami. Através da imagem, podemos observar que, para a autora, Kondou era uma personagem alegre, extrovertida, aparentando ser simpática. Inclusive podemos perceber em um dos balões, que a autora o considera como um "cabeça-de-vento" (*air-head*).

Em parte, essa representação de um Kondou gentil que Nanae tenta passar aos seus leitores no decorrer de suas duas obras, é muito parecida com a realizada por um de seus subordinados, Shinpachi Nagakura. Segundo Nagakura, citado por Hillsborough (2005, p. 84), Kondou era um "[...] 'homem corajoso que não sentia prazer em brandir sua espada'.⁵⁸".

Esta descrição de um homem que não sente prazer em brandir sua espada parece também encontrar eco na obra de Nanae Chrono, uma vez que raramente o comandante do *Shinsengumi* aparece na obra em alguma luta ou portando sua espada.

Contudo, ao confrontarmos este Isami Kondou de Nanae Chrono com o que é caracterizado por Hillsborough, percebemos que para este, Kondou é uma figura controversa. Assassino cruel e tirano; dotado de uma qualidade fortemente reverenciada pela sociedade do período: a humanidade. Assim o

⁵⁸ "[...] 'courageous man who did not take delight in brandishing his sword'." (no original)

comandante do *Shinsengumi*, é caracterizado por Romulus Hillsborough. O autor ainda define Kondou como uma pessoa que possui uma grande sede por poder e que não hesita em matar qualquer pessoa que ameace seu meio de subsistência, mesmo que, entre elas, esteja um de seus companheiros do *Shinsengumi*.

Amigo de Kondou Isami e vice comandante do *Shinsengumi*, Hijikata Toshizou é outra personagem que constantemente é representado em obras que se baseiam no *bakumatsu*.

Assim como Kondou, Hijikata não descende de uma família de samurais, mas sim de camponeses. Contudo, juntamente com o comandante do *Shinsengumi*, é considerado pelos japoneses como um dos heróis do período (HILLSBOROUGH, 2005).

Michio Hirao descreve Toshizou Hijikata da seguinte forma: "[...] 'Ele [Hijikata] era gracioso na aparência e contemplativo por natureza, o que compensava a petulância de Kondō'⁵⁹" (HIRAO in HILLSBOROUGH, 2005, p. 49). Já Shimosawa diz que Hijikata era um homem inteligente, mas que, ao portar uma espada em mãos, se tornava uma pessoa diferente (HILLSBOROUGH, 2005). E para Nanae Chrono? Como seria Hijikata na visão da autora?

Apesar de sua importância para a história japonesa, como sugere Romulus Hillsborough, a exemplo de Kondou, Hijikata possui um papel secundário nas tramas criadas por Nanae, sendo que, em *Peacemaker Kurogane*, sua participação é reduzida se compararmos com *Shinsengumi Imon Peacemaker*.

Como fizemos anteriormente com Isami Kondou, selecionamos uma imagem de Hijikata (fig. 27) para observarmos como ele é representado por Nanae Chrono.

⁵⁹ "[...] 'He [Hijikata] was graceful in appearance and contemplative by nature, which compensated for the straight forwardness of Kondō'." (no original)

Figura 27 - Tortura de Furutaka realizada por Hijikata



Fonte: Imagem extraída de *Shinsengumi Imon Peacemaker*. Volume 5, capítulo 22, p. 41.

Legenda (fig. 27):

Hijikata: And you were even courteous enough to carry and Aizu's lantern and a covenant saying 'revere the emperor and expel the barbarians'

[E você estava mesmo cortês o suficiente para transportar a lanterna de Aizu e um pacto dizendo 'reverenciari o imperador e expulsai os bárbaros']

Hijikata: I would like to compliment you for having so many good items but...

[Gostaria de cumprimentá-lo por ter tantos itens bons, mas...]

Hijikata: you seem to be pretty calm

[você parece ser muito calmo]

Hijikata: ... spill it

[... diga]

Hijikata: what's the '**scenario**' your Yoshida 'sensei' planned?

[que '**cenário**' planeja o seu 'mestre' Yoshida?]

Furutaka:

É importante salientarmos que a imagem selecionada faz parte da sessão de tortura da personagem Furutaka Shuntarou, vista no capítulo anterior. Optamos pela mesma uma vez que, sob nosso ponto de vista, é a que melhor sintetiza a visão da autora acerca de Toshizou Hijikata.

Inicialmente observamos que a autora procura, não somente nesta imagem, mas ao longo de suas duas obras, com raras exceções, ligar Hijikata à cor preta. Constatamos isso uma vez que geralmente a personagem é representada trajando kimonos pretos. De acordo com Luyten (2000), a cor preta na cultura japonesa sugere mistério, assim, entendemos que o objetivo de Nanae seja representar sua personagem como um homem misterioso.

Em relação ao desenho da personagem em si, notamos que a autora procurou não se distanciar muito das descrições feitas por Hirao e Shimosawa. Na trama, Hijikata possui uma aparência elegante bem como um porte físico que lembra uma pessoa de grande força, a inteligência também aparece na obra, uma vez que seguidamente a personagem aparece escrevendo poemas em seu dormitório.

Contudo, a autora não se fixa apenas na aparência da personagem. Como podemos observar na imagem, ela mostra outro lado de Hijikata que Hirao e Shimosawa não relatam: uma personagem que não encontra problema algum em torturar outra pessoa para atingir seu objetivo, neste caso, uma confissão por parte do torturado. Além do mais, se observarmos o olhar de Hijikata presente na figura 7 juntamente com os apresentados nas vinhetas 1 e 3 da figura 27, percebemos que ambos permitem considerar que se trata de uma pessoa de "sangue frio", que possui um sentimento de ódio em relação à personagem que está sendo torturada.

Acreditamos que o objetivo da autora, ao realçar este lado de Hijikata, seja de reforçar a alcunha dada a mesma por seus contemporâneos durante o *bakumatsu*: "comandante demoníaco" (Hillsborough, 2005).

Claro que, para chegarmos a esta conclusão, não nos baseamos apenas na expressão do olhar presente nas figuras 7 e 27, mas também no comportamento apresentado durante a sessão de tortura de personagem Shuntarou, se observarmos atentamente as duas últimas vinhetas da figura 27, podemos perceber que a personagem apresenta inchaço em um de seus olhos, o que não impede Hijikata de cutucá-lo com um pedaço de madeira ao mesmo tempo em que apresenta um semblante calmo.

Entretanto, apesar destes atos apresentados pela personagem Hijikata, sendo que um deles, um assassinato a "sangue frio" de uma personagem feminina que não foi tratado aqui, percebemos que Nanae Chrono evita ligar a personagem à figura de um vilão. Por outro lado, ele também não é representado como um herói, mas sim como uma espécie de anti-herói, uma personagem que se opõe aos ideais reservados ao herói da trama sem ser, no entanto, o vilão da mesma.

A última personagem que selecionamos, Ryouma Sakamoto, surge somente na segunda obra de Nanae Chrono, *Peacemaker Kurogane*, muito embora quando falamos no Incidente Ikedaya, segundo a historiografia, Sakamoto também encontrava-se na cidade de Kyoto durante o incidente, o que não consta na primeira obra de Nanae Chrono.

Segundo Alastair D. Swale (2009), Ryouma Sakamoto foi um dos principais articuladores da aliança entre os feudos de Satsuma e Choshu, além de ser o fundador do *Kaientai*.

De acordo com Romulus Hillsborough (2010, p. 113):

O Kaientai era a marinha privada e empresa de transporte que Ryoma havia estabelecido no início do ano para transportar as armas por mar para os revolucionários que pretendiam derrubar o governo e travar uma guerra contra as forças leais ao Bakufu.⁶⁰

O que chama a atenção em Sakamoto é a sua possível contradição, pois, ao mesmo tempo em que ele cria uma marinha privada para traficar armas para os revolucionários e para um possível combate contra as forças favoráveis aos Tokugawas, também mantinha uma relação de amizade com Kaishu Katsu, um dos homens mais notáveis do governo Tokugawa. Aliás, segundo atesta o próprio Hillsborough, a relação de amizade entre eles começou após a tentativa de assassinato de Katsu realizada por Sakamoto, de acordo com o autor, Katsu conseguiu convencer o seu algoz de que a abertura do Japão aos estrangeiros seria benéfica, o que fez com que Sakamoto, além de poupar-lhe a vida, se interessasse pelo Ocidente.

