

**DANIELLY BATISTELLA**

**PALAVRAS E IMAGENS: A TRANSPOSIÇÃO DO *MANGÁ*  
PARA O *ANIME* NO BRASIL**

**PORTO ALEGRE**

**2014**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
ÁREA: ESTUDOS DE LITERATURA  
ESPECIALIDADE: LITERATURA COMPARADA  
LINHA DE PESQUISA: LITERATURA, IMAGINÁRIO E HISTÓRIA**

**PALAVRAS E IMAGENS: A TRANSPOSIÇÃO DO *MANGÁ*  
PARA O *ANIME* NO BRASIL**

**DANIELLY BATISTELLA ORIENTADOR: PROF.**

**DR. MICHAEL KORFMANN  
COORIENTADOR: PROF. DR. MIGUEL RETTENMAIER DA SILVA**

Tese de doutorado em LITERATURA COMPARADA, apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

**PORTO ALEGRE**

**2014**

## CIP - Catalogação na Publicação

Batistella, Danielly

Palavras e imagens: a transposição do mangá para o anime no Brasil. / Danielly Batistella. -- 2014. 289 f.

Orientador: Michael Korfmann.

Coorientador: Miguel Rettenmaier Da Silva.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2014.

1. Mangá. 2. Anime. 3. Japão. 4. Tradução Intersemiótica. 5. Cultura e Sociedade. I. Korfmann, Michael, orient. II. Da Silva, Miguel Rettenmaier, coorient. III. Título.

Aos que apreciam [...] a presença distante das  
estrelas! [...] (Mário Quintana)

## AGRADECIMENTOS

Aos meus pais Dirceu por ter feito da leitura uma atividade tão instigante e Marilene por ser um exemplo de determinação. Aos meus irmãos Alessandro pelas sinceras palavras de constante incentivo e Thalita por simplesmente e incondicionalmente estar ao meu lado.

Aos meus amigos por quem guardo eterno carinho e admiração e que desempenharam importantíssimo papel durante esta conquista. Obrigada pelas horas de leitura compartilhada, debates e palavras de apoio.

À *sensei* Tanabe Megumi pelos estímulos e debates tão valiosos e enriquecedores. Ao Marcelo Henrique Marques de Mello pelas reflexões compartilhadas, pela atenção e pela destreza.

Aos meus orientadores Prof. Dr. Michael Korfmann e Prof. Dr. Miguel Rettenmaier da Silva por aceitar este desafio ao me acolher e por seu comprometimento com esta pesquisa.

Ao Consulado Japonês em Porto Alegre pelo sanar de dúvidas, informações culturais e material.

E à banca examinadora, pelas importantes contribuições, todas engrandeceram esse trabalho e colaboraram para meu desenvolvimento pessoal e profissional.

## RESUMO

Suportes de leitura em ascensão, as narrativas imagéticas nipônicas são compostas por linguagens visual e verbal singulares, por traçados ilustrativos específicos e por temáticas textuais distintivas, parte de uma personalidade própria. Os hipergêneros *mangá* e *anime*, embora compartilhem elementos particulares, como a publicação e classificação interna em uma gama de gêneros e subgêneros autônomos, porém unidos por elementos coincidentes, diferenciam-se entre si – da arte sequencial e animação para além das fronteiras do Japão – quanto à estilização do traçado, ao conteúdo da narrativa, à ilustração e à caracterização de personagens. Logo, para que tais aspectos permeiem a leitura e a interpretação da imagem, assim como dos textos verbais, infere-se o atrelar desses elementos a um contexto aos quais se atribui um sentido nos âmbitos histórico, ideológico, social, cultural e comportamental. Assim, na representação, na tradução intersemiótica ou no engendramento de concepções e interpretações de culturas, de ações sociais, de ideologias, de doutrinas ou filosofias religiosas e de atribuições de sujeitos feminil e varonil japoneses, busca-se referências para se apreender o *mangá* e o *anime* como produtores e possibilitadores de reflexões. Nesse paradigma, o presente estudo objetiva o analisar a utilização da linguagem visual e verbal nas sagas de *mangá* e *anime* que constituem o *corpus* do presente estudo, examinando o modo pelo qual cada uma dessas linguagens procede ao representar, ao traduzir intersemiótico ou ao engendrar de diferentes aspectos histórico, social, ideológico, cultural e comportamental do Japão-nação. Ao circundar a temática, inicialmente traça-se um panorama quanto à origem, à ascensão e à transformação do *mangá* e do *anime* em fenômeno de leitura no Japão, no Ocidente e no Brasil. Apresenta-se os gêneros e subgêneros desses suportes de leitura, diferenciando-os quanto ao público leitor visado, averiguando suas especificidades, sua classificação temática e sua classificação de acordo com os sujeitos masculino e feminino e com a faixa etária. Por fim, averigua-se as modificações da representação da cultura, da sociedade e de ideologias japonesas presentes no *mangá* e quando este é transposto para *anime* em resposta à demanda de um sujeito leitor fora do Japão.

**Palavras-chave:** *Mangá. Anime. Japão. História. Sociedade. Cultura. Ideologia. Tradução Intersemiótica.*

## ABSTRACT

Ascending reading media, the imagetic Japanese narrative are composed by singular visual and verbal languages, by specific illustrative strokes and distinctive textual themes part of a personality. The hipergenre *manga* and *anime*, in the share of distinctive elements such as publishing and internal classification in a range of autonomous genres and subgenres, yet linked by coincident elements differ from each other – as well as the sequential art and the animation from beyond the borders of Japan – as to the styling of the illustrative strokes, the content of the narrative, the illustration and the characterization of characters. Then, in order to such aspects permeate the reading and interpretation of the image as well as the verbal texts, one infers the coupling of these elements to a context in which it assigns a meaning in historical, ideological, social, cultural and behavioral levels. Thus, in the representation, in the inter-semiotic translation or in the engender of conceptions and interpretations of Japanese culture, social actions, ideologies, religious doctrines or philosophies and specific attributions to feminine and masculine subjects one searches references to grasp *manga* and *anime* as producers and enablers of reflections. In this paradigm, the present study aims to analyze the use of visual and verbal language in the sagas of *manga* and *anime* part of the corpus of this study, examining the way in which each of these languages proceeds to represent, to intersemiotic translate or to engender different historical, social, ideological, cultural and behavioral aspects of Japan. With the purpose of encompassing the subject, initially one delineates an overview the origin, the rise and transformation of *manga* and *anime* as reading phenomenon in Japan, in Brazil and in the West. One presents the genres and subgenres of these reading medias, differentiating them according on the targeted readership, verifying their specificities, their thematic classification and their internal classification accordant to female and male subjects and their age rate. Ultimately, one ascertains changes in the representation of Japanese culture, society and ideologies part of *manga* and when this is transposed into *anime* as a response to a demanding reader from outside of Japan.

**Key-words:** *Manga*. *Anime*. Japan. History. Society. Culture. Ideology. Intersemiotic translation.

## REFERÊNCIAS E TERMOS

Respeita-se a grafia dos nomes japoneses quanto à ordem “sobrenome, nome”. Como os nomes japoneses trazem o sobrenome à frente, constaram da mesma forma como se leem. Quanto aos termos, toma-se a liberdade de seguir a romanização oficial da língua japonesa para a transcrição de termos originalmente escritos nos alfabetos nipônicos. Desta forma, alguns termos japoneses popularizados no Brasil e presentes em dicionários da língua portuguesa foram arbitrariamente modificados. Como exemplo, “Xintoísmo”, quando utilizado em japonês, constará como *Shinto* (iniciando com “Sh” ao invés de “X”), assim como os demais termos.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Parte do primeiro *Chōjū giga*, considerado tesouro nacional japonês, sendo conservado no templo Kozangi, em Kyoto.

Figura 2: Exemplo de um dos rolos de *Yobutsu Kurabe* (concursos fálicos).

Figura 3: Parte do *Gazai zōshi*, autor desconhecido, datado de meados do século XII.

Figura 4: *Jigoku Zōshi encontram-se* na ilustração e no texto descrições de tormentos apresentados no inferno, incluindo detalhes e graus de punições para determinados crimes.

Figura 5: Parte de *Hyakki Yako, A caminhada noturna de cem demônios*, datado do século XV.

Figura 6: *Two blind men crossing a log bridge*, de Hakuin Ekaku.

Figura 7: Exemplos pintados por Matahei no início do século XVIII, a figura de um demônio vestido de monge itinerante era parte da decoração das casas na época e servia como amuleto.

Figura 8: *Kinkin sensei eiga no yume*, de Koikawa Harumachi, 1775.

Figura 9: Dicas de como desenhar rostos humanos de forma caricatural.

Figura 10: *Abuna-e para uma série de shunga* de Utamaro (1750 – 1806).

Figura 11: Vitória do Japão sobre a China na Primeira Guerra Sino-Japonesa (1894-1895).

Figura 12: *Pescaria* de Bigot satiriza a disputa entre o Japão e a China para a dominação da Coreia, ilustrada como peixe, sob a observação da Rússia.

Figura 13: A litografia de Kobayashi Kiyochika, publicada em 1886, satiriza o zelo dos oficiais em Kyoto na erradicação da cólera.

Figura 14: *Cut now, I'll fall*, de 1902, mostra a precária situação da Rússia quanto a sua posição no embate entre Japão e China.

Figura 15: As capas de *Tokyo Puck* são exemplos das sátiras políticas.

Figura 16: *Que golpe devo usar hoje?*, de Okamoto Ippei.

Figura 17: *Nonki na Tōsan* passou a ser publicado em 1924 por Asō Yutaka.

Figura 18: *Kanemochi Kyōiki*, de Yanase Masamu, passou a ser publicado em 1929.

Figura 19: *Shō-chan no Boken* (1923-1926) influenciou o artista belga Hergé – Georges Remi (1907–1983) – na criação de *Les Aventures de Tintin* (1929-1976).

Figura 20: Norakuro, de 1938, lidera seu exército em um combate sem sangue.

Figura 21: Dankichi ensina aos nativos como reverenciar o “espírito” japonês e como defender sua ilha.

Figura 22: *Kasei Tanken* foi publicado em três cores e em 150 páginas.

Figura 23: Nesta tira de *Suishin Oyaji*, publicada em 1943, Senhor Promoção lamenta a morte de Yamamoto – considerado o herói de Pearl Harbor.

Figura 24: *Fuku-chan* trouxe alento à população japonesa durante a Segunda Guerra Mundial, e seu criador, Yokoyama Ryuichi, é reconhecido como “*Pessoa de mérito cultural*”.

Figura 25: Exemplo de um dos folhetos distribuídos pelo Japão aos Aliados.

Figura 26: Sazae-san e sua família ensinaram gerações japonesas a rir das adversidades em que se encontravam durante a árdua reconstrução no pós-guerra.

Figura 27: O *kami-shibai* foi uma mídia muito popular no Japão desde sua criação em 1920.

Figura 28: Tezuka desenhou *Shintakarajima* dando a impressão de que o carro estivesse se movendo.

Figura 29: *Astro Boy* é influência para a criação de narrativas de mangás e de filmes como *A. I: Artificial Intelligence*, dirigido por Steven Spielberg.

Figura 30: *Kimba*, de Tezuka Osamu.

Figura 31: *Mickey Mouse*, de Walt Disney, foi de grande influência à transformação do mangá boom no pós-guerra.

Figura 32: Em *Ninja bugeichō* salienta-se a verossimilhança com o biótipo japonês.

Figura 33: Personagens do mangá *Baka-bom*, de Akatsuka Fujio.

Figura 34: Parelelo entre as noções de erotismo e de modelos culturais e comportamentais representados nessas duas histórias.

Figuras 35: Um exemplo do gênero *kyōyō*, a série “guia mangá de”.

Figura 36: *Imokawa Mukuzou Genkanban no Maki*, o primeiro *anime* de que se tem conhecimento.

Figura 37: *Kumo to Churippu* visava o público infantil.

Figuras 38: *Momotarō Umi no Shinpei*, apesar do investimento, fracassou nas bilheteiras devido às dificuldades de guerra, como a retirada das crianças, público-alvo, para as colônias agrícolas.

Figura 39: Personagens do anime *Hakuja Den*.

Figura 40: *Mazinger Z* é o precursor da interação humana com robôs gigantes.

Figura 41: Em *Mobile Suit Gundam*, os robôs gigantes são retratados como máquinas de guerras realistas e não como super-heróis invencíveis.

Figura 42: *Nausicaä*, de Miuzaki Hayao.

Figura 43: Exemplo de sensualidade das personagens de *Neon Genesis Evangelion*.

Figura 44: O estabelecer de combinações entre o ilustrar e o colorir bi e tridimensional, *Ghost in the Shell* viabiliza a harmonização das ilustrações e das cores.

Figura 45: Ordem de leitura do mangá: de trás para frente e da direita para a esquerda.

Figura 46: Sobreposição dos quadros para enfatiza os sentimentos das personagens do mangá.

Figura 47: Linhas cinéticas em um mangá, em uma *comics* e em uma *bande dessinée*.

Figura 48: Signo que representa vergonha.

Figura 49: Signo de raiva sobre a cabeça da personagem.

Figura 50: Personagens *kemonomimi*.

Figura 51: Paralelo entre personagens em seu traçado corriqueiro e sua transposição para o formato chibi.

Figura 52: Ilustrações de Takehisa Yumeji, datadas das décadas de 1920 e 1930, arraigando o arquétipo feminino da época.

Figura 53: Paralelo entre as representações femininas no pré-guerra e no pós-guerra.

Figura 54: *Maiko no uta*, de Kimiko Uehara, publicado no Japão em 1970, exemplifica a sobreposição da protagonista sobre os demais quadros que constituem a página do *shōjo*.

Figuras 55 e 56: Exemplo de publicações feitas pelas *mangakás* do grupo *24 nen gumi*.

Figura 57: Possíveis substituições da genitália masculina e feminina.

Figura 58: Representação, por meio das personagens Yura, Rika e Oomiya, dos sentimentos de vergonha, dor e submissão durante o ato sexual.

Figura 59: Exemplos de *nouvelle mangás*.

Figuras 60 e 61: Exemplificar do árduo treinamento pelo qual as protagonistas de *Dragon Ball* (esquerda) e *Yu Yu Hakusho* (direita) passam para o desenvolver de seu *Ki*, ou força espiritual, e para o aperfeiçoar de seu conhecimento em artes marciais.

Figura 62: Honda Tohrû ao tentar esconder sua vulnerabilidade e manter sua honra.

Figura 63: O ilustra do *makai* e o primeiro encontro entre Yagami Light e o *shinigami* responsável pelo *death note*.

Figura 64: Alegorias ao exército Vermelho dos Operários e dos Camponeses, aos imigrantes islâmicos e ao estereótipo étnico afrodescendente.

Figura 65: Ilustram-se as personagens Sohma Shigure em *Kimono*, Yukimura Keiko em uniforme escolar, Amane Misa conforme as tendências da *kuro* e *punk lolita* e Komatsu Nana em vestimentas ocidentalizadas.

Figuras 66 e 67: Traduzir intersemiótico dos conceitos *haragei*, *amae*, *honne*, *tatamae* e *ishin denshin* com o transcorrer de quadros onde personagens observam-se em silêncio. Faz-se um paralelo no representar desses preceitos em uma narrativa *shōnen mangá* (esquerda) e *shōjo mangá* (direita).

Figura 68: O traçado ilustrativo de personagens masculinas efeminadas.

Figura 69: A série de imagens descreve a embate entre a protagonista de *Yu Yu Hakusho* contra Toguro. Averigua-se o abrandar de golpes concomitantemente ao focar nas expressões faciais das personagens. Neste período de tempo há o analisar das limitações do oponente.

Figura 70: Série de imagens que refletem a inocência e a propensão à promiscuidade sexual das protagonista de *Nana*.

Figura 71: Mestre Popo, personagem de *Dragon Ball*, nas duas cores escolhidas pelo *mangaká* para amenizar o depreender de preconceito étnico atrelado à imagem do menestrel bufão, todo desengonçado e subserviente a *Kami-sama*

## SUMÁRIO

REFERÊNCIAS E TERMOS.....	8
LISTA DE ILUSTRAÇÕES .....	9
INTRODUÇÃO .....	17
<b>1 DA ORIGEM AO MANGÁ BOOM E AO ANIME BOOM: A CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DAS NARRATIVAS IMAGÉTICAS NO JAPÃO E PARA ALÉM DE SUAS FRONTEIRAS.....</b>	<b>37</b>
1.1 O MANGÁ .....	38
1.1.1 Os primórdios do <i>mangá</i> no Japão pré-moderno.....	39
1.1.2 O <i>mangá</i> no Japão moderno/Império do Japão .....	53
1.1.3 O <i>mangá</i> sob repressão política e como ferramenta ideológica nos conflitos contra a China e na Segunda Guerra Mundial.....	58
1.1.4 O período pós-guerra e o <i>mangá boom</i> .....	68
1.2 O ANIME .....	83
1.2.1 A origem e a ascensão do <i>anime</i> no Japão.....	84
1.3 O MANGÁ E O ANIME NO BRASIL .....	94
<b>2 O MANGÁ, O ANIME E SEU LÉXICO: LENDO O HIPERGÊNERO .....</b>	<b>100</b>
2.1 APONTAMENTOS ACERCA DO SIGNO SEGUNDO A SEMIÓTICA PEIRCIANA .	102
2.2 DESVENDANDO A PERSONALIDADE PRÓPRIA DO MANGÁ .....	105

2.2.1 Ordem da leitura .....	106
2.2.2 Ritmo narrativo.....	107
2.2.3 <i>Layout</i> dos quadrinhos.....	107
2.2.4 Signos e simbolismos .....	110
2.3 COMPREENDENDO O <i>ANIME</i> E SUAS NUANCES.....	114
2.3.1 Ilustração .....	115
2.3.2 Narrativa e seu formato .....	115
2.4 CONCEITOS DE GÊNERO E HIPERGÊNERO.....	116
2.5 GÊNEROS E SUBGÊNEROS DO <i>MANGÁ</i> E DO <i>ANIME</i> .....	118
2.5.1 <i>Shōnen mangá</i> .....	120
2.5.2 <i>Jidaimono mangá</i> e <i>Gekigá mangá</i> .....	125
2.5.3 <i>Shōjo mangá</i> .....	127
2.5.4 <i>Hentai mangá</i> .....	137
2.5.5 <i>Mecha mangá</i> .....	145
2.5.6 <i>Konjō mangá</i> e <i>spokon mangá</i> .....	147
2.5.7 <i>Shogaku mangá</i> , <i>seijin mangá</i> e humor amarelo <i>mangá</i> .....	149
2.5.8 <i>Nouvelle mangá</i> .....	150

2.5.9 Os gêneros e subgêneros do <i>anime</i> .....	151
2.6 PERSONAGENS DO <i>MANGÁ</i> E DO <i>ANIME</i> .....	152
2.6.1 Atributos e características visuais de personagens no <i>mangá</i> e no <i>anime</i> .....	154
2.6.2 Tipologia das personagens do <i>mangá</i> e do <i>anime</i> .....	157
<b>3 DO JAPÃO PARA O <i>MANGÁ</i> E O <i>ANIME</i>: REPRESENTAÇÕES, TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS OU ENGENDRAÇÕES?</b> .....	163
3.1 CONCEPÇÕES E INTERPRETAÇÕES DE CULTURAS .....	164
3.2 AÇÕES SOCIAIS E A SOCIEDADE .....	169
3.3 IDEOLOGIA E IMAGINÁRIO .....	171
3.4 GÊNERO E SEXO: ATRIBUIÇÕES DE SUJEITOS .....	174
3.5 PROCESSO TRADUTÓRIO E SUA INTERMEDIALIDADE .....	180
3.6 ESCOPO DA PESQUISA .....	184
3.6.1 <i>A princesa e o cavaleiro</i> .....	185
3.6.2 <i>Dragon Ball</i> .....	186
3.6.3 <i>Yu Yu Hakusho</i> .....	187
3.6.4 <i>Fruits Basket</i> .....	188
3.6.5 <i>Death Note</i> .....	189

3.6.6 <i>Nana</i> .....	190
3.7 DO JAPÃO AO <i>MANGÁ</i> : TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS, REPRESENTAÇÕES OU ENGENDRAÇÕES? .....	191
3.7.1 Japão: do feudalismo ao contemporâneo.....	192
3.7.2 <i>Bushidô</i> : o caminho do guerreiro <i>samurai</i> .....	199
3.7.3 Doutrinas e ideologias religiosas no Japão.....	203
3.7.4 Sociedade japonesa: estratificações e atribuições .....	208
3.7.5 Etnocentrismo e discriminação no Japão: minoridade social .....	216
3.7.6 A cultura popular e sua relevância no cotidiano nipônico .....	221
3.7.7 A estratificação de sujeitos feminino e masculino e suas atribuições quanto à sociedade .....	232
3.8 DO <i>MANGÁ</i> AO <i>ANIME</i> : TRADUÇÕES E TRANSMUTAÇÕES INTERSEMIÓTICAS .....	248
3.8.1 A estetização da violência.....	250
3.8.2 A estetização da sexualidade .....	253
3.8.3 A estetização do etnocentrismo.....	256
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	260
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	267



## INTRODUÇÃO

Arquipélago localizado ao longo da costa oriental do continente asiático, o Japão é formado por quatro ilhas principais – Hokkaidou, Honshuu, Shikoku e Kyuushuu –, além de milhares de ilhas menores, e tem como capital a cidade de Tóquio. Os primeiros habitantes das ilhas, nômades que migravam constantemente à procura de alimento, advieram de várias partes da Ásia Ocidental e das ilhas dos Mares do Sul. A unificação de diferentes estados sob o domínio de um imperador ocorreu no século IV pelo clã Yamato, e, embora o Japão tenha assimilado parte da cultura coreana e chinesa a partir do século VI, o país manteve-se relativamente isolado e, assim, subsistiu como uma sociedade homogênea em termos culturais e étnicos da época. Logo, a restrita influência externa fomentou crenças e hábitos locais em manifestações culturais específicas.

Dada a sua localização geográfica, o primeiro ocidental a ter informações acerca do país de sol nascente foi Marco Pólo, que, ao voltar de viagem à China, reportou à Europa informações superficiais sobre uma ilha desconhecida ao Ocidente. Durante o século XVI, o impacto das descobertas desencadeadas pelas recentes rotas marítimas comerciais estabelecidas por Portugal, Espanha, Holanda e Inglaterra evidenciou aos ocidentais uma civilização de diferentes aspectos culturais. (SAKURAI, 2007).

Desembarcando ao sul da ilha de Kyushu, em 1543, os portugueses foram os primeiros ocidentais a chegar ao Japão e, em decorrência do local de sua chegada, foram chamados de bárbaros do sul (*nanbanjin*). Trespasado o estranhamento mútuo inicial, reconheceu-se um mercado promissor, inicialmente para armas de fogo e posteriormente para artefatos em vidro, seda crua, salitre (para produzir pólvora), açúcar, cobre, espadas e leques. Enriquecidos, os negociantes japoneses estabeleceram-se ao sudeste da Ásia e ativaram um comércio internacional próspero e vantajoso entre Japão e Portugal.

Com os comerciantes portugueses, aportaram também religiosos católicos imbuídos da

missão de converter os japoneses ao cristianismo. Ocorrendo inicialmente ao sul do Japão, a ação missionária dos jesuítas logo se disseminou pelas demais áreas de um país cujas religiões iniciais eram o xintoísmo e o budismo. Em 1582, os missionários já contavam com 150 mil católicos convertidos e 200 igrejas no Japão. Utilizando-se do serviço de intérpretes chineses e de alguns poucos japoneses batizados, os jesuítas abriram escolas, seminários e santas casas, introduziram a medicina ocidental no Japão e levaram estudantes japoneses para estudar fora do país. Além disso, o fato de os senhores feudais locais terem acolhido e passado a seguir a fé cristã multiplicou o número de convertidos, em decorrência da sua influência na conversão dos camponeses que lhes eram subordinados. As boas relações entre os religiosos católicos e os dirigentes do país foram mantidas, entre outros motivos, para perpetuar o comércio com o Ocidente.

Após um século de intercâmbio cultural e ideológico, os japoneses católicos e os europeus passaram a ser perseguidos em terras nipônicas, uma vez que o monoteísmo propagado pelos ocidentais feria os fundamentos da nação, por não se coadunar com as crenças de o Japão ser o berço dos deuses criadores do mundo. Assim, a ameaça do Ocidente sobre o equilíbrio das forças em andamento no Japão desencadeou a perseguição e expulsão dos ocidentais. Destacam-se vários episódios de perseguição aos católicos, com teor de violência, como o ato de torturar e crucificar de cabeça para baixo 17 católicos japoneses. (SAKURAI, 2007, p. 108).

O processo de unificação do Japão – iniciado por Nobunaga Oda e Hideyoshi Toyotomi –, depois de dois séculos e meio de lutas internas, não ocorreria com o propagar e perpetuar de alguns valores ocidentais, como o individualismo e a obediência a Deus acima de qualquer coisa, especialmente se estes sobrepujassem os ideais de lealdade e obediência ao imperador – base de todas as relações sociais japonesas. Envolvido em disputas por blocos comerciais, entre ideologias e esferas de influência, o Japão começou a impor sanções, repudiar importações e, finalmente, expulsar os estrangeiros de seu território. Com raras exceções – holandeses, chineses e coreanos tinham permissão para aportar somente na ilha de Denshima –, nenhum estrangeiro poderia entrar no país e, se tentasse, seria executado.

Colocado em prática por três chefes militares – Nobunaga Oda, Hideyoshi Toyotomi e Tokugawa Ieyasu –, o árduo processo de unificação do Japão visava a um governo centralizado e estável. Para haver apenas uma autoridade central, foi necessário findar querelas locais e impor uma nova hierarquia de poder e, enfim, estabilidade e paz interna.

Nobunaga Oda<sup>1</sup> (1534-1582) reparou pontes e estradas; tomou medidas para facilitar as transações comerciais, ganhando, assim, a simpatia dos comerciantes japoneses e ocidentais e deu boa acolhida aos religiosos europeus. Morreu em Kyoto, deixando o poder central ainda frágil, devido aos interesses particulares dos grandes senhores de terras.

Hideyoshi Toyotomi (1536-1598), ao final de um ano no poder, já contava com trinta novas províncias sobre seu domínio. Uma de suas primeiras providências foi a retirada de todas as armas das mãos dos camponeses, estabelecendo, assim, um novo estrato social, composto por samurais, além de traçar uma nítida hierarquia entre os que tinham o direito de manejar espadas e os que deveriam se dedicar ao trato da terra. Hideyoshi também extinguiu os pedágios nas estradas e o monopólio das corporações de ofício, favorecendo e facilitando o trabalho artesanal, a circulação de mercadorias e o florescimento do comércio e do artesanato; manteve a moeda sob controle; implementou um censo fundiário para arrolar e medir a produção de todas as áreas de arroz<sup>2</sup>; e voltou os planos expansionistas japoneses para China, Coreia, Taiwan e Filipinas. Almejando o controle da China – comandada pela dinastia Ming – Hideyoshi reivindicou posse sobre a Coreia, em 1592, e, decorrente da derrota japonesa e da tentativa frustrada de um acordo de paz entre os dois países, seria nomeado “rei do Japão” em troca da completa submissão japonesa à China. Com os termos do acordo negados pelos japoneses, as batalhas continuaram ao sul da península coreana.

Tokugawa Ieyasu (1543-1616) – um dos auxiliares de Nobunaga e que participou efetivamente do período Hideyoshi – é, até hoje, considerado por muitos o maior estrategista japonês, por ter finalizado o processo de unificação do Japão iniciado por seus dois antecessores, propiciando, assim, três séculos inteiros de paz ao país. Para tanto, Tokugawa manteve certa herança, como a rigorosa repressão às vozes dissonantes ao seu sistema administrativo; o rígido controle de impostos, mantendo os camponeses presos à terra e à obrigação de servir a seu senhor; e a difusão de uma hierarquia social.

Em 1606, após a batalha de Sekigahara, Tokugawa foi reconhecido pelo poder imperial como líder da ordem feudal estabelecida no país, o *bakufu* (regime em japonês), na cidade de Edo – atual Tóquio –, e originou o Edo *bakufu* – também conhecido como Período Edo ou *shogunato* Tokugawa –, de 1603 a 1867. Durante a primeira fase desse período, cuja

---

1 Nobunaga Oda ganhou o respeito de seus adversários, em 1560, ao vencer, com apenas três mil homens, em ataque surpresa num desfileiro, o oponente de uma família adversária, que lutava com 25 mil soldados.

2 Tal como vassalos do feudalismo europeu, aos camponeses japoneses que cultivavam terras foi conferido o direito de nelas permanecer e explorá-las em troca de pesados impostos – 50% da colheita –, garantindo o poder sobre eles, bem como sua lealdade.

administração estava nas mãos de Ieyasu e de seu filho, sentiu-se a ação direta dos *shoguns* (traduzido literalmente como governo de generais), e medidas quanto à corte imperial e às ordens religiosas foram tomadas. À corte, o *bakufu* impôs regulamentos severos, como obrigar o imperador a dedicar-se a atividades apolíticas. Já no que se refere ao controle severo em âmbitos religiosos, Tokugawa promulgou leis específicas para os tempos das diversas seitas, embora houvesse resistência por parte de alguma parcela cristã e de um ramo da escola budista de Nichiren. Entrementes ao *shogunato*, a filosofia confucionista ascendeu à sociedade japonesa, e seus preceitos de valorização da obediência, com lições aplicáveis ao dia a dia e à sociedade, ajudaram a garantir a ordem social, no interior dos lares – onde o patriarca era senhor absoluto – e no país como um todo. Além disso, os cristãos foram definitivamente expulsos, limitou-se o comércio estrangeiro, proibiu-se aos japoneses viajar por mar e, em 1639, forçou-se o isolamento (*sakoku*) com o Ocidente.

O Edo *bakufu* chegou ao fim na metade do século XIX, com o aportar de navios estadunidenses e com inúmeras rebeliões advindas da insatisfação e da inópia do povo japonês, frequentes desde o final do século XVIII. A necessidade de desenvolvimento tecnológico, industrial e econômico resultou na abertura dos portos, iniciando, assim, a Restauração Meiji. O processo de restauração do poder imperial agregou interesses contra a velha ordem, que não oferecia condições legais para a expansão de negócios e a ascensão social individual. O Japão Meiji, ao lançar mão de antigas ideologias, tornou-se uma nação tradicionalmente viável, adotando determinadas inovações e expandindo sua industrialização, o que requeria uma quantidade maior de matérias-primas, sobretudo ferro e carvão para a indústria siderúrgica. Visto que as reservas naturais japonesas não atendiam à demanda, o governo se voltou ao continente asiático e ao processo de expansionismo territorial.

Mantendo uma relação de trocas e de respeito, embora não muito cordial, com a China e a Coreia, o arquipélago reconhecia a importância e a influência chinesa em fundamentos de sua cultura – como a escrita, a religião budista e a filosofia confucionista. Além disso, reconhecia o valor da Coreia como país intermediário com a China e como fonte de importantes aspectos culturais – como a cerâmica. Conhecida por sua política de isolamento, a Coreia, aos olhos do Japão, transformou-se em terreno propício para a expansão econômica por meio do comércio e para a obtenção de matéria-prima. Desconfiado das ambições nipônicas, em 1897, o imperador coreano King Kojing declarou a Coreia independente, neutra e reforçou os sentimentos antijaponeses. Tais medidas não atenuaram o interesse japonês, chinês e russo pelo país. Enfraquecida e em crise ao longo do século XIX, a China padecia

com a cobiça britânica, bem como com a fragilidade de sua política e de sua economia. Como se isso não bastasse, provindo das Guerras do Ópio contra a Grã-Bretanha, obrigou-se a ceder Hong Kong como parte do tratado de paz com o Japão, em 1842. (SAKURAI, 2007, p. 164)

Apesar de acordos terem sido assinados visando a evitar o combate, irrompe a primeira Guerra Sino-Japonesa (1894-1895) em território coreano e, continuamente, em terras chinesas, direcionando-se à Manchúria, ao Norte do continente asiático. Em ambos os territórios, a vitória foi japonesa. Firmado em 1895, o Tratado de Shimonoseki garantiu independência à Coreia e impôs à China a obrigação de ceder a Manchúria (*Liaoning*, em chinês), Taiwan (Formosa) e as Ilhas Pescadoras; de pagar uma reparação de guerra; de assinar um acordo comercial que permitia aos japoneses navegar pelo rio Yangtze; e de autorizar os japoneses a usarem seus portos marítimos.

Ao Ocidente, o poderio bélico japonês somente foi revelado ao final do século XIX. Combinando técnicas e tecnologias orientais e ocidentais, o Japão remodelou seu exército, sua indústria naval e surpreendeu o mundo com seu poderio bélico, originando a expressão “perigo amarelo”. A conquista dos territórios coreano e chinês alvoroçou a Rússia – país que faz divisa com a Manchúria –, a França e a Alemanha e acarretou a criação da aliança Tripla Intervenção, cujo escopo foi o afastamento japonês da região e a redução da potencial ameaça bélica do Japão. Em 1904, porém, em razão de um intrincado jogo de interesses internacionais, a Rússia teve sua base naval em Port Arthur – na península de Liaodong, ao sudeste da Manchúria – atacada pelos japoneses, iniciando, assim, a Guerra Russo-Japonesa (1904-1905). Posteriormente à derrota na batalha de Tsushima, a Rússia teve de assinar o Tratado de Paz de Portsmouth e foi obrigada a abrir mão dos seus direitos sobre Port Arthur, evacuar a Manchúria e reconhecer a Coreia como área de influência japonesa. Sucedendo a primeira maior guerra do século XX, reconheceu-se o Japão como potência imperialista pelas diversas nações europeias.

Com as vitórias nas Guerras Sino-Japonesa e Russo-Japonesa, o Japão remeteu ao mundo a imagem de país que disputava com força considerável um lugar entre as nações poderosas do mundo com pretensões imperialistas sobre a Ásia. Tal constatação causou apreensão aos países europeus, pois o Japão, assim como os Estados Unidos, passaria a disputar com eles mercados e áreas de influência militar e política no final do século XIX. O expansionismo territorial japonês e suas demais conquistas proporcionaram ao país do sol nascente um lugar de destaque na divisão de forças entre as potências mundiais da época.

Com o início da Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e a aliança entre Japão e Grã-

Bretanha, assegurou-se aos aliados a nação japonesa como ponto de apoio no continente asiático. Finda a guerra, a posição nipônica ficou fortalecida e, como retribuição, no Tratado de Versalhes (1919), ao Japão foi dado o controle – não a posse – das ilhas Marshall, Marianas e Carolinas, ao norte do Pacífico, que anteriormente pertenciam aos alemães. Com o término da guerra, a competição internacional para manter negócios com o Ocidente voltou aos seus patamares anteriores, e, no início da década de 1920, o Japão entrou em crise. O aumento de impostos e a obrigatoriedade de arcar com o ônus agravaram a já existente desigualdade social e econômica entre o campo e a cidade e avivaram o interesse japonês pela China.

Somando-se à crise econômica nacional, a educação ideológica perpetuada entre o povo japonês e o seu sentimento de superioridade com relação ao chinês, fomentado por anos, desencadearam uma previsível Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937-1945), que resultou na morte de 250 a 300 mil chineses e na demonstração da brutalidade do exército nipônico aos olhos da Europa e dos EUA. Os soldados japoneses, que se viam como “brancos”, consideraram sua barbárie perfeitamente justificável – assim como qualquer soldado que serve às ideologias de sua nação – por lutarem em nome de seu imperador, de sua missão e de suas ações contra os chineses, vistos como “amarelos”. Com a dominação chinesa, a Rússia – agora União Soviética – transformou-se no novo objetivo de expansionismo territorial japonês, e, entre 1938 e 1939, houve duas tentativas nipônicas de penetrar o território da URSS – ambas facilmente rechaçadas pelo exército soviético.

Com o irromper da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o Japão aliou-se à Alemanha nazista e à Itália de Mussolini, combateu inimigos em comum e, embora não disputasse os mesmos territórios – continente europeu e africano –, compartilhava a ideologia de uma superioridade racial, a necessidade da purificação étnica, a crença em virtudes militares – como a obediência cega a ordens superiores e à hierarquia –, a dedicação incondicional do indivíduo à sua pátria e ao seu líder e a rejeição da liberdade de expressão. Ainda que se acreditasse moral e etnicamente superior aos demais povos – iluminado –, o Japão não era fascista. Majoritariamente, o povo japonês, de um nacionalismo exacerbado, era disciplinado e doutrinado a acreditar que o Japão tinha a missão de civilizar e esclarecer o mundo. Na prática, isso significava conquistar territórios e fazer valer seus interesses sobre outros países. Para tanto, o espírito samurai foi instituído como exemplo de comportamento a ser seguido por todos: lealdade, obediência às normas, à hierarquia e orgulho pela pátria. (IENAGA, 1978; SAKURAI, 2007).

O ataque japonês aos navios estadunidenses atracados em Pearl Harbor, em 07 de dezembro de 1941, desencadeou uma nova etapa nas atividades bélicas japonesas: o ataque à defesa. Em resposta, os EUA viram-se obrigados a entrar na guerra. Cerca de 80 mil japoneses morreram e mais de 100 mil ficaram feridos no bombardeio à cidade de Tóquio, em 09 de março de 1945. Somente as bombas atômicas fizeram o imperador, seus conselheiros e os orgulhosos dirigentes japoneses capitularem em nome da nação (LANDES, 1998, p. 530). Exaurido e sem condições de continuar, o Japão finalmente admitiu sua derrota, em 14 de agosto de 1945. Findou-se, assim, o sonho de toda uma era. Sob o domínio estadunidense, um Japão em ruínas, em caos e com urgente necessidade de reconstrução obrigou-se a acatar renovações sociais e culturais instituídas pelos aliados, a fim de imbuir valores individualistas, o amor romântico, o direito e a justiça ocidentais com valores universais ao povo japonês, tendo de reformular diretrizes educacionais, reciclar professores e renovar material didático.

Doutrinados a entender sua identidade como única no mundo a descender de deuses, os japoneses depararam-se com ideologias contrárias às difundidas por séculos, quando o país foi derrotado na guerra. O imperador não mais descendia dos deuses ancestrais e não era mais divino, o país e sua cultura foram submetidos a trocas culturais amplas. O complexo processo de incorporação de tais mudanças estava na ligação entre tradição e modernidade. A tradição, nesse caso, significa a sobrevivência de aspectos do mundo japonês até meados do século XIX. A modernidade, por seu turno, consiste não só na incorporação, mas também na adaptação daquilo que os japoneses entendem como vindo de fora. (SAKURAI, 2007, p. 204).

Após a Segunda Guerra Mundial, a economia japonesa passava por oscilações constantes, e as famílias, por sua vez, precisaram se desmembrar para sobreviver dentro da economia monetária, enviando filhos para buscar trabalho nas cidades. O trabalho temporário em países estrangeiros foi uma solução encontrada para aliviar as tensões econômicas e demográficas. Trabalhadores com contratos temporários saíram à procura de salários para o sustento de suas famílias que ficaram no Japão e para as quais pretendiam voltar. Outra opção para atenuar os problemas enfrentados pelos japoneses abriu-se com a emigração e com a iniciativa de ajudar parentes e conhecidos que continuaram a viver no Japão, com o envio de alimentos e remédios por meio da Cruz Vermelha.

Com o restabelecimento da paz, a curiosidade e o fascínio pela cultura japonesa foram despertados. Imagens relacionadas com a tradição do Japão, como o samurai, o *bushidō*, os quimonos de seda, as gueixas, os bonsais, os templos e as cerejeiras – *sakura* em japonês,

árvore símbolo do Japão – foram, gradualmente, dando lugar a uma faceta mais moderna de um país em reconstrução pós-guerra, ocidentalizado, entretanto, ainda com aspectos tão antigos quanto os presenciados pelos primeiros ocidentais ao chegarem ao arquipélago. Essa explanação sócio-histórica acerca do Japão faz-se necessária em razão da influência desses aspectos na organização social nipônica, na perpetuação de ideologias e, assim, na sua transposição para as narrativas imagéticas japonesas.

Foi por meio de mídias, na segunda metade do século XX, que o Ocidente teve acesso a um Japão representado por filmes de qualidade discutível com monstros gigantescos destruindo Tóquio, menos aristocrático e histórico. A partir da década de 1960, personagens com olhos grandes e cabelos arrepiados, sinônimo da estética japonesa, embora não correspondendo à realidade física dos orientais, passaram a ser veiculados como uma alternativa de diversão despreziosa. No processo de reconstrução do país, foi notável o crescimento econômico e tecnológico do Japão, que, da década de 1980 em diante, conquistou não apenas a posição de terceira maior economia mundial como também o posto de polo tecnológico do mundo. Não foram somente esses fatores, porém, que despertaram o interesse e a curiosidade dos demais países do mundo, uma vez que o Ocidente passou a consumir outros produtos além de carros, videocassetes e computadores vindos do Japão: a representação cultural japonesa encontrada em obras literárias como *Uma questão pessoal* e *Salto mortal*, publicados em 1964 e 1999 por Kenzaburo Oe (1935- ) – segundo autor japonês a receber um Nobel de Literatura, em 1994 –; *Silêncio*, publicado em 1996, por Shuzako Endo (1923-1996); e *A mulher de areia*, publicado em 1962 por Kobo Abe (1924-1993), assim como em *mangás* – arte sequencial japonesa – e *animes* – animações produzidas no Japão.

Dentre esses suportes de leitura, em decorrência da maior popularidade entre um grupo leitor ocidental, as narrativas imagéticas japonesas são o primeiro contato com uma identidade japonesa em suas características básicas. Os *mangás*, por serem publicados e classificados em gêneros e subgêneros, apresentam diferenciações entre si quanto à estilização do traçado, ao conteúdo da narrativa, à descrição e à caracterização das personagens. Representação de complexas transformações culturais contemporâneas, e por isso em constante transformação, a arte sequencial japonesa responde à demanda de seu público leitor, apresentando cada vez mais complexidade nas histórias, tanto no campo da narrativa como no da imagem. Além de diferenciar-se por sua publicação segmentada, o *mangá* distingue-se da arte sequencial ocidental – *comic* (EUA), *bande dessinée* (França), *fumetti* (Itália), História



em Quadrinhos (Brasil), entre outras – por apresentar um traçado específico e singular, uma personalidade própria, definida pela ordem inversa da leitura, pelo formato peculiar e pelo rico detalhamento dos desenhos, pelo *layout* e pela temporalidade semelhantes ao da linguagem fílmica. A maioria dos leitores ocidentais de arte sequencial, em seu primeiro contato com o *mangá*, percebe que a leitura deve ser feita de trás para frente e da direita para a esquerda – seguindo a ordem da escrita japonesa – e tem acesso a desenhos em preto e branco, feitos a nanquim, que ilustram o cuidado dos roteiristas ou *mangakás* – isto é, roteiristas e desenhistas da arte sequencial japonesa – no desenvolvimento da psique das personagens.

O *anime* – traduzido literalmente como animação –, segundo Sato (2007, p. 31), apresenta duas definições distintas, uma dentro e outra fora do território japonês. Dentro do Japão, é considerado todo e qualquer tipo de desenho animado. Fora do país de sol nascente, essa palavra foi convencionada a caracterizar, especificamente, os desenhos animados produzidos no Japão. Majoritariamente, os *animes* são baseados nas narrativas apresentadas nos *mangás* de sucesso no Japão. Contudo, a violência e a sensualidade encontradas nessas narrativas são minimizadas quando transpostas para o formato de animação, por ter uma maior veiculação, dentro e fora do Japão, e ser mais atrativa para o público infantil. O *anime*, no seu país de origem, não é algo voltado somente para crianças. O público juvenil e adulto, inicialmente oriental e depois ocidental, descobriu no formato uma série animada com direção, enredo e trilha sonora altamente sofisticados.

O consumo do *mangá* e do *anime* no Oriente e no Ocidente pode ser compreendido por meio de uma conexão entre o leitor, a arte sequencial e sua transposição para animação que ocorre pela vivência direta, por parte do destinatário, da realidade – lutas, amores, aventuras e até exercícios físicos –, para, em seguida, ofertar-lhe a possibilidade de fantasiar. Esse “entrar” do leitor na história ocorre por meio do detalhamento dos desenhos que constituem os cenários, as vestimentas, as armas, os gestos e as expressões faciais. É nesse detalhamento específicos que estabelece-se a segmentação interna do *mangá* e do *anime*, diferenciando-os de acordo com o público leitor, conforme os critérios de sexo e de faixa etária.

Publicado e classificado em gêneros e subgêneros que se diferenciam quanto à estilização do traçado, à caracterização e à descrição das personagens e do cenário, bem como ao conteúdo da narrativa, o *mangá*, assim como o *anime*, responde à demanda de seu público leitor. Dentre os inúmeros gêneros e subgêneros da arte sequencial japonesa, apesar da ampla

segmentação, o *shōnen* e o *shōjo* são os mais populares no Ocidente, fato que justifica sua escolha como *corpus* do estudo.

Apresentando diversidade e abrangência temática em sua narrativa, o *mangá* e o *anime* visam grupos leitores segmentados e específicos. De maior popularidade no Ocidente, o gênero *shōnen* – garoto jovem, adolescente em japonês –, dirigido para o público leitor masculino, tem como temas principais as competições esportivas, as lutas, as histórias de ação, a amizade, os adventos tecnológicos e poderes mágicos, mesclados a cenas de violência. O *shōjo* – garota jovem em japonês –, por sua vez, visa um público feminino e caracteriza-se por abordar a busca pelo amor, por relacionamentos e pela aceitação da personagem entre os demais, apresentando, também, tendências ao formato clássico dos contos de fadas. O *shōnen* e o *shōjo* são partes de um mundo onírico fechadas em si mesmas, e aos seus leitores são “vendidos” sonhos e fantasias, do mesmo modo que as fotonovelas fazem no mundo ocidental (LUYTEN, 2000, p. 221), e, em decorrência de sua popularidade no Brasil, são enfoque da presente pesquisa. Além desses, existe o *gekigá*, que é uma corrente mais realista voltada ao público adulto, com narrativas mais maduras. Nessa mesma linha, destacam-se os gêneros *jidaimono*, com narrativas históricas, e o *mecha*, que tem robôs como protagonistas e detalha a tecnologia. Há, também, a publicação e a veiculação erótica e pornográfica, através dos *hentai*.

Segundo Nagado (2007, p.14), o *mangá*, assim como o *anime*, “não é apenas um conjunto de elementos visuais, mas também de técnicas narrativas e elementos profundamente enraizados na cultura japonesa”. Nesse contexto, no que concerne à representação da sociedade japonesa por meio da linguagem verbal e visual do *mangá* e do *anime*, são retratados aspectos da cultura japonesa como o respeito ao passado, à hierarquia, aos valores do *bushido* – código de conduta samurai –, à mensagem intrínseca sobre o valor do coletivo e do associativo. A representação da sociedade japonesa na caracterização das personagens masculina e feminina no *shōnen* e no *shōjo*, portanto, “tem raízes profundas na cultura japonesa que não podem ser simplesmente transferidas sem referenciais complexos e sem filtros culturais”. (SAKURAI, 2007, p. 349).

Conjetura-se o enriquecimento de significações que a leitura possibilita quando se estabelece uma relação entre palavras e imagens, ainda que se tratem de dois textos autônomos. Segundo Walty, Fonseca e Cury, “como se vê, tanto o escritor como o leitor podem se apropriar de imagens para ler o mundo. Palavra ou traço, verbo ou cor, o signo codifica o mundo em suas linguagens” (2001, p. 68). A coexistência, na cultura do Japão, de

aspectos tradicionais e ocidentais faz deste um país de contrastes. Com elementos que podem parecer contraditórios e, ao mesmo tempo, fascinantes e sedutores aos olhos do Ocidente, a partir da década de 1980, o país do sol nascente – estilizado, virtual, tecnológico e enraizado em ideologias milenares (SATO, 2007, p. 11) – tem influenciado e alterado a estética, o comportamento e, até mesmo, os valores ocidentais.

O *mangá* e o *anime*, por conterem uma linguagem verbal e visual mais acessível, despertam um “processo interior que envolve a memória, a reflexão, os valores éticos e a afetividade resultando em nossa visão de mundo, em ideias complexas estabelecidas a respeito da realidade” (COSTA, 2005, p. 44). Em uma leitura inicial e superficial, nota-se que o *mangá* e o *anime* dirigidos ao público masculino têm uma predominância de universalismo figurativo que pode vir a resultar em expressões caricaturais, com o exagero de violência ou de façanhas heroicas, ao passo que, no *shōjo*, se encontra uma estilização das heroínas, que se assemelham às princesas e aos anjos de olhos grandes e formas alongadas. Após uma leitura mais aprofundada, porém sem o intuito de generalização, observa-se que a caracterização das personagens feminina e masculina diferencia-se muito quanto ao gênero e ao subgênero em que se inserem.

A personagem masculina no *shōnen* é forte, corajosa e está sempre disposta a se sacrificar pelo time, pelos amigos ou companheiros de batalha. Visando ao aprendizado e à superação de suas próprias limitações, essa personagem reflete parte da ideologia do código de honra do guerreiro samurai – *bushidō* –, com ênfase à lealdade, à fidelidade, ao autossacrifício, à justiça, aos modos refinados, à humildade, ao espírito marcial e à honra acima de tudo (GRAVETT, 2006, p. 58). No *shōjo*, o desenho da personagem masculina tende a ganhar traçados mais delicados e efeminados, cabelos longos, face e corpo finos e delgados, lembrando, muitas vezes, o rosto de uma mulher. Quanto à sua personalidade, ela é mais estável, confiável, inteligente, forte, possuindo mais habilidades do que a protagonista feminina.

No que concerne à descrição e à caracterização da personagem feminina dentro das narrativas voltadas ao público masculino, ela é, frequentemente, considerada o elo mais fraco em uma equipe e, durante uma batalha, é sempre a responsável pela derrota. Bonita, delicada e com atitudes e vestimentas recatadas, ou *sexy*, curvilínea e vestida de maneira provocante, a personagem feminina sempre precisa ser salva (SCHODT, 1997, p. 75). Já na narrativa imagética editada para as leitoras, a personagem feminina é sensual, inteligente, de beleza diferente e inigualável e, por isso, desejada por todas as personagens masculinas e invejada

por parte das outras personagens femininas. Segundo Schodt (1997, p. 75–92), as personagens femininas em *mangás* e *animes shōjo* e *shōnen*, a partir de meados da década de 1990, vêm sendo retratadas como independentes, muitas vezes, deixando as personagens masculinas em segundo plano. Embora ainda caracterizadas de maneira sensual, deixaram de ser descritas e mostradas como objeto sexual, começando a ser vistas como amigas, inteligentes e confiáveis.

Por meio da caracterização física e de aspectos comportamentais das personagens masculina e feminina, o leitor poderá apreender, também, que tirar os sapatos ao entrar em casa é um hábito empregado para garantir que maus presságios e espíritos presos nas solas dos sapatos fiquem do lado de fora. A mesma crença aplica-se ao banheiro, que tem de estar sempre de porta fechada. Aquele que lê compreenderá o porquê da popularidade dos uniformes colegiais e como estes passaram a constituir o imaginário erótico masculino japonês. Na leitura do *mangá* e do *anime*, o leitor aprenderá a reconhecer traçados específicos, como o sangrar do nariz de uma personagem masculina, que significa sua excitação, ou os olhos em forma de “x”, que equivalem à morte ou tontura, entre outros.

Por manterem uma constância comunicativa, o *mangá* e o *anime*, como toda mídia, exercem influência cultural significativa em seu público leitor, sendo também influenciados por este, além de estarem em constante transformação. O traçado específico e os signos da narrativa imagética japonesa, portanto, refletem essa influência cultural contemporânea – localizada e portadora de um viés ideológico – que aponta para outra realidade fora dele. Essa representação do grupo ou do indivíduo apenas ocorre com a projeção do leitor brasileiro de *mangás* para “além do círculo de suas relações”, em uma comparação, consciente ou inconsciente, da sua própria cultura com a representação da cultura japonesa, feita por meio das narrativas em quadrinhos, o *shōnen* e o *shōjo*. (POSNETT, 1994, p.15).

Apesar do crescente número de trabalhos e pesquisas em andamento acerca da representação histórica, cultural, social, ideológica e comportamental da sociedade japonesa presente nos *mangás* e nos *animes* do mesmo gênero e subgêneros, ainda se encontram grandes lacunas quanto ao estudo mais específico das mudanças ocorridas na transposição do *mangá* para o *anime* no que concerne à representação de tais aspectos nesses dois suportes de leitura/mídias. Nessa perspectiva, Sônia Bibe Luyten (2000), ao traçar a trajetória do *mangá* desde seu surgimento no Oriente até sua expansão no Ocidente, descreve a segmentação e a caracterização desse suporte de leitura em gêneros e subgêneros que respondem à demanda de seus leitores e propõe a representação da sociedade japonesa por meio da leitura e da recepção da “personalidade própria” da narrativa imagética nipônica. Assim como Luyten, Frederik L.

Schodt (1997) e Paul Gravett (2006) traçam um panorama histórico do *mangá*, visando, porém, a apresentar e a analisar a representação dos aspectos histórico, cultural, social, ideológico e comportamental encontrados em cada um dos gêneros e dos subgêneros das narrativas imagéticas japonesas, além de fazer um levantamento quanto às definições e às diferenciações existentes no *mangá* e na arte sequencial ocidental. Já Susan Napier (2005) e Cristina Sato (2007) explanam a origem do *anime*, sua popularização no Ocidente e no Oriente, desde a chegada desse suporte de leitura e sua ascensão no Brasil, salientando sua importância para a circulação do *mangá* entre os leitores brasileiros.

Dentro do âmbito acadêmico nacional, desenvolveram-se pesquisas acerca da recepção, da assimilação e da apropriação dos aspectos culturais japoneses representados em *mangás* e em *animes* por leitores brasileiros. André Luiz C. Lourenço (2009) busca compreender como a cultura pop nipônica pode contribuir para que seus consumidores, os *otakus*, construam uma representação de si mesmos. Carla Simone C. Marcon (2009) desenvolve um estudo investigando os jovens fãs da cultura pop japonesa que frequentam a escola contemporânea brasileira e averigua as demais atividades curriculares por eles desenvolvidas dentro e fora da escola. O trabalho empreendido por Gustavo Furuyama (2008) tem como objeto de estudo o *mangá* e sua utilização como instrumento de transmissão de cultura. José Braulio R. de Gusmão (2004) focaliza seu estudo em *hentais* – histórias em quadrinho eróticas –, considerando as similitudes e diferenças culturais, históricas, geográficas e sociais entre o Brasil e o Japão, de modo a analisar as numerosas inferências que podem ser elaboradas acerca do imaginário sexual dos leitores brasileiros e japoneses. Leonardo A. Neves (2007) investiga os modos de ser jovem que se revelam nos sentidos que leitores de *mangás* produzem sobre essas histórias em quadrinhos, as quais, juntamente com os *animes* e os videogames, constituem o tripé da indústria de entretenimento japonesa. Já Patrícia Maria B. Vicente (2005) apresenta os princípios ideogramáticos na construção da linguagem dos *animes* tendo como critério de análise cinco aspectos característicos da linguagem do alfabeto ideogramático: hibridização, sobreposição, colisão, laconismo e iconicidade.

Diante disso, o presente estudo tem como principais objetivos para os dois primeiros capítulos: a) empreender uma revisão crítica dos trabalhos publicados sobre o tema em pauta; b) traçar um panorama quanto à origem, à ascensão e à transformação do *mangá* e do *anime* em fenômeno de leitura no Japão, no Ocidente e no Brasil; e c) apresentar os gêneros e subgêneros desses suportes de leitura, diferenciando-os quanto ao público leitor visado, bem

como averiguando suas especificidades, sua classificação temática e sua classificação de acordo com os sujeitos masculino e feminino e com a faixa etária.

O terceiro capítulo, por sua vez, tem como principais objetivos: a) analisar a utilização da linguagem verbal e visual nas sagas de mangá e anime que constituem o corpus do presente estudo, examinando o modo pelo qual cada uma dessas linguagens procede ao representar, ao traduzir intersemiótico ou ao engendrar de diferentes aspectos histórico, social, ideológico, cultural e comportamental do Japão-nação; e b) averiguar as modificações da representação da cultura, da sociedade e de ideologias japonesas presentes no mangá e quando este é transposto para anime em resposta à demanda de um sujeito leitor fora do Japão.

A investigação, assim, caracteriza-se como um estudo de caso, por ter um foco temporal em fenômenos contemporâneos, o *shōnen* e o *shōjo*, que possuem estreita relação com um contexto da vida real, o da sua produção e o da sua recepção. De maneira sintética, Yin (1984, p. 23) define o estudo de caso como “[...] uma pesquisa empírica que investiga um fenômeno contemporâneo em seu contexto natural, em situações em que as fronteiras entre o contexto e o fenômeno não são claramente evidentes, utilizando múltiplas fontes de evidência”.

A execução do estudo terá como base metodológica uma pesquisa de natureza bibliográfica. Para a realização desta, alguns procedimentos específicos serão fundamentais, tais como uma breve apresentação do *mangá* e do *anime* como mídias, observando o *shōnen*, o *shōjo* e seus subgêneros e verificando as diferenças que possuem quanto à temática e à faixa etária, entre outros aspectos. Far-se-á necessário, ainda, proceder a uma breve explanação acerca dos aspectos histórico, social, cultural e ideológico do *mangá* e do *anime*.

A análise de seis exemplares dos *mangás* e suas transposições para *anime*, leia-se o *corpus*, visa a examinar o emprego da linguagem verbal e não verbal no *shōnen* e no *shōjo* e a estabelecer uma comparação entre os já mencionados aspectos representados em cada um dos gêneros e seus subgêneros. O estudo, assim, “[...] tem como objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social: trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre teoria e dados, entre contexto e ação” (MAANEN, 1979, p. 520).

Diante disso, no primeiro capítulo deste estudo, ao ressaltar a função imagético-funcional intrinsecamente atrelada à necessidade de historicizar o passado com o projetar palavras em movimento, apresenta-se um panorama da origem do *mangá* e do *anime*, sua ascensão no Japão e para além de suas fronteiras, mais especificamente o Brasil. A contextualização destes compreenderá seus aspectos histórico, cultural, social, ideológico e

comportamental, salientando-se o constante diálogo entre a palavra, escrita ou oral, e a imagem, o qual revela que ambas são parte de uma realidade dupla, sendo dotadas de uma porção visual, atreladas a um contexto sócio-histórico e cultural, aos quais se atribui um sentido no âmbito visual e ideológico, e produtoras de significados e significações. Durante o processo de leitura do *mangá* e do *anime*, há a apropriação desses aspectos por intermédio do enlaçar de palavras e imagens. É nesse mesmo processo que um grupo leitor imerso na “japanização” (UENO, 2002) passa a conhecer e a cultivar os aspectos histórico, social e ideológico japoneses por meio da construção, representação e refratação imaginativa de uma realidade. Ademais, as narrativas imagéticas japonesas visam a educar, a socializar e a criar alusões do contexto social do período em que foi produzido. Os signos e as linguagens que os constituem, portanto, trazem em si experiências reflexivas na tentativa de criar diálogos entre os elementos e as características que constituíram suas origens.

A identificação dos elementos que constituem o léxico das narrativas imagéticas japonesas, a sua classificação em gêneros e subgêneros e o estabelecimento de uma tipologia específica às personagens femininas e masculinas encontram-se no segundo capítulo deste estudo. Traçam-se as nuances das personalidades próprias do *mangá* e do *anime*, como o sentido da leitura, o *layout*, a temporalidade, o traçado do desenho, bem como as representações de aspectos históricos, culturais, ideológicos e comportamentais específicos a seus contextos de origem. A publicação de gêneros e subgêneros das narrativas imagéticas japonesas ocorre de forma segmentada em relação ao seu público leitor alvo, levando em consideração se é um sujeito feminino ou masculino, assim como sua faixa etária. Quanto à tipologia das personagens, assim como todos os elementos de uma sociedade arraigados a qualquer suporte de leitura, estas representam e refratam um sistema de convenções culturais a partir do qual se ordenam.

Nesse mesmo capítulo, discorrem-se acerca das teorias de signo, de gênero e de hipergênero, alicerce para o presente estudo. A relação do signo com seu objeto, segundo Peirce (1974), incita o sujeito leitor, por meio de representações do real como signos, a associar o objeto com seu retratar em uma escala que visa o realismo. As figuras, portanto, tornam-se signos quando seu significado é somente interpretado e inferido com base em convenções culturais, parte de uma produção simbólica e na compreensão do que pode ser representativo do factual ou um jogo de fantasias. A propósito do gênero em foco, segundo Bakhtin (2003), classifica-se o discursivo em primário (simples) e secundário (complexo). Os gêneros discursivos secundários surgem nas condições de um convívio cultural mais

complexo e, durante suas formações, incorporam e reelaboram diversos enunciados primários. Já os gêneros primários englobam textos que fazem parte da esfera cotidiana da linguagem e que podem ser controlados diretamente na situação discursiva, tais como bilhetes, cartas, diálogos e relatos familiares. Ambos os gêneros refletem a individualidade do falante ou daquele que escreve.

Tendo em vista que o *mangá* e o *anime* são textos sincréticos, tomam-se por base os estudos de Maingueneau (2008) e Ramos (2009) quanto à classificação desses suportes de leitura como hipergêneros. Segundo Ramos, elencam-se grupos de textos que, embora possuam gêneros próprios, conectam-se por meio de elementos em comum que lhes conferem coesão. Depreendem-se, assim, o *mangá* e o *anime* como rótulos, posto que, ao dividirem características de diferentes gêneros e subgêneros, antecipam informações textuais ao sujeito leitor.

Já no terceiro e último capítulo, apresentam-se, analisam-se e interpretam-se as modificações da representação da história, da sociedade, da ideologia, da cultura japonesas presentes no *mangá*, quando a narrativa imagética japonesa é transposta para *anime* em resposta à demanda do seu público consumidor fora do Japão. Nesse sentido, compreendem-se esse caráter subjetivo e objetivo no apreender as concepções e as interpretações de culturas, as ações sociais e as sociedades, a ideologia e o imaginário, bem como as atribuições de sujeitos feminino e masculino nipônicos. O *corpus* da pesquisa constitui-se de seis *shōnen* e *shōjo mangás* e *animes*, cuja seleção obedece a dois critérios: a popularidade dos seis *mangás* e de suas transposições para *animes* entre os leitores brasileiros e a necessidade de abocar o período de publicação dessas narrativas. Tal período está dividido em duas fases – a primeira situada entre as décadas de 1950 e 1980 e a segunda, entre a década de 1990 e 2000 –, com o intuito de avaliar as mudanças no tratamento de temas, no estilo e na caracterização das personagens e das narrativas com a inserção de *mangakás* mulheres – profissão dominada por homens até meados da década de 1960 – no mercado editorial japonês e com a influência ocidental na caracterização física das personagens masculina e feminina no *shōnen* e no *shōjo*.

Os exemplares publicados entre as décadas de 1950 e 1980 são: *A princesa e o cavaleiro* (*shōjo*), de Tezuka Osamu – publicado de 1953 a 1956, com transposição para *anime* de 1967 a 1968; e *Dragon Ball* (*shōnen*), de Toriyama Akira – publicado de 1984 a 1995, com transposição para *anime* de 1986 a 1989. Já os exemplares publicados entre as décadas de 1990 e os anos 2000 são: *Yu Yu Hakusho* (*shōnen*), de Yoshihiro Togashi – publicado de 1990 a 1994, com transposição para *anime* de 1992 a 1995 –; *Fruits Basket*



(*shōjo*), de Takaya Natsuki – publicado de 1999 a 2006, com transposição para *anime* em 2001; *Death Note (shōnen)*, escrito por Ohba Tsugumi e ilustrado por Obata Takeshi – publicado de 2003 a 2006, tendo sua transposição para *anime* ocorrido de 2006 a 2007 –; e *Nana (shōjo)*, de Yazawa Ai – começou a ser publicado em 2002, mantendo-se até o presente ano, e sua transposição para *anime* ocorreu de 2006 a 2007.

Depreendida, de forma abrangente, como a presença do homem no mundo atrela-se à definição de cultura à externalização do indivíduo em diferentes momentos históricos, bem como à compreensão de si em si. É no exercício do ato de criação cultural que o sujeito se realiza e emerge para o espaço humano e, assim, transforma o seu mundo. Estabelece-se esse caráter social e histórico da cultura por meio da objetivação do sentido de obras culturais, leia-se a transmutação do subjetivo em um sentido compreendido e comunicado. Logo, infere-se o conceito de cultura como a dimensão histórica na qual relações de reconhecimento do sujeito com outrem acarretam a criação de um mundo próprio e, por meio desse, a realização do indivíduo nesse mundo. Percebe-se que essa noção de cultura assemelha-se à definição de Geertz (1989), cuja noção de cultura é apreendida como subjetividade, uma compreensão do mundo simbólico; e, por fim, a cultura compreendida no campo ideológico, que é concebida tanto por Chauí (1982) quanto por Adorno (1998).