Contudo, mesmo possuindo este laço de amizade com Kaishu, Sakamoto ainda era uma figura muito perigosa para o governo Tokugawa, como resultado, ele acabou sendo assassinado em 1867 na cidade de Quito.

Através desta breve introdução sobre Sakamoto, podemos perceber que se trata de uma pessoa não tão ligada ao ideal *sonnou joui*, como eram a maioria dos imperialistas, mas pelo contrário, apesar de manter-se fiel a ideia de derrubar o governo que se encontrava no poder, ele também mantinha uma relação com homens ligados ao mesmo, o que o caracteriza como uma pessoa contraditória. Vejamos agora como o mesmo é pensado por Nanae Chrono (fig. 28).

⁶⁰ The Kaientai was the private navy and shipping firm that Ryoma had established earlier in the year to run guns for the revolutionaries plotting the overthrow of the government, and to wage war against forces loyal to the Bakufu. (no original)

Figura 28 - Brinde e discurso de Ryouma Sakamoto

PEACEMAKER 鐵4



Fonte: Imagem extraída de *Peacemaker Kurogane*. Volume 4, capítulo 21, p. 08.

Legenda (fig. 28):

Sakamoto: Okay guys, this sake isn't for celebrating,

[Ok rapazes, este saquê não é para celebrar,]

Sakamoto: the battle is nearing, so this is a drink to send us off.

[a batalha está chegando, por isso esta é uma bebida para nos enviar]

Sakamoto: Satsuma and Choushuu may have rallied together behind the emperor, but we're going up against 400,000 of Tokugawa's forces.

[Satsuma e Choshu podem ter juntado-se pelo imperador, mas estamos indo contra 400.000 das forças de Tokugawa.]

Sakamoto: Weakness is Japan's greatest enemy.

[A fraqueza é o maior inimigo do Japão.]

Sakamoto: We won't make it through the revolution unscathed.

[Nós não vamos sair totalmente ilesos da revolução.]

Personagem 1: Reborn... hun? What's that?

[Reborn... hã? O que é isso?]

Personagem 2: It means kakumei.

[Significa *kakumei*.]

Sakamoto: Just think of these dark, difficult times...

[Basta pensar nesta escuridão, tempos difíceis...]

Sakamoto: and then imagine a shining dawn of a new Japan...

[e, em seguida, imaginar uma brilhante aurora de um novo Japão...]

Sakamoto: even if we're down to the last man, you've got to believe...!

[mesmo se formos até o último homem, vocês têm que acreditar...!]

Sakamoto: Because...

[Porque...]

Sakamoto: Someday, somehow... the future of Japan is coming!!

[Algum dia, de alguma forma... o futuro do Japão chegará!!]

Na imagem selecionada, Sakamoto aparece nas vinhetas 1 e 7. Apesar de encontrar-se de costas para o leitor, já podemos ter a ideia de que a autora procura aproximar a personagem ao Ocidente uma vez que o penteado da mesma lembra a forma do penteado denominado *dread*, enquanto os demais presentes na página possuem o corte de cabelo no estilo tradicional japonês.

Além do penteado, poderíamos também adicionar o uso de óculos escuros presente na vinheta 7. Claro que, se utilizássemos mais imagens, isto ficaria mais evidente uma vez que ao longo de sua obra, Nanae Chrono representa Sakamoto portando dois revólveres ocidentais, óculos escuros em forma de estrela, chapéu do estilo *cowboy*, entre outros acessórios ocidentais.

É possível perceber também na vinheta 1 que a ocasião é uma mistura de brinde com um discurso proferido pela personagem principal, mas mais importante que isso, é a forma como as demais personagens são colocadas na imagem, de frente a Sakamoto, o que sugere sua importância perante os demais. Soma-se a isto o fato de todas elas ouvirem silenciosamente a fala de Sakamoto, o que indica um sinal de respeito para com ele. O único momento em que alguma outra personagem realiza uma fala, ela o faz de maneira quase inaudível, o que pode ser percebido pela forma do balão utilizado pela autora.

Ainda chama a atenção a imagem das vinhetas 5 e 6. A princípio ela pode ser vista como um pôr-do-sol ou um nascer-do-sol, já que não está especificado, mas isso somente se a observarmos isoladamente. Mas, se fizermos uma ligação entre a imagem e o discurso proferido por Sakamoto, o qual fala em um futuro para o Japão, a imagem presente nas vinhetas passa a mudar de significado. Não se trata mais de um simples pôr-do-sol ou nascer-do-sol, mas sim de um horizonte. E, se somarmos este horizonte e o futuro do Japão, proferido pelo discurso da personagem, chegaremos a conclusão de que o objetivo da autora foi o de passar a seus leitores a imagem de Sakamoto como um homem visionário.

Yasuda Tamaki, filha de um dos amigos do pai de Ryouma Sakamoto, citada em Hillsborough, assim descreve fisicamente Sakamoto:

[...] não usava o cabelo no estilo da moda entre os jovens samurai naqueles dias. Antes, ele tinha uma cabeça cheia de cabelo, que foi constantemente enrolado para sua prática de esgrima. Ele sempre usava uma espada curta em sua faixa de tal forma que não se pode dizer em poucas palavras, se ele estava usando uma espada ou não. Ele possuía ombros caídos, com o esquerdo um pouco maior do que o direito.⁶¹ (HILLSBOROUGH, 2010, p. 162)

⁶¹ [...] didn't wear his hair in the style fashionable among young samurai in those days. Rather, he had a full head of hair, which was constantly curled up from his hard fencing practice. He always wore a short sword in his sash in such a way that you couldn't tell at a glance if he was wearing a sword or not. He had drooping shoulders, with the left one slightly higher than the right'. (no original)

Através desta descrição de Tamaki, podemos perceber que a autora, embora tenha adotado para Sakamoto um penteado em estilo ocidental, o manteve diferente dos demais personagens existentes na imagem, os quais, como dissemos anteriormente, apresentavam, em sua maioria, o penteado no estilo japonês. Contudo, nos parece que, quanto ao físico descrito por Tamaki, a autora preferiu realizar uma mudança quanto aos ombros, pois se observarmos a imagem de Sakamoto na vinheta 1, parece haver uma diferença entre a descrição feita por Tamaki e o desenho da autora no que diz respeito aos ombros. Enquanto na primeira, Sakamoto possuía uma diferença entre seu ombro esquerdo e ombro direito, no desenho de Nanae ele não apresenta qualquer diferença entre eles. Acreditamos assim que o objetivo da autora foi o de representar um Sakamoto Ryouma sem problemas físicos que pudessem desfigurar sua imagem. O mesmo pode ser observado nos dois personagens vistos anteriormente, Kondou e Hijikata, os quais assim como Sakamoto, não apresentam qualquer problema físico, o que nos leva a crer que a autora procura em suas obras criar personagens com uma aparência física, digamos, perfeita.

No próximo tópico, veremos como Hideaki Sorachi representa suas personagens em sua obra, *Gintama*.

3.2 Terrorista, vilão, travestido: a representação de três personagens históricas do bakumatsu em Gintama

Vimos no capítulo anterior que Hideaki Sorachi, em sua obra *Gintama*, utiliza-se de uma trama de ficção científica, a qual envolve uma invasão de extraterrestres, para contar um período da história japonesa, o *bakumatsu*. Em outras palavras, o autor muda a história, mas procura manter os fatos. Entretanto, em relação às personagens históricas, como as mesmas encontram-se representadas na obra? Para buscar responder esta questão, a exemplo do que fizemos anteriormente nas obras de Nanae Chrono, selecionamos três personagens do período em questão: Kotarou Katsura,

Shinsuke Takasugi e Tokumori Saigou. Começaremos esta análise com Kotarou Katsura.

Também conhecido na história como Takayoshi Kido, nome adotado por ele após a Restauração Meiji, Katsura é considerado, juntamente com Toshimichi Ookubo e Takamori Saigou, como um dos mais proeminentes líderes da restauração e, de acordo com Hillsborough (2005), o pai do Japão moderno.