Sob uma perspectiva cultural nipônica, elabora-se três tipologias distintas de cultura classificadas quanto às suas formações sociais dissemelhantes. Posto que a *cultura de massa* é constantemente produzida como parte do processo de formação da sociedade moderna, atomiza-se uma população suscetível a produções de massa e referências culturais propagadas por *mangás*, *animes*, *pachinkos*, dentre outros. O engendramento e o consumo da *cultura folclórica* ocorrem em e por um grupo etnográfico de indivíduos japoneses por meio de celebrações e cerimônias, como a do chá. Já a *cultura alternativa*, por espelhar a dissatisfação e indagação de uma ínfima parcela social, é depreendida como discordante da manifestação de uma cultura de massa ou folclórica.

Depreende-se a conceituação de sociedade, de forma sucinta, como a associação entre grupos de indivíduos que subdividem um território geográfico ou social. Engendrada a um conjunto complexo e contraditório, essa definição fomenta o retratar de articulações de produção do indivíduo, leia-se seu trabalho, como a síntese de relações e processos concretos e complexos atrelados a princípios socioculturais e ideológicos. Salienta-se que essa noção é intrinsecamente vinculada às expectativas de uma dominação cultural e, dessa forma, à propagação de ideologias e normas, além de incumbências comportamentais específicas a

sujeitos-gêneros-sexos feminino e varonil. Desse modo, a naturalização de discursos e práticas ideológicas e culturais é concomitante às relações sociais que os engendram. Nesse contexto, advém da relação social de produção e do estabelecimento de atribuições a indivíduos a representação simbólico-ideológica de sujeitos feminino e masculino. À luz dessas, a conceituação de sociedade abarca preceitos de Weber (1974, 1991) e Simmel (2006), de acordo com os quais a sociedade é tecida nas relações sociais e no estabelecimento de ideais coletivos; de Durkheim (1895, 1912) com o atrelar do conceito a regras e padrões de conduta, parte de uma consciência individual; e de Marx (2006) e Gramsci (2001), com o depreender de sociedade como um completo e contraditório de superestruturas onde há o retratar de articulações e de relações de produções que fomentam o indivíduo como síntese de relações sociais e históricas.

Elabora-se a conceituação da sociedade nipônica acerca do impelir de uma homogeneidade a esferas sociais como o trabalho, a escola, a diferenciação entre sujeitos feminino e varonil e a etnicidade. Por meio da standardização de condutas e consciência individual, estabelece-se uma noção de autoritarismo amigável com o encorajamento à internalização e perpetuação de um sistema de valores cuja regimentação e cujo controle são apreendidos como naturais.

De mesma complexidade, a conceituação de ideologia, assim como a sua representação social, atrela-se a formas de funcionamento oriundas ao ínterim do processamento de uma racionalização do imaginário permeado por elementos míticos e imaginais. Infere-se, portanto, o conceito de ideologia, enquanto visão de mundo e representação social, como um conjunto de elementos, ideias e pensamentos que substituem preceitos míticos e doutrinar religioso para um ideal homogêneo de sociedade. Depreende-se essa conceituação, também, como voltada a encontrar uma coerência quanto à interpretação do mundo, ao fornecimento de orientação e justificativa racional para condutas e comportamentos do indivíduo. Tudo isso fica claro quando se observa a concatenação da ideologia à organização social onde é aplicada. Para essa conceituação, recorre-se a teóricos como Marx e Engels (1989, 2005), com o depreender da ideologia como uma inversão da realidade, como uma consciência que se adianta a uma realidade presente enquanto uma projeção de ideias (Marcuse, 1962, 1982), como um código que oferece a visão de conjunto, de história e de mundo (Ricouer, 1988, 2008) e como um corpo explicativo de caráter prescritivo, normativo e regulador (Chauí, 2000).

Dentro dessa conceituação, elabora-se o *bushidō* como uma regra de conduta social a

ser seguida cotidianamente, cujo enaltecimento de virtudes e preceitos de sinceridade, honestidade, fidelidade à nação mensura a dignidade do sujeito nipônico. Ao indivíduo demanda-se, também, o autocontrole, o desapego, a austeridade, a frugalidade, a humildade e a benevolência. Acrescido pelo doutrinário filosófico e religioso do Xintoísmo, do Confucionismo e do Budismo Zen, inferem-se os princípios do *bushidō* como arquétipos de conduta norteadores para o Japão.

Quanto ao conceituar do par gênero-sexo, articulam-se aspectos relacionais de definições normativas socialmente constituídas em contraposição a elementos de implícito biológico. Ademais, no depreender de noções de feminilidade e masculinidade como fenômenos inconstantes e contextuais, são conjuntos específicos de relações, cultural e historicamente convergentes. De fato, o estabelecimento de uma identidade cultural e sexual ao sujeito acarreta uma penosa limitação sociocultural, pois aqueles que escolherem exercer alguma outra identidade de gênero-sexo que não a imposta culturalmente, visto que a prática de imitação daquilo que se caracteriza como feminino ou masculino persiste em sua performatividade, encontrarão enraizadas limitações oriundas de uma cultura de preconceitos. Destarte, depreende-se a identidade do sujeito feminil e varonil, sob fundamentação teórica em Foucault (1995), como inerente às múltiplas relações de poder imanentes ao corpo social por meio de um sistema de conexões e de transmissões; em Butler (2003), como o aquiescer do sexo como um dado natural, e o gênero, como um dado construído, determinado culturalmente, seria, também, assentir que o gênero expressa uma essência do sujeito; e em Hacking (1999), Frühstück (2003) e Ueno (2004), como o impelir da instituição de novas categorias de pessoas com base em sua sexualidade e em seus comportamentos sexuais.

Se a acepção própria que o Japão imprime de forma tão característica sobre elementos atrelados à binária e dicotômica distinção entre os sujeitos, averigua-se a estratificação do sujeito como corolário a aspectos histórico, social, ideológico e cultural. Logo, de modo a inculcar no sujeito sua condição determinada e imutável, o incessante processo de construção de identidade, além de resultar na escolha de um gênero historicamente pré-determinado, impõe limitações a esse sujeito em formação. Essa construção se dá por meio de atos corporais e modos de agir arraigados e propagados pela cultura, ideologia e sociedade.

Importa lembrar que este trabalho leva em consideração não apenas o valor dos pressupostos teóricos lançados sob a tradição científica historiográfico-ocidental, mas também muitos dos pressupostos habituais às tradições do pensamento oriental. Chama-se a atenção, também, à classificação do *mangá* e do *anime* em gêneros e subgêneros e ao delineamento de

uma tipologia para as personagens desses suportes de leituras japoneses. Embora sirvam de entretenimento, eles não fazem parte de um consumo irrefletido ou de um modismo irracional determinado pela onipotência dos meios de comunicação, mas são compostos por marcas específicas culturalmente e contemporâneas, por isso em constante modificação. Ressalta-se, assim, que a pesquisa usou como data limite o ano de 2012 para averiguar e classificar a segmentação do *mangá* e do *anime* como hipergêneros, assim como para traçar uma tipologia de suas personagens. Por fim, feitas as recomendações iniciais, resta salientar que a leitura do *mangá* e do *anime*, assim como qualquer suporte de leitura, não pode ser simplesmente apreendida de forma prévia e sem reflexão.

## **1 DA ORIGEM AO MANGÁ BOOM E AO ANIME BOOM: A CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DAS NARRATIVAS IMAGÉTICAS NO JAPÃO E PARA ALÉM DE SUAS FRONTEIRAS**

O anseio em imprimir movimento, leia-se vida, a objetos inanimados está presente desde as fábulas, cujas personagens-brinquedo ganham vida, até as histórias em quadrinhos e os filmes. “Atributo dos deuses, a animação das formas de representação do mundo era um desejo expresso em rituais, brincadeiras e na produção artística das mais diferentes culturas” (COSTA, 2005, p. 92).

Resultado de uma função imagético-funcional calcada desde a pré-história, a necessidade de historicizar o passado por meio de experiências e de ordenar o caos interior da modernidade em formato de narrativa visam a projetar palavras em movimento, fundir estórias, livros e realidade em imagens. Faz-se necessário observar o constante diálogo entre a palavra, escrita ou oral, e a imagem. É nessa interação entre escrita e imagem, leia-se linguagem verbal e não verbal, que a leitura ocorre. De acordo com Coracini (2005, p. 19), o “ler pode ser definido pelo olhar: perspectiva de quem olha, de quem lança o olhar sobre um objeto, sobre um texto, seja ele verbal ou não”. Esse olhar, enfim, afeta o leitor de diferentes maneiras, reflete possíveis compreensões e o situa em conjunturas, culturas e subculturas particulares.

Para a leitura e a interpretação da imagem, assim como nos textos verbais, pressupõe-se uma relação com os aspectos atrelados a um contexto sócio-histórico e cultural, aos quais se atribui um sentido no âmbito visual e ideológico e como produtor de significados e de significações. A apropriação desses aspectos durante a leitura ocorre por intermédio desse enlaçar de palavras e imagens, dissociando, assim, a vinculação tradicional da leitura do texto

escrito. De acordo com Walty (2001, p. 48), “tudo são imagens, linguagem que se faz figura a desafiar o investimento de leitor no texto”.

Na transposição de aspectos que compõem uma sociedade para a narrativa imagética ocorre uma troca semiótica entre dois sistemas de significação condicionados. Por um lado, há imposições históricas e dominantes próprias do contexto de quem as opera e, por outro, há especificidades de cada uma das respectivas linguagens estéticas. Nesse paradigma de transposições, apresentam-se o *mangá* — arte sequencial publicada no Japão — e o *anime* — animações produzidas no Japão.

Partes significativas dentro dos produtos da indústria cultural mundial atual, o *mangá* e o *anime* são avidamente consumidos no Japão, nos demais países asiáticos e no Ocidente por um grupo leitor imerso na “japanimação” (UENO, 2002). Por meio da leitura das narrativas imagéticas japonesas, jovens e adultos distantes fisicamente do arquipélago passaram a conhecer, relativamente, e a cultivar heróis, tradições, ideologias, assim como elementos da estética e do cotidiano japonês.

A leitura da narrativa imagética japonesa pode, também, incentivar reflexões quanto à política, criar paralelos entre a ética social japonesa e ocidental e instigar a uma construção imaginativa da realidade além dos dois mundos constituídos pelo *mangaká* — artista de *mangás* e *animes* — e pelo seu leitor. Na medida em que a imaginação é uma prática social, o jogo de palavras e imagens da arte sequencial e da animação japonesa podem redefinir uma parcela da realidade por meio do processo de negociação existente entre o *mangaká*, a narrativa imagética e o público leitor.

É na versatilidade de refletir, refratar e, também, fantasiar que o *mangá* e o *anime* emergem. As narrativas imagéticas japonesas aduzem comentários políticos e sociais, visam a educar e a socializar e criam ilusões das realidades social, histórica, política, cultural e ideológica do período em que foram produzidas. Logo, os signos e as linguagens que os constituem trazem em si experiências reflexivas na tentativa de criar um diálogo entre os elementos e as características que constituíram suas origens.

## 1.1 O *mangá*

Imagens involuntárias, rascunhos excêntricos e imagens irresponsáveis são alguns dos conceitos existentes para designar as histórias em quadrinhos publicadas no Japão. Composto pelos ideogramas *man* (traduzido literalmente como humor, algo que não é sério) e *ga*

(imagem, desenho), atribui-se a palavra *mangá*, entretanto, duas interpretações distintas. No Japão, esse termo é utilizado para definir qualquer arte sequencial, mas, fora do território japonês, representa um estilo de desenho que apresenta ao seu leitor diferentes signos e ideologias não limitados pela cultura ou época que o produz, e sim nelas enraizado. (McCARTHY, 2006, p. 7).

A arte sequencial publicada no Japão é parte representativa da cultura popular japonesa e, assim como os demais suportes de leitura, está intrinsecamente conectada aos aspectos que constituem a nação, como a história, a política, a economia e as noções de família, ideologia e sujeitos feminino e masculino. A partir de sua primeira aparição no Japão como caricatura em grandes rolos, o *mangá* passou por inúmeras modificações quanto ao traçado das ilustrações, ao formato das publicações, ao tema e ao público a que se dirigia até alcançar o formato que tem atualmente. A esse suporte de leitura, imputou-se o doutrinar social, o atemorizar religioso, o arraigar ideológico, o entreter e o retratar de aspectos históricos e sociais japoneses. Depreende-se, portanto, a trajetória do *mangá* como representações da história e da sociedade nipônica.

### **1.1.1 Os primórdios do *mangá* no Japão pré-moderno**

Apesar de ser remetido, quase que de imediato, ao país de onde ascendeu, o *mangá* – leiam-se as primeiras ilustrações que se assemelham à arte sequencial japonesa a que se tem acesso atualmente – originou-se na China entre os séculos II e V a.C. Durante os séculos VI e VII a.C., devido à grande influência cultural chinesa recebida na Antiguidade, a corte imperial japonesa demonstrou interesse em “adotar” a maior quantidade de aspectos que constituíam a civilização chinesa. Novas técnicas no cultivo do arroz deram origem à era da agricultura; o sistema de escrita chinês, *kanji*, foi adicionado aos outros dois alfabetos japoneses – o *hiragana* e o *katakana* –; o Budismo foi introduzido como uma nova e poderosa religião e deu origem à construção de templos; a organização social e o Confucionismo ajudaram a consolidar e a fortalecer o Japão como nação; além da arte, do estilo e do traçado dos desenhos, que, segundo Schodt (1988, p. 28), receberam em sua criação pitadas do irreverente humor japonês.

As ilustrações que precederam o formato do *mangá* atual foram os *fūshi-ê* (caricaturas, em português) e visavam a divertir, criticar e ridicularizar parcelas específicas da sociedade japonesa. Em 1935, desenhos à tinta e pincel de pessoas com “traços exagerados e de grandes

proporções e animais que já apresentavam implicações eróticas” (LUYTEN, 2000, p. 91) foram encontrados nos tetos e nas paredes dos templos Hōryūji, construído em 607, e Toshodaiji, construído em 759.

Compreendido por pesquisadores (Ito, Gravett, Luyten, Schodt, entre outros) como o primeiro protótipo do *mangá*, o *Chōjū giga*<sup>3</sup>, de autoria do bonzo Toba Kakuyu (1053-1140), data do século XII. Com tradução literal de desenhos humorísticos de pássaros e animais ou “Rolo de animais”, o *Chōjū giga* é o exemplar mais antigo da narrativa imagética japonesa. Atribui-se a Toba a autoria de dois dos quatro rolos que o compõem. Por meio de suas pinceladas monocromáticas, Toba desenhou sapos, macacos, raposas e coelhos humoristicamente antropomorfizados, satirizando as condições sociais da época, a decadência e o estilo de vida da nobreza japonesa e de pessoas religiosas – como encontrado nas primeiras expressões artísticas de algumas culturas – apresentadas na Figura 1. Já nos rolos três e quatro do *Chōjū giga* encontra-se a seriedade da crítica social por meio da sátira de monges perdidos em várias formas de jogo, brigas de galo, entre outros.



Figura 1: Parte do primeiro *Chōjū giga*, com animais vestidos como sacerdotes, rezando, lendo sutras, fazendo oferendas em frente à imagem de Buda, que é representado pelo sapo.

Imputa-se, também, ao bonzo Toba Kakuyu a autoria do *Yobutsu Kurabe* (*Concursos fállicos*), com ilustrações de homens comparando “regozijosamente seus enormes membros eretos e usando-os em proeza da força” (LUYTEN, 2000, p. 92), como ilustra a Figura 2. Apesar de questionável a atribuição de tal autoria a um bonzo, faz-se necessário salientar que, de acordo com Schodt (1988, p. 30), “o Budismo no Japão tem uma tradição de secularismo que, embora ocasionalmente tivesse levado o clero a excessos, também estimulava tais obras

---

3 O *Chōjū giga*, que também pode ser escrito como *Chojogiga*, é considerado tesouro nacional japonês, sendo conservado no templo Kozangi, em Kyoto.



aparentemente decadentes como *rolos de concursos*”.



Figura 2: Os rolos de *Yobutsu Kurabe* (concursos fâlicos) já apresentavam elementos de comédia com genitálias, presente em edições atuais de revistas de humor.

Tidos como uma das primeiras artes sequenciais no Japão, o *Chōjū giga* e o *Yobutsu Kurabe* são os mais famosos conjuntos de *Ê-Makimono*s – desenhos pintados sobre um grande rolo que contavam histórias que iam aparecendo gradativamente conforme se desenrolava o suporte de leitura. O formato dos rolos não consistia na divisão em páginas e quadros, mas em desenhos contínuos, acompanhados por textos, tendo aproximadamente 24 metros (80 pés). Uma vez desprendido, o rolo era aberto da direita para a esquerda, sentido de leitura seguido até hoje na publicação do *mangá*. Outros aspectos ainda encontrados nos quadrinhos japoneses são as transposições de tempo, de lugar e de humor das personagens e do cenário por meio de “montanhas esmorecendo-se em campos, telhados das casas dissipando-se e mostrando seus ocupantes [...], névoa, flores de cerejeiras, folhas de plátanos” (SCHODT, 1988, p. 29).

Durante o período *Kamakura*<sup>4</sup> (1192-1333) – quando se estabeleceu pela primeira vez

4 O período *Kamakura* tem o seu início quando Minamoto no Yoritomo estabelece o seu *shogunato* na cidade de Kamakura, a sudoeste de Tóquio, em 1185. Sob o *Bakufu* (traduzido como quartel general) Kamakura, a cidade transformou-se num burgo maior, com guarnição, residências de guerreiros, santuários xintoístas e templos budistas. Para recompensar os seus vassalos, tratar dos despojos e das reivindicações, a fim de estabelecer a justiça e manter a ordem, Yoritomo criou uma série de gabinetes governamentais chefiados por vassalos de confiança ou por nobres de um nível social mais baixo que trouxera de Kyoto. Estabeleceu, assim, o modelo para futuros governos de guerreiros no Japão. Instituiu, também, dois departamentos, o de guerreiros defensores das províncias (*shugo*) e o de ajudantes militares do estado (*jito*), colocando, desse modo, os vassalos em posições privilegiadas nas províncias e nos estados privados

um governo militar, o que deu início ao Feudalismo no Japão – os *Ê-Makimonos* passaram a representar mais seriamente assuntos relacionados ao Budismo, como o céu, a humanidade, os Titãs (*ashura*), os animais, os fantasmas famintos e o inferno.

As temáticas eram trabalhadas com a finalidade de fazer os japoneses ponderarem sobre a estupidez humana. Embora não visassem a impor medo sobre a população, a caracterização do sofrimento era de incrível crueldade e as narrativas eram compostas por imagens de demônios ridicularizando humanos, monstros famintos devorando corpos putrefatos e seus excrementos e a fragilidade da moral era questionada por meio de doenças e de mutações genéticas. As ilustrações, apesar de chocantes, continham toques de humor.

Os *Gazi zōshi* – Figura 3 – (*Ê-Makimonos* acerca de fantasmas famintos, “Rolo dos fantasmas famintos”) foram desenhados em meados do século XII e apresentavam ao público leitor a representação do reino dos *pretas*, fantasmas famintos em português. Pintadas com a utilização de cores, as narrativas ilustravam o sofrimento de espíritos humanos que, por infortúnio, reencarnavam como fantasmas famintos e alimentavam-se com excrementos e corpos humanos. Os *Gazi zōshi*, de acordo com Schodt (1988, p. 31), serviam como lembretes da importância do “bom comportamento”.



Figura 3: Parte do *Gazi zōshi*, autor desconhecido, datado de meados do século XII.

Os desenhos encontrados nos “rolos do inferno” (*Jigoku Zōshi*), representados na *(shoen)* ao longo do país. O Japão viu, assim, a criação de uma estrutura dupla de uma autoridade política na qual um regime militar em Kamakura assumia muitas funções até agora encaradas como pertença exclusiva da corte imperial. A corte não foi desalojada e continuou a exercer algumas das suas funções tradicionais. Yoritomo instituiu um comportamento *shogunal*, demonstrando formalmente grande respeito pela corte, ao mesmo tempo em que lhe impunha a sua vontade e a controlava.

Figura 4, são caricaturas que visam a “ensinar às crianças as doutrinas básicas do Budismo e a ética ao ilustrar cenas do inferno” (ITO, 2008, p. 28). Embora pintados ao final do século XII, os *Jigoku Zōshi* obtiveram grande popularidade durante o período Tokugawa (1603-1867) e eram usados, assim como o *mangá* informativo (*jōhō manga*) publicado na atualidade, com o propósito de instrução, e não de diversão. De menor popularidade, foram pintados os “rolos da doença” (*Yamai Zōshi*). Segundo Ito, contrário à popularidade e à acessibilidade do *mangá* na atualidade, somente a elite japonesa – clero, aristocracia e samurais – tinha acesso aos *Ê-Makimonos*.



Figura 4: Neste *Jigoku Zōshi*, encontram-se na ilustração e no texto descrições de tormentos apresentados no inferno, incluindo detalhes e graus de punições para determinados crimes.

Quando não atreladas à temática religiosa, as ilustrações dos *Ê-Makimonos* representavam uma parcela do senso de humor japonês, ainda presente em narrativas imagéticas japonesas. O “rolo do concurso de flatulências” (*Hōhigassen*) é acerca de homens competindo em atividades escatológicas. Séculos mais tarde, não obstante, foram encontrados concursos semelhantes ao *Hōhigassen* em redes de televisão aberta no Japão e em *mangás* para crianças (*unko manga*).

No século XV, surgiu o *Hyakki Yako* (*A caminhada noturna de cem demônios*), feito por Mitsunobu Tosa. Considerada uma obra-prima da arte cômica, a história “retrata um grupo de demônios brincalhões que, desprovidos de seriedade religiosa, saem à noite, saltitantes, com instrumentos musicais, e depois desaparecem nas brumas da manhã”

(LUYTEN, 2000, p. 94). De acordo com Luyten, o *Hyakki Yako* – uma pequena cena na Figura 5 – é de suma importância na inspiração de artistas e escritores de histórias de fantasmas contemporâneos.



Figura 5: Parte de *Hyakki Yako*, *A caminhada noturna de cem demônios*, datado do século XV, inspira artistas, escritores e *mangakás* até hoje.

Já em meados do século XV, durante o período Edo/Tokugawa<sup>5</sup> (1603-1868), originaram-se ilustrações cartunizadas que, assim como os primeiros *Ê-Makimonos*, direcionavam espontaneamente o humor com o qual eram tracejados para assuntos mais sérios. Os *Zengas*, ou imagens zens, eram mais que narrativas imagéticas; eram a representação do estado mental do povo japonês com base em doutrinas do Budismo zen e do Taoísmo – que pregavam o crescimento espiritual, o *satori*, por meio do desprendimento do mundo material.

---

5 Mais hábil que os seus antagonistas Oda Nobunaga e Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa Iyeyasu conseguiu obter o poder após a derradeira vitória na Batalha de Sekigahara em 1600. A partir de 1603, começa o último *shogunato*, o do clã Tokugawa, que muda a capital do Japão para a longínqua vila de Edo, mais tarde Tóquio, distante dos centros aristocráticos, na região de Kantô. Tokugawa centraliza o poder em seu governo, impedindo que os feudos japoneses se fortaleçam e iniciem uma nova guerra civil e garantindo um período de imensa paz. Como visava à reconstrução do país, após mais de cem anos em guerra, Tokugawa resolve tomar medidas duras. Uma delas é a expulsão dos estrangeiros, no caso portugueses e espanhóis. O cristianismo é proscrito e os cristãos são perseguidos pelo governo. Por fim, o governo resolve fechar os portos a todos os navios estrangeiros, exceto dos chineses e dos holandeses (SATO, 2001).

O *Zenga*, em seu formato mais básico de extrema beleza ou insosso, representava, por meio de metáforas, o vácuo existencial e a verdade espiritual. Uma grande leva de *Zengas* foi produzida por centenas de mestres, dentre os quais se destacam Hakuin Ekaku (1685-1768), cujo trabalho é apresentado na Figura 6, e Sengai Gibon (1750-1837). Os *Zengas*, em sua simplicidade, influenciaram grande parte da arte produzida no Japão após o século XV, especificamente o *mangá*, pela economia de traços na elaboração das imagens. Justifica-se essa preponderância, de acordo com o pesquisador de ilustrações japonesas feitas em blocos de madeira Josiah Conder (apud SCHODT, 1988, p. 32), “pelos limites impostos na técnica desta arte e o constante exercício no dar formas e no desenhar utilizando o pincel, permitiram aos artistas japoneses expressarem em simples linhas até as mais intangíveis e elucidativas formas, sem a utilização de sombra ou cores”.



Figura 6: *Two blind men crossing a log bridge*, de Hakuin Ekaku, é uma alegoria da busca pelo Zen e é comparado à tentativa de cegos em atravessar uma ponte feita de tronco de árvore que beira ao abismo.

O desenvolvimento de novas tecnologias para a impressão de imagens e rolos – utilizando blocos de madeira – substituiu o ofício singular dos artistas e permitiu o crescimento de uma grande variedade de caricaturas e narrativas imagéticas acessíveis a todo o povo japonês. As ilustrações *Ōtsu-ê* (originadas na cidade de Otsu – a principal rota em direção a Kyoto) eram impressas em um processo rústico, devido à simplicidade do material de seus artistas, e inspiradas em mantras e parte do folclore budista. Inicialmente vendida na forma de amuleto para os viajantes, a temática do *Ōtsu-ê* passou de religiosa às imagens de mulheres bonitas, demônios transvestidos – Figuras 7 – como monges e samurais.

Com a ditadura feudal imposta pelo *shogunato* Tokugawa e a perseguição ao cristianismo<sup>6</sup>, o *Ōtsu-ê* passou a ser adquirido pelo povo japonês como demonstração de sua

---

6 O cristianismo no Japão não deu certo e foi colocado à margem da lei em 1612 pelo *shogunato*

heresia. Segundo Shimizu (1991, p. 23), “estas imagens ficaram mais populares e desenvolveram temas seculares, como sátiras e escândalos, sendo atraentes aos viajantes que os adquiriam como souvenir na estrada para Tôkaidô”.



Figura 7: Pintado por Matahei no início do século XVIII, a figura de um demônio vestido de monge itinerante era parte da decoração das casas na época e servia como amuleto.

Com a mesma irreverência e seriedade de seus antecessores, o *Toba-ê* surgiu em Kyoto durante a era Hōei (1704-1711) – período Edo/Tokugawa. Composta por caricaturas espirituosas e cômicas que retratavam o cotidiano japonês da época, considera-se que a arte do *Toba-ê* segue a tradição das obras do bonzo Toba. Faz-se necessário salientar que a popularidade e a difusão do *Toba-ê* pelas cidades de Osaka, Kyoto, Nagoya e Edo (atual Tóquio) foram levadas a efeito em decorrência do início da publicação industrial no Japão.

Entre as eras Genroku<sup>7</sup> (1688-1704) e Kyōhō (1716-1736) – período Edo/Tokugawa –, a publicação do *akahon*, com tradução literal de “livro vermelho”, foi notória. Esses eram livros ilustrados baseados em contos de fadas e contos folclóricos tradicionais japoneses, como *Momotarō (O menino pêssego)*, *Saru Kani Gassen Emaki (A batalha do macaco e do siri)*, *Shita-kiri Suzume (O pardal da língua cortada)* e *Kachikachi Yama* (traduzido literalmente como *Montanha click-clack*).

Os *akahon* (“livro vermelho”), o *kurohon* (“livro preto”), o *aohon* (“livro azul”) e o

---

Tokugawa. A unificação do país era o sonho dos governantes, e a amizade com os missionários era em parte motivada pelo desejo de comercializar com os navios de Macau sob o controle dos jesuítas. A inquisição foi instituída em 1640 com a perseguição aos cristãos. Nos templos budistas cadastravam-se o nome e o endereço de todos os seus fiéis, como uma forma de controle sobre a população. Torturas físicas e psicológicas foram insufladas contra os cristãos. Os inquisidores criaram o *fumiê*, que consistia em obrigar os cristãos a calcarem o pé da imagem de Cristo ou da Virgem, apostatando-se de sua fé. Três mil japoneses católicos foram crucificados e outros se apostataram. No auge do cristianismo no Japão, havia 700 mil adeptos.

<sup>7</sup> Era caracterizada pelo desenvolvimento da cultura popular no Japão e dividida em 16 partes. Corresponde ao início da Idade Moderna japonesa, o termo *Genroku* foi criado pelo imperador Higashiyama (TRAGANEU, 2004, p. 230).

*gōkan* (“volumes compilados”) assim foram intitulados em razão do método específico na impressão das capas, sendo exemplos de um gênero “inculto” (ITO, 2008, p. 28), o *kusazōshi*. Publicaram-se, também, versões menores, em formatos semelhantes aos atuais livros de bolso, do *akahon*, *akakohon* (“pequeno livro vermelho”) e *hinahon* (“livro para bonecas”). Com o passar do tempo, o *akahon* passou a visar o público adulto.

Conforme Shinmura (1991), o *Toba-ê* e o *akahon* tornaram-se mercadorias populares indiferentes se pintados à mão ou se impressos pelo sistema de blocos de madeira. Esses gêneros antecederam o *Kibyōshi* (“livros de capa amarela”), que, como o *akahon*, *kurohon*, *aohon* e *gōkan*, tinham como temática inicial as histórias infantis japonesas. Logo, *Kibyōshi* passou a apresentar narrativas mais satíricas publicadas como uma série de pinturas monocromáticas com legendas.

Nos últimos anos do Período Edo/Tokugawa, o Japão passou a produzir uma série de gravuras que retratavam o cotidiano do povo japonês, os *ukiyo-ê*. Inicialmente pintados à mão, foi a utilização da impressão pelo sistema de blocos de madeira – finamente entalhados também à mão com desenhos estilizados, considerados arte na época –, entretanto, que popularizou o *ukiyo-ê* entre os *chonin* – a classe mais baixa na sociedade japonesa, segundo a organização do *shogunato* Tokugawa. O *ukiyo-ê* com maior popularidade representava atores, belas mulheres, lutadores de sumô, paisagens, pássaros, pontos turísticos, moda e temas históricos. Destaca-se *Kinkin sensei eiga no yume* (*Sr. Kinkin sonha com prosperidade*), de Koikawa Harumachi (1744-1789), que narra a história de um senhor chamado Kinbei, apelidado de Kinkin, que gostaria de ser adotado por uma eminente família japonesa e, assim, alcançar a estabilidade financeira. É considerada a primeira arte sequencial a conquistar um amplo público leitor e a render algum lucro ao seu criador e à editora, e credita-se a *Kinkin sensei eiga no yume* a primeira utilização do jargão “ao acordar, percebeu que era um sonho”.

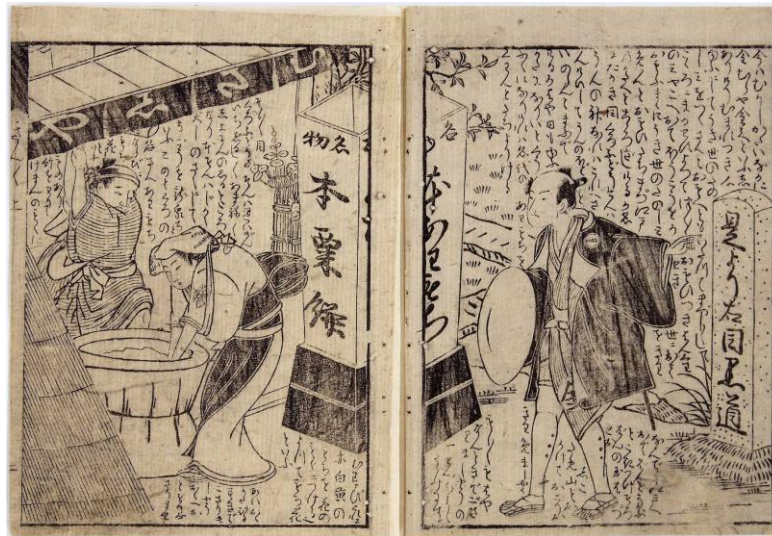


Figura 8: *Kinkin sensei eiga no yume*, de Koikawa Harumachi, 1775.

Segundo Schodt (1988, p.34-36), como grande parte da expressão cultural japonesa, o *ukiyo-ê* projetava uma realidade paralela, e, sem discrepâncias na ilustração das pessoas e dos objetos, os artistas visavam a capturar a representação do senso de humor e a essência do desenhado. O *ukiyo-ê*, como os *graphic novels* publicados atualmente, era impressionante, barato, engraçado e de entretenimento, além de conter como parte de sua temática traços do fantástico, do macabro e do erótico.

Entre os artistas que se destacam nesse gênero, reconhece-se a importância de Katsushika Hokusai (1760-1849), por ser o primeiro artista a cunhar a palavra *mangá*. Tōshūsai Sharaku, devido ao seu trabalho prolífero, é considerado um exímio caricaturista; Utagawa Kuniyoshi (1797-1861) utilizava o estilo quebra-cabeça para expressar a sua arte; e Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892) concebeu, por meio de pinturas de samurais violentos, o desenho e a estilização do padrão de sangue utilizado até hoje nas narrativas imagéticas.

Os *ukiyo-ê* desenhados por Katsushika Hokusai são tidos como obras de arte e são, para pesquisadores como Ito, Luyten, Gravett e Schodt, parte da época dourada das publicações coloridas do gênero. Em sua arte, Hokusai ilustrou *Fugaku Sanjū Rokkei* (*As 36 vistas do monte Fuji*), bastante conhecido no Ocidente, e *Furÿa adoke hyakku*, uma série de 12 blocos de madeira desenhados no estilo do desenho do *Toba-ê*, cujas personagens apresentavam mãos, pés e membros extremamente longos, dando ao leitor a impressão de dinamismo. Foi com a publicação de *Hokusai manga*, no entanto, que o artista ganhou notoriedade. Publicado entre 1814 e 1878, esse é caracterizado por seu formato sanfonado e



pelas críticas sociais à Era Tenpō<sup>8</sup> (1830-1844) – Período Edo/Tokugawa –, com caricaturas que representam a miséria e as revoltas promovidas pelas classes mais baixas da época, a natureza fantástica e a personificação de animais. O maior legado de Hokusai foi a criação de um manual de instruções da arte de desenhar, como se encontra na Figura 9.

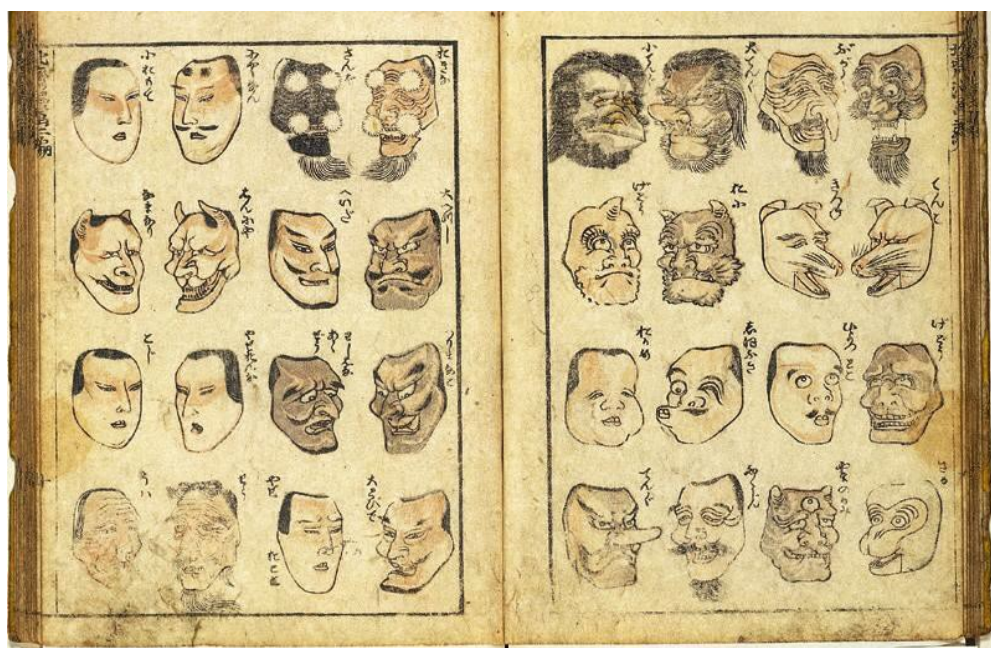


Figura 9: Dicas de como desenhar rostos humanos de forma caricatural.

O *mangá* passou a permear o cotidiano do povo japonês com publicações engraçadas, intituladas *giga ukiyo-ê* e por meio de figuras que ilustravam algumas edições de jornais locais – semelhantes às tiras e às charges publicadas atualmente. Durante o último ano do *shogunato* Tokugawa (1867), o *Hokusai mangá* e outros exemplos de ilustrações publicados até então participaram da exibição de arte em *Les Expositions Universelles* em Paris (REISCHAUER, 1990; SCHODT, 1991; SHIMIZU, 1991; SHINMURA, 1991). Ito (2008, p. 29) menciona que a contribuição do governo japonês para essa exposição de ilustrações populares no Japão demonstrou o reconhecimento de autoridades de que o *mangá* e seus primórdios são representações culturais japonesas.

Outros tipos de gravuras de cunho controverso e erótico chamaram a atenção de artistas e leitores de *ukiyo-ê* e tornaram-se muito populares durante o Período Edo/Tokugawa. O *shunga* (pinturas da primavera em português) era produzido a partir do processo de

8 A era *Tenpō* (que significa “Divina proteção imperial”) foi criada para marcar as catástrofes japonesas, como o grande incêndio em Edo e um terremoto em Kyoto. O nome da nova era foi criado a partir de um ditado: “Respeito e adoração às formas do céu” (HALL, 2006).

impressão por meio de blocos de madeira e retratavam a sexualidade e o erotismo japonês da época. As personagens eram raramente desenhadas nuas, vestiam-se, porém, de maneira sensual com kimonos semiabertos. Quando desenhados, os órgãos sexuais eram de tamanho exagerado, e o foco da ilustração era o ato sexual. Os artistas utilizavam-se de comentários próximos ou do detalhamento das expressões faciais das personagens para explicitar sentimentos durante o sexo. A temática do *shunga* vai além do ato sexual entre homens e mulheres. Algumas imagens ilustravam relações que poderiam ser consideradas tabus em algumas culturas, como o homossexualismo, o *ménage à trois*, o voyeurismo, a masturbação feminina e a bestialidade. Faz-se necessário salientar que essas temáticas eram consideradas naturais e que o *shunga* também exercia o papel de manual sexual dado como presente de casamento aos casais (WILSON, 1989; SHIRAKURA, 2002).

Apesar das diversas tentativas do governo em proibir a publicação do *shunga*, devido ao teor de suas ilustrações, somente no início do século XX, quando o Japão confronta-se com os conceitos de moralidade cristã<sup>9</sup>, a sua circulação é vedada. Ironicamente, a exibição do *shunga*, exemplificado na Figura 10, só pode ocorrer fora do território japonês, e a representação da genitália e de pelos pubianos passou a ser banida em narrativas imagéticas, de acordo com o artigo 175 do Código Penal Japonês.



Figura 10: *Abuna-e* para uma série de *shunga* de Utamaro (1750 - 1806).

Em meados do século XIX, a rica tradição da utilização de narrativas imagéticas para entreter a população japonesa estava arraigada no Japão, assim como traçados, temas e *layout*.

9 “Mas, quanto aos tímidos, e aos incrédulos, e aos abomináveis, e aos homicidas, e aos fornicários, e aos feiticeiros, e aos idólatras e a todos os mentirosos, a sua parte será no lago que arde com fogo e enxofre; o que é a segunda morte” (Apocalipse 21:8).

As ilustrações precursoras ao *mangá* modificaram-se quanto à estética, mas continuaram a influenciar artistas e *mangakás* na produção e ascensão de *mangás* e *animes* como fenômenos de leitura nos séculos seguintes. Com a reabertura dos portos japoneses em 1853 – Período Edo/Tokugawa –, propiciou-se a transição do Japão feudo para uma nação moderna e industrializada. Na arte e na sua utilização para a representação da nova organização social japonesa, nomes como Charles Wirgman, britânico, e George Bigot, francês, sobressaem.

Wirgman (1832<sup>10</sup>-1891) chegou a terras japonesas como correspondente do *Illustrated London News* e encontrou no conflito entre o Japão e o Ocidente a temática que nortearia o *Japan Punch* (1862) – inicialmente publicado em Yokohama. Seus *cartuns* foram publicados por 25 anos (2,500 páginas), muito populares entre os imigrantes que habitavam o Japão e os emigrantes japoneses e considerados leitura indispensável para compreender a rápida mudança social japonesa no Período Meiji<sup>11</sup> (1868-1912), além de explicar a difusão da cultura ocidental sobre o Japão (SCHODT, 1988; KAWASAKI, 1996). Wirgman, ou “Wakuman” como era chamado, introduziu ao público leitor japonês as charges políticas, Figura 11, e a utilização de balões para as falas das personagens – influenciando artistas locais como Kawanabe Koysai –, sendo considerado patrono da moderna charge japonesa.



Figura 11: Vitória do Japão sobre a China na Primeira Guerra Sino-Japonesa (1894-1895).

10 Dado encontrado com variações em bibliografias utilizadas para a pesquisa. Para Luyten e Schodt, Wirgman nasceu em 1835, já para Ito, em 1832.

11 Com o renunciar do último *shogun* Tokugawa depois de 256 anos de sistema feudal, o império japonês foi restaurado sob o reinado do Imperador Meiji. Conhecida como a Era (ou período) do *regime iluminado*, o governo Meiji, ao restaurar o poder ao Imperador, assegurou a criação do IENE (moeda japonesa usada até hoje) e do Banco do Japão, implantou o ensino primário obrigatório, investiu na modernização, construiu ferrovias e, assim, fortaleceu o Japão como nação (HALL, 2006).

George Bigot (1860-1927) chegou ao Japão em 1882 – Período Meiji – para ensinar arte na escola militar e, em 1887, criou a revista *Tobaé*, Figura 12, em homenagem ao bonzo Toba. Nesses, assim como Wirgman, Bigot ilustrava e satirizava a sociedade e o governo japonês, em edições publicadas duas vezes por semana e com treze páginas cada. Reconhece-se a arte de Bigot como crucial para a organização do formato do *mangá* atual, devido à utilização de uma estrutura narrativa em suas ilustrações, com introdução, desenvolvimento e conclusão. Por meio das publicações de Bigot, teve-se acesso a um texto narrativo com o desenvolver de aspectos como o tempo, o lugar, as personagens, modo, causa e consequência.



Figura 12: *Pescaria* de Bigot satiriza a disputa entre o Japão e a China para a dominação da Coreia, ilustrada como peixe, sob a observação da Rússia.

Como efeito da influência ocidental, os artistas japoneses adquiriram novas tecnologias para suas impressões, como as gravuras em zinco e em cobre, as fotogravuras e a litografia, uma vez que as impressões por meio de blocos de madeira despendiam muito tempo e, por isso, eram caras. Com as novas técnicas introduzidas ao Japão por Wirgman e Bigot, os artistas japoneses passaram a publicar jornais e revistas de humor e a ilustrar com canetas à nanquim, e não mais com o pincel. Tais mudanças fizeram do mundo impresso japonês, especialmente das narrativas imagéticas, uma mídia de massa, além de originar o *mangá* moderno.

### 1.1.2 O mangá no Japão moderno/Império do Japão

Até o Período Taishō<sup>12</sup> (1912-1926), o que se conhece como *mangá* atualmente era referido como *ponchi* (*punch*), *punch-ê* (gravuras que lembram o *Japan Punch*), *Toba-ê*, *Ôtsu-ê*, *Odole-ê*, *kokkeiga* (figuras engraçadas) e *kyōga* (traduzido literalmente como ilustrações loucas). Explicitou-se que a arte sequencial japonesa foi – e continua sendo – utilizada como meio para satirizar os aspectos que compunham a sociedade japonesa. Foi com a criação do *mangá* jornalístico, porém, que os artistas japoneses passaram a ousar mais em suas ilustrações publicadas em jornais e revistas locais, apesar da censura e da represália impostas pelo governo.

Seguindo o formato de *Japan punch*, publicaram-se jornais e revistas que visavam a informar a sociedade japonesa com a satirização de aspectos cotidianos. A primeira revista a que se teve acesso foi a *E-shinbun Nihonchi* (Jornal Imagético Japonês), publicada em 1874. Já em 1877, surgiu a *Maru chinbun*, fundada por Nomura Fumio, cuja técnica era superior à utilizada por Wirgman e Binot, desenhada com uma mescla de traços japoneses e ingleses, e as ilustrações apresentavam legendas em japonês e em inglês. Ao escarnecer o parlamento, o governo Meiji, o Imperador e a Família Real japonesa, as edições de *Maru maru chinbun* – como ilustra a Figura 13 –, violaram leis contra a difamação (*zanbōriritsu*) e leis que controlavam e censuravam a imprensa (*shimbunshi jōrei*) no Japão (SHINMURA, 1989; REISCHAUER, 1990; SHIMIZU, 1991). Considerada a primeira autêntica revista japonesa de humor, *Chinbun* foi publicada por 30 anos – apesar da impugnação do governo japonês e da condenação de Nomura à prisão – e era impressa com a utilização de várias tecnologias inovadoras, como as gravuras em cobre e a litografia, além do desenvolvimento da infraestrutura do serviço dos correios para o transporte dos exemplares.

---

12 Tem início quando Taisho, filho do Imperador Meiji, assume o poder. O Japão entra na Primeira Guerra Mundial, mas sua participação fica restrita à Ásia. Após o conflito, o país enfrenta uma situação econômica difícil, que se agrava com o terremoto em 1923, que arrasou Tóquio. As mulheres começam a participar mais da vida social do país, e é estabelecida a democracia. Disponível em: <<http://www.japao.org.br/>>. Acesso em: fev. 2012.



Figura 13: A litografia de Kobayashi Kiyochika, publicada em 1886, satiriza o zelo dos oficiais em Kyoto na erradicação da cólera. O oficial lê para os cães as precauções contra a doença enquanto um gato os observa. Os cães personificam os soldados, enquanto o gato representa a doença e afirma estar temeroso com a possibilidade de ficar desempregado.

Ao final do século XIX, a atenção dos artistas japoneses desviou-se da Europa para os Estados Unidos, onde os depositários, leiam-se jornais e revistas, da longa tradição de narrativas humorísticas e infantis imagéticas utilizam o uso de balões e legendas integradas ao texto – o que tornava a leitura mais fluida – e permitiram o surgimento da definição “padrão” do que vem a ser uma arte sequencial. O jornal *New York World* – de William Randolph Hearts e editado por Joseph Pulitzer – realizou a experiência de impressão utilizando tinta de cor amarela para a publicação da primeira personagem de arte sequencial a ser publicada: *The Yellow Kid*. Ficou, inicialmente, conhecida como *Down on Hogan's Alley*<sup>13</sup>, tira desenhada pelo artista Richard F. Outcault, cujas primeiras aparições ocorreram em 1895, ascendendo em 1896. A protagonista já atraía o interesse dos leitores por apresentar sua fala escrita e assumida na primeira pessoa do singular no seu camisolão amarelo, em vez de aparecer como legenda e em discurso indireto. Doravante, *The Yellow Kid* integrou falas aos desenhos por meio de balões e uma narrativa organizada em uma sequência, o que passou a ser um sinal inequívoco de que o leitor estava diante de uma história contada por quadrinhos.

Ajudando a popularizar e a adaptar as *comics* produzidas nos Estados Unidos, Kitazawa Rakuten e Okamoto Ippei, dois dos cartunistas mais famosos no Japão, ascenderam ao aplicar em suas ilustrações as influências recebidas do Ocidente na construção de suas artes sequenciais, transmudando o formato do *mangá*. Kitazawa (1876-1948) iniciou sua carreira ilustrando para o semanário *Box of Curious* – Figura 14 – e, em 1899, passou a

13 As personagens que compunham as cenas desta narrativa imagética eram oriundas das novas etnias que vinham se somar ao mosaico cultural dos Estados Unidos e começavam a fazer parte do “caldo” simbólico a aglutinar os que se esforçavam por se tornar cidadãos estadunidenses. Faz-se necessário salientar o impacto da trama na grande leva de emigrantes “recém-chegados” aos Estados Unidos e a conquista do poder da palavra por parte destes por meio de um suporte de leitura mais acessível (PATATI; BRAGA, 2006).

trabalhar para *Jiji shimpō* (traduzido literalmente como *Eventos atuais*), de Yukichi Fukuzawa, de quem aprendeu as técnicas ocidentais para desenhar histórias em quadrinhos. De acordo com Schodt (1988, p. 42), quando Kitazawa desenhava com uma caneta, suas gravuras tinham linhas firmes e os detalhes anatômicos eram feitos com atenção, seguindo a perspectiva que caracteriza os desenhos ocidentais; já com o pincel, o artista ilustrava de maneira mais solta e utilizando o estilo mais subjetivo presente na arte japonesa.

Em 1902, Kitazawa criou a primeira arte sequencial seriada no Japão, com personagens regulares e publicada em um suplemento dominical colorido, o *Jiji shimpō*. Intitulada *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō Kembutsu* (Tagosaku e Morubê passeando em Tóquio), a narrativa, apesar de considerada um *mangá*, ainda não apresentava o elemento dos balões. O artista também criou, em 1905, o *Tōkyō pakku* (Tóquio *Puck*) – Figura 15 –, o primeiro *mangá* publicado em multicores no Japão e de sucesso instantâneo.



Figura 14: *Cut now, I'll fall*, de 1902, mostra a precária situação da Rússia quanto a sua posição no embate entre Japão e China.



Figura 15: As capas de *Tokyo Puck* são exemplos das sátiras políticas e que Kitazawa consagrou. A primeira mostra o artista sob a censura japonesa, enquanto a segunda capa apresenta os presidentes da companhia ferroviária se afogando em um rio de vergonha.

Assim como Kitazawa, Okamoto Ippei (1886-1948) contribuiu para a popularização da notória profissão de jornalista-chargista e, por ter crescido em Tóquio, refletia em sua arte a influência do cinema ocidental (*katsudō shashin*) em desenvolvimento e ascensão. A obsessão de Okamoto pelo cinema levou a que seus *mangás* fossem repletos de expressões e ilustrações semelhantes à linguagem fílmica. Com gravuras desenhadas a pincel e em versão moderna do *ukiyo-ê*, Okamoto traçava suas narrativas de maneira mais “solta” – devido ao uso do pincel, e não do nanquim – mesclando o Ocidente e seus filmes à arte da narrativa imagética japonesa de forma versátil, como se pode observar na Figura 16. Sua popularidade como artista de *mangá* solidificou-se em 1912, quando Okamoto passou a trabalhar para *Asahi shimbun* com charges e cartuns de cunho social.



Figura 16: Dilema enfrentado pelo lutador de sumô em *Que golpe devo usar hoje?*, de Okamoto Ippei.

À medida que o *mangá* moderno passava a ser uma mídia popular entre as décadas de 1920 e 1930, o Japão absorvia aspectos da cultura ocidental por meio de qualquer linguagem a que se pudesse ter acesso. Durante a década de 1920, cartunistas e artistas japoneses consagrados, como Kitazawa Rakuten, Okamoto Ippei, Shishido Sakō e Asō Yutaka, visitaram o Ocidente. Visando aos cartuns e aos *comics* estadunidenses, o alvo japonês foi *The New World*. Okamoto maravilhou-se com as tiras dominicais e publicou na *Asahi shimbun*, em 1922, que a popularidade da arte sequencial nos EUA comparava-se à do cinema, às eleições presidenciais e, para alguns, ao álcool – que fora proibido após a criação da Lei Seca –, e completou que o humor que as compõe não é tão “retesado” como o encontrado na narrativa imagética britânica. Nessa mesma visita, ao observar a popularidade de *The Yellow Kid*, Kitazawa constatou que *mangás* publicados especificamente para o público infantil resultaria em mídias ainda mais populares.

À luz de suas descobertas, Kitazawa e Okamoto passaram a conquistar uma nova leva de leitores japoneses com suas versões de *The Yellow Kid*, de *Bringing up father* (*Pafúncio e Marocas*) e *Mutt e Jeff* no Japão. Segundo Schodt (1988, p. 45), os leitores de *mangás* no Japão tinham apreço pela leitura dos *comics*, pois estes eram como introduções para uma nova e exótica cultura. Já os artistas japoneses passavam a adotar detalhes do traçado e do formato dessas narrativas imagéticas. Ao contrário da competição que havia entre os artistas e as publicações da arte sequencial na Europa e nos EUA, o governo japonês – devido à isolamento cultural – escolhia qual aspecto cultural poderia ou não influenciar seu público leitor.



A elite japonesa adotava, entusiasticamente, aspectos da cultura ocidental, almejando o que chamavam de *cultural enlightenment* (traduzido literalmente como iluminação cultural). O mesmo ocorreu com o *mangá*, cujo público leitor japonês estava acostumado com sua presença diária em periódicos. Inferência ao grande terremoto de Tóquio, em setembro de 1923. Com a destruição da cidade e com a morte de mais de cem mil pessoas, Yutaka Aso cria *Nonki na Tosan (Papai despreocupado)*, a pedido do editor do jornal *Honchi*, para levantar o moral dos sobreviventes.

Apesar de muito semelhante quanto ao traçado de *Bringing up father*, *Nonki na Tosan* – Figura 17 – tinha como protagonista um senhor, como um tio mais velho, que ajudava as pessoas quanto à tristeza e ao desespero provocado pelo terremoto. Se observado rapidamente, o *mangá* remete como que instantaneamente às características das histórias em quadrinhos ocidentais – balões na horizontal, além dos elementos na arte –, a temática e a caracterização da protagonista como herói.



Figura 17: *Nonki na Tōsan* passou a ser publicado em 1924 por Asō Yutaka, cuja protagonista chamada Nontō teve inúmeros empregos.

As tensões internas resultantes da preponderância cultural ocidental abalaram a organização da Era Meiji, assim como o sucesso da Revolução Russa em 1917, que atraiu uma parcela da população japonesa a uma “nova” plataforma ideológica. A política governamental da época foi rigorosa no controle de ideias consideradas subversivas, quando comparadas às defendidas e impostas pelo império e governo japonês. Os artistas e editores de *mangás*, assim, eram constantemente intimidados, e, a partir desta época, a produção da arte sequencial japonesa tomou novo rumo.

### 1.1.3 O *mangá* sob repressão política e como ferramenta ideológica nos conflitos contra a China e na Segunda Guerra Mundial

Visando unicamente o público adulto, os *mangás* publicados da Era Meiji ao fim da Era Taishō (1912-1925) eram representações satíricas da organização social japonesa e de aspectos culturais e ideológicos em constante transformação, devido à “nova” influência do Ocidente sobre o Japão. Já para o público infantil, publicavam-se coleções de livros, normalmente acompanhados de ilustrações do mesmo artista do *mangá* adulto, que tinham como temática central os aspectos históricos do Japão.

Conhecida como a Democracia Taishō, a organização social japonesa foi caracterizada pela implantação da democracia, urbanização, popularização e ascensão da escolaridade para todos, pelo desenvolvimento da industrialização e da comunidade comercial, pelo surgimento de uma classe social composta por empresários. Em 1920, decorrente da ocidentalização do país, a sociedade japonesa – assim como a estadunidense – foi varrida pela popularidade da Era do Jazz e pela sua moda, como calças largas e vestidos *flapper*. Artistas como Ono Saseo e Tanaka Hosara encontraram nessa parcela progressiva e “decadente” da sociedade um novo centro temático. Desenhando, majoritariamente, garotas em vestimentas *flapper*, Ono ganhou popularidade e sua arte, apesar de amena para os que compõem o subgênero na atualidade, foi imputada como precursora do *ero-guru-nansensu* (palavra formada com os prefixos *erótico*, *grotesco* e *nonsense* – sem sentido) – segmentação do *mangá* em gêneros e subgêneros.

A busca pela modernização e a implantação democrática no Japão trouxe a rotura e a perturbação na organização social quanto à organização e desigualdade social. Muitos artistas intelectualizados da época, sob o valimento ideológico da revolução Russa, de 1917, passaram a transpor para seus *mangás* gravuras com temas como as diferenças sociais e o proletariado. Revistas como *Musansha Shimbun* e *Senki* (traduzidos literalmente como *Jornal do proletariado* e *Banner de guerra*) destacavam-se por publicar ilustrações de artistas marginalizados que faziam parte do Grupo de Artistas Proletários do Japão.

Yanase Masamu usava seu talento artístico para vituperar seus inimigos em prol da causa. O artista revolucionário utilizava em suas ilustrações um misto dos estilos de artistas George Grosz, artista alemão, Robert Minor e Fred Ellias, cartunistas estadunidenses, aludia à classe trabalhista japonesa e satirizava os corruptos da nação. Parodiando *Bringing up father*, Yanase desenhou *Kanemochi Kyōiku* (com tradução literal de *Confrontando o homem rico*) –

Figura 18. Ao mesmo tempo em que artistas e editores japoneses passavam a exprobrar aspectos sociais e ideológicos japoneses, o governo buscava maneiras de calá-los com intimidação, prisões, ocasionais torturas e a criação da Lei de Preservação da Paz de 1925<sup>14</sup> determinando o controle do indivíduo pelo estado.



Figura 18: *Kanemochi Kyōiki*, de Yanase Masamu, passou a ser publicado em 1929. Ironizando a alienação de uma parcela da sociedade japonesa quanto às manifestações do proletariado e das tentativas do governo de calá-los, o Homem Rico fica, inicialmente, revigorado com o som da corneta e dos manifestantes. Quando informado do motivo de tal movimentação ao lado de fora de sua casa, o Homem Rico pede que seu motorista buzine o mais alto que puder para abafar as vozes do proletariado e da polícia.

A perseguição aos artistas e aos editores de *mangá*, somada às possíveis punições impostas pela Política de Pensamento e pela Lei de Preservação da Paz de 1925, os encorajou à produção de gêneros e subgêneros menos visados pela censura, como o *mangá* infantil e o *ero-guru-nansensu* para o público adulto. A arte sequencial japonesa, em meados da década de 1920, não tinha mais de oito ou dez imagens por página e era impressa em cores em jornais ou revistas. Em resposta à demanda leitora, a edição do *mangá* infantil passou a narrativas seriadas de 20 páginas, segmentadas para o público masculino e publicadas mensalmente em

14 A Lei de Preservação da Paz de 1925 foi editada por Katō Takaaki e é uma das leis mais significativas do Japão pré-Segunda Guerra Mundial. Proibindo qualquer tipo de envolvimento com o socialismo, o comunismo e o anarquismo, a Lei irrogava uma seção de “Política de Pensamento” e visava a monitorar atividades socialistas e comunistas em todo o território japonês. Uma seção estudantil também foi instituída para monitorar e policiar professores e estudantes de universidades. Para combater tais “crimes de pensamento”, o Ministério da Justiça japonesa apontou “promotores do pensamento” (*shinso kenji*), cujo combate ocorria por meio de punições ou conversões à ortodoxia via redução/reforma de pensamento (MITCHELL, 1976).

revistas como *Shōnen Kurabu* (*club*), em 1914. Reconhecendo a carência existente no mercado editorial japonês quanto às publicações para o sujeito leitor infantil feminino, Kodansha – editor de *Shōnen Kurabu* – lançou, em 1923, a *Shōjo Kurabu* e, em 1926, ampliou seu público leitor com *Yōnen Kurabu* para crianças em processo de alfabetização. Todas as publicações de Kodansha seguiam o mesmo formato: artigos e histórias ilustrados com fotos, propagandas, gravuras coloridas e quadrinhos seriados com 20 páginas. Cada narrativa, se bem-sucedida, era impressa em cores e compilada em volumes de capa dura de 150 páginas. Pode-se afirmar que as edições *Kurabu*, publicadas até meados da década de 1960, são protótipos do *mangá* infantil moderno.

*Shō-chan no bōken* (*As aventuras do pequeno Shō*) e *Mangá Taro* são clássicos infantis que emergiram nesse período. A primeira é de autoria de Kabashima Katsuichi e estreou em 1923 no jornal *Asahi graph*. *Shō* e seu amigo esquilo são as protagonistas que, segundo Ono e Tezuka (apud LUYTEN, 2000, p. 111), equivalem-se a *Little Nemo in Slumberland*, de Winsor MacCay. O menino e seu amigo salvam uma bela princesa que é atacada por um monstro enquanto colhe flores na floresta; ao protegê-la, os heróis passam a conhecer lugares subterrâneos e maravilhosos. Desenhado no mesmo estilo realista de *Little Nemo*, como observado na Figura 19, *Shō-chan* é uma história muito poética.



Figura 19: *Shō-chan no Boken* (1923-1926) influenciou o artista belga Hergé – Georges Remi (1907–1983) – na criação de *Les Aventures de Tintin* (1929-1976).

O artista Miayo Shigeo é respeitado por ser um dos primeiros profissionais a desenvolver técnicas e narrativas específicas ao público infantil. Autor de séries como *Mangá Taro* (1924), Miayo originou *Dango Kushisuke Man'yuki* acerca da ideologia samurai – o *bushidō* – com mais de 100 reimpressões em dez anos. O sucesso de Kabashima e de Miayo estabeleceu um padrão na concepção de *mangás* infantis e na criação de heróis japoneses. Com pouca influência ocidental, os artistas japoneses desenvolveram seu estilo próprio de

conexão imediata à realidade social, fazendo, assim, que seus leitores concebessem a arte sequencial ocidental como ultrapassada e de difícil compreensão. O hiato cultural e ideológico também foi considerado um problema para a criação de nexos entre os leitores japoneses e os heróis ocidentais.

Com a Era Shōwa<sup>15</sup> (1926-1989) e com o ascender do imperador Hiroito ao poder, houve o fortalecimento do fascismo militar no Japão. À medida que a Grande Depressão Mundial impunha ao Ocidente e ao Oriente o pior e mais longo período de recessão econômica do século XX, a arte sequencial dentro do gênero de aventura chegavam ao seu auge<sup>16</sup>. Com a necessidade de novos modelos humanos, os autores de *mangá* buscavam criar personagens cômicas – no que concerne à sua caracterização e ao traçado do desenho – e otimistas para dar alento ao povo japonês.

Essa nova leva de *mangás* era composta com elementos moralistas que ressaltavam valores como lealdade, coragem e força de seus leitores. O promover do militarismo japonês, por meio das narrativas, ocorria de forma tácita e intrínseca, com o incitar ao adentrar em outro mundo e ao evadir da realidade. Sato (2007, p. 60) menciona que os *mangás* dessa época são um triste registro da distorção de valores e da utilização da literatura infantil como ferramenta na formação de crianças em soldados. Destacam-se *Norakuro*, de Tagawa Suihō, *Bōken Dankichi*, de Shimada Keizō e *Kasei Tanken*, de Oshiro Nobuo.

Traduzido para o inglês como *Black Stray, Norakuro* – publicado de 1931 a 1981 – tinha como herói um cãozinho antropomorfizado e trapalhão que, ao se alistar no Exército Imperial e lutar contra outros animais, chegou à patente de capitão – uma alegoria para a ascensão do militarismo japonês. O *mangá* invocava a compaixão do público leitor ao trabalhar com elementos como o abandono da protagonista quando filhote, sua tentativa de pertencer a um grupo – motivo para ingressar no exército – e ser criticado por seus superiores, apesar de suas boas intenções. Isso levou os leitores de *Norakuro* – Figura 20 – a escreverem cartas para consolá-lo e encorajá-lo.

---

15 Inicia-se com a subida ao trono do imperador Hirohito, filho de Taisho. Adotando a premissa militar de que a expansão territorial era a única forma de tirar o Japão da crise, o país entra na Segunda Guerra Mundial no dia 7 de dezembro de 1941, ao atacar a base americana de Pearl Harbor, no Havaí. Em 1945, ainda em meio ao conflito, os Estados Unidos lançam as bombas atômicas sobre as províncias de Hiroshima e Nagasaki, que levam à rendição do Japão. No período pós-guerra, o país é ocupado pelos americanos, e, em 1947, é criada uma nova Constituição. O Japão passa a ser uma monarquia constitucional, sendo governado por um Parlamento. Nesse período, o país se torna uma das principais potências econômicas do mundo. Em 1989, o imperador Hirohito falece, marcando o fim desse período.