Sobre sua personalidade, Marius Jansen, tomando por base o diário do próprio Kido, assim o descreve:

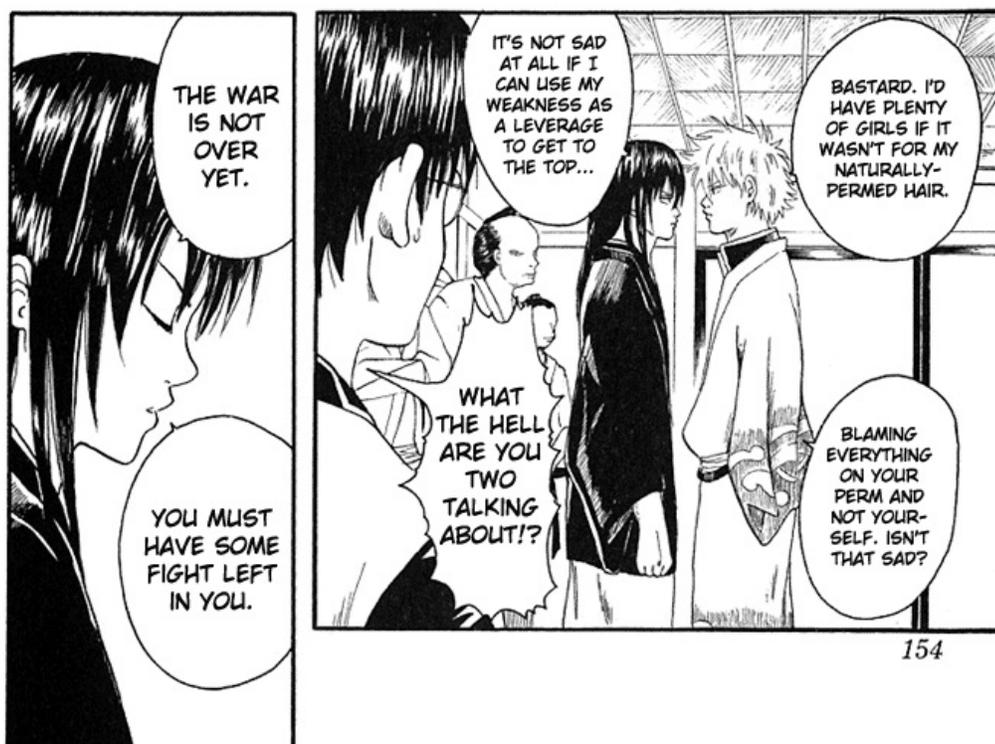
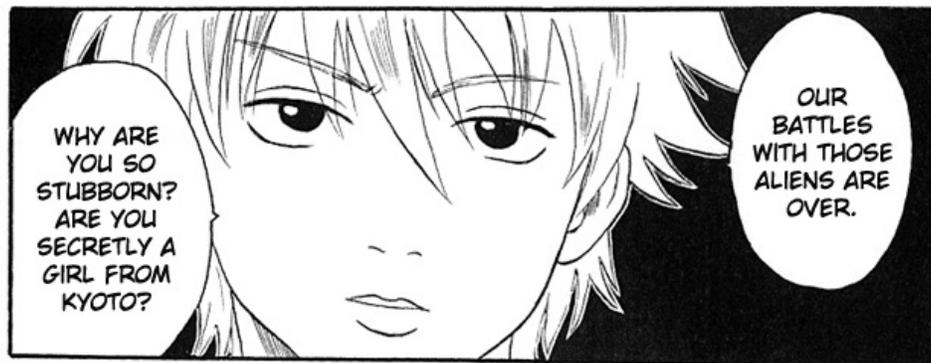
[...] ele era também um bon vivant, perito em caligrafia, um conhecedor de arte, e assíduo em cultivar amizades. Homens deste tipo eram movidos facilmente entre os poderosos da velha sociedade. A maioria dos patriotas da restauração eram tão capazes de poesia como com polêmicas e famosos por demitir seus cuidados em noites bem ludibriasas.⁶² (JANSEN, 2002, p. 344)

Ele ainda é descrito por Alaistar D. Swale (2009) como uma pessoa de visão política extraordinária e que, após participar da Missão Iwakura, cuja finalidade era conhecer o Ocidente, Europa e Estados Unidos, tornou-se favorável a abertura do Japão. Ainda, conforme Stephen Vlastos, um grande defensor da centralização do poder nas mãos do Estado, contrariando a relativa autonomia que os feudos possuíam durante o *shogunato*.

Até o momento, como pode ser visto, pretendemos estabelecer uma descrição de Katsura feita pela historiografia. Confrontaremos agora esta descrição com a forma como a qual ele é representado na obra de Sorachi, para isto, assim como fizemos no tópico anterior, selecionamos uma página de *Gintama* (fig. 29), que, a nosso ver, contribui para realizarmos esta comparação.

⁶² [...] he was also a bon vivant, skilled in calligraphy, a connoisseur of art, and assiduous in cultivating friendships. Men of this stamp moved easily amid the mighty of the old society. Most Restoration shishi were as capable with poetry as with polemics and famous for dismissing their cares at well-lubricated evenings. (no original)

Figura 29 - Diálogo entre Gintoki Sakata e Kotarou Katsura



Fonte: Imagem extraída de *Gintama*. Volume 1, capítulo 06, p. 04⁶³.

⁶³ Assim como feito em imagens anteriores, optamos por utilizar a numeração de página do meio digital, do qual selecionamos a imagem.

Legenda (fig. 29):

Sakata: Our battles with those aliens are over.

[Nossas batalhas com os aliens estão acabadas].

Sakata: Why are you so stubborn? Are you secretly a girl from Kyoto?

[Por que você é tão teimoso? Você é secretamente uma garota de Quioto?]

Katsura: Are you stupid? It's not only Kyoto women that are persistent.

[Você é estúpido? Não apenas as mulheres de quito que são persistentes.]

Katsura: However, you don't have that quality. That's why the ladies don't like you.

[No entanto, você não tem essa qualidade. É por isso que as mulheres não gostam de você.]

Sakata: Bastard. I'd have plenty of girls if it wasn't for my naturally-permed hair.

[Bastardo. Eu teria muitas garotas se não fosse pelo meu cabelo com permanente natural.]

Katsura: Blaming everything on your perm and not yourself. Isn't that sad?

[Culpar o seu permanente e não si mesmo. Não é triste?]

Sakata: It's not sad at all if I can use my weakness as a leverage to get the top...

[Não é tão triste se eu puder usar minha fraqueza como uma alavanca para alcançar o topo...]

Shimura: What the hell are you two talking about!?

[O que diabos vocês estão falando!?!]

Katsura: The war is not over yet.

[A guerra ainda não acabou.]

Katsura: You must have some fight left in you.

[Deve ter restado alguma luta em você.]

Em primeiro lugar, situando o leitor, é importante darmos nomes aos personagens, na primeira vinheta temos a personagem principal da trama Gintoki Sakata, enquanto que na segunda, Kotarou Katsura.

Podemos observar, através dos balões de fala das personagens uma primeira representação de Katsura feita pelo autor: persistente. Isto pode ser observado quando a personagem Sakata fala sobre a insistência de Katsura no combate aos alienígenas mesmo após o término da suposta guerra entre ambos.

Chamou a nossa atenção a semelhança entre as faces de ambas as personagens, não queremos dizer com isso que a ideia do autor era representar ambas igualmente, acreditamos que isto ocorreu apenas por causa do traço do autor.

Na segunda vinheta, Katsura menciona "mulher de Quito", entendemos que podem haver duas hipóteses para esta colocação, em primeiro lugar, pode ser uma referência feita por Hideaki Sorachi a uma das fugas realizadas por Katsura quando este estava por ser assassinado, segundo a história japonesa, para conseguir fugir de seus algozes, ele travestiu-se de mulher, acreditamos que esta seja a hipótese mais plausível uma vez que, durante o decorrer da trama, o mesmo aparece inúmeras vezes travestido de mulher. A segunda hipótese volta-se para o traço do autor, se observarmos apenas a imagem da vinheta 2, supondo que não soubéssemos que se trata de uma personagem masculina, Katsura poderia ser visto como uma mulher graças a seu cabelo longo, ao nosso ver, provavelmente o autor, de forma proposital, o fez assim pois facilita na hora de travesti-lo de mulher, como ocorre ao longo da série.

Também podemos verificar, possivelmente por tratar-se dos primeiros capítulos da série, que Katsura é um forte defensor do ideal *sonnou joui*. A nosso ver, o autor optou por, digamos, apresentar no começo de sua obra o Katsura antes da Missão Iwakura, o que queremos dizer é que, provavelmente a intenção de Sorachi foi demonstrar inicialmente em sua obra uma personagem que se opunha à abertura do Japão aos estrangeiros, nesse sentido, ela representaria o pensamento dominante dos samurais conservadores, muitos deles ligados ao feudo de Choshu, do qual ele era um dos líderes. Entretanto, isto acaba mudando no decorrer da trama e Sorachi aos poucos vai buscando aproximar a sua personagem ficcional com a

histórica uma vez que ele pouco se refere à expulsão dos *amanto*, mantendo apenas o ideal de derrubar o *bakufu*.

Quanto à personalidade da personagem, observamos que Sorachi, a exemplo de Nanae, procura representá-lo como um "cabeça-de-vento", entretanto, o autor vai mais além, fazendo de Katsura uma das personagens cômicas de sua trama, inclusive uma personagem que apresenta muito pouco da descrição feita por Jansen.

Outro ponto que podemos verificar é que Sorachi evita representar Katsura como um herói, em sua obra, seguidamente é utilizado o termo "terrorista" quando há uma referência a sua personagem, além do mais, seguidamente ele aparece se utilizando de bombas para seus ataques contra o governo. Sob nosso ponto de vista, a intenção de Sorachi não é tentar idolatrar um herói da história japonesa ou mesmo torná-lo um vilão, mas sim de humanizar uma personagem histórica, demonstrar ao seu leitor que mesmo elas realizaram atos que não são dignos de serem louvados como, por exemplo, explodir embaixadas.

Outra personagem histórica presente na trama é Shinsaku Takasugi, o qual na obra denomina-se Shinsuke Takasugi. Assim como Katsura, tanto Shinsaku Takasugi como a personagem criada por Hideaki Sorachi foram discípulos de Shoin Yoshida⁶⁴.

Apesar de sua importância para a Restauração Meiji, Takasugi é pouco mencionado pela historiografia ocidental, pelo menos nas obras acessadas. Conforme os autores que consultamos, Shinsaku Takasugi foi o comandante do exército revolucionário de Choshu (Hillsborough, 2005), bem como o fundador do *Kiheitai*. De acordo com Swale (2009, p. 45):

[...] Shinsaku Takasugi, que voltou para Choushu após um reconhecimento de Xangai em 1862, moveu-se rapidamente para estabelecer as milícias Kiheitai, essencialmente unidades de exército não-samurai equipadas com as mais recentes armas ocidentais.⁶⁵

Sobre sua personalidade, Romulus Hillsborough (2010) o descreve como radical e indisciplinado. Em parte, Hillsborough o aponta como radical por

⁶⁴ Como faz ao longo de *Gintama*, Hideaki Sorachi também altera o nome da personagem histórica, a qual passa a ser chamada de ShoyoYoshida.

⁶⁵ [...] Takasugi Shinsaku who returned to Chōshū after a surreptitious reconnaissance of Shanghai in 1862 and quickly moved to establish the Kiheitai militias, essentially non-samurai army units equipped with the latest Western weapons. (no original)

que ele pertence ao feudo de Choshu, considerado pelo autor como "[...] o mais aparentemente anti-Tokugawa e xenófobo dos clãs samurais"⁶⁶ (HILLSBOROUGH, 2010, p. 170).

Quanto ao Takasugi criado por Hideaki Sorachi, a imagem a seguir (fig. 30) nos auxilia a analisar como o mesmo é representado em *Gintama*.

Figura 30 - Diálogo entre as personagens Katsura e Takasugi



Fonte: Imagem extraída de *Gintama*. Volume 12, capítulo 97, p.07.

⁶⁶ "[...] the most outwardly anti-Tokugawa and xenophobic of the samurai clans". (no original)

Legenda (fig. 30):

Takasugi: All this is due to the teaching of Shoyou sensei.

[Tudo isto é pelo ensinamento do mestre Shoyou.]

Takasugi: Yet this world,

[No entanto, este mundo,]

Takasugi: has torn him from our side.

[levou-o do nosso lado.]

Takasugi: If that's the way it is, then i can only pick a fight with this world!

[Se é assim, só posso comprar briga com este mundo!]

Takasugi: I can only smash this corrupted world that has taken him away from us.

[Eu só posso esmagar este mundo corrupto que o levou para longe de nós.]

Takasugi: Well, Katsura, what do you live for in this world?

[Bem, Katsura, o que você fará em relação a este mundo?]

Takasugi: Faced with a world that has torn our sensei away from us, how can you act so carefree?

Diante de um mundo que tirou o mestre de nós, como você pode agir de forma despreocupada?]

Takasugi: As for me,

[Quanto a mim,]

Takasugi: I cannot withhold my burning rage!

[Eu não posso conter a minha fúria ardente!]

Assim como no caso da historiografia, Takasugi aparece pouco na trama de Sorachi, entretanto, ele possui um papel importante na mesma uma vez que ele ocupa o papel de vilão. Fazendo uma comparação com *Shinsengumi Imon Peacemaker*, de Nanae Chrono, Takasugi ocupa o lugar que na outra trama é reservado a Toshimaro Yoshida, o vilão que quer derrubar o governo. Contudo, a motivação de Takasugi, em *Gintama*, difere de Yoshida. Na versão de Sorachi, o vilão que quer derrubar o governo, é também motivado pelo desejo de vingança pela morte de seu mestre. Isto fica logo esclarecido nos balões de fala das personagens. Graças a este diálogo travado

entre as personagens Takasugi e Katsura, a primeira impressão que temos é que Sorachi procura representar a primeira como alguém que age por motivos pessoais e não alguém que se opõe ao sistema por defender um ideal.

Quanto ao desenho em si, infelizmente não encontramos informações sobre como era a aparência de Takasugi, portanto, não podemos compará-la com o Takasugi real. Entretanto, a forma como o mesmo está trajado, com *kimono*, chinelos e portando uma kataná, nos dá a impressão de que o autor, por mais que quisesse fazer de Takasugi uma personagem que vai contra o *status quo*, não o distancia do mesmo uma vez que o representa da forma tradicional, diferente de como o faz com a personagem principal, o qual ao longo da trama mescla trajes ocidentais cobertos por um *kimono*.

Vale salientar que, estas são as únicas observações que podemos fazer em torno de Takasugi, em parte por falta de informações historiográficas que possamos utilizar para confrontarmos com a personagem ficcional, em parte por ele não possuir uma presença constante na obra de Sorachi, o que acaba nos limitando a análise. Partiremos agora para a última personagem por nós selecionada, Tokumori Saigou.

Se Kogorou Katsura foi o mais proeminente líder de Choshu, Takamori Saigou, juntamente de Toshimichi Ookubo, teve a mesma importância representando o feudo de Satsuma. Após a restauração os três formaram o que Marius Jansen (2002) chamou de triunvirato, o qual foi se desfazendo após a morte de ambos.

Sobre Saigou, Andrew Gordon (2003, p. 74) o define como "[...] um zeloso patriota de Satsuma [...]"⁶⁷. Ele ficou conhecido na história japonesa como Saigou, o Grande. Após a Restauração Meiji, Saigou, descontente com os rumos da política japonesa, acaba deixando o governo e, posteriormente, acaba realizando um levante contra o próprio governo que ele ajudou a erguer. Este levante inclusive foi tema do filme *O último samurai*, de Edward Zwick no qual Saigou é representado pela personagem Katsumoto.

Um exemplo da importância de Saigou, bem como um dos motivos que o levaram a abandonar o seu *status* no governo Meiji é encontrado em Swale.

⁶⁷ "[...] a zealous patriot from Satsuma [...]"

De acordo com o autor:

Saigou foi uma figura crucial na medida em que militarmente protegeu a causa do novo regime, no entanto, ele não tinha uma compreensão administrativa do novo Estado-nação e não conseguia livrar-se do sentimentalismo da tradição samurai e, às vezes, do irracionalismo virulento que sustentaram o movimento anti-estrangeiro na liderança até à Restauração.⁶⁸ (SWALE, 2009, p. 80)

Voltando-nos a trama de *Gintama*, vejamos como Takamori Saigou, cujo nome na trama é Tokumori Saigou, é representado por Hideaki Sorachi (fig. 31).