16 Na mesma época, três personagens de *comics* foram responsáveis pelo escapismo ocidental: *Príncipe Valente*, *Flash Gordon* e *Tarzan*.



Figura 20: Norakuro, de 1938, lidera seu exército em um combate sem sangue. À direita, Norakuro usa a lagarta de um tanque como escudo e a ponte sobre arame-farpado na luta contra porcos inimigos que representavam os chineses.

Representando o expansionismo territorial do Japão – devido à busca por recursos em outros países e ao crescente número de emigrações japonesas –, *Bōken Dankichi* (traduzido como *Dankichi, o aventureiro* e seriado de 1933 a 1939) conta a história de um menino japonês que se tornou rei em uma ilha do Pacífico. Ele ensina o xintoísmo aos nativos e os treina para lutar contra a invasão de outros países com bombas de coco, elefantes como tanques e pássaros como aviões. Dankichi tinha como amigo um rato, vestia-se com uma espécie de saia de palha, uma coroa na cabeça, com o dorço nu e um relógio de pulso. Além de seu traje, a protagonista pintava números nos nativos para diferenciá-los e para mostrar sua superioridade, como ilustra a Figura 21. *Bōken Dankichi* seduzia seu público leitor ao mostrar novas, exuberantes e fartas terras a serem visitadas.

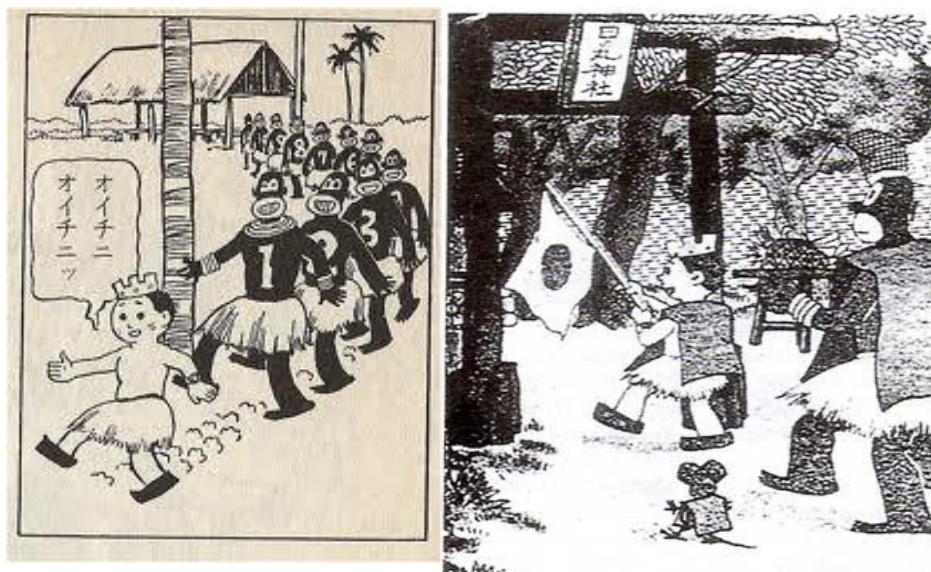


Figura 21: Dankichi ensina aos nativos como reverenciar o “espírito” japonês e como defender sua ilha.

De modo a ressaltar a necessidade do escapismo japonês, durante a década de 1940, surge o primeiro *mangá* de ficção científica, *Kasei Tanken*, escrito por Asahi Taro e desenhado por Oshiro Noburo. *Expedição a Marte* – Figura 22 –, na versão em português, conta a história de um menino que viajava a Marte, em sonho, com seus companheiros, um cão e um gato antropomórficos. O *mangá*, além de precursor no gênero, apresentava um aspecto muito utilizado na arte sequencial japonesa: o detalhamento sobre foguetes e marcianos, com direito a fotografias reais da Lua. Faz-se necessário salientar que *Kasei Tanken* foi um dos primeiros *mangás* a apresentar linearidade e continuidade na organização de sua narrativa. Assim como *Bōken Dankichi*, *Kasei Tanken* divertia por possibilitar aos seus leitores a fuga ao futuro.



Figura 22: *Kasei Tanken* foi publicado em três cores e em 150 páginas, o que era considerado muito na época. Tornou-se um sucesso no Japão durante o período pós-Segunda Guerra Mundial.

O início da Segunda Guerra Mundial – que para o Japão iniciou com a Segunda Guerra Sino-Japonesa (1937-1945) – sobejou o totalitarismo japonês e a bruma exótica, fascinante e inofensiva que envolvia o país, segundo a percepção ocidental, passando-os a

agressores sanguinários. Cartuns publicados nos Estados Unidos, na França, no Reino Unido, na Argentina e no Canadá criticavam o expansionismo territorial japonês, o que evidenciou a desaprovação do Ocidente aos olhos do governo do Japão, que carecia saber a opinião dos demais países. Em impugnação a tais publicações, em 1940, criou-se o *Shin Nihon Mangaka Kyōkai* (Associação dos *Mangakás* Japoneses) com a integração dos grupos *Shin Mangaha Shūdan* (Grupo da Nova Escola de *Mangás*), *Sankō Manga Studio* e *Shinei Manga Studio*. O *Shin Nihon Mangaka* publicou, a partir de agosto de 1940, *mangás* cujas narrativas descreviam ataques aos exércitos estadunidenses e britânicos, bem como suas destruições. O jornal vendeu mais de 200 mil cópias e tornou-se um importante “*current affairs magazine for the eyes*” (KAWASAKI, 1996, p. 129-130).

Sob o imperialismo desenfreado e o militarismo governamental, a nação japonesa foi mobilizada a acreditar em uma nação homogênea, e o conformismo intelectual imposto aos artistas e seus editores transformou o *mangá* em uma ferramenta ideológica pró-guerra. Aos artistas que escolhiam não cooperar com o novo rumo das histórias em quadrinhos, havia punições, como a detenção preventiva, a proibição de publicações e o ostracismo social. Contrariamente ao que ocorria na Alemanha durante a Segunda Guerra Mundial, não havia execuções no Japão, pois mesmo os artistas que passaram grande parte de suas carreiras criticando o governo japonês “ofereceram” seu trabalho em apoio aos militares, fato que foi sabiamente explorado, somado ao facciosismo nacional.

Com o ataque a Pearl Harbor, em dezembro de 1941, aos *mangakás* não banidos e que não estavam lutando na linha de frente delimitou-se três temas: 1) a produção de tiras acerca da família japonesa; 2) a publicação de painéis que vilipendiavam o inimigo, com publicação em *mangás* ou outra mídia impressa e lida somente no Japão; e 3) a divulgação da propaganda governamental e militar usada contra tropas inimigas (SCHODT, 1988, p. 56).

Consideram-se as publicações de temática familiar “inofensivas” quanto à capacidade de fomentar algum sentimento que não a solidariedade nacional e o otimismo. As tiras *Omoitsuki Fujin* (traduzido para o português como a *Dona de casa inovadora*), de Hirai Fusato, enfatizam a conservação e a reciclagem durante os quase dez anos de guerra – soma do período entre a Segunda Guerra Sino-Japonesa e a Segunda Guerra Mundial. *Suishin Oyaji* (*Senhor Promoção*) – Figura 23 –, de Matsushita Ichio, tem como protagonista o presidente de uma empresa que exorta seus empregados e a população de sua cidade a expandir a produção da fábrica e, assim, vencer a guerra.





Figura 23: Nesta tira de *Suishin Oyaji*, publicada em 1943, Senhor Promoção lamenta a morte de Yamamoto – considerado o herói de Pearl Harbor. Quando solicitado por seus empregados e cidadãos da cidade para escrever mensagens em honra de Yamamoto, Senhor Promoção o faz de forma eufórica e escreve dizeres como: “Reino Unido e Estados Unidos – inimigos declarados”, “Nunca se esqueçam do Admirável Yamamoto” e “Aumentem a produção em nome de nosso herói” (quadro 5). Quando seus empregados tomam as ruas para apoiar e homenagear aos que lutam na guerra, Senhor Promoção grita “E escreverei muitos mais”.

A tira de maior sucesso no Japão foi *Fuku-chan* (*O pequeno Fuku*), criada por Yokoyama Ryuichi em 1936. Considerada a mais longa série de tiras de quadrinhos, encerrou-se somente em 1973. A tira sobreviveu à censura do pós-guerra com adaptações. As letras ABC que apareciam no avental da personagem foram substituídas pelos números 123, pois, durante a guerra, ABC era um acrônimo dos inimigos japoneses: América, *Britain* e China. *Fuku-chan* – como ilustra a Figura 24 – era um menino muito esperto que, por meio de suas narrativas, trouxe alento à nação japonesa no período da Segunda Guerra. Por esse motivo, a tira foi escolhida pelos Aliados para fazer a contrapropaganda japonesa – o que era comum, tendo em vista que a arte sequencial ocidental não mais era atraente aos japoneses e, portanto, se mostrava ineficiente. Apesar de o *mangaká* Yokoyama ter exigido os direitos autorais de *Fuku-chan* no pós-guerra, o Exército de Ocupação rejeitou seu pedido sob a alegação de que tais direitos não eram válidos em tempos de guerra (LUYTEN, 2000, p. 118).



Figura 24: *Fuku-chan* trouxe alento à população japonesa durante a Segunda Guerra Mundial, e seu criador, Yokoyama Ryuichi, é reconhecido como “Pessoa de mérito cultural”.

Visando a persuadir a população nativa da Ásia de que o exército japonês a libertaria de seus opressores e de que os Aliados não eram o que fingiam ser – o que estava aparente na dissensão entre suas tropas –, os *mangás* eram suportes de leitura precisos para transladar tais mensagens, bem como para transcender a barreira do idioma e da linguagem verbal – em muitas regiões asiáticas as pessoas eram analfabetas. Muitos *mangakás* contribuíram com desenhos pró-guerra para o *Mangás para promover a vitória na Guerra Sagrada*, e, em 1942, Kitazawa Rakuten – autor de *Tokyo Puck* – passou a *mangaká* chefe da *Nihon Manga Hōkōsai* (traduzido como Associação do Mangá Patriótico Japonês). Muitos desses artistas foram enviados às zonas de guerra, onde criavam informativos para seus compatriotas, propagandas aos países vizinhos e folhetos para os inimigos.

Para as tropas aliadas, Estados Unidos, Reino Unido e Austrália/Nova Zelândia, eram criados folhetos erótico-pornográficos projetados para diminuir a eficiência durante o combate do soldado solitário e preocupado com a fidelidade de sua namorada em seu país de origem (SCHODT, 1988, p. 58), conforme exemplifica a Figura 25. Chama-se a atenção para a preocupação dos artistas japoneses, refletida na mudança do traçado característico de suas ilustrações para as encontradas no Ocidente.



Figura 25: Nos folhetos, os soldados estadunidenses em descanso na Austrália eram retratados seduzindo as esposas dos soldados “aussie” – gíria do inglês australiano para designar a pessoa que nasceu na Austrália – enquanto estes labutavam na selva durante a guerra.

Além das alterações feitas pelos Aliados nas publicações de *Fuku-chan* para contrapropaganda japonesa, ao fim da Segunda Guerra Mundial, surgiu *Unganaizō* (*O soldado azarado*). Esse era um *mangá* humanístico e efetivo no que se propunha, porque apresentava um traçado conhecido pelos japoneses. De autoria de Yashima Tarō<sup>17</sup> (1908-1994) – artista refugiado nos Estados Unidos –, as edições de *Unganaizō* eram encontradas sobre os corpos dos soldados japoneses mortos. Apesar de ajudar aos Aliados, o artista preocupava-se em mostrar aos estadunidenses, contrariamente ao que se veiculava na mídia ocidental, que os japoneses não eram selvagens ou escravos irracionais que serviam cegamente ao Imperador. Em 1943, Yashima criou *The new Sun*, cuja narrativa aduzia o poder do militarismo japonês e como outros artistas questionavam tal autoridade no período pré-Segunda Guerra.

Entrementes a essas publicações, produziu-se um novo gênero de *mangá*, o *zōsan mangá* (*mangás* que incentivam o aumento da produção, em português), que objetivava, como o gênero já explícita, sanar uma das maiores preocupações do governo da época: o constante incentivo ao crescimento da produção em geral. Já em 1944, publicou-se o *Kinrōseinen ga egaita zōsan mangashū* (Coleção de *zōsan mangá* desenhado pela juventude trabalhadora),

17 Pseudônimo usado pelo artista Iwamatsu Atsushi, ex-membro do movimento proletário japonês. Preso e torturado, em 1933, refugiou-se nos EUA, onde se ofereceu como artista voluntário ao Exército no início da Guerra. Yashima foi o único artista a ainda resistir ao militarismo japonês por meio de seus desenhos. Após a guerra, Yashima continuou a residir nos EUA e tornou-se um ilustrador de livros infantis premiado, dos quais se destacam *Umbrella*, *Crow boy*, *The village tree*, *Momo's kitten*, entre outros.

editado por Katō Etsurō, artista reconhecido por gravuras como o *mangá* proletário e o *mangá* de esquerda, destacando-se *Iwayuru interi no shosenjutsu* (*A arte sobrevivente dos intelectuais*), de 1946.

Segundo Ienaga Saburō (1996), o fluxo de informação sancionada oficialmente durante os anos de guerra transformou o Japão em refúgio intelecto-insano governado por dementes. Em um dos poucos estudos japoneses sobre o papel desempenhado pelo Japão durante o período de guerras (1931-1945) disponíveis ao Ocidente, Ienaga desmistifica a participação de cada uma das classes sociais japonesas durante os longos e árduos anos do confronto. Nessa realidade, considerava-se a produção de *mangá* como ferramenta ideológica e política, além do produto e da causa dessa loucura que assolou o Japão.

No Japão, o período pré-guerra ocasionou o apropriar de elementos que compunham as histórias em quadrinhos ocidentais, o seu mesclar com o *mangá* e, portanto, o diversificar cultural e ideológico de um dos suportes de leitura mais tradicionais do país de sol nascente. Esse entremear incitou a transformação da arte sequencial japonesa em uma mídia que visa o debate político e social, além de entretenimento para seu sujeito leitor. Posto que o formato do *mangá* no pré-guerra diferencia-se em relação ao que se tem acesso atualmente, tal transformação ocorreu somente em conjuntura ao término da Segunda Guerra, à conscientização nacional japonesa acerca do detrimento mundial, à árdua reconstrução do Japão sob dominação estadunidense e à gradual sofisticação do traçado e da trama, o que foi imposto por editoras do gênero.

#### **1.1.4 O período pós-guerra e o *mangá boom***

Ao término da Segunda Guerra Mundial, em agosto de 1945, sob ocupação estadunidense, o editorial do jornal *Yomiuri Hich* asseverava que as derrotas militar e nacional foram necessárias para que o Japão voltasse a objetivar a realidade, suprimindo o irracionalismo que deformava a mentalidade japonesa e valorizando a cultura nipônica, para que o país pudesse voltar a ser respeitado entre as nações do mundo (BENEDICT, 1972, p. 256). Os *mangakás* sobreviventes atenderam ao chamado e, de acordo com Schodt (1988, p. 60), sua arte surgiu como uma “fênix das cinzas”. Transmudou-se, assim, a humilhação em reconstrução, e as palavras do editorial coadunaram as vozes da nação japonesa num grito de *yaruzo* (hei de vencer, em português).

Durante a longa e árdua tarefa de reconstrução e recuperação da identidade cultural do

país dentre as cinzas do pós-guerra, o Japão apressou-se em produzir uma nova leva de *mangás*, como uma forma barata de ajudar o povo a escapar da escassez de recursos e da realidade marcada pela pobreza. Essas visavam, além de tempos de paz, à disseminação da autovalorização da cultura, das tradições e do próprio Japão.

No ano seguinte à guerra, mesmo sob a censura imposta pela ocupação dos países aliados, houve um *boom* na publicação de *mangás*. Destacaram-se jornais como *Manga kurabu (Club)*, *VAN*, *Kodomo manga shimbun (Mangá infantil)*, *Kumanbati (O zangão)*, *Manga shōnen (Mangá para meninos)*, *Tokyo Pakku (puck)* e *Kodomo manga kurabu (Clube de mangás para crianças)*, muitos dos quais já divertiam o povo japonês antes da guerra. *Kumanbati* possibilitou aos artistas debater a realidade social e política japonesa da época, além de, por meio de ilustrações e *mangás*, representar a rapidez com a qual a sociedade e políticos japoneses adaptaram-se à nova “democracia” – conforme conceito ocidental.

Não obstante, o supremo comando do general Douglas McArthur junto aos Aliados, até 1952, concedeu aos *mangakás* mais liberdade para indagar o controle distorcido do imperialismo e do militarismo japonês na política, na economia, na sociedade, na educação e na mídia do Japão. Dessa maneira, o Imperador e a família real eram constantemente caricaturados. O enfoque das publicações, entretanto, não estava na satirização política, mas na oferta de entretenimento de baixo custo.

Grande parcela da sociedade japonesa na época, além de faminta e miserável, estava não só insatisfeita com a política atual como também temerosa do futuro e visava a reconstruir o país. A população objetivava, igualmente, ao reedificar suas próprias vidas, cuidar dos órfãos de guerra, dos veteranos mutilados e dos sobreviventes das bombas de Hiroshima e de Nagasaki. Eles estavam ávidos, ainda, por entretenimento, e o *mangá* era uma mídia popular e acessível. Os temas de maior popularidade entre os leitores japoneses eram os obstáculos vivenciados por famílias que tentavam sobrepujar as dificuldades do pós-guerra e personagens infantis adoráveis.

Com traçado e temas muito parecidos, dentre as tiras de *mangá* publicadas em jornais, as publicações de *Sazae-san*, no jornal *Asahi Shimbun*, sobressaíram por terem uma jovem mulher como protagonista, mas, principalmente, por serem de autoria de uma *mangaká* mulher: Hasegawa Machiko. Com mais de 200 milhões de *mangás* publicados, *Sazae-san* (1946-1974) originou animações para a televisão (*anime*), músicas tema, filmes (*live-action*) e possibilitou a entrada de mulheres artistas em um mundo dominado por *mangakás* homens. Com humor tipicamente feminino, Hasegawa trabalhou com elementos familiares sob o

prisma da percepção da mulher japonesa, em que as atividades de Sazae-san são representações da vitalidade e do papel feminino em transição na época.

O humor encontrado em *Sazae-san*, Figura 26, reside na impugnação entre o estilo de vida da classe média japonesa antes e depois da guerra: a protagonista e sua família perdem o *status* econômico, embora não se conscientizem desse fato. Segundo Imamura (1959, p. 97-102), quase como toda a burguesia japonesa no pós-guerra, a família da protagonista da tira, mesmo em declínio, tenta comportar-se como uma família de bem. E é nesse esforço idealístico para preservar as maneiras e os valores do Japão da Era Meiji que a protagonista acaba sendo caracterizada como uma típica dona de casa, esposa devotada e companheira afetuosa. Esse retrato ocorre contradizendo as mudanças sociais e feministas testemunhadas no Japão a partir do fim da Segunda Guerra.

Apesar de completamente despreocupada com a sociedade em que vive, Sazae representa valores calcados em aspectos histórico, cultural e social japonês, ao viver com duas gerações da família de seu marido, tendo de respeitar seus sogros como pais, além de chamá-los de pai e mãe, tradições ainda mantidas no Japão.



Figura 26: Sazae-san e sua família ensinaram gerações japonesas a rir das adversidades em que se encontravam durante a árdua reconstrução no pós-guerra.

Os *mangás*, visando o público infantil – uma vez que durante a guerra nem às crianças era permitida a leitura desse suporte –, também voltaram a ser publicados em revistas como o *Shōnen Club*. Coloridos, simbolizavam o desejo de uma nação de “esquecer” o passado. Originaram-se, assim, os *mangás* de longa duração acerca de romances, e fortaleceu-se o gênero de ficção científica com ilustrações que seguiam o modelo de traçado concebido antes da guerra.

Criado nesse modelo, *Fushigina Kuni no Putcha* (*Putcha no país das maravilhas*), de autoria do artista Yokoi Fukujiro e editado em 1947, vislumbra a existência de um mundo sem fronteiras, onde a energia nuclear seria usada pacificamente no ano de 2947. A narrativa também foi uma das primeiras a despertar o interesse e carinho dos leitores para as demais personagens, que foram caracterizadas com o mesmo cuidado que a protagonista, Putcha. Yokoi criou, ainda, um menino-robô dotado de grande força, chamado Perii o – que inspirou o grande criador do *mangá* moderno, Tezuka Osamu –, e a princesa Ammitsu (*Ammitsuhime*), que atraiu os leitores por sua graciosidade e pelo fato de o seu nome ser o mesmo de um doce de frutas.

Diante da inófia em que o povo japonês se encontrava, apesar da publicação de revistas de *mangás* impressos em papel grosseiro, vendidos nas ruas e produzidos por artistas mal remunerados, os *akai hon* (livrinhos vermelhos) eram uma mídia considerada não tão acessível assim. Em resposta à demanda das crianças japonesas por entretenimento, surgiu o teatro de papel, o *kami-shibai*, com apresentações “gratuitas” na condição de que os que se encontravam na plateia comprassem os doces vendidos pelo narrador. Os *kami-shibais* eram histórias desenhadas à mão (em cartolina e impermeabilizadas com verniz para proteção contra a chuva), colocadas em uma caixa e habilmente movimentadas em cenas sequenciais com efeitos sonoros. “Era uma espécie de desenho animado manual e tinha muita relação com a linguagem dos *mangás*” (SCHODT, 1988; LUYTEN, 2000), além de uma prévia do *anime*.

A começar do término da Segunda Guerra até 1953, com a inauguração da televisão no Japão, estimava-se que 10 mil artistas trabalhavam com o *kami-shibai* e cinco milhões de pessoas o assistiam diariamente. Seu mecanismo era muito simples: uma caixa de papel era fixada na parte de trás de uma bicicleta que levava o artista para diversos bairros e cidades. Um dos lados da caixa era aberto, com portas articuláveis e continha em si os desenhos que ilustrariam a narrativa. Como um professor que lê um livro ilustrado aos alunos, contando a história e virando as páginas dramaticamente, o mesmo fazia o *gaito kami-shibaiya* (o contador de histórias), como exemplifica a Figura 27.

Muitos artistas que se dedicavam à feitura desse suporte de leitura transformaram-se em *mangakás* famosos – como Shirato Sampei e Mizuki Shigeru –, assim como as narrativas de maior sucesso passaram a ser impressas no formato de *mangás*. Apesar dos adventos tecnológicos contemporâneos, há artistas na atualidade que utilizam o *kami-shibai* tradicional em suas apresentações. Yasuno Yuushi, entre tantos, narrou enredos populares de Tezuka Osamu, com imagens retiradas de *mangás* e *animes* do artista, em *London's Barbican Centre*,

no outono de 2008.



Figura 27: O *kami-shibai* foi uma mídia muito popular no Japão desde sua criação em 1920. Até o invento e a popularização da televisão em 1953, houve 25 mil *gaito kami-shivaiya*.

Foi, também, nessa época que o *mangaká* Tezuka Osamu<sup>18</sup> despontou, considerado *manga no Kami* (o deus do *mangá*, em português), por modificar a linguagem não verbal das histórias em quadrinhos, ao desdobrar cenas em uma sequência fílmica – leia-se mais fluida –, pela variedade de suas temáticas e personagens, originando, assim, a era moderna do *mangá*. Criador prolífero, Tezuka publicou *Shintakarajima* (*A nova ilha do tesouro*), em 1947, e vendeu mais de 400 mil cópias. A narrativa deslumbrou seu público leitor por apresentar, pela primeira vez em um *mangá*, técnicas somente encontradas no cinema, como o *close-up*, o enquadramento da ilustração em constante movimentação para descrevê-lo de uma única ação, a utilização de efeitos sonoros com a criação de onomatopeias, distorções de velocidades, gotas de suor e todo um arsenal de novos símbolos para incrementar o processo da leitura. O ler passou a ser comparado ao assistir a um filme.

Em *Shintakarajima*, Tezuka reconfigurou o formato dos quadros, deixando-os largos como a folha na qual eram impressos e semelhantes à tela de cinema. Justapostos em colunas verticais, os quadros parecem sequências cortadas de um rolo de filme (GRAVETT, 2004, p. 32), como pode ser observado na Figura 28.

---

18 Tezuka Osamu nasceu em Osaka, em 1928, e desde pequeno foi aduzido ao cinema europeu e ao teatro Takarazuka (com uma trupe composta somente por mulheres). Sendo apenas um adolescente quando a Segunda Guerra Mundial iniciou, ficou determinado em ensinar valores com a paz, o respeito pela vida e a humanidade por meio das linguagens verbal e não verbal do *mangá*. Apesar de mundialmente reconhecido por suas narrativas, o artista formou-se em medicina e faleceu em 1989. Intitula premiações, como o Prêmio Cultural Osamu Tezuka, que incentivam novos *mangakás*, e o Museu Osamu Tezuka, inaugurado em 1994.



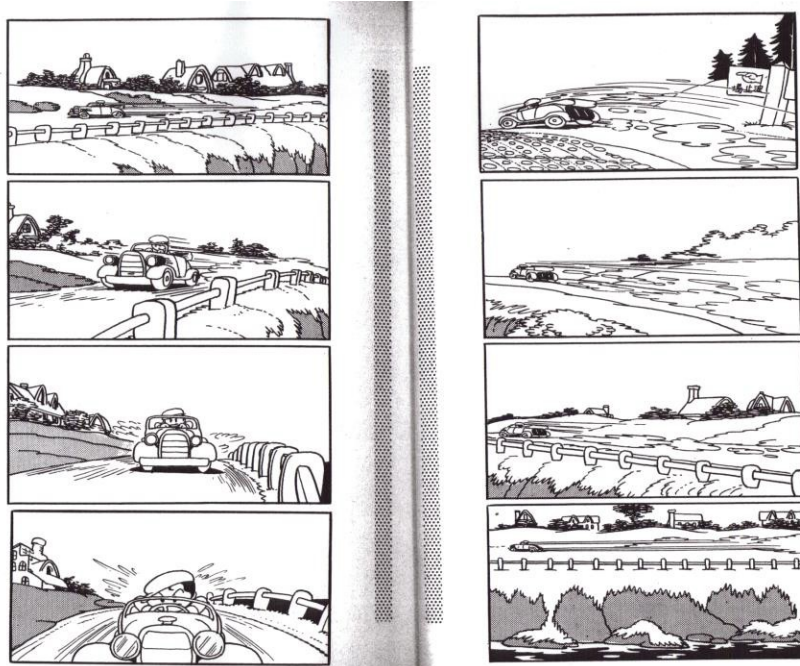


Figura 28: Tezuka desenhou *Shintakarajima* quando tinha 19 anos. Para os leitores da época, apesar das imagens estáticas do *mangá*, houve a impressão de que o carro estivesse se movendo.

Tezuka destacou-se, igualmente, por trabalhar em suas histórias assuntos delicados e por criar personagens profundas (SCHILLING, 1997, p. 263). O artista acreditava que o *mangá* deveria ser considerado uma forma de arte, um suporte de leitura, a ser lido tanto por crianças quanto por adultos, que visasse ao divertimento, cujas temáticas incorporassem lágrimas de tristeza e de ódio, com finais verossimilhantes, nos quais nem sempre há “e viveram felizes para sempre”. Os *mangás* eram fóruns onde Tezuka expressava suas ideias, cultivava a imaginação e o pensamento crítico e intelectualizado de seus leitores, além de explicitar as principais influências de seu trabalho: Walt Disney e Max Fleisher.

Sob a influência do primeiro, Tezuka revolucionou o antigo formato do *mangá*, assemelhando as características faciais das personagens às dos desenhos da Disney, em que olhos, boca, sobrancelhas e nariz são desenhados de maneira bastante exagerada, para aumentar a expressividade. Tais detalhes podem ser observados quando comparadas as Figuras 29 – *Astro Boy* –, 30 – *Kimba* – e 31 – *Mickey Mouse*, encontradas abaixo.

Na década de 1950, Tezuka passou a publicar em duas revistas *mangás* de qualidade para meninos: a *Manga Shōnen* e a *Shōnen*. Logo, duas narrativas consideradas clássicos das histórias em quadrinhos japonesas começaram a ser seriadas e, anos mais tarde, se tornariam pioneiras como *animes* veiculados na televisão. *Jungle Taiten* (*O imperador das selvas* ou *Leo, o imperador das selvas*) e *Atomu Taishi* (traduzido literalmente como *Embaixador átomo*), modificado tempo depois para *Tetsuwan Atomu* (*O poderoso átomo*), ficaram

conhecidos no Ocidente como *Kimba* e *Astro Boy*.

*Tetsuwan Atomu* foi publicado de 1952 a 1968 com 23 volumes e cunhou o termo *mecha* utilizado até hoje para a segmentação dos *mangás* de ficção científica. A trama de *Astro Boy* – Figura 29 –, ambientada no ano 2030, tem como protagonista um robô construído por um engenheiro em robótica. Com a morte de seu filho em um acidente de carro, o engenheiro agrega a sua criação emoções humanas, além de semelhanças físicas ao menino falecido. Apesar do esforço, o engenheiro reconhece que uma máquina nunca ocuparia o lugar de um ser humano e vende *Astro Boy* para um circo de robôs. Resgatado por Dr. Ochanomizu, a protagonista foi equipada e treinada para combater o crime e proteger a humanidade de cientistas loucos, de invasores do espaço e de robôs gigantes.

*Kimba*, Figura 30, é um jovem leão branco, herdeiro de parte da savana africana, que nasce em um navio em direção a Londres. Sua mãe, a leoa Lia, é capturada por caçadores para ser parte de um zoológico, e seu pai Panja, que acredita na igualdade e no respeito a todos os seres vivos, morre tentando resgatá-la. *Kimba* é ensinado sobre os ideais de seu pai e foge do navio – que naufraga depois de uma tempestade – para assumir o trono que lhe é de direito. Em sua jornada, a protagonista aprende grandes lições sobre a existência do bem e do mal, da tecnologia e de conceitos como a lealdade, a sinceridade, o preconceito, ideologias, entre outros. Ao chegar à África, *Kimba* tem de lutar contra o leão Bobo para reconquistar seu reino e encontra muitos aliados em diferentes espécimes: Poly, o papagaio, Bucky, o antílope, André, o madril, e Jonathan, o humano, entre outros.



Figura 29: *Astro Boy* é influenciado para a criação de narrativas de *mangás* e de filmes como *A. I: Artificial Intelligence*, dirigido por Steven Spielberg.



Figura 30: A necessidade do detalhamento dos animais em *Kimba* foi, segundo o próprio Tezuka, influência da animação *Bambi*. As semelhanças entre *Kimba* e *The Lion King*, da Disney, não é uma mera coincidência.

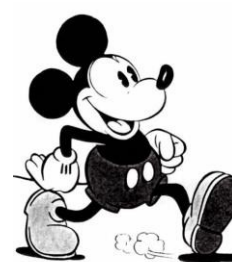


Figura 31: Mickey Mouse foi criado em novembro de 1928 por Walt Disney. Seu traçado, assim como das demais personagens que faziam parte de sua turma, foi de grande influência à transformação do *mangá boom* no pós-guerra.

Tezuka, em 1954, publicou um de seus maiores desafios intelectuais, o *mangá Phoenix*. A partir da figura mitológica da fênix, o *mangaká* analisou o sentido da existência humana. As personagens encontravam-se em diferentes reencarnações – ou renascimento/emanação, que é uma herança de agregados impermanentes, não de uma verdadeira identidade permanente –, indo de encontro a alguns dos ideais defendidos pelo Budismo e pelo Hinduísmo. A narrativa foi criada durante a transposição do poder pelo governo da ocupação militar estadunidense no Japão, período marcado pela reforma agrária, pelo reescrever da constituição, pelas perspectivas do reerguer econômico japonês. *Phoenix*, por ser um animal mitológico imortal que renasce das próprias cinzas, representava o próprio Japão.

A constante produção de *mangás* e sua transposição para *animes* tornaram Tezuka conhecido e respeitado no Oriente e no Ocidente. Segundo ele, a internacionalização de suas obras deve-se não somente à acessibilidade da linguagem não verbal com a qual trabalhava, mas também às temáticas que constituíam seu repertório. Dentre suas obras, merecem destaque, além dos já referidos *Astro Boy*, *Ribbon no Kishi (A princesa e o cavaleiro)*, *Kimba*, *Wansa-kun*, *Bander book*, *Fumon*, *Phoenix*, *Buddha*, *Adolf*, *Black Jack*, entre outros.