⁶⁸ Saigo was a crucial figure in so far as militarily securing the new regime was concerned; however, he lacked an administrative understanding of the new nation-state and could not extricate himself from sentimentalism about the samurai tradition and, at times, the virulent irrationalism that underpinned the anti-foreigner movement in the lead up to the Restoration. (no original)

Figura 31 – Tokumori Saigou



Fonte: Imagem retirada de *Gintama*. Volume 5, capítulo 39, página 18.

Legenda (fig. 31):

Katsura: During the amanto invasion, he seized a key change and boarded the enemy's battleship wearing a white sumo thong.

[Durante a invasão *amanto*, ele aproveitou uma chance e embarcou em um navio de guerra inimigo usando uma tanga branca de sumô.]

Katsura: After the battle, this legendary man paraded around the city block in his white thong, which was by then soaked completely red in the enemies blood.

[Após a batalha, este homem lendário desfilou ao redor do quarteirão com sua tanga branca, que estava então embebida em vermelho com o sangue dos inimigos.]

Katsura: Kishin Saigou Tokumori!

[Deus da fúria Tokumori Saigou!]

Katsura: He's a man who should be respected as one of our greatest masters...

[Ele é um homem que deve ser respeitado como um dos nossos maiores mestres...]

A exemplo de Takasugi, Saigou é outra personagem histórica importante que é pouco explorada. Na realidade ele possui apenas um papel secundário na trama, diríamos que, inclusive, inferior a Takasugi.

De acordo com a narrativa de *Gintama*, após lutar na guerra contra os *amanto*, e sair derrotado dela, Saigou se estabeleceu em um bar, travestido de mulher, juntamente com outros samurais que fiéis a ele, sendo assim representado durante suas aparições na trama. Se o Takamori Saigou histórico foi considerado "o Grande", em *Gintama* o mesmo recebe, após passar a travestir-se, o título de *mademoiselle* Saigou. Observemos a imagem a seguir (fig. 32).

Figura 32 - Estátua de Takamori Saigou



Fonte: http://kagoshimajet.files.wordpress.com/2012/06/statue_saigotakamori.jpg Acesso em: 02 de março de 2013.

Sobre a aparência da personagem, comparando com sua estátua (fig. 32) erguida no Parque Ueno, localizado na cidade de Tóquio, percebemos que Hideaki Sorachi optou por desenhá-lo conforme sua vontade. Na imagem selecionada do mangá, podemos observar um Saigou que ostenta um

penteados femininos⁶⁹, dotados de músculos, os quais lhe dão grande força sendo o mesmo capaz de derrotar um cachorro alienígena com apenas um soco. Enquanto que o Takamori Saigou da estátua aparenta ser mais baixo e com menos músculos.

Para finalizarmos, apesar de parecer que o autor tenta descaracterizar um herói nacional, assim como acontece com Takasugi e Katsura, entendemos que seu objetivo não é o de ridicularizá-los, mas sim desmistificá-los, deixá-los mais próximos a seus leitores, em outras palavras, humanizá-los, mesmo que para isso ele tenha de transformá-los em vilões, travestidos ou terroristas. Pelo menos foi o que podemos perceber ao analisar estas três figuras da história japonesa.

Até o presente momento procuramos identificar como os mangakás Nanae Chrono e Hideaki Sorachi representaram em suas obras personagens históricas que tiveram relação com a Restauração Meiji. A seguir, passaremos a observar como Nobuhiro Watsuki imagina e representa personagens do período em sua obra *Rurouni Kenshin*, para isto analisaremos, como temos feito até o presente momento, três personagens, sendo elas: Toshimichi Ookubo, Kogorou Katsura e Shinsaku Takasugi.

3.3 Líderes da restauração: o olhar de Nobuhiro Watsuki sobre Shinsaku Tasugi, Kogorou Katsura e Toshimichi Ookubo

Diferente das obras anteriores em que as personagens históricas aparecem frequentemente na trama, em *Rurouni Kenshin* elas são pouco representadas na obra. Fato este que dificulta uma melhor análise sobre a visão que Watsuki possui das mesmas. Começaremos analisando Shinsaku Takasugi (fig. 33).

⁶⁹ Além do penteado, ele também é representado utilizando maquiagem e trajes femininos, entretanto, ele apresenta um cavanhaque, apesar deste não constar na página selecionada, provavelmente por descuido do autor.

Figura 33 - Diálogo entre Kogorou Katsura e Shinsaku Takasugi



Fonte: Imagem retirada de *Rurouni Kenshin*, volume 19, capítulo 166, página 155. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 33)

Katsura: I came all the way from Kyoto because you said you had something to show me. What is this, Shinsaku?

[Eu vim de Quioto porque você disse que tinha algo para me mostrar. O que é isso, Shinsaku?]

Takasugi: You'll see.

[Você vai ver.]

Takasugi: This is the strength of the new era.

[Esta é a força da nova era.]

Takasugi: The "Kiheitai"!!

[O "Kiheitai"!!]

Narrador: Takasugi Shinsaku

[Shinsaku Takasugi]

Narrador: Essentially the second in command in Choushuu.

[Essencialmente o segundo em comando em Choshu.]

Narrador: A battle-loving man from the most active of the Choushuu factions. He succeeded in unifying the province in forming the kiheitai to topple the bakufu.

[Um homem amante de batalhas da mais ativa das facções de Choshu. Ele conseguiu unificar a província na formação do *kiheitai* para derrubar o *bakufu*.]

Vimos no tópico anterior que Shinsaku Takasugi ocupava o papel de vilão na obra de Sorachi, o que não ocorre na trama de Watsuki. Nas poucas ocasiões onde aparece, duas ou três páginas aproximadamente, Takasugi possui uma função próxima a de um líder militar. Isto pode ser observado na imagem quando, no diálogo entre Katsura e Takasugi, este se refere à formação do *Kiheitai*, milícia criada por Takasugi para combater as forças do *bakufu*.

Se voltarmos nossa atenção para o balão do narrador na segunda vinheta, o próprio Watsuki já demonstra como para ele teria sido Takasugi: "a battle-loving man [...]" ("um homem amante de batalhas [...]"). Infelizmente, o autor não utiliza muito a personagem em sua obra, nos deixando apenas com essa frase utilizada para definir Takasugi.

Quanto ao desenho da personagem, notamos que o Takasugi representado por Watsuki possui algumas semelhanças e diferenças com aquele criado por Sorachi (fig. 30).

A primeira semelhança que podemos observar, e a mais evidente, diz respeito ao cabelo das personagens, o qual é curto em ambos os casos, o que sugere que Takasugi não era adepto do tradicional corte de cabelo utilizado pelos samurais da época.

Também pode ser notado que em ambos os casos, Takasugi é visto em diálogos com Katsura, sendo que em *Rurouni Kenshin*, a relação entre

ambos encontra-se mais na esfera hierárquica, Katsura era o primeiro em comando enquanto que Takasugi, conforme pode ser visto na segunda vinheta, era o segundo em comando, como aponta Watsuki. Já em *Gintama* a relação entre ambos gira em torno da amizade e rivalidade.

Em relação às diferenças entre as personagens de Sorachi e Watsuki, esta se encontra principalmente no *kimono* utilizado por ambos. Enquanto que a personagem do primeiro veste um *kimono* decorado com flores e outras ornamentações, o segundo traça um *kimono* de aparência simples, decorado apenas com algumas listras. Entendemos que com isso, Watsuki procurou representar a simplicidade da sua personagem através de sua veste, isto é reforçado quando comparamos, na primeira vinheta, os trajes de Takasugi e Katsura, onde este último traça-se de forma mais requintada.

Outro ponto que nos chamou a atenção foi o objeto, um palito, presente na boca da personagem, geralmente, quando um autor quer transmitir aos seus leitores a ideia de que sua personagem é um tanto "rebelde", ele insere no desenho um objeto, podendo este ser um palito, um pequeno ramo de alguma planta ou até mesmo uma espinha de peixe. Também soma-se a este artifício, um traje simples, geralmente com alguns rasgos. Neste sentido, entendemos que para o autor, em sua imaginação Takasugi fora uma personagem simples, como dissemos anteriormente, e que apresenta um espírito de rebeldia. Seguiremos agora com a análise de nossa próxima personagem selecionada, Kogorou Katsura (fig. 34).

Figura 34 - Kogorou Katsura



Fonte: Imagem retirada de *Rurouni Kenshin*, volume 19, capítulo 166, página 151. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 34):

Katsura: It's been a while since we've been able to meet.

[Faz um tempo desde que nos reunimos.]

Katsura: Are you doing well?

[Você está bem?]

Narrador: Katsura Kogoro

[Kogorou Katsura]

Narrador: The young leader of the Choushuu ishin shishi, active as the leader of a substantial province. Later joined with Saigou Takamori and Satchou doumei to bring about the downfall of the shogunate.

[O jovem líder dos patriotas de Choshu, ativo como líder de uma província substancial. Mais tarde juntou-se com Takamori Saigou e Doumei Satchou para provocar a queda do *shogunato*.]

Narrador: One of the ishin triumvirate.

[Um dos triúnviros patriotas.]

Assim como fizera com Takasugi, Watsuki utiliza-se do balão do narrador para transmitir informações sobre a personagem histórica que será trabalhada. No caso de Katsura, de acordo com o autor, este foi o jovem líder patriota do feudo de Choshu e um dos membros do triunvirato, que, como vimos anteriormente, era composto por Katsura, Saigou e Ookubo.

Diferente de Takasugi, onde podemos verificar algumas semelhanças entre as personagens representadas por Watsuki e Sorachi, no caso de Katsura, observamos apenas diferenças. A primeira delas diz respeito à personalidade das personagens, enquanto na obra de Sorachi, Katsura é a típica personagem cômica, e algumas vezes até infantil, Watsuki o representa como alguém mais sério e maduro. Uma imagem de um líder, para ser mais exato.

Também as vestimentas de ambos são diferentes. Em *Gintama*, Katsura utiliza uma vestimenta branca por cima de suas roupas enquanto que em *Rurouni Kenshin*, ele é representado vestindo um *kimono* preto, entendemos que com isso, Watsuki pretendeu fazer o mesmo que Nanae Chrono⁷⁰, utilizar a cor preta para sua personagem para dar-lhe um ar misterioso.

A exemplo de Takasugi e outras personagens históricas, Katsura também aparece em poucas ocasiões na obra de Watsuki, o que nos dificulta realizar um melhor detalhamento sobre a visão do autor acerca do mesmo. Quando esta aparece, ela trava diálogos com a personagem principal da trama,

⁷⁰ Ver capítulo 3, primeiro tópico, análise sobre Hijikata.

geralmente para dar-lhe alguma missão para combater o governo Tokugawa, isto nos deixa a ideia de que para Watsuki, Kogorou Katsura foi uma personagem que articulava os planos contra o *bakufu*, mas não participava dos mesmos, deixando estes para serem executados por seus subalternos.

Finalizando este último tópico, analisaremos como Nobuhiro Watsuki representa uma das personagens históricas que mais se destacou no governo Meiji, Toshimichi Ookubo.

Uma das principais figuras da Era Meiji, e um dos membros do triunvirato, Toshimichi Ookubo é uma personagem que muitas vezes é considerada uma *persona non grata* pelos japoneses, o motivo para isto é que fora Ookubo quem combateu Takamori Saigou, seu amigo e um dos membros do triunvirato do governo Meiji, e o levou a morte quando ele rebelou-se contra o governo. Como Saigou é visto como um líder carismático. Coube a Ookubo o papel de vilão responsável por sua morte. Mas será que esta visão de um Toshimichi Ookubo como malfeitor é compartilhada por Watsuki quando representa a personagem em sua obra? A análise da imagem abaixo (fig. 35) nos auxiliará na resposta para esta questão.

Figura 35 - Diálogo entre Toshimichi Ookubo e o governador da prefeitura de Fukushima



Fonte: Imagem retirada de *Rurouni Kenshin*, volume 7, capítulo 57, página 191. (editada pelo autor)

Legenda (fig. 35):

Ookubo: But we still have time.

[Mas ainda temos tempo.]

Ookubo: It will take thirty years to fully establish the country.

[Vai demorar 30 anos para estabelecer plenamente o país.]

Ookubo: These ten past years have been the period of "foundation".

[Estes últimos dez anos foram o período de "fundação".]

Ookubo: These next ten years will be the period of "solidification".

[Estes próximos dez anos serão o período de "solidificação".]

Ookubo: it is most important that the government be fully organized and domestic administration optimized in this phase.

[o mais importante é que o governo seja totalmente organizado e a administração interna, otimizada nesta fase.]

Ookubo: As unworthy as I may be...

[Como sou indigno...]

Ookubo: ... I must help accomplish these goals within these ten years at all costs.

[... devo ajudar a atingir esses objetivos dentro desses dez anos a todo custo.]

Ookubo: The last ten years will be the period of "protection". My successor will manage this.

[Nos últimos dez anos será o período de "proteção". Meu sucessor vai gerir este.]

Ookubo: After this, we will become a democracy with an open assembly for all citizens.

[Depois disto, vamos nos tornar uma democracia com uma assembléia aberta para todos os cidadãos.]

Ookubo: Japan will become a nation-state...

[Japão se tornará um Estado-Nação...]

Ookubo: ... and the restoration will be complete.

[... e a restauração estará completa.]

Ao contrário das imagens anteriores, as quais não nos deram elementos suficientes para uma análise mais aprofundada das personagens

Takasugi e Katsura, a figura 35 está repleta de elementos que nos auxiliam a observar como Watsuki imagina Toshimichi Ookubo, destes, selecionamos quatro aspectos que nos chamaram a atenção

O primeiro elemento que nos chamou atenção é a expressão facial presente na primeira vinheta. Nela vemos Ookubo com uma expressão que aparenta tranquilidade. Levando em consideração que o período em que se passa a história ainda é de desestabilização e que na trama existe uma possibilidade de uma insurreição contra o governo, pensamos que Watsuki optou por uma aparência serena para sua personagem para transmitir ao seu leitor a ideia de que a mesma acredita que a Era Meiji resistirá aos problemas.

O segundo encontra-se presente no diálogo entre as personagens, no qual Toshimichi Ookubo apresenta ao prefeito de Fuskushima os estúdios que, a seu ver, a restauração deveria passar para finalmente se consolidar. Isto leva a pensar que a personagem Ookubo possui, na visão de Watsuki, um grande senso de racionalidade.

O terceiro pode ser visto nas vinhetas 1, 4 e 6 nas quais Toshimichi Ookubo está trajando roupas ocidentais, além da presença de objetos como um bule e uma xícara (vinheta 4). A presença destes elementos nos remete a ideia de que Ookubo, ao contrário de muitos japoneses do período contrários a ocidentalização, não era desfavorável a ela.

O último destes elementos, e que acreditamos ser mais relevante na imagem, está presente na vinheta 6. No diálogo presente na mesma Ookubo Toshimichi diz que: "Japão se tornará um Estado-Nação..."⁷¹ "... e a restauração estará completa"⁷². Chamou-nos a atenção nesta imagem que, no mesmo instante que Ookubo faz a previsão do Japão tornando-se um Estado-Nação, uma luz surge da janela em sua direção. Entendemos aqui que a intenção do autor foi a de utilizar a luz como um sinal de esperança para o futuro do Japão, futuro este no qual Toshimichi Ookubo contempla ao mesmo tempo em que é apontado como um dos principais responsáveis. Dissemos isto, pois, se observarmos atentamente, os raios de luz que adentram pela janela parecem rodear Ookubo.

⁷¹ "Japan will become a nation-state..." (no original)

⁷² "... and the restoration will be complete". (no original)

Voltando ao nosso questionamento anterior, após verificarmos os quatro elementos elencados, chegamos à conclusão de que na visão de Nobuhiro Watsuki, Toshimichi Ookubo não foi um vilão como muitas vezes é considerado, pelo contrário, observamos que para o autor, Ookubo foi uma das principais personagens responsáveis pela consolidação da Restauração Meiji, o que, como dissemos antes, pode ser verificado na vinheta 6 da imagem selecionada.

Para finalizarmos, é importante ressaltar que muito embora a obra de Watsuki seja extensa, o autor pouco se utiliza de personagens históricas e, quando assim faz, estas possuem alguma ligação com o protagonista da trama, o que as transforma em meras personagens secundárias e pouco exploradas. Isto acaba resultando num problema quando buscamos identificar qual a visão do autor sobre elas, uma vez que, para uma melhor análise, o ideal seria uma maior participação das personagens na trama, como ocorre nas obras de Nanae Chrono e Hideaki Sorachi.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, foi possível percebermos diversos pontos referentes a arte sequencial japonesa, bem como sobre os autores e as obras por nós selecionadas. Destes, optamos por tecer algumas considerações.