Com a ascensão e o prestígio do trabalho de Tezuka, surgiu uma nova leva de artistas que publicavam narrativas infantis, no formato dos *akai hon* (livros vermelhos). Dentre eles destacam-se Fujio-Fujiko – pseudônimo utilizado por Fujimoto Hiroshi e Abiko Motoo – criadores do gato-robô *Doraemon* em 1970; Akatsuka Fujio, considerado o rei do *gag mangá* (humor amarelo); Matsumoto Reiji, conhecido por *Galaxy Express 999*, de 1979, e *Space Pirate Captain Harlock*, de 1977; Mizuno Hideko, uma grande *mangaká* mulher que ajudou no fortalecimento das publicações para as meninas – *shōjo* – e é mundialmente reconhecida por *Honey Honey no Suteki na Bouken (Honey, Honey)*, de 1966; Yokko Tadanori, visto como um Andy Warhol japonês; Ishimori Sōtarō e Komatsu Sakyō, grandes autores de ficção científica, o *mecha*. Esses artistas eram considerados a elite do *mangá*, por habitarem e publicarem em grandes revistas de Tóquio, o polo da indústria do suporte de leitura e entretenimento impresso.

Havia, porém, outro grupo de *mangakás* publicando em Osaka, com produções encontradas em *kashibon'ya*, bibliotecas que alugavam os *mangás* e livros por um valor irrisório (SCHODT, 1988; ITO, 2008). Com 30 mil *kashibon'ya* em território japonês, assim como o *kami-shibai*, em resposta à demanda do público leitor, propiciava entretenimento acessível à grande parcela da sociedade. Muitas narrativas eram criadas exclusivamente para

essas bibliotecas, e o sucesso de *Kage* e *Machi* (traduzido para português como *Sombra e Cidade*) fez as *kashibon'ya* criarem listas de espera para seus leitores.

As bibliotecas pagas reuniam um grupo leitor diferente daquele que acompanhava as publicações infantis. Atraindo estudantes do ensino médio e da faculdade, além de jovens que trabalhavam em fábricas, os artistas do *kashibon'ya* utilizavam a técnica cinematográfica, popularizada por Tezuka, adaptando o traçado utilizado na época para uma ilustração mais séria, próxima à realidade e com temas mais adultos. A partir dessas mudanças, criou-se um novo gênero de *mangá*, o *gekigá* (imagens dramáticas, em português) – segmentação que será trabalhada no Capítulo 2 desta tese –, o qual passou a ser desenhado por artistas reconhecidos, até o advento da televisão, por suas apresentações de *kami-shibai*. Saitō Takao, Satō Massaki e Tatsumi Yoshihiro (autor de *Kage*) foram os primeiros artistas a cunhar o termo *gekigá*.

Seriado de 1959 a 1962, *Ninja bugeichō* (*A secreta arte marcial do ninja*, em português), de Shirato Sanpei, Figura 32, uma das obras-primas do *gekigá*, foi muito popular entre estudantes e professores universitários, por tratar dos aspectos histórico e social. Tendo como cenário um Japão feudal, Shirato utilizou-se de alegorias como a estratificação social samurai e as mudanças sociais ocorridas em sua decorrência para representar o tumulto em que se encontrava a nação japonesa, devido à assinatura do Tratado de Segurança e de Cooperação Mútua entre o Japão e os EUA<sup>19</sup>, em 19 de janeiro de 1960.

---

19 Embora a dominação dos EUA sobre o Japão tenha chegado ao fim em abril de 1952, com a assinatura do Tratado de Paz de São Francisco ou Tratado de Paz com o Japão – que visava a manter a paz mundial e a segurança internacional, buscar a cooperação entre os povos e soluções para os problemas econômicos, sociais, culturais e humanitários –, as tropas estadunidenses não foram totalmente retiradas do território japonês. Isso porque o Japão seria considerado um aliado asiático na luta dos EUA contra a Guerra Fria, o socialismo russo e chinês e por estar geograficamente próximo à Coreia, que ainda estava em guerra. Ainda que relutante, o Japão foi pressionado a subordinar-se aos EUA e a assinar o Tratado de São Francisco e o Tratado de Segurança e de Cooperação Mútua entre o Japão e os EUA, em 8 de setembro de 1951. Esse tratado foi revisado e renovado em 1960. Atualmente, há 50 mil tropas estadunidenses na cidade de Okinawa, Japão.

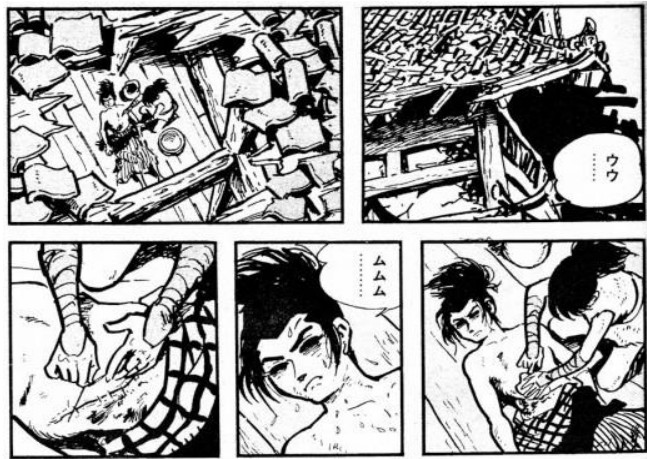


Figura 32: *Ninja bugeichō*, como mencionado anteriormente, tem um traçado diferente das publicações feitas na década de 1950. Salienta-se a verossimilhança com o biótipo japonês, aspecto que será modificado com a influência das histórias em quadrinhos ocidentais e com a popularização do *mangá* no Ocidente.

A incrível popularidade do *mangá* ao final da década de 1950, decorrente do esforço de artistas como Tezuka, levou a que a Kōdansha, uma das maiores editoras japonesas, passasse a publicar semanalmente, em março de 1959, revistas de histórias em quadrinhos japonesas que visavam o público jovem e adulto masculino. Com 300 páginas, a *Shōnen Magajin* (*magazine*) encontrou um filão junto aos jovens japoneses, que, após o rápido crescimento econômico nacional, começaram a adquirir cada vez mais *mangás*. Sem hesitar, outras editoras passaram a publicar tanto para os *shōnens*, com três edições semanais, quanto para as *shōjos*, com duas edições, também semanais. Com o crescimento do mercado editorial de *mangá*, o público leitor já podia comprar suas revistas favoritas, levando as *kashibon'ya* ao declínio e seus artistas a trabalhar com a elite das histórias em quadrinhos japonesas.

Dois grandes revistas de formatos muito semelhantes ascenderam nessa época: a *Shōnen Mangajin* e a *Shōnen Sandê*<sup>20</sup>. As vendas do *shōnen Mangajin* intensificaram-se com publicações de *Kyōjin no hoshi* (*A estrela dos gigantes*), escrito por Kajiwara Ikki e desenhado por Kawasaki Noboru, em 1966. O *mangá* é baseado em um herói nacional do *baseball* que conquistou o Japão com sua habilidade em campo e com seu carisma fora das quadras: Nagashima Shigeo, contratado pelo Yomiuri Giants, em 1957, onde se tornou o maior jogador de *baseball* japonês. A narrativa elabora o crescimento de Nagashima – chamado de *Hoshi no mangá* –, as incessantes horas de treinamento com seu pai Hoshi

20 Durante a década de 1960, revistas de *mangá* visando ao público masculino e adulto foram fundadas uma após a outra. Assim como *Shōnen Mangajin* e *Shōnen Sandê*, revistas como *Manga panchi* (*punch*), *Manga goraku* (entretenimento), *Manga akushon* (*action* em inglês), *Biggu Komikku* (*Big Comic*), *Yangu Komikku* (*Young Comic*) e *Purei komikku* (*Play Comic*) também ascenderam junto ao público leitor japonês.

Ittetsu, até sua transformação em herói nacional.

Já em 1968, a *Shōnen Magajin* lançou *Ashita no Jō* (*Ashita no Joe*, em inglês), de Chiba Tetsuya e Takamori Asao, que tem como protagonista Yabiki Joe, jovem da classe trabalhadora japonesa e com grande potencial para ser campeão no boxe. Após um incidente, Joe é encaminhado ao centro de detenção juvenil, onde recebe cartões de seu treinador Tange Danpei, um antigo boxeador profissional, com várias técnicas de boxe que devem ser treinadas e aprendidas. A protagonista aprende a confiar em seu próprio talento e torna-se uma pessoa melhor. Assim como *Ashita no Jō*, *Kyōjin no hoshi* é uma narrativa acerca de esforço e perseverança como alicerces para alcançar o sucesso e, segundo Schilling (1997, p. 26), seus leitores identificavam-se devido ao elemento da coragem em lutar contra aspectos sociais e econômicos importantes no Japão à época.

Desde então, o número de vendas de revistas de *mangá* ganhou um *boom*. Em 1966, a circulação de *Shōnen Jampū* (*Shōnen Jump*) – uma das maiores edições vendidas até hoje no Japão – passou de um milhão, e, em 1978, as vendas de *Shōnen Jampū* e de *Shōnen Champion* ultrapassaram dois milhões. *Shōnen Jampū*, em dezembro de 1984, vendeu mais de quatro milhões de cópias em uma semana (SCHODT, 1988, p. 67) e em 20 anos a revista vendeu mais de seis milhões de cópias (ITO, 2008, p. 38). Já em 2011, a venda de *mangás* passou de três bilhões de ienes, sendo que os dez *mangás* mais populares chegaram à marca de 81 milhões de cópias vendidas <sup>21</sup>.

A década de 1960 também foi de suma importância na história da arte sequencial japonesa, devido: à popularidade do *mangá* e do *boom* em seu número de vendas, à diversidade das publicações que visavam sujeitos e faixas etárias diferentes, à abertura do mercado editorial para *mangakás* mulheres, que mostraram, por meio da popularidade de suas histórias, compreender melhor a psicologia feminina, e à ascensão do gênero *gag mangá* (humor amarelo).

Akatsuka Fujio, como mencionado anteriormente, é considerado o rei do *gag mangá*. Nascido em 1935 na Manchúria, o artista retornou ao Japão após a guerra, iniciou sua carreira de *mangaká* como ajudante de Tezuka e ficou conhecido por transpor para sua arte observações quanto ao comportamento e à psicologia humana. Dentre suas criações, suas personagens são únicas, hilárias e transformaram-se em heróis nacionais, como o pai de Baka-bon, Iyami e Nyarome. Traduzido, literalmente, como “o gênio idiota”, *Baka-bon*,

---

21 Disponível em:

<<http://www.oricon.co.jp/entertainment/ranking/2011/bookrank1201/index06.html>>. Acesso em: fev. 2012.

personagens encontradas na Figura 33, é considerado um ícone da transposição do *mangá* para a animação veiculada na televisão japonesa, por descrever cenas engraçadas por não condizerem com o convencional. O pai de Baka-bon, na tentativa de se ajustar à “normalidade” da sociedade, acaba a ridicularizando, por mostrar a realidade<sup>22</sup>.



Figura 33: Personagens do *mangá Baka-bom*, de Akatsuka Fujio.

Assim como com a arte sequencial no Ocidente, a violência e a tolice, elementos fundamentais das narrativas *gekigá* e *gag mangá*, encontrados nos *mangás*, independentemente de sua popularidade, foram considerados má influência por deturparem as noções de comportamento e moral infantil do Japão (AMANO, 2004; SCHODT, 1988), fomentando manifestações e boicotes às publicações.

Apesar dos protestos, em 1968, *Shōnen Jampū* lançou *Harenchi gakuen* (escola infama, em português), Figura 34, que logo foi criticado e acoimado como vulgar, pois explorava o erotismo da conduta das personagens masculinas – alunos e professores – ao ver as calcinhas e os corpos nus das personagens femininas. Revolucionando modelos culturais e comportamentais, *Harenchi gakuen*, desenhado por Nagai Go, foi publicado de 1968 a 1972 e é considerado o primeiro *mangá* erótico moderno, até mesmo o primeiro *hentai* moderno – segmentação que será trabalhada no Capítulo 2 desta tese –, apesar de Nagai nunca ter desenhado qualquer cena de nudismo e de natureza sexual.

---

22 Em *Baka wa Nihonsei ga ii no da* (traduzido literalmente como *Os melhores tolos são feitos no Japão*), Akatsuka representa a adoração de alguns japoneses por tudo que venha dos EUA com Non-chan, uma ex-colega de colégio da mãe de Baka, a qual defende que qualquer produto importado é melhor do que o produzido no Japão. Assim, Non-chan tem desde bolsas importadas até seu cão, além de recusar-se a consumir o chá japonês oferecido em sua visita à casa da família de Baka. O pai – de lenço na cabeça – ao ouvir o latido observa com certa ironia: “Uau, ela até late em inglês!” (AKATSUKA, 2000, p. 58-69).



Figura 34: Após 40 publicações, *Akiba blog* comparou as edições mais criticadas em 1968 – *Harenchi gakuen*, de Nagai Go – e em 2008 – *To Love-ru Trouble*, escrito por Hasemi Saki e ilustrado por Yabuki Kentaro. Percebe-se o hiato entre as noções de erotismo e de modelos culturais e comportamentais representados nessas duas histórias.

Os editores de *mangá* logo perceberam a força do mercado editorial japonês e, astutamente, passaram a produzir animações, programas para televisão, *action figures* e outros produtos com base em suas narrativas mais populares (SCHODT, 1988; SHIMIZU, 1991; KAWASAKI, 1996; GRAVETT, 2004). Eles constataram, também, que o público leitor mais suscetível era o feminino infantil e, por isso, passaram a incluir em suas edições – *Shōjo furendo* (*Friend*), *Māgaretto* (*Margarete*), *Shōjo komikku* (*Comic*) e *Nakayoshi* (*Boas amigas*) – suplementos, como cartas, adesivos, papal de carta, bonecas de papel. Essas adições tornaram-se tão populares quanto as narrativas e as revistas de *mangá*, pois as meninas, contrariamente aos meninos, ao reconhecer que não eram mais crianças, explicitaram o odiar coisas feias, meninos, sujeira e cenas violentas, além de colecionar o que gostam (EVERS, 2001, p. 6).

A intensificação na venda de *shōjo mangá* mudou a partir de 1972 com a dominação da publicação do gênero por *mangakás* mulheres, que conquistaram um público leitor ávido por um traçado mais delicado e figurativo de emoções. Assim como as narrativas para meninos, o *shōjo mangá*, para meninas, tinha como modelo comportamental o perseverar independentemente da situação e o conquistar o fim, apesar do trabalho árduo. Estes eram abarcados pela temática da amizade, por discussões, triângulos amorosos, paixões, não reciprocidade de sentimentos, competição, ciúme e qualquer outra emoção envolvida no processo de alcançar um objetivo, elementos importantes na instrução da juventude em um Japão moderno, acelerado e competitivo.

Destarte, a publicação de narrativas que descrevessem a trajetória de um trabalhador foi uma questão tempo. *Atenshon puriizo* (*Attention Please*), de Hosokawa Chieko, publicado de 1970 a 1971 pela revista *Shōjo Furendo*, é um exemplo do gênero *konjō mangá*, por



abranjer aspectos relacionados ao trabalho, como o treinamento, a necessidade de aperfeiçoamento de habilidades para alcançar um posto de destaque em sua profissão. As protagonistas dessa narrativa eram comissárias de bordo na companhia aérea *Japan Airlines*, que reforçaram noções culturais e comportamentais japonesas, como o aprender por meio de erros, além dos normalmente encontrados em narrativas para o público leitor feminino. O *mangá* também enfatizou a necessidade de aprender a língua inglesa como um idioma de abrangência internacional – resultados da imposição territorial dos EUA sobre o Japão no pós-guerra e da dominação econômica sob os demais países.

Outro subgênero advindo do *shōjo mangá* na década de 1970 foi o *yaoi* (*Boys Love* ou *BL*). Com a sexualidade como temática, essas narrativas encetaram a homossexualidade masculina, que, segundo Ôgi (2001, p. 151), deixou de focar em uma menina romanticamente interessada em um menino e passou a descrever relacionamentos entre os próprios meninos. Em uma indústria dominada por *mangakás*, editores e os próprios donos das revistas homens, a resposta à publicação de uma narrativa que atualmente é classificada como um subgênero do *hentai softcore* – segmentação que será trabalhada no Capítulo 2 desta tese – foi de repulsa e de espanto. Isso porque o *yaoi* era desenhado por mulheres e para mulheres.

A despeito das críticas acirradas e de o subgênero ser tachado como uma “violação do *mangá*”, a indústria da narrativa imagética japonesa foi estimulada de forma criativa. Sua constante popularidade sugere, também, que o público leitor feminino de arte sequencial não tem preconceito algum quanto ao homossexualismo (ITO, 2008, p. 42).

Alguns dos *mangás* publicados na época continuavam a representar aspectos histórico, cultural e comportamental de uma parcela da comunidade japonesa, como *Otoko Michi* (traduzido literalmente como *O caminho de um homem*), seriado no *Shōnen Sandê* em agosto de 1970. Nessa narrativa, chineses e coreanos, uma minoria étnica residente no país de sol nascente, foram caracterizados pejorativamente em cenas onde intimidavam mercantes e tentavam estuprar mulheres em um Japão pós-guerra. Após protestos organizados pelo *Nihon Chōsen Kenkyusho* (Instituto japonês de estudos coreanos), os editores de *Shōnen Sandê* foram forçados a pedir desculpas publicamente pelo jornal *Kumamoto Nichinichi Shimbun*, em 1991.

Ainda na década de 1970, revistas *mangá* que visavam empresários japoneses começaram a incluir em suas edições o gênero *kyōyō* (*mangá* acadêmico ou educacional). A história em quadrinhos informacional, dessemelhante aos demais gêneros e subgêneros do *mangá*, não apresenta uma narrativa estruturada, as protagonistas encontram-se tentando

aprender como algo funciona e suas edições são similares às séries *Primeiros Passos*, no Brasil, e “[...] *For Beginners*”, nos EUA. Após o *mangá boom* no Brasil, em meados da década de 1990, encontra-se uma grande variedade de publicações *kyōyo* em português, como exemplifica a Figura 35.



Figuras 35: Um exemplo do gênero *kyōyō*, a série “guia *mangá* de”, em português, é uma publicação em conjunto da Novatec Editora com as editoras No Starch Press, EUA, e Ohmsha, Japão. Cada guia é escrito por um especialista na área e ilustrado por um *mangaká* para garantir a autenticidade e exatidão de um *kyōyō*.

Desde 1977, o *mangá* passou a ser reconhecido como uma ferramenta educacional, inicialmente em Universidades japonesas, e, a partir de 1985, obras de Tezuka e Satō começaram a fazer parte de livros didáticos dos ensinos fundamental e médio no Japão. Edições de *Nihon keizai nyumon (Introdução à economia japonesa)* foram traduzidas para o inglês, em 1988, e o francês, em 1989, desencadeando a publicação de uma série de *kyōyō* no Ocidente. Por meio da leitura de tais edições, muitos leitores para além das fronteiras do Japão tiveram acesso às informações e às representações de aspectos singulares do país. Exprimindo a relevância das histórias em quadrinhos japonesas o Ministério de Defesa Japonesa, em 2004, publicou seu relatório anual em formato *mangá* para incentivar a leitura e conscientizar a população das atividades do governo.

Legitimado como suporte de leitura e mídia de entretenimento, as editoras com publicações segmentadas do *mangá*, em 1980, passaram a visar o público leitor composto por adultos, trabalhadores e donas de casa, que cresceu lendo esse suporte de leitura. Desse modo, o *redikomi (mangá para mulheres)* foi concebido e fascinou por trabalhar com maturidade, tanto na narrativa quanto no traçado, assuntos cotidianos da vida de uma mulher. Amor, romance, escolha de parceiros, matrimônio, vida familiar, sexo, amizades e luxúria foram

ilustrados e representados com liberdade por *mangakás* mulheres que não recearam em fazê-lo. Ao término da década de 1980, a popularidade das histórias em quadrinhos japonesas como multimídias era incontestável (ITO, 2000, 2002).

A consolidação da arte sequencial japonesa como um determinado suporte de leitura implica a estabilização de um grupo leitor específico, que, além de ser receptor, articula o gênero em mudanças frequentes e influencia o texto na reavaliação de suas marcas. Nesse contexto de influências, formadoras e igualmente preocupantes e controversas, publicaram-se, em 2005, *Ken Kanryu (Onda de ódio aos coreanos)*, de Yamano Sharin, e *Manga Chugoku nyumon (Mangá introdutório à China)*, de Akiyama Geroge e Bunyu Kō. Nessas narrativas, encontra-se o reflexo do fenômeno desencadeado no Japão com a ascensão da cultura chinesa e coreana no Oriente e no Ocidente. *Ken Kanryu* e *Manga Chugoku nyumon* fomentam os sentimentos anti-Coreia e anti-China – devido às disputas territoriais e imposições ideológicas – motivos para o início da Segunda Guerra Mundial e ainda existentes no Japão.

Diante disso, o reconhecimento do *mangá* como representação artística, cultural, social e comportamental japonesa pode ser considerado como o fundamento da popularidade de um suporte de leitura versátil que aplica, em seu jogo de palavras e imagens fascinantes, comentários políticos e sociais, socialização de aspectos que constituem a sociedade japonesa e que entretêm seu público leitor de inúmeras maneiras. Adverso, em uma perspectiva ocidental, o *mangá* abrange temas como a sexualidade, o sexismo, a violência, a xenofobia e estabelece modelos a serem imitados por um grupo leitor não discernente. Costumes, vestimentas, vocabulário, jogos, valores culturais e ideológicos, normas de conduta social e fantasias também são transpostos para o *mangá*, assim como para qualquer gênero textual e suporte de leitura.

## 1.2 O anime

A palavra *anime* (*animation*, palavra advinda do inglês) refere-se, no Japão, a qualquer tipo de desenho animado, independentemente da origem. Para o Ocidente, entretanto, esse termo é utilizado para designar desenhos produzidos no Japão ou que apresentem suas características estruturais e códigos de linguagem específicos. O *anime*, aos interessados por cultura nipônica, “seria um tipo de arte japonesa contemporânea, rica e fascinante, com uma narrativa e estética visual distinta, a qual parte da cultura tradicional japonesa e avança à extremidade cortante na arte e na mídia” (NAPIER apud MACHADO, 2009, p. 29-30).

Majoritariamente, os *animes* são baseados nas narrativas apresentadas nos *mangás* de sucesso no Japão. Contudo, a violência e a sensualidade encontradas nessas narrativas são minimizadas quando transpostas para o formato de animação, por ter uma maior veiculação, dentro e fora do Japão, e ser mais atrativa para o público infantil. O *anime*, no seu país de origem, não é algo voltado somente para crianças. Os públicos juvenil e adulto, inicialmente oriental e depois ocidental, descobriram no formato uma série animada com direção, enredo e trilha sonora altamente sofisticados, que ganhou no Japão o rótulo de “principal exportador de cultura” japonesa (NAPIER, 2005, p. 5).

### **1.2.1 A origem e a ascensão do *anime* no Japão**

Foi em 1909 que ocorreu o primeiro contato entre os desenhos animados comerciais e o Japão. Majoritariamente, estes eram importados do Ocidente e não demorou muito para que os artistas japoneses começassem a experimentar e produzir suas próprias animações. O primeiro curta-metragem do país do sol nascente foi *Imokawa Mukuzou Genkanban no Maki* (*A história do zelador Mukuzou Imokawa*), produzido por Shimokawa Ōten – desenhista e colaborador da *Tokyo Puck*. Datado de 1917, este é mudo e tem cinco minutos de duração, conforme a tecnologia disponível na época (SATO, 2007, p. 33). Credita-se o título do “pai da animação japonesa”, entretanto, ao diretor Masaoka Kenzo (1898-1988) – iniciou suas produções artísticas como animador na década de 1920 – devido à adaptação de *Kumo to Churippu* (*A aranha e a tulipa*) – premiado livro infantil – para animação em 1943. Essas animações são apresentadas nas Figuras 36 e 37.



Figura 36: Por ser o primeiro *anime* de que se tem conhecimento, as técnicas usadas para a produção de *Imokawa Mukuzou Genkanban no Maki* são desconhecidas. Especula-se que Ōten Shimokawa desenhou em um quadro negro utilizando giz.



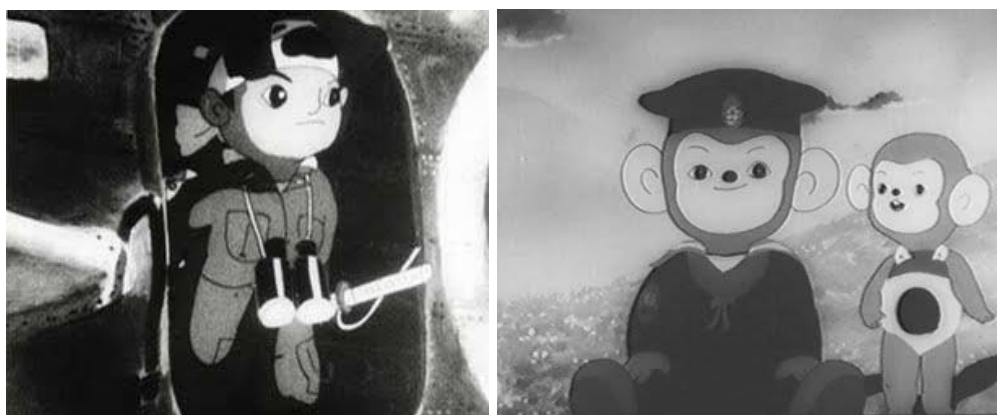
Figura 37: *Kumo to Churippu* tem como protagonista uma aranha que, ao tentar atacar uma joaninha, é atraído até uma tulipa. A narrativa visava o público infantil.

As primeiras produções do *anime* no Japão, durante o cinema mudo, foram, sobretudo, adaptações de contos populares tradicionais japoneses. Com o advento do cinema sonoro no Ocidente e depois no Oriente, a concorrência com animações estrangeiras compeliu o aperfeiçoamento técnico do *anime*, cujas produções passaram a ocorrer em Tóquio e Kyoto, principais cidades na publicação do *mangá* na época. Assim como as publicações das histórias em quadrinhos japonesas, o período pré-Segunda Guerra Mundial foi de intensa influência e transformou a animação japonesa, gradativamente, em um instrumento de propagação ideológica e militar. Desenhos animados estadunidenses, como Betty Boop, Mickey e Popeye, foram proibidos em território japonês e substituídos por *puropaganda anime* (propaganda *anime*).

A primeira animação nipônica dividida em capítulos foi elaborada pelo Ministério da Marinha do Japão e lançada nos cinemas em 1943. *Momotarō no Umiwashi* (traduzido literalmente como *Momotarō, o valente marinheiro*), de Seo Mitsuyo, difundiu a expansão territorial e o militarismo japonês, com personagens como Momotarō (o menino pêssego) – parte do folclore japonês e já transposto para o *mangá* no formato *akahon*, “livro vermelho” – e diversas espécies de animais antropomorfizados que representavam as nações orientais que lutavam juntas por um só objetivo. Com 37 minutos de duração, *Momotarō no Umiwashi* é uma dramatização do ataque japonês a Pearl Harbor, cujo escopo era reprimir os *onigashimas* (demônios) – alegoria utilizada para retratar os estadunidenses e britânicos durante a guerra – que habitavam na ilha. Para afervorar os espectadores, o *anime* usa imagens do verdadeiro

ataque, de dezembro de 1941.

Com um lucro de 640 mil ienes nas bilheteria, o sucesso da aventura de Momotarō estimulou o Ministério a investir em uma continuação com alto nível técnico. Lançado em 1945, *Momotarō Umi no Shinpei* (*Momotarō, o divino soldado do mar*), Figura 38, com 74 minutos de duração, é creditado como o primeiro filme de animação de longa-metragem no Japão. Assim como o *anime* lançado em 1943, sua continuação tem o menino Momotarō como protagonista e permanece trabalhando com o elemento de animais de diversas espécies. Nessa segunda história, após completarem o treinamento naval para ingressar ao exército japonês, filhotes de urso, macaco, faisão e cachorro têm de dizer adeus às suas famílias e defender sua nação. Retratando o ataque surpresa à ilha de Amboina – nas Índias Orientais Neerlandesas, em 1942 –, o filme descreve os esforços japoneses para a liberação da Ásia, ideal defendido na época pelo Governo do Japão.



Figuras 38: *Momotarō Umi no Shinpei*, apesar do investimento, fracassou nas bilheteria devido às dificuldades de guerra, como a retirada das crianças, público-alvo, para as colônias agrícolas.

A imposição do hiato na produção de *animes* foi do findar da Segunda Guerra Mundial até meados da década de 1950, devido aos altos custos dos materiais utilizados, como celuloide, filme e tintas, que eram importados. O lançamento do segundo *anime* de longa-metragem japonês, intitulado *Hakuja Den* (a lenda da serpente branca), data de 1958 e causou comoção por ser a primeira animação colorida de longa-metragem a ser produzido no pós-guerra. A narrativa foi, também, o primeiro *anime* a ser lançado nos EUA, sob o título *Panda and the Magic Serpent* (traduzido como *O panda e a serpente mágica*). Dirigido por Yabushita Taiji, *Hakuja Den* resultou do grande empenho concentrado para recuperar a produção de animações japonesas (SATO, 2007, p. 34) e, em razão da bilheteria, provou que animações são mídias comerciais bem-sucedidas.

Considerado um épico mitológico, por se tratar de uma história de amor, um tema universal, *Hakuja Den*<sup>23</sup>, Figura 39, possui todos os ingredientes de um filme de animação convencional como os da Disney – um herói, uma heroína que abre mão de seus poderes em prol do amor, um vilão, animais fofos, cenas de música, dança e luta, além de um final feliz –, o que é compreensível, visto que o Japão teve acesso às animações produzidas pela companhia, como *Branca de Neve* (1937), *Bambi* (1942), *Cinderela* (1950), *A dama e o vagabundo* (1955), entre outros. Faz-se necessário salientar, entretanto, que os traçados das ilustrações seguem o padrão oriental do início do século XX e que a narrativa se baseia em uma lenda tradicional chinesa da Dinastia Song/Sung (960-1279).



Figura 39: Personagens do anime *Hakuja Den*. Argumenta-se que a escolha da produtora em lançar a primeira animação colorida japonesa com base em uma lenda chinesa foi para selar o acordo de paz entre os dois países depois da Segunda Guerra Mundial.

Apesar do atual *anime boom*, a animação japonesa, no pós-guerra, era ofuscada pelas produções cinematográficas de diretores como Mizoguchi Kenji (1898-1956) – *Yoru no Onnatachi* (*Mulheres da Noite*, 1948), *Narayama Bushi-Ko* (*A Balada de Narayama*, 1958) e

---

23 O jovem Xu Xian possui uma pequena cobra branca de estimação até que seus pais o forçam a livrar-se dela. Anos se passam e durante uma violenta tempestade, a serpente, que na verdade se tratava de um espírito com poderes mágicos, se transforma na bela princesa Bai Niang. Esta parte ao encontro de Xu Xian, por quem havia se apaixonado, mas o encontro dos dois é breve, pois um monge local, Fa Hai, que é capaz de sentir a presença de seres sobrenaturais por meio de sua bola de cristal, acredita que Bai Niang é um espírito maligno e decide separar os dois jovens. O monge arma um plano para acusar Xu Xian de haver roubado uma joia do tesouro imperial e consegue que o rapaz seja exilado para uma terra distante, longe de Bai Niang. Enquanto isso, outros dois animais pertencentes ao Xu Xian, Panda e Mimi, tentando encontrar seu dono, partem em uma aventura. No meio do caminho, Mimi acaba se envolvendo em uma confusão com um dos animais da Gangue do Porco Branco, e Panda se vê obrigado a lutar com o chefe da gangue, o próprio Porco Branco, para defender sua amiga.

*Oyusama (Senhorita Oyu)* –, Ozu Yasujiro (1903-1963) – *Banshum (Pai e filha, 1949)*, *Tokyo Monogarati (Era uma vez em Tóquio, 1953)* e *Ukigusa (Ervas flutuantes, 1959)* – e Kurosawa Akira (1910-1998) – *Ikiru (Viver, 1952)*, *Shichinin no Samurai (Os sete Samurais)* e *Rashômon*, ambos de 1954. A ascensão do *anime* no Japão ocorre como uma relação inversa ao declínio de sua indústria cinematográfica, e, apesar da contínua produção de filmes reconhecidos e provocativos, os estúdios e os diretores tiveram de competir com a televisão e com o cinema ocidental (NAPIER, 2005, p. 16).

Além dos *mangás*, a televisão influenciou diretamente na produção e popularização dos *animes* durante as décadas de 1950 e 1960. Apesar do advento televisivo em 1953 no Japão, demorou alguns anos para que esta pudesse ser adquirida pelo grande público. Destarte, os estúdios de produção de *animes* não se arriscaram até a década de 1960 a veicular algo na televisão, temendo o fracasso comercial. A primeira animação seriada produzida especificamente para esse veículo foi *Otogi manga karendã* (traduzido literalmente como *O mangá calendário de Otogi*), em 1962, com 312 episódios, de 3 minutos cada, acerca da história do Japão.

Já em 1963, a população japonesa teve acesso ao primeiro *anime* de 30 minutos: *Tetsuwan Atomu (Astro Boy)*. Além de visar o público infantil, este estabeleceu o formato da animação para a televisão que é seguido até hoje. Para viabilizar a transposição de um dos seus *mangás* de maior sucesso para *anime*, Tezuka buscou o patrocínio da emissora, de empresas fabricantes de objetos licenciados de suas personagens – que possuíam expectativas no crescimento dos ágios –, além de usar todas as suas economias no projeto. O sucesso convertido em lucros da animação de *Astro Boy* incentivou outros estúdios a investir em animações, tanto que, um ano após a estreia na televisão, 11 séries de *anime* começaram a ser transmitidas em canais japoneses, incluindo *Tetsujin 28-go* (de Yokoyama Mitsuteru, em 1960), *8 Man* (de Hirai Kazumasa, em 1968) e *Kimba* (de Tezuka Osamu, em 1965).

A animação japonesa no pós-guerra propendeu quanto às segmentações – de sujeito, de idade e de complexidade narrativa – e à estrutura, influenciada diretamente pela televisão. O seriado veiculado semanalmente em canais de televisão japoneses instigou a estrutura narrativa do *anime*, deixando-a com um maior número de episódios, divergente do formato cinematográfico. Esse formato seriado derivou, também, do transpor de narrativas seriadas em formato de *mangá* para animação.

Na década de 1970, a produção de animações japonesas expandiu seu público consumidor com versões de *animes* bem-sucedidos para o cinema. Em um esforço



concentrado para envolver emocionalmente os espectadores e satisfazer-lhes o ímpeto consumista, criou-se um complexo esquema envolvendo agências de publicidade, gravadoras, editoras, distribuidoras, papelarias, indústrias de alimentos e de brinquedos (SATO, 2007, p. 35). Esses eram, portanto, o melhor exemplo da popularidade das animações no Japão e no Ocidente na época, tanto que, se o número de vendas de um desses produtos decaísse bruscamente, a produção do *anime* e, provavelmente, a publicação do *mangá* seriam suspensas.

O público consumidor de animação teve acesso a dois grandes nomes da indústria do *anime*: Nagai Gō e Tomino Yoshiyuki. Embora tenha iniciado sua carreira como *mangaká* visando o público infantil, a maior contribuição de Nagai (1945) foi no gênero *mecha*, com o dispor de um humano para controlar os grandes robôs aclamados na época. Anteriormente a *Majingã Zetto*<sup>24</sup> (*Mazinger Z* ou *Tranzor Z*), Figura 40, e a *Debiruman* (*Devilman*), dois dos maiores sucessos de Nagai, os robôs eram controlados por controle remoto. Esses serviram de modelo para as animações com robôs no decorrer da década de 1970.

Já em 1979, Tomino Yoshiyuki (1941) concebeu uma narrativa acerca de robôs gigantes divergente das veiculadas até o momento. Tomino combinou as figuras gigantes e coloridas e as submergiu em uma realidade politicamente multifacetada, onde civis – sofrendo os efeitos da superpopulação e da poluição – encontravam-se em guerra contra colônias espaciais e a Federação da Terra (POITRAS, 2008, p. 52). *Mobile Suit Gundam*<sup>25</sup>, Figura 41, atraiu jovens e adultos, diferentemente do público ao qual foi destinado, e foi transposto para o cinema em *Mobile Suit Gundam I*, 1981; *Mobile Suit Gundam II: Soldiers of Sorrow*, 1981; e *Mobile Suit Gundam III: Encounters in Space*, 1982.

---

24 A narrativa parte da premissa de que humanos e robôs poderiam trabalhar como um só, além de expressar sentimentos, como a tristeza e a alegria.

25 As personagens que participam dessa batalha futurista visam a libertar-se das colônias da Terra que existem no espaço. Estas são complexas e suas ideologias não se classificam, simplesmente, entre o bem e o mal.



Figura 40: *Mazinger Z* é o precursor da interação humana com robôs gigantes.



Figura 41: Em *Mobile Suit Gundam*, os robôs gigantes – tradicionais em animações japonesas – são retratados como máquinas de guerras realistas e não como super-heróis invencíveis.

Houve, também, a ascensão de animações menos fantásticas, como *Ashita no Jō*, *Lupin III*<sup>26</sup> e *Sazae-san* – no ar desde 1969, uma das séries de maior sucesso no Japão e um dos primórdios do *family anime*. Em ritmo crescente e constante, na década de 1970, o *anime* definiu-se como um forte ramo da indústria de entretenimento japonesa, assim como a trilha sonora – músicas originais e em alta qualidade – que enriquecia a narrativa.

Em resposta ao público consumidor que cresceu juntamente com as produções de *animés*, as animações durante a década de 1980 tiveram estudantes do ensino médio e da universidade como público alvo. A animação amadureceu, e, assim como ocorreu com os *mangás* para adolescentes e jovens adultos, as narrativas adequaram-se à faixa etária à qual eram veiculadas.

Desse modo, *Chōjiku yōsa Makurosu* (*A guerra das Galaxias, Super Dimensional Fortress Macross*, ou simplesmente *Macross*), de Kawamori Shoji, e *Sōkō kishi Botomuzu* (*Tropas estelares* ou *Armored Trooper Votoms*), de Shioyama Norio – *mechas* do início da década de 1980 – tinham robôs futuristas como personagens, mas menores e antropomorfizados. Enquanto *Urusei yatsura* (*Turma do barulho*), de Takahashi Rumiko, apresentava aos espectadores a primeira personagem *pinup* chamada Luma – uma alienígena que normalmente vestia um biquíni tigrado –, *Kimagure orenji rōdo* (*Kimagure Orange road*), de Matsumoto Izumi, relatava o primeiro triângulo amoroso entre três adolescentes. Para o público mais maduro, *Lupin III*, mencionado anteriormente, e *Shiteli huntaa* (*City Hunter*), de Hojo Tsukasa, a história de um exímio pistoleiro e idiota libertino quanto a belas mulheres.

26 *Rupan Sensei* em japonês, de Kazuhiko Kato, sob o pseudônimo Monkey Punch, narra as aventuras de um grupo de ladrões liderados por Arsène Lupin III, neto da protagonista da série de romances medievais de Maurice Leblanc. O *mangá* teve sua primeira publicação em 1967 e gerou uma rendosa franquia no Japão.

*Kaze no tani no Nausicaä (Nausicaä do Vale do Vento)*, encontrada na Figura 42, data de 1984 e é considerada, segundo críticos, a obra-prima dos *animes*. A arte de Miyazaki Hayao é reconhecida pela beleza do traçado e delicadeza da animação. A concepção visual de cada objeto é única e se encaixa perfeitamente na narrativa; nada parece estar ali por acaso, especialmente ao tratar de assuntos polêmicos como a ética ambiental, as guerras, as consequências do desenvolvimento desenfreado das cidades e a dignidade humana. Miyazaki criticou a realidade da sociedade japonesa, onde casos de asma, doença de *minamata* (mal neurológico causado pela intoxicação de metais via água) e osteoporose combaliram o Japão durante seu processo de desenvolvimento econômico. Marcado por fortes protagonistas femininas, o trabalho de Miyazaki<sup>27</sup> é porta-voz de questões relevantes. Suas personagens têm alma, e todas as facetas são apresentadas indo além do arquétipo corriqueiro de uma heroína. Não obstante a influência do traçado arraigado por Tezuka, o traço dos desenhos de Miyazaki tem influência nítida de artistas europeus. Além disso, as páginas têm uma quantidade grande de quadros e há um maior uso de hachuras que de retículas, divergindo, assim, do formato tradicional do *mangá*.



Figura 42: "De nada adianta tudo ficar tão limpo, se o mundo inteiro se transformar numa área morta, onde nem os bichos podem sobreviver. O homem em si pode ser considerado uma sujeira...". Palavras de *Nausicaä*.

A disseminação do videocassete no Japão durante a década de 1980 contribuiu para fomentar produções lançadas diretamente no formato de vídeo, e não mais veiculadas no cinema ou na televisão. *Original video animation* (OVA) possibilitou às produtoras de animações segmentar ainda mais o *anime*, além de obter um suporte de leitura que permite o

---

27 Como *Tenku no shiro Laputa (Castelo no céu)*, de 1986; *Tonare no Totoro (Meu vizinho Totoro)*, de 1988; *Mononoke Hime (Princesa Mononoke)*, de 1997; *Sen to Chihiro no Kamikakushi (A viagem de Chihiro)*, de 2003.

testar de novos conceitos e o inovar. Esse novo formato auxiliou na ampliação do gênero erótico, diversificando-o desde o pornográfico *hardcore* até o erótico com qualidades literárias (POITRAS, 2008, p. 54).

Em constante transformação, ao final da década de 1980, duas animações estabeleceram um novo patamar para os *animes* futuros. A complexidade de suas narrativas e a riqueza visual encontrada na atenção e no detalhamento do ambiente no qual as histórias ocorrem fizeram de *Akira*, de Ôtomo Katsuhiro, de 1988, e *Oritsu uchugun oneamisu no tsubasa (Royal Space Force)*, de Yamada Hiroyuki, de 1987, histórias extraordinariamente verossímeis. A trama de *Akira* gira em torno da ideia básica de indivíduos com poderes sobre-humanos, em particular as capacidades psicocinéticas, no entanto grande parte da história não se concentra apenas nessas propensões e sim nas pessoas envolvidas, nos problemas sociais e políticos. Nesse enredo, o comentário social não é particularmente profundo ou filosófico, e sim um olhar crítico sobre a alienação da juventude, a ineficiência e a corrupção do governo e um sistema militarizado, desagradado com os compromissos da sociedade moderna. Já a narrativa de *Oritsu uchugun oneamisu no tsubasa* trata da exploração humana. Sua protagonista, Lhadatt, passa a reconhecer humildemente o quanto aprende com as pessoas com quem tem contato, independentemente da nação ou da ideologia, conhecendo, portanto, mais sobre si mesma. É, assim, uma alegoria da nação japonesa.

Quarenta anos após o término da Segunda Guerra Mundial, a situação econômica no Japão encontrou-se em recessão. À medida que as empresas reduziam o nível dos estoques e o gasto de capital, as pessoas restringiam seus gastos em consumo e investimentos. A crise econômica japonesa – conhecida como economia de bolha – impulsionou o *anime boom*, assim como o *mangá boom* no pós-guerra. Os japoneses encontraram nas animações entretenimento acessível, somado ao fato de que este estava em constante expansão quanto à ampla segmentação.

*Fushigi no umi no Nadia (Nadia, the secret of blue water)*, veiculado de 1990 a 1991, foi inspirado na obra *20.000 Léguas Submarinas*, de Jules Verne, e foi uma das primeiras produções da rede de televisão NHK e Gainax. Em 1995, esta transpõe para animação o *mangá Shinseki ebangerion (Neon Genesis Evangelion)* e concebe um dos *animes* mais populares de todos os tempos. Retornando ao elemento ao qual a animação japonesa é imediatamente associada, robôs gigantes, *Neon Genesis Evangelion* tem como trama central a tarefa de salvar a Terra, 15 anos após cataclismo que dizimou a humanidade, de inimigos chamados de “anjos”, e, a cada novo episódio, novas personagens são apresentadas, situando

o leitor telespectador sobre o passado das protagonistas. A relevância desses *animes* vai para além de sua popularidade, pois resultou na criação de um nível de censura acerca da sensualidade das personagens, como ilustra a Figura 43. Dentre essas e outras animações de sucesso, no Japão e no Ocidente, destacam-se, também, *Tenkafurōnee (Escarflowne)*, de 1996, *Cowboy Bebop*, de 1998, *Pāfekuto buru (Perfect Blue)*, de 1997, e baseado no romance de Yoshikazu Takeuchi, *Mōsō Dairinin (Paranoia Agent)*, de 2004, e *Papurika (Paprika)*, de 2006.



Figura 43: Exemplo de sensualidade das personagens de *Neon Genesis Evangelion*.

Inicialmente desenhadas e pintadas à mão, as ilustrações passaram a ser feitas usando uma mesa digitalizadora digital – ou desenvolvidas em papel e escaneadas para o computador – e coloridas digitalmente. A aplicação dessa nova configuração permite um maior controle na qualidade das imagens e cores, além de possibilitar a combinação entre imagens bidimensionais e as tridimensionais criadas no computador (POITRAS, 2008, p. 58). Nesse ensejo, séries como *Uitchi huntã Robin (Witch Hunter Robin)*, de 2002, *Rasuto egusairu (Last Exile)*, de 2003, e *Kōkaku kidōtai inosensu (Ghost in the Shell)*, de 2004, foram concebidas (Figura 45).



Figura 44: O estabelecer de combinações entre o ilustrar e o colorir bi e tridimensional, *Ghost in the Shell* viabiliza a harmonização das ilustrações e das cores. Desafio quando as ilustrações eram pintadas a mão nas décadas de 1970 a 1990.

Para além das fronteiras do Japão, o confinante relacionar da animação japonesa à cultura popular do país – ou subcultura ocidental – desconsidera que esse suporte de leitura midiático é arraigado em tradições culturais eruditas. Se observado com mais atenção, nesse suporte encontram-se influências do teatro *kabuki*, do *ê-makimono*s, da fotografia e do cinema, no que concerne a sua linguagem não verbal. Já a narrativa, frequentemente complexa, aborda questões contemporâneas por um viés literário e estimula seus leitores espectadores de uma forma que outro suporte de leitura talvez não o faça. Devido à popularidade e à acessibilidade, o *anime* rompe barreiras culturais e econômicas, além de afetar uma maior parcela da sociedade, quando comparada a outras representações culturais japonesas eruditas. À luz dessas argumentações, a animação produzida no Japão, um fenômeno cultural, deve ser apreciada quanto às representações dos aspectos social, ideológico, comportamental e histórico.

### 1.3 O mangá e o anime no Brasil

A primeira leva de *mangás* a chegar ao Brasil de que se tem informação integrava a bagagem dos imigrantes pioneiros japoneses<sup>28</sup> de 18 de junho de 1908, vindos no navio *Kasatu Maru*. A imigração japonesa para terras brasileiras fez parte do acordo assinado entre Brasil e Japão, em 1895, justificado pela necessidade do governo japonês em aliviar a carga demográfica do país, diminuindo, assim, os protestos populares por melhores condições de vida e emprego. Essa necessidade foi benquista pelo governo brasileiro, que buscava expandir sua exportação de café, vendo vantagem em receber mão-de-obra para a lavoura cafeeira (SAKURAI, 2007, p. 245).

A promessa de enriquecimento muito fácil foi o principal argumento da propaganda que incentivava a imigração incitada pelo governo japonês, o qual afirmava haver muita “terra” disponível no Brasil e que aos imigrantes era somente necessário estender os braços para que algo para comer fosse encontrado. A ação governamental japonesa obteve êxito aditado às consequências negativas da crise econômica de 1929 e da tentativa de expansionismo territorial – Primeira e Segunda Guerra Sino-Japonesa e Guerra Russo-Japonesa – que afetavam a população. Assim como o ocorrido com todos que imigraram para

---

28 Aproximadamente 250 mil imigrantes japoneses chegaram ao Brasil entre 1908 e 1970, em fluxo contínuo, exceto durante o período da participação brasileira na Segunda Guerra Mundial, entre 1942 e 1945.

o Brasil, os imigrantes japoneses vinham com o sonho de trabalhar, enriquecer e, depois, voltar ao Japão com melhores perspectivas de vida.

A chegada de famílias japonesas inteiras, e não somente de jovens do sexo masculino, marcou a diferença entre o processo imigratório japonês para o Brasil – quando comparado com os processos imigratórios de países europeus para o Brasil. Isso ocorreu porque a condição prévia para a imigração era a chegada ao território brasileiro de, pelo menos, três pessoas aptas para o trabalho, sem que outros membros da família fora das condições previstas fossem impedidos de acompanhá-los. Desse modo, o equilíbrio demográfico de imigração japonesa em território brasileiro foi estabelecido com a vinda de adultos, crianças e idosos de ambos os sexos.

Uma vez estabelecidos no Brasil, os imigrantes japoneses, assim como os imigrantes de origem europeia, temiam a chamada *caboclicização* ou *acablocamento* – termo utilizado para definir o tipo de relacionamento entre os imigrantes e os nativos da zona rural. Temerosos que a relação resultasse na diminuição cultural dos imigrantes japoneses e de seus descendentes, tomaram a iniciativa de criar escolas japonesas, cujo objetivo inicial era a manutenção da língua materna. A despeito dessas escolas, tinha-se acesso permanente ao idioma por meio de livros, discos de música e *mangás shogakku*, de cunho didático.

As histórias em quadrinhos vindas do Japão, dentro do contexto e das circunstâncias em que os imigrantes japoneses e as próximas gerações de seus descendentes viviam, possibilitavam a aquisição da linguagem coloquial e a manutenção do idioma, transmitir e propagar aspectos culturais, sociais e ideológicos transpostos para essas narrativas e divulgar as novas tendências no Japão. O suporte de leitura chegava ao Brasil por meio de importação e distribuição especializadas – estabelecimentos encontrados, majoritariamente, no Bairro da Liberdade em São Paulo –, e, então, os exemplares eram endereçados às colônias nipônicas na zona rural paulista e paranaense.

Embora o *mangá* tenha chegado adiante ao Brasil, sua popularidade para além das fronteiras do Japão ocorreu inicialmente na comunidade leitora europeia e estadunidense e teve de sobrelevar a xenofobia e o protecionismo comercial. A comercialização das histórias em quadrinhos vindas do Japão no exterior requeria, também, dispendiosas modificações, envolvendo a dificuldade na tradução, o tamanho do suporte de leitura, a organização da narrativa com a posição inicial dos quadros da direita para a esquerda, seguindo a ordem de leitura japonesa. Quanto a esse aspecto, cogitou-se a possibilidade de “espelhar” a página que resultaria na transformação de personagens destros para canhotas, nas dobras e nós de roupas

tradicionais japonesas mostradas erroneamente. Se os quadros permanecessem “não invertidos”, mas modificados quanto a sua sequência, as falas das personagens poderiam ficar fora de ordem (GRAVETT, 2004, p. 156). A relutância inicial dos editores ocidentais diante da edição do *mangá* os fez ignorar a possibilidade de que o sujeito leitor estivesse preparado para ler as narrativas de “trás para frente”.

Diferentemente do *mangá*, o *anime* impunha a necessidade de poucas e simples mudanças, como um novo título, a dublagem, a edição e a adequação de cenas e, assim, de representações de aspectos que compunham a sociedade japonesa considerados discrepantes sob uma perspectiva ocidental. Além de uma forma barata de preencher as grades de programação infantil na televisão nas décadas de 1970 a 1990, as animações japonesas prepararam e incentivaram um público leitor ávido e leal para a leitura do *mangá* anos depois.

Algumas representações de aspectos que constituem a sociedade japonesa, por meio das linguagens do *mangá*, podem ser, sob uma perspectiva ocidental, consideradas violentas e de apelo sexual. Esses elementos, quando convertido o *mangá* para o *anime*, são minimizados ou excluídos, ou pelas próprias produtoras japonesas, durante o processo de transposição de um suporte para o outro, ou pelos canais de televisão ocidentais que importam a animação, durante a dublagem. A popularidade entre o público infantil ocidental é uma das justificativas para tais modificações. É no hiato cultural existente entre o Japão e os países ocidentais, entretanto, que se encontra o maior motivo para tais alterações.

O mundo, assim como o Brasil, tomou conhecimento da existência do *anime* – e, por conseguinte, do *mangá* – nos anos 70 e 80, com a veiculação de narrativas como *Fantomas*, décadas de 1970 e 1980 (Rede Record, no Brasil); *Ultraman*, 1970 (Na Tupi e na SBT, no Brasil); *Princesa Safire* e *Jaspion*, 1980 (Manchete, no Brasil); e *Candy Candy*, 1980 (Rede Record, no Brasil). A ascensão do *anime* em território brasileiro ocorreu, porém, em meados da década de 1990, com a saga dos *Cavaleiros do Zodíaco* ou *Saint Seiya*, de Kurumada Masami, produzida em 1986 no Japão e veiculada na Rede Manchete no Brasil. A popularidade devastadora e definitiva (NAGADO, 2007, p. 73) do *anime*, juntamente com o fanatismo ligado a esse suporte de leitura, permitiu a veiculação de um número cada vez maior de animações japonesas na programação das redes de televisão do mundo.

Em resposta a esse novo nicho consumidor infantil e adulto de rápida expansão no ocidente, narrativas como *Dragon Ball*, de 1986, *Shurato* e *Dragon Ball Z*, ambos de 1989, *Sailor Moon* e *Yuyu Hakusho*, ambos de 1992, *Street fighter*, de 1995, e *Pokémon*, de 1997, fizeram parte dos suportes de leitura mais consumidos no Brasil nesse período. Destacaram-



se, também, entre o grupo de sujeitos leitores adolescentes e adultos, *Putablor* (*Kindou Keisatsu Platabor*), de 1989, *Evangelion*, de 1995, *Samurai X* (*Rorouni Kenshi*), de 1996, *Sakura Card Captors* e *Cowboy Bebop*, ambos de 1998, e *Tenshi Muyo*, de 1999 (LUYTEN, 2000; SATO, 2007).

A veiculação dos *animes* em redes de televisão é um dos principais motivadores para a busca dessas narrativas em formato impresso. A transformação do *mangá* em fenômeno de leitura fora do seu país de origem ocorreu, todavia, antes do *anime boom*, com a publicação e o sucesso de *Lobo solitário*, de Koike Kazuo e Kojima Goseki, pela First Comics de Chicago. Foi com os desenhos das capas e as introduções feitas em cada volume pelo renomado desenhista estadunidense Frank Miller que se tomou conhecimento do épico Samurai. Considerado um dos *mangás* mais importantes de todos os tempos, *Lobo solitário* (publicado em 1970 no Japão e em 1988 no Brasil e nos EUA) permitiu ao Ocidente conhecer um suporte de leitura diferenciado quanto ao seu formato e aos elementos cultural, social, histórico e ideológico que o compõem – a ênfase à lealdade, à obediência, à religião e à filosofia samurai.

Enquanto os leitores brasileiros e norte-americanos eram fascinados pela saga de Ogami, a protagonista de *Candy Candy* (de Igarashi Yumiko e Muzuki Kyioko, publicada no Japão em 1975) era descoberta pelo público leitor europeu. Ao apreender a popularidade do *mangá*, os editores estavam dispostos a abrir suas fronteiras editoriais, mas não a pagar pelos direitos autorais desse suporte de leitura. Dessa forma, passaram a contratar artistas para redesenhar as narrativas em estilo europeu, ou criavam versões baratas de *animes comics* – usavam imagens fotografadas da tela da televisão, muitas vezes borradas, e montavam uma história em quadrinhos com os balões e as legendas escritos à mão. Indignado com as colagens grosseiras, o público leitor europeu passou a adquirir as versões genuínas. Já em 1989, seguindo os passos de *Lobo solitário* e *Candy Candy*, a Marvel Comics lançou *Akira* (de Otomo Katsuhiro, de 1988), que atingiu uma grande escala de leitores pelo fato de o seu traçado estilizado, típico do estilo japonês, ser menos exagerado e ter como centro temático o mundo em um futuro distópico.

Detrás da adaptação do público leitor às características específicas da personalidade própria do *mangá* e do *anime* – disponibilizados ao público consumidor em seus formatos originais –, o *boom* desses suportes de leitura para além das fronteiras do Japão intercorreu sem se levar em conta uma das maiores diferenças entre a indústria editorial japonesa e a ocidental: a estratificação do leitor por sexo e idade. Sem tal segmentação, explorou-se outra forte fatia do mercado de histórias em quadrinhos e animações japonesas: os *hentais*

(narrativas eróticas) e o *gekiká* (narrativas mais realistas e de enredo mais denso) – gêneros trabalhados *a posteriori* no Cap. 2 –, que visam o público adulto. Luyten (2003) entende que foi por esse motivo que as narrativas imagéticas japonesas passaram a ser taxadas de violentas e repletas de cenas de sexo.

Na flexibilidade visual do *mangá* e do *anime* encontram-se narrativas transpostas em imagens e palavras mutáveis na mesma fugacidade da realidade que ilustram ou fantasiam ilustrar. Essas narrativas são compostas por uma variabilidade de cores que, graças à habilidade de quem as produz, se transformam em figuras, formas e cenário que pendem do poético e filosófico ao extremo e grotesco da sociedade, a qual é quase imediatamente associada.

Nessa perspectiva, Mitsuhiro Yoshimoto (1996, p. 107) discorre acerca da circulação globalizada da imagem do *mangá* e do *anime* quando subordinada a uma tendência bifurcada de globalização simultânea e como um reforço à identidade de uma nação cuja força é contrária à globalização e ao localismo. Destarte, segundo Napier (2005), o receber e o atribuir de influências das narrativas imagéticas na cultura globalizada são inferidos em animações estadunidenses, como *O rei leão* (Estúdios Disney, 1994) – uma releitura de *Kimba* (Muchi Productions, 1966) – e a extensão do trabalho do diretor Hayao Miyazaki (*Princesa Mononoke*, *A viagem de Chihiro*, *Ponyo à beira mar*, entre outros) em *Toy Story* (Pixar Animation Studios, 1995). Logo, a mundialização da linguagem não verbal característica do *mangá* e do *anime* consolida a identidade cultural nacional japonesa, cujas representações da sociedade, como todas as expressões artísticas universais, problematizam aspectos socioculturais dominantes.

A narrativa imagética japonesa, quanto às representações de aspectos culturalmente específicos, é composta por valores contrapostos, como a noção de sacrifício coletivo japonês e as noções de amor e paz. Por conseguinte, são apreendidos como culturalmente não específicos e como parte do reflexo da intrincada identidade cultural japonesa, estabelecida a partir do século XXI (UENO, 1996). Assim, o exotismo do anime ocorre ao Ocidente pelo fato de ser, embora produzido no Japão, constituído por elementos não pertencentes a uma identidade nacional explicitamente específica, o *mukokuseki*<sup>29</sup>. O ato de retratar valores nacionais e da etnicidade de personagens por meio das linguagens verbal e não verbal do anime aduz representações sem marcas explícitas. A não conexão imediata do traçado característico das animações japonesas ao Oriente e ao Ocidente permeia aspectos de uma

---

29 O termo *mukokuseki* foi cunhado por Iwabuchi Koichi.

dominação cultural ocidental e resulta na supressão de características étnicas japonesas em prol da popularização do *mangá* e do *anime* para além das fronteiras do Japão. Infere-se, portanto, o *mukokuseki* como um fenômeno social japonês, cuja produção incorpora os aspectos cultural, social e ideológico ocidentais. Faz-se necessário, porém, salientar que, dessemelhante ao *mangá*, a animação japonesa não tem de ser contextualizada quanto a uma identidade nacional.

Dessa forma, as linguagens que constituem as narrativas imagéticas japonesas são constituídas pelo signo e por situações sociais indissolivelmente ligadas. Segundo Bakhtin (1992, p. 31), entende-se por signo todo o sistema semiótico utilizado para representar ideologias, possuidor de significados e que remete a algo situado fora de si mesmo. Esse caráter semiótico dos signos, portanto, não pode ser visto simplesmente como reflexo ou sombra da realidade, mas como parte concreta desta, tratando-se de um fenômeno do mundo exterior criado e constantemente modificado pelas pessoas em seu meio social e composto por sentidos que provocam ações e reações por onde circundam. Logo, infere-se o signo ideológico “como uma produção social que habita a consciência de cada um dos participantes do grupo”, cujas trocas comunicativas são, também, ideológicas (AGUIAR, 2004, p. 80-81).

Na tentativa de não estabelecer uma conexão imediata a uma identidade nacional, depreende-se o *mangá* e o *anime* como simbolizações distintas de um mundo dentro e para fora das fronteiras do Japão. Esse “outro mundo” (OSHII, 1996) ao qual a narrativa imagética japonesa pertence traz em si o paradoxo entre as tradições imagéticas e a resistência ao conformismo da sociedade japonesa. É sob tal ótica que se desenvolve o pensamento de Bakhtin acerca do dialogismo, o qual alude ao permanente diálogo travado entre os diversos discursos que circulam na sociedade em uma ação histórica compartilhada socialmente. Nessa perspectiva, o diálogo entre as representações de aspectos que constituem a sociedade japonesa e o jogo de fantasias do *mokukoseki* realiza-se nas linguagens verbal e não verbal do *mangá* e do *anime*.

É no hibridismo e na versatilidade das narrativas imagéticas japonesas que se revelam gêneros e subgêneros textuais plurais, fragmentados, heterogêneos e complexos que fomentam o imaginário do sujeito leitor, transcendendo imagens, construindo relações que tangem o afetivo e o onírico.

## 2 O MANGÁ, O ANIME E SEU LÉXICO: LENDO O HIPERGÊNERO

Na transposição de aspectos histórico, cultural, social e comportamental para a narrativa imagética, intercorre o conectar de dois sistemas de significação condicionados. Por um lado, há imposições históricas e dominantes subjetivas próprias do contexto de quem as opera e, por outro, há especificidades de cada uma das respectivas linguagens estéticas. Segundo Barthes (1973, 1984), o texto é um intertexto, cuja presença de outros textos em um texto ocorre em níveis variáveis, sob formas mais ou menos reconhecíveis. Nos gêneros e nos subgêneros do *mangá* e do *anime*, assim como com o intertexto, são constatadas circunstâncias da vida em que as ações humanas são medidas pelo discurso, intimamente relacionadas a situações sociais concretas e, paradoxalmente, em constante transformação. (MILLER, 1984; BAZERMAN, 1997).

Assim, há o tecer de significados entre os signos específicos desse suporte de leitura, de sua integração na produção simbólica e, portanto, na construção da representação do real, da capacidade associativa, da produção de inferências e do conhecimento como interpretação. No que concerne às nuances existentes entre as narrativas imagéticas orientais, a ordem da leitura – dentre os elementos da personalidade própria, como o *layout*, a temporalidade, a centralização na linguagem visual e nas onomatopeias – é um dos maiores diferenciais entre os gêneros. Outro aspecto que os diferencia é a segmentação e a divisão em gêneros e subgêneros.

Visto que uma série de *mangá* e de *anime* é constituída por elementos de vários gêneros e subgêneros, é incorreto *enlatar* automaticamente uma série dentro de um único gênero. Faz-se impossível, porém, não constatar signos simbólicos e elementos comuns em narrativas que visam à diferentes e segmentados sujeitos leitores. No que concerne ao estilo

do traçado, o ilustrar das personagens do *mangá* é composto por um traçado parcimonioso, com indivíduos de queixo proeminente, olhos grandes e brilhantes, nariz pequeno e boca inexistente, corpo demasiado esguio e de membros muito longos. Nesse contexto, os signos visuais e simbólicos parte da narrativa imagética oriental incitam ao sujeito leitor o associar do objeto com o seu retratar em uma escala que visa ao realismo. Com a profusão de detalhes e o traçar dos elementos mais importantes para sua compreensão, o que se tem dentro dos limites dessa escala, portanto, é uma imitação ou uma semelhança do sujeito ao seu representar por meio de traços ilustrativos. (PEIRCE, 1974, p. 139-140).

Em uma leitura inicial e superficial, nota-se que o *shōnen mangá* e *shōnen anime* – dirigidos ao público masculino – têm uma predominância figurativa que pode vir a resultar em expressões caricaturais, com o exagero de violência ou de façanhas heróicas, enquanto que, nos voltados ao público feminino, encontra-se uma estilização das heroínas, que se assemelham às princesas e aos anjos de olhos grandes e formas alongadas. Após uma leitura mais aprofundada, porém sem o intuito de generalização, observa-se que a caracterização das personagens feminina e masculina diferencia-se muito quanto ao gênero e ao subgênero em que se incluem.