Começando pelo tópico 1.1, podemos observar através do breve histórico apresentado sobre a arte sequencial japonesa, que ela possui quatro pilares dos quais sofre influência: o *e-makimono*, a arte *ukiyo-e*, o *cartoon* e a linguagem cinematográfica. Destes, consideramos que, ao contrário do que pensam alguns autores, que veem nos rolos ilustrados a origem da arte sequencial japonesa, o mangá apresenta elementos que o aproxima e o distancia das artes citadas.

Do *e-makimono*, por exemplo, temos como elemento de aproximação o uso da linguagem textual e imagética em sua narrativa, entretanto, enquanto o rolo ilustrado era consumido pela elite, os mangás são consumidos pelos diversos setores da sociedade japonesa.

Este consumo por sua vez, é um fator que aproxima os mangás da arte *ukiyo-e*, conforme vimos antes, mas, assim como no caso dos rolos ilustrados, a ausência de onomatopeias e balões de fala os distanciam.

O mangá começa a se aproximar de sua forma atual quando passa a adicionar os balões, adotados do *cartoon*, para finalmente chegar no formato como o conhecemos quando Tezuka Osamu adapta para a arte sequencial a sensação de movimento, a qual encontra-se presente na linguagem cinematográfica. São estes fatores que, a nosso ver, levaram a arte sequencial japonesa ao estágio em que se encontra atualmente.

Já no tópico 1.2, salientamos as formas de editoração e as divisões dos mangás. Consideramos que toda essa divisão é decorrência da busca pelo lucro por parte das editoras, as quais veem na divisão, uma possibilidade de aumentar seu público leitor.

No mesmo tópico, também discutimos as semelhanças e diferenças entre as formas de editoração das obras no Japão e no Brasil. Sobre isto, entendemos que as diferenças nas formas de editoração se dão em razão das editoras brasileiras, também almejando o lucro, procuram facilitar a aquisição

das obras editadas no Brasil, com a finalidade de atingir um público maior de leitores.

Finalizando o capítulo 1, procuramos destacar no tópico 1.3 a importância da arte sequencial como fonte de pesquisa. Entendemos que a mesma, outrora relegada a poucas pesquisas, encontra-se atualmente recebendo novos olhares das mais diferentes áreas, e ousamos contribuir para o mesmo apontando algumas possibilidades para seu uso. Nesse sentido, pensamos que o método iconográfico/iconológico bem como a análise do discurso tem muito a contribuir aos estudos voltados para a arte sequencial.

Partindo para as considerações acerca do capítulo 2, no tópico 2.1, que trata da narrativa presente nas duas obras de Nanae Chrono, observamos que a autora procura narrar a sua trama de uma forma didática, provavelmente para facilitar a compreensão por parte de seus leitores.

Podemos perceber ainda que a autora apresenta uma contradição, já que, enquanto busca transmitir um tom de imparcialidade em seu discurso, ela mostra-se muitas vezes favorável ao *shogunato*.

Outro ponto a ser ressaltado em sua obra é a ausência da presença de personagens estrangeiras. A exceção de um devaneio de uma de suas personagens (em *Peacemaker Kurogane*), onde uma personagem ocidental aparece, os estrangeiros sequer são citados na trama. Pensamos que a não inserção delas deve-se pelo fato de autora querer repassar a ideia de que o *bakumatsu* foi um evento que contou apenas com a participação do povo japonês.

Se a ausência de personagens estrangeiras é uma característica das obras de Nanae, o mesmo não pode ser dito da obra de Hideaki Sorachi. Como vimos no tópico 2.2, a participação de estrangeiros na trama é relativamente constante na narrativa de Sorachi.

Ao contrário de Nanae, o autor trata a questão da chegada dos ocidentais ao Japão, bem como aponta algumas de suas consequências. Contudo, o autor não cita nacionalidades, como podemos observar, ele utiliza-se de uma invasão extraterrestre ficcional para narrar a chegada dos ocidentais ao Japão. Consideramos que isto se deve ao fato de o autor procurar evitar envolvendo outro país.

Outro elemento que nos chamou a atenção na obra de Sorachi, foi a questão da amizade, a qual é constantemente lembrada pelo autor. Pensamos que, por se tratar de uma obra voltada para um público infanto-juvenil, o autor procura destacar o valor da amizade para a superação de obstáculos, seguindo uma espécie de padrão adotado pelos autores de outras obras publicadas pela revista *Weekly Shounen Jump*.

Por fim, podemos verificar no tópico 2.3, algumas consequências da Restauração Meiji para a sociedade japonesa na visão de Nobuhiro Watsuki. Watsuki, a exemplo de Nanae Chrono, não faz muito uso de personagens estrangeiras em sua obra, contudo, diferente dela, o autor insere elementos que sugerem a presença das mesmas, tais como objetos do vestuário ou mesmo através da culinária. Outro ponto de aproximação com Nanae Chrono é a forma como o mesmo narra sua trama, procurando realizá-la de forma didática, inserindo comentários sobre algumas personagens históricas que surgem no decorrer da trama.

Por outro lado, a narrativa de ambos difere na medida em que Watsuki tece algumas críticas, direta ou indiretamente, a Era Meiji, seja através do balão do narrador ou das personagens. Neste sentido, verificamos uma aproximação com Sorachi, o qual, assim como Watsuki, tece algumas críticas em sua obra.

Outra questão que mereceu destaque na obra de Watsuki foi a referência, em dois momentos, as espadas. Em um primeiro momento, o autor toca na questão da proibição do porte de espadas realizada pelo governo Meiji, neste caso o ele não chega a realizar nenhuma crítica. A crítica surge quando ele aborda a comercialização das mesmas, para isto, ele se utiliza de uma de suas personagens para criticar o comércio de espadas, afirmando que a "alma" dos guerreiros estava sendo comercializada. Outra crítica presente é sobre situação de miséria em que parte da população japonesa foi jogada após a restauração, conforme vimos no final do tópico.

Para finalizar as considerações acerca do capítulo 2, observamos que a narrativa dos autores, principalmente no caso de Nanae Chrono e Hideaki Sorachi, apresenta alguns pontos discordantes da historiografia, os autores ora citados procuram repassar a seus leitores a sua versão dos fatos, mesmo que

em alguns casos eles se tornem muito diferentes aos relatados pela historiografia.

O capítulo 3, por sua vez, teve como intenção verificar como os três autores representaram em suas obras algumas personagens históricas que tiveram participação na Restauração Meiji. Neste sentido, procuramos através da representação, "[...] compreender os mecanismos pelos quais um grupo impõe, ou tenta impor, a sua concepção de mundo social, os valores que são seus, e o seu domínio". (CHARTIER, 1988, p. 17) Neste sentido, a representação de personagens nas histórias analisadas, nos auxiliou a entender o discurso apresentado pelos autores, principalmente no caso de Nanae Chrono. Como dissemos anteriormente, a autora procura realizar um discurso imparcial em sua narrativa, neste caso ao analisarmos como a autora representa as personagens em sua trama, podemos observar que a mesma, ao contrário do que tenta demonstrar, possui uma tendência favorável ao *Shinsengumi* e contrária ao feudo de Choshu, dissemos isso pelo fato de, em ambas as histórias, as personagens que ocupam o papel de vilão, Toshimaro Yoshida na primeira obra e Suzu Kitamura na segunda, serem pertencentes a este feudo.

Já nos casos de Sorachi e Watsuki, a representação nos possibilitou verificar e contrapor a visão dos autores acerca de duas personagens presentes em ambas as obras, Kogorou Katsura e Shinsaku Takasugi. De onde percebemos que a figura de Takasugi é imaginada de forma diferente pelos autores, um vilão na versão de Sorachi, um combatente na de Watsuki. O problema nesta comparação é que, diferente de Sorachi, e até mesmo de Nanae Chrono, Watsuki pouco se utiliza de personagens históricas na trama, preferindo focar sua narrativa em suas personagens ficcionais. Entendemos que isto pode ser uma opção do autor para evitar críticas por parte da historiografia.

Para finalizarmos, é importante salientar que nossa análise, e vemos isto como uma deficiência da nossa parte, possui uma visão ocidental acerca da questão herói vilão, o que por sua vez pode não ser vista da mesma maneira que os autores imaginaram suas personagens.

Referências

1 Bibliografia

ANDRESSEN, Curtis. **A Short History of Japan: From Samurai to Sony**. Austrália: Allen & Unwin, 2002.

BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BOLITHO, Harold. The Tempō crisis. In: JANSEN, Marius B. **The Cambridge History of Japan vol. 5: The Nineteenth century**. New York: Cambridge University Press, 2008.

BOUISSOU, Jean-Marie. Manga: A historical overview. In: JOHNSON-WOODS, Toni (org.). **Manga: an anthology of global and cultural perspectives**. New York: Continuum, 2010.

BRENNER, Robin E. **Understanding manga and anime**. West Port: Libraries Unlimited, 2007.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: história e imagem**. Bauru: EDUSC, 2004.

CARDOSO, Athos Eicher (Org.). **As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora**. Os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Brasília: Edições do Senado Federal, 2005

CARDOSO, Ciro Flamarion. **Narrativa, sentido, história**. Campinas: Papirus, 1997.

CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**. 2 ed. Lisboa: Difel, 1988.

CHESNEAUX, Jean. **A Ásia Oriental nos séculos XIX e XX**. São Paulo: Pioneira, 1976.

DRUMMOND-MATHEWS, Angela. What boys will be: a study of shōnen manga. In: JOHNSON-WOODS, Toni (org.). **Manga: an anthology of global and cultural perspectives**. New York: Continuum, 2010.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1976. Coleção Debates.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FURLAN, Cleide. HQ e os "syndicates" norte-americanos. In: LUYTEN, Sonia Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

GASKELL, Ivan. História das imagens. In: BURKE, Peter (Org.). **A Escrita da História**. Novas Perspectivas. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora da UNESP, 1992, p. 237-271.

GORDON, Andrew. **A modern History of Japan: from Tokugawa times to the present**. New York: Oxford University Press, 2003.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sonia Bibe (org.). **Cultura pop japonesa: animê e mangá**. São Paulo: Hedra, 2005.

HENSHALL, Kenneth G. **A history of Japan: from stone age to superpower**. New York: Palgrave McMillan, 2004.

HILLSBOROUGH, Romulus. **Shinsengumi: The Shogun's Last Samurai Corps**. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2005.

_____. **Samurai Tales:** stories of courage, fidelity, and revenge in the final years of the shogun. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2010.

HUFFMAN, James L. **Japan in World History.** New York: Oxford University Press, 2010.

JANSEN, Marius B. **The making of modern Japan.** Cambridge: Harvard University Press, 2002.

JÚNIOR, Gonçalo. **Maria Erótica e o clamor do sexo:** imprensa, pornografia, comunismo e censura na ditadura militar, 1964 – 1985. São Paulo: Peixe Grande, 2010.

LEMOS, Renato (Org.) **Uma história do Brasil através da Caricatura. 1840-2001.** Rio de Janeiro: Bom Texto/Letras & Expressões, 2001.

LUYTEN, Sonia Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos:** leitura crítica. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

_____. **Mangá:** o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2000.

MEYER, Milton W. **Japan:** a concise History. Maryland: Rowman & Littlefield Publishers, 2009.

MOLINÉ, Alfons. Penetração do mangá no Ocidente: o caso espanhol. In: LUYTEN, Sonia Bibe (org.). **Cultura pop japonesa:** animê e mangá. São Paulo: Hedra: 2005.

OKA, Arnaldo Massato. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, Sonia Bibe (org.). **Cultura pop japonesa:** animê e mangá. São Paulo: Hedra: 2005.

PANIKKAR, K. M. **A dominação ocidental na Ásia:** do século XV aos nossos dias. Tradução de Nemésio Salles. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

PANOFSKY, Erwing. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PIRES, Maria da Conceição Francisca. **Cultura e política entre fradins, zeferinos, graúnas e orelanas**. São Paulo: Annablume, 2010.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Imagem: estética moderna & pós-moderna**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RAVINA, Mark. **The last samurai: the life and battles of Saigō Takamori**. New Jersey: John Wiley & Sons, 2004.

SATO, Francisco Noriyuki. O mangá e o papel da Abrademi. In LUYTEN, Sonia Bibe (org.). **Cultura pop japonesa: animê e mangá**. São Paulo: Hedra: 2005.

STELA, Lachtermacher & MIGUEL, Edison. HQ no Brasil: sua história e luta pelo mercado. In: LUYTEN, Sonia Bibe (org.). **Histórias em quadrinhos: leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

SWALE, Alastair D. **The Meiji Restoration: monarchism, mass communication and conservative revolution**. New York: Palgrave MacMillan, 2009.

TAZAWA, Yutaka et all. **História Cultural do Japão: uma perspectiva**. Ministério dos Negócios Estrangeiros do Japão, 1973.

2 Teses e dissertações

FURUYAMA, Gustavo. **Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin**. Programa de Pós-Graduação em língua, literatura e cultura japonesa. Universidade de São Paulo, 2008.

SILVA, André Luiz Souza da. **O herói na forma e no conteúdo**: análise textual do mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z. Programa de Pós-Graduação em comunicação e cultura contemporâneas. Universidade Federal da Bahia, 2006.

3 Artigos

GUERRA, Vânia Maria Lescano. A análise do discurso de linha francesa e a pesquisa nas ciências humanas. **Anais do Sciencult**, v.1, n.1, 2009.

SILVA, Valéria Fernandes da. Mangá feminino, Revolução Francesa e feminismo: um olhar sobre a Rosa de Versalhes. **Revista História, imagem e narrativas**, ano 3, n. 5, set./2007. Disponível em: <<http://www.historiaimagem.com.br/index.php>>. Acesso em 07 de julho de 2010.

4 Dicionários

FRÉDÉRIC, Louis. **O Japão**: dicionário e civilização. São Paulo: Globo, 2008.

Longman: dictionary of English language and culture. Harlow: Person Education limited, 2006.

5 Jornais

JORNAL NIPPO-BRASIL, São Paulo, "Comunidade brasileira no Japão chega a 287 mil, aponta Departamento de Imigração", ano XI, nº 316, 6 a 12 de julho de 2005.

6 Sítios eletrônicos

<http://2chan.us/wordpress/wp-content/uploads/2009/07/image16.png>

Acesso em: 28/01/2012

<http://ganryuuprojetos.blogspot.com/2010/06/nurarihyon-no-mago.html>

Acesso em: 11/09/2011

http://hajimedelocio.blogspot.com/2009_11_01_archive.html

Acesso em: 12/03/2012

<http://tabernadahistoria.blogspot.com.br/2012/01/te-arte-japonesa-do-ukiyo-e.html>

Acesso em: 31/01/2012

http://www.japanese-arts.net/painting/early_budd_eingakyo.htm

Acesso em: 12/03/2012

7 Documentário

A Arte do Ukiyo-e. TV Escola. Duração: 51' 58"

Anexos

Glossário

Anime ou Animê – nomenclatura utilizada para se referir as desenhos animados japoneses, seu nome advém da palavra inglesa *animation*.

Era Genji – período da história japonesa que ocorreu entre março de 1864 e abril de 1865.

Feudo de Aizu – atualmente Prefeitura de Fukushima.

Feudo de Choshu – atualmente Prefeitura de Yamaguchi.

Feudo de Satsuma – atualmente Prefeitura de Kagoshima.

Hentai mangá – mangá adulto com conteúdo erótico.

Josei mangá – mangá voltado para o público adulto feminino.

Kimono – traje típico do vestuário japonês.

Mangaká – autor (a) de mangá.

Missão Iwakura – Nome dado a uma viagem pela Europa e Estados Unidos feita por homens notáveis da elite japonesa cujo objetivo era obter informações relacionadas a diversos assuntos tais como: política, economia, tecnologia, entre outros.

Peacemaker – Pacificador.

Seinen mangá – mangá voltado para o público adulto masculino.

Sensei – mestre ou professor.

Sukiyaki – prato da culinária japonesa. Trata-se de um cozido o qual, conforme é preparado possibilita às pessoas sentadas à mesa irem se servindo. Geralmente é feito com fatias finas de carne (bovina, suína), vegetais, macarrão japonês (udon), cogumelos entre outros.

Vagabond – mangá de Kentaro Miura que narra à vida de Musashi Miyamoto, um dos samurais mais famosos do Japão.