Ressalta-se que a ênfase existente na tradição cultural japonesa em contraste com o contemporâneo refratada na caracterização das personagens e na relação entre os sujeitos masculino e feminino em narrativas imagéticas japonesas, em sua expressão mais básica, divergem quanto aos papéis do homem e da mulher japonês arraigados e firmemente estabelecidos. Quanto à descrição e à caracterização da personagem feminina dentro das narrativas voltadas ao público masculino, ela é, frequentemente, considerada o elo mais fraco em uma equipe e, durante uma batalha, é sempre a responsável pela derrota. Esboçada como bonita, delicada e com atitudes e vestimentas recatadas, ou como *sexy*, curvilínea e vestida de maneira provocante, a personagem feminina sempre precisa ser salva. (SCHODT, 1988, p. 75).

Isto posto, tal representativo sócio, histórico, cultural, ideológico e comportamental japonês por meio dos signos visuais do *mangá* e do *anime*, ao reproduzir a aparência das coisas visíveis, representam algo que não está visivelmente acessível. Logo, as figuras tornam-se signos quando seu significado é somente interpretado e inferido a partir de convenções culturais e em “um nível suplementar de significações que só pode ser apreendido por aqueles que dominam o sistema de convenções culturais a partir do qual as figuras se ordenam”. (SANTAELLA, 2004, p. 246).

## 2.1 Apontamentos acerca do signo segundo a semiótica peirciana

Define-se semiótica, de acordo com Santaella (2004, p. 03-06), como a ciência de toda linguagem que visa ao exame dos modos de “desconstituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significado e de sentido”. Atenta-se que, embora haja ramificações, distinções e delimitações nessa ciência<sup>30</sup>, toma-se a semiótica peirciana e sua fundamentação no conceito de signo como base do presente estudo. Nesta, no definir formal, “o signo é qualquer coisa de qualquer espécie, podendo estar no universo físico ou no mundo do pensamento que [...] leva a outra coisa, chamada signo interpretante” (SANTAELLA, id., p. 39). Destarte, todo o signo é determinado por uma ação correspondente com a mesma ideia, coisa existente ou lei.

Divide-se a semiótica peirciana em três ramos distintos: a gramática especulativa, a gramática crítica e a retórica especulativa, ou metodêutica. A primeira tem por função estudar a fisiologia dos signos de todos os tipos, a segunda trata do signo argumental e a terceira, por sua vez, estuda as condições gerais da relação dos símbolos e outros signos. À luz desses estudos, depreende-se que todo o pensamento é decorrente de propriedades formais, denominadas qualidade, relação – posteriormente substituída por reação – e representação. Fixou-se, dessa forma, a terminologia Primeiridade, Secundidade e Terceiridade.

Apreende-se a Primeiridade como a qualidade da sensação, a pura possibilidade, ou o indeterminado, pois se trata de uma consciência imediata tal qual é. Atrela-se esta a tudo concatenado ao acaso, ao sentimento e à possibilidade. Já a Secundidade é compreendida como a percepção da existência, a reação a uma sensação e, por isso, é diretamente ligada ao conceituar de Primeiridade, visto que a qualidade de sentir é inerente à de perceber. Qualquer sensação é Secundidade, pois está necessariamente vinculada com a ação de um sentimento sobre nós e nossa reação específica, com a comoção do eu para com o estímulo. Elenca-se a Terceiridade, por sua vez, à síntese intelectual e racional. De acordo com essa, o pensamento ocorre em signos, representações e interpretações (SANTAELLA, 2004, p. 57).

É por meio da linguagem verbal e visual que se tem acesso aos signos sob uma relação

---

30 A semiótica estruturalista, ou semiologia, enfoca os signos verbais e tem como representantes teóricos Saussure, Lévi-Strauss, Barthes e Greimas. A semiótica russa ou de Cultura, representada por Jakobson tem com foco de atenção a linguagem, a literatura e outros fenômenos culturais, como a comunicação não verbal e visual. E a semiótica peirciana concentra-se na universalidade epistemológica e metafísica do signo.

de convencionalidade transmuta-se a símbolo. Esse, por ser essencial no processo comunicacional, translada-se para o indivíduo como um ser simbólico. Decorrente ao abrangente conceituar do signo e, assim, do símbolo, ressalta-se sua relação Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. Nessa correlação, para Santaella (2004, p. 07), se faz presente “um primeiro que põe um segundo, seu objeto, numa relação com um terceiro, seu interpretante”. Logo, identifica-se o signo em uma lógica triádica: signo-objeto-interpretante. Nessa relação, portanto, o signo é uma forma de representação, enquanto o objeto é o referente que se conecta ao interpretante em uma relação entre o signo e o objeto em um possível intérprete.

Ao reconhecer o amplo classificar na semiótica peirciana do signo em dez divisões triádicas, ressalta-se que a relação do signo com ele mesmo, a relação do signo com seu objeto e a relação do signo com seu interpretante são mais significativas para o presente estudo, uma vez que, pela qualidade, tudo por ser signo, pela existência tudo é signo e pela lei tudo deve ser signo. Peirce classifica o signo em relação a si mesmo como quali-signo, sin-signo e legi-signo. À luz desses, infere-se o quali-signo como o qualificar de um signo e de sua possibilidade qualitativa; o sin-signo como o caracterizar singular e concreto do signo, cuja relação a outros signos aponta para uma série de outros existentes, uma série de infinitas direções; e o legi-signo como o obedecer a convenções em uma abstração operativa, na qual a lei conduz ao fazer com que o singular se conforme e se amolde à sua generalidade.

Dividem-se os níveis interpretativos do signo quanto a seu objeto em ícone, índice e símbolo. Ao representar o objeto por traços de semelhanças ou analogia, o ícone perpetua uma relação de proximidade sensorial e emotiva entre o signo e o objeto, representando-o por meio da similitude. O índice designa o objeto com uma relação física, concreta, e, assim, que aponta para o seu objeto ou para parte dele. Referindo-se ao objeto por meio de uma convenção, de uma lei ou de uma associação de ideias, o símbolo estabelece uma relação convencionalizada entre o signo e o objeto. Para Peirce (apud SANTAELLA, 1985, p. 93), “um símbolo não pode indicar uma coisa particular” por denotar uma espécie e não uma coisa única.

A relação do signo com seu interpretante alicerça-se no efeito interpretativo produzido em uma mente real ou potencial. Atribui-se ao intérprete parte no processo interpretativo, mesmo que esse esteja aquém e vá além daquele que o interpreta. Logo, o depreender dos signos ocorre quanto aos interpretantes imediato e dinâmico. Concatena-se o interpretante imediato ao potencial interpretativo do signo, de sua interpretabilidade – mesmo em nível

abstrato –, prévio ao efetivar do potencial do signo com o encontrar de um intérprete. O interpretante dinâmico, por sua vez, atrela-se ao efeito que o signo efetivamente produz, ressaltando-se a dimensão psicológica do intérprete, uma vez que o efeito singular que cada signo produz é intrinsecamente arraigado à subjetividade de seu interpretante. Dessa forma, classifica-se o interpretante dinâmico conforme as categorias da Primeiridade, da Secundidade e da Terceiridade, subdividindo-as em três níveis: emocional, energético e lógico.

Nessa relação de signos e interpretante, engendra-se o primeiro efeito acerca do provocar em um intérprete a simples qualidade de sentidos. Embora aos ícones propenda-se o produzir o interpretante emocional com mais intensidade, índices e símbolos também o fazem. Indiferente ao suporte de leitura a ser interpretado, esse interpretante é sempre parte do processo interpretativo. O segundo efeito significado de um signo é o energético. Por esse corresponder a uma ação física ou mental, exige-se certo desperdício de energia de alguma espécie. Produz-se esse tipo de energia com mais extensão em índices. O interpretante lógico é o terceiro efeito significado e seu depreender ocorre quando o signo é interpretado por meio de uma regra internalizada pelo intérprete. Sem tais regras, os símbolos não poderiam significar, uma vez que “associa-se esses ao objeto que representa por meio de um hábito associativo que se processa na mente do intérprete e que leva o símbolo a significar o que significa”. Destarte, depreende-se que o conectar de um símbolo a seu objeto em virtude realiza-se por meio de regras associativas, de um concatenar de ideias engendradas na mente do intérprete (SANTAELLA, 2004, p. 24-26).

Posta essa relação entre o signo e sua interpretação, enfoca-se o percurso de investigação deste estudo nos efeitos de emoções, reações e pensamentos atrelados ao processo interpretativo dos signos. Neste capítulo, parte-se do experienciar estético e de aspectos qualitativos dos quali-signos que se revelam ao sujeito leitor de *mangás* e *animes* por meio de seu traçado ilustrativo e formato narrativo. Intercorre-se ao averiguar dos sin-signos parte das narrativas imagéticas nipônicas – leia-se aquilo que aponta para sua existência singular como o seu delinear e discriminar, como a ordem da leitura – o *layout* dos quadros e o ritmo narrativo. Em seguida, sob um depreender não generalizador, intenta-se ao abstrair de especificidades dos signos que compõem as narrativas imagéticas nipônicas quanto à regularidade dos legi-signos no traçar de personagens e no traspor de aspectos histórico, social, cultural, ideológico e comportamental japonês. Ressalta-se, assim, a relevância semiótica para o apreender do léxico do *mangá* e do *anime* quanto à sua personalidade própria.



## 2.2 Desvendando a personalidade própria do *mangá*

Em um primeiro contato com o *mangá*, o leitor ocidental se depara com uma narrativa atrelada a inúmeros signos com raízes profundas em aspectos da cultura, da sociedade e da ideologia japonesa que não podem ser simplesmente transferidas sem referenciais complexos e sem filtros culturais (SAKURAI, 2007, p. 349). Esses signos situam o sujeito leitor da arte sequencial japonesa quanto a sua origem e enfatizam que sua interpretação simbólica é mais efetiva dentro do Japão. A linguagem visual do *mangá*, como fonte de inferências acerca do hiato entre o Japão e o Ocidente, portanto, constitui a representação de uma realidade montada, ou uma alteração dela, que não existe fora de um contexto, encontrado no interior – cenário, personagens, suas vestimentas e postura corporal – ou no exterior – próprio suporte da figura e as técnicas de criação que diferem no Ocidente e no Oriente – da imagem.

Em uma abordagem influenciada pela semiótica peirceana, a leitura de imagens é enfatizada com a apreensão dos códigos espacial, gestual e cenográfico, lumínico, gráfico, relacional e simbólico. Os códigos espacial e gráfico são referentes ao ponto de vista do qual se contempla a realidade na narrativa do *mangá*, cujo ritmo narrativo e enquadramento permitem a reflexão da narrativa por detalhados ângulos. Incitando sensações, os gestos e ações das personagens – tranquilidade, nervosismo, vestuário e maquiagem – a caracterização dos cenários compõem o código gestual e cenográfico. Os jogos de luzes, parte do código lumínico, permitem a ênfase da pureza de personagens femininas e da malignidade de anti-heróis. As relações espaciais que criam um itinerário para a explicitação de tensões, equilíbrio, paralelismo, antagonismo e complementaridade são atribuídos ao código relacional. Já o sangrar do nariz de uma personagem masculina – excitação sexual –, as flores de cerejeira (*sakura*) – beleza, *bushidō* e morte – são códigos simbólicos atrelados à cultura, à sociedade, à mitologia e à ideologia japonesa. (JOLY, 1996; BARRET, 2003; SARDELICH, 2006).

Enfatizando o sentido amplo da palavra leitura, Smith (1999) sugere que os bens simbólicos produzidos pela humanidade são codificados em diversos formatos, mantendo uma relação entre si e se expressando em uma rede de significações. Caracterizado como toda a relação racional entre o indivíduo e o mundo que o cerca, a leitura advém do olhar, sendo esse acerca de quem o faz e do sobre o que o faz (ZILBERMAN, 1999; CORACINI, 2005). A leitura está, também, associada à acepção e à articulação aos sentidos produzidos pelas

sequências, como um processo em que se concretizam o efeito e o significado do texto para o leitor, cabendo a esse reconstruir o processo histórico pelo qual o texto é sempre concebido e interpretado (JAUSS, 1979; GOULEMOT, 2001). Já Manguel (2001) sustenta que nenhuma leitura narrativa suscitada por uma imagem é definitiva e exclusiva, já que o que acessa-se por meio da leitura são imagens traduzidas nos termos de experiências do sujeito leitor.

### 2.2.1 Ordem da leitura

A ordem de leitura do *mangá* ocorre de trás para a frente, em sentido oposto à leitura ocidental. Seus quadrinhos e seus painéis devem ser lidos da direita para a esquerda no mesmo sentido que os alfabetos que compõem o idioma japonês. Esse é composto por duas classes de caracteres silabários: os *kanji* e os *kamas*. Os *kanji* são caracteres ou ideogramas adaptados do alfabeto chinês que, apesar de originarem-se graficamente das ideias que expressam, significam palavras. Os *kamas* são divididos em *katagana* e em *hiragana*. Esse é o mais antigo dos alfabetos de origem japonesa, resulta da simplificação do *kanji* e são utilizados na escrita de palavras em outros idiomas que não o japonês. Já o *hiragana* é utilizado para escrever todas as palavras para as quais não exista o ideograma no *kanji* e é utilizado para a escrita de palavras originárias, somente, no idiomas japonês, como ilustra a Figura 45.

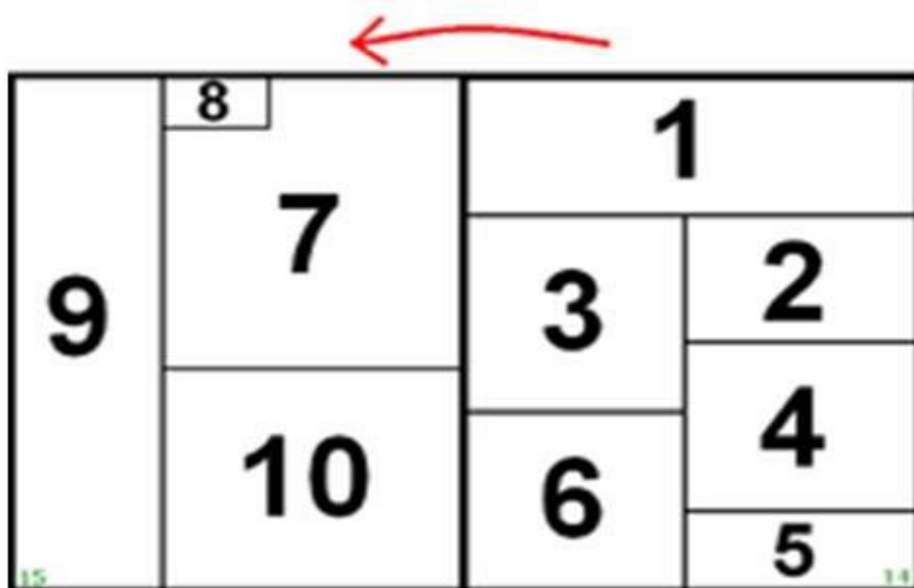


Figura 45: ordem de leitura do *mangá*: de trás para a frente e da direita para a esquerda.

Para informar aos leitores ocidentais, em seu primeiro contato com o *mangá*, encontram-se nas primeiras páginas desse suporte de leitura – no sentido de leitura ocidental – instruções quanto à ordem de leitura e alguns paralelos existentes entre as arte sequencial publicada no Ocidente e no Oriente.

### **2.2.2 Ritmo narrativo**

Empregado nas ligações de momento a momento e de ponto de vista a ponto de vista, o ritmo narrativo ou a temporalidade narrativa visa ao desenvolvimento de possibilidades iconográficas dos quadrinhos orientais. Logo, uma ação descrita em um ou dois quadros em uma *graphic novel* ocidental, em um *mangá* pode alongar-se por mais de uma página, como ilustra a Figura 45.

Compreendido por McCloud (2005, p. 114) como movimento subjetivo, a interferência de um quadro sobre o próximo em um *mangá* forma uma sequência linear de fatos, cuja conexão de ações – de tema a tema e de cena a cena – em quadro por quadro resulta em uma imagem não estática. Ao desenhar os quadrinhos com o enquadrar de uma câmera, semelhante ao utilizado em narrativas fílmicas, o *mangaká* focaliza emoções e detalhes encontrados na narrativa e, deste modo, evoca a participação do sujeito leitor na apreensão de signos e de seus simbolismos.

### **2.2.3 Layout dos quadrinhos**

O *layout* das páginas de um *mangá* é um dos maiores elementos da personalidade própria desse suporte de leitura. Quando comparados à arte sequencial ocidental e sua ortodoxa disposição dos quadros em tiras horizontais de três ou quatro quadros, os *mangás* diferenciam-se quanto ao menor número de quadros por página, à posição vertical desses e à sobreposição desses; além da ilustração ocupar duas páginas – mais frequentes em narrativas que visam ao público feminino. Essa disposição de imagens rompe com o esquema de linhas dos quadrinhos e serve para enfatizar ações e sentimentos das personagens, como ilustra a Figura 46.

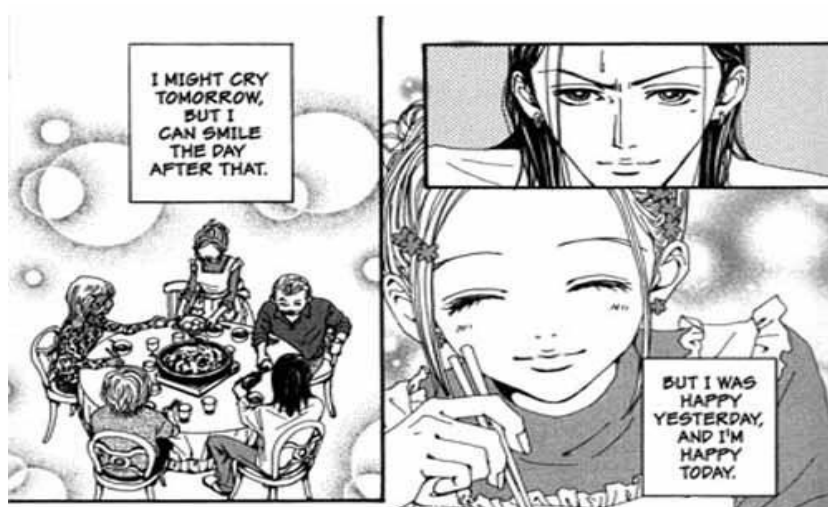


Figura 46: Exemplificação de como a sobreposição dos quadrinhos enfatiza os sentimentos das personagens do *mangá*

Outra distinção existente é acerca do uso de texto e do diálogo em balões e em legendas, também observados na Figura 46. A predominância do texto verbal nos *mangás* é menor quando comparado à linguagem visual desse suporte de leitura. Nesses, os textos de apoio e os balões de pensamento são praticamente inexistentes, enquanto as onomatopeias expressam atmosferas de sentimentos e movimento, além de intensificar a sensação de silêncio em quadrinhos sem diálogo. A Tabela 1 apresenta algumas das onomatopeias mais utilizadas em *mangás*. Os efeitos sonoros são escritos a mão, baseados no vasto vocabulário do idiomas japonês e, por fazer parte do desenho, não são traduzidos, mas sim explicados por meio de notas de rodapé.

Tabela 1. Algumas das onomatopeias mais utilizadas em *mangás*.

Ideia	Som	Onomatopeia
Sala silenciosa	<i>Shiin</i>	シーン
Batida de coração	<i>Dokidoki</i>	ドキドキ
Quebra de janela	<i>Gachyaan</i>	ガッチャーン
Explosão de bomba	<i>Dookaan</i>	ドッカーン

Chuva forte	<i>Zaaaaa</i>	ザー
Brilho de luz	<i>Pikaa</i>	ピカッ
Campainha da casa	<i>Pinpoon</i>	ピンポー
Palmas	<i>Pachipachipachi</i>	パチパチパチ
Som de atirar	<i>Pan Pan</i>	パン パン
Sirene da ambulância	<i>Piipoo Piipoo</i>	ピーポー ピーポー
Muita gente falando	<i>Zawa zawa</i>	ザワザワ

Assim como as onomatopeias, as linhas cinéticas empregadas para designar o movimento em um quadrinho (Figura 47) são utilizadas no *mangá* como substitutas do desenho para o plano de fundo.



Figura 47: Linhas cinéticas em um *mangá* e em uma História em Quadrinhos dos EUA Europa.

No *mangá*, contrário à arte sequencial ocidental, tem-se a impressão de que o objeto em primeiro plano fica estático enquanto o cenário (o plano de fundo) se move. Os *mangakás* utilizam este recurso desfoca o fundo e a acarreta a ilusão de movimento.

Diferencial explícito entre a arte sequencial publicada no Ocidente e no Japão, em decorrência à escassez de materiais utilizados para sua publicação no pós-guerra, o *mangá* é

desenhado em preto-e-branco com nanquim, ou com uma única cor. Sua impressão pode ser monocromática entre o rosa, o azul, o verde, o roxo ou o preto. Dentre a simbologia dessas cores o vermelho com o branco é associado à vitalidade e à pureza; o verde é vida e espírito externo; o azul significa o materno, o envolvente, o que sacia; o preto denota mistério e o desconhecido; o amarelo ou o dourado significa prosperidade, numa referência aos campos de arroz amadurecidos.

#### 2.2.4 Signos e simbolismos

Compreendido na teoria peirciana como uma imagem que representa seu objeto de um certo modo e em uma certa capacidade, o signo “não é o objeto [...] apenas está no lugar do objeto” (SANTAELLA, 1996, p. 58). O interpretar de um signo consiste no modo em que se reage a esse. Logo, os signos que constituem o *mangá* (e o *anime*) são peças em um quebra-cabeça que intenciona detalhar e aprofundar da narrativa, além de advertir que a história em quadrinhos japonesa é publicada, essencialmente, para um sujeito leitor japonês.

Dentre os signos do *mangá*, os utilizados para indicar sentimento são os mais utilizados pelo *mangaká* para remeter realismo a seu leitor. O enrubescer (Figura 48), um dos mais comuns entre personagens, é indicado por uma sequência de linhas diagonais nas bochechas e nariz, além de ser acompanhada por uma expressão de mortificação, com o desenho de uma boca pequena e olhos enormes. O enrubescer caracteriza desde o constrangimento, a surpresa, o embaraço, o desajeito, até o descobrir de sentimentos tidos como inapropriados entre as personagens. O vermelhidão pode ser, também, uma forma de enfatizar um momento cômico na narrativa.



Figura 48: Personagem envergonhada com as intenções românticas de seu pretendente.

Elencado ao ruborizar, o nervosismo e o constrangimento são, também, representados por gotas de suor. Essa pode ser desenhada na face da personagem ou pairando sobre sua cabeça e seu tamanho é correlato ao sentimento, como ilustra a Figura 49. Já o sentimento de raiva – também observado na Figura 49 – é indicado pela distorção da face, como o não desenhar da boca, ou sua substituição por linhas que remetem ao rosnar, e o franzir da testa. Essa expressão facial é acompanhada por um signo específico, como uma cruz ou a letra “Y” em alusão a veias.



Figura 49: A gota de suor na cabeça da protagonista Kenshin, de *Samurai X*, indica esse estar com problemas por observar o signo de raiva sob a cabeça da Kaoru.

Elencadas a marcas simbolicamente específicas da cultura japonesa, encontra-se no *mangá* – e no *anime* - a caracterização de personagens como animais. A técnica do *kemonomimi* (traduzido literalmente como orelhas de animais) visa ao indicar o estado de espírito, a personalidade e as intenções das personagens, além do imbuir sexual dessas transformações. As combinações humano-animal mais comuns são com gatos, coelhos/lebres, cães, raposas, lobos e leões.

A primeira personagem antropozoomorfozizada em um *mangá* foi a uma *nekomimi* – composta pelas palavras *neko* (gato) e *mimi* (orelhas) em japonês – em *Wata no Kunihoshi*, de Yumiko Oshima, em 1978. Representando o paradoxo papel da mulher na sociedade japonesa, as personagens em formato *nekomimi* são retratadas como sexies ou dóceis e seu comportamento é semelhante ao de um felino. O simbolismo do gato é heterogêneo em decorrência às atitudes ternas e, ao mesmo tempo, dissimuladas do animal. No Japão, a

imagem felina é associada ao mau augúrio, pois, segundo lendas, o gato é um dos únicos animais capaz de matar as mulheres e de tomar-lhes a forma, além de, no mundo búdico, ter sido um dos dois únicos animais – a serpente foi a outra – que não se comoveram com a morte de Buda.

Transformações prolíferas em *mangás*, o antropozoomorfismo de personagens para cães (*inumimi*), coelhos/lebres (*usagimimi*) e raposas (*kitsunemimi*) são representações míticas divisadas nas manchas da lua, consideradas, assim como o simbolismo do gato, seres heroicos e libidinosos. Para os japoneses, a imagem do cão cinge as noções de companheiro fiel, sua efígie protetora das crianças e facilitadora dos partos. A ambivalência simbólica do coelho/lebre arraiga-se aos aspectos dicotômicos de seu simbolismo, onde, de um lado, encontra-se o fasto e o esquerdo e, de outro, o nefasto e o direito. Considerada um símbolo de fertilidade, a raposa, dentro da mitologia no Japão, é companheira de Inari, a deusa *shinto* da fertilidade, do arroz e das raposas, pode ser retratada como um homem idoso, com uma longa barba, carregando um saco de arroz e seguido por duas raposas brancas ou como uma mulher carregando dois fardos de arroz ou montando em uma raposa branca (*myobu*). Enquanto a figura de Inari é positiva e favorável, a *kitsune* (raposa) é agregada à histeria ou à possessão demoníaca.

Quanto ao âmbito interpretativo dicotômico, as personagens *kemonomimi* são associadas à divindades da fertilidade, retratadas como machos *dom-juans* ou como fêmeas provocadoras, reduzidas a representativos de fetiche e do papel a ser assumido por homens e mulheres em um relacionamento, arroladas à graciosidade do animal, além de acentuar o hiato existente entre o Japão e os demais países ocidentais quanto às noções de sensualidade e sexualidade e sua aceitabilidade perante um determinado grupo leitor. Preceitos discorridos *a posteriori* no Capítulo 3.





Figura 50: A semelhança física entre as personagens *kemonomimi* e os animais que retratam vai além de orelhas, patas e rabos.

Outra forma utilizada por *mangakás* para enfatizar os sentimentos – majoritariamente os de raiva, medo ou amor – de personagens é o encolhê-las para o formato *chibi* (baixinho em japonês). O termo surgiu no contexto das narrativas imagéticas japonesas e descreve o traço de desenho estilizado, com cabeças do mesmo tamanho que o resto do corpo (para obter efeito cômico), sem nariz e de traçado simples. Retratadas em movimentos desvairados, passando de quadrinho a quadrinho, as personagens em formato *chibi* são gordinhas, com sombrancelhas arqueadas em formato de “V” e acompanhadas por gotas de suor ou sentimento de raiva – signos mencionados anteriormente. Esse formato, segundo *mangakás*, é uma das formas mais eloquentes para demonstrar os sentimentos de suas personagens. Observa-se, na Figura 51, o paralelo entre personagens em seu traçado tradicional e quando transpostas para o formato *chibi*, cujo o enfatizar de emoções e personalidades são explicitados.



Figura 51: Paralelo entre personagens em seu traçado corriqueiro e sua transposição para o formato *chibi*.

Segundo Masaki (2006), os signos utilizados por *mangakás* para retratar sentimentos salienta o hiato cultural no expressar e perceber emoções<sup>31</sup> existentes entre o Japão e o Ocidente. Por meio da leitura do *mangá*, jovens e adultos distantes fisicamente do Japão passaram a conhecer, relativamente, e a cultuar heróis, tradições, assim como elementos da estética e do cotidiano japonês. Esse público leitor, porém, teve de compreender e habituar-se aos diferentes códigos próprios da linguagem verbal e não-verbal existentes entre os quadrinhos publicados no Ocidente e no Oriente, como a leitura que ocorre de trás para frente; o *layout* da página do *mangá* diferencia-se quanto ao pouco número de quadros nas páginas, que podem estar na posição vertical, horizontal ou sobrepostos, rompendo, assim, com o esquema de linhas que o separa; a predominância do imagético é averiguada com os poucos balões ou legendas e com a relevante utilização das onomatopeias; a temporalidade da narrativa assemelha-se à temporalidade fílmica, com o narrar ocorrendo de quadro para quadro; e as narrativas apresentam personagens que crescem, envelhecem e morrem.

### 2.3 Compreendendo o *anime* e suas nuances

Derivada da palavra latina *animare*, que significa dar vida a, a animação pode ser compreendida como a ilusão de dar-se movimento à linhas e formas inanimadas. O *anime*, no contexto de sua criação, pode ser definido como um filme feito a mão, quadro a quadro e que, devido à técnica aplicada em sua criação, segundo McClaren (*Apud SOLOMON*, 1987, p. 11), é a arte do movimento desenhada.

A transposição do estilo de desenho estilizado do *mangá* para o traço técnico da animação origina uma forma de cinema com a mesma importância que a produção de filmes no Japão. O *anime*, para seus leitores japoneses, é mais que uma forma de cinema exclusivo, desprezioso e de entretenimento infantil. Esse suporte é considerado o veículo adequado para promover o debate e a conscientização da sociedade ao abordar assuntos relevantes em suas narrativas.

O uso racional de material para ressaltar os efeitos de ação e dramaticidade, o uso de cores mais vivas que as utilizadas nas demais animações, personagens de cabelos arrepiados e olhos proeminentes são alguns dos elementos que diferenciam o *anime* das demais animações. Logo, a configuração da animação, assim como o formato de sua narrativa, a

---

31 Segundo a pesquisadora, reprimir sentimentos e não os demonstrar em público, além de parecer humilde frente aos outros, promove relacionamentos melhores entre os japoneses. Este preceito será melhor elabora *a posteriori* no Capítulo 3.

evolução de quadro a quadro, o diálogo e sua dinâmica são formas de expressão e técnicas aplicadas na construção de um dos suportes de leitura de maior popularidade e abrangência dentre seu público leitor no Ocidente e no Oriente.

### **2.3.1 Ilustração**

Em um jogo semiótico intrínseco entre realidade e elementos da fantasia, o *anime*, assim como as demais animações ocidentais e orientais, é primeiramente organizada no formato de *storyboard*, semelhante a uma tira ocidental, para, então, ser animada e sincronizada com os diálogos e a trilha sonora. As imagens que constituem a animação japonesa – desenhadas, coloridas e fotografadas em células individuais – são ilustrações que correspondem identificavelmente às pessoas e aos animais, indiferente à coloração ou à excentricidade do design deste.

### **2.3.2 Narrativa e seu formato**

No Japão, a palavra *anime* se refere a qualquer tipo de desenho animado, indiferente à origem. Para o Ocidente, entretanto, esse termo é utilizado para designar desenhos produzidos no Japão ou que apresentem suas características estruturais e códigos de linguagem específicos. Segundo Sato (2007, p.31), as animações, dentro do Japão, são produzidas seguindo três formatos: série de televisão – veiculado em canais de televisão aberta ou paga e que pode ser encontrado em DVD após seu término –; filmes – lançados no cinema e que podem ser encontrados em DVD – e OVA – sigla para *Original Video Animation*, que corresponde às animações feitas para serem vendidas somente em DVD e não veiculada na televisão como um seriado ou no cinema. O *anime*, aos interessados por cultura japonesa, “seria um tipo de arte japonesa contemporânea, rica e fascinante, com uma narrativa e estética visual distinta, a qual parte da cultura tradicional japonesa e avança à extremidade cortante na arte e na mídia”. (NAPIER apud MACHADO, 2009, p. 29-30).

A organização narrativa do *anime*, assim como das animações ocidentais, concentra-se em uma continuidade específica e coesa de eventos. Nessas, problemáticas precisam ser solucionadas, majoritariamente por protagonistas, sentimentos despertados e encorajados; além da apresentação e da construção de personagens e de narrativas, de forma independente uma da outra. Quanto à técnica do *anime* aplica-se, não unicamente, o processo tradicional. A

animação tradicional – também conhecida animação por célula – é desenhada à mão e retraçada num plástico transparente – chamado de célula – que sobrepõe o cenário. A impressão de movimento ao qual tem-se acesso ocorre com o fotografar as células sobre o fundo um a um. Devido ao *anime boom* na década de 1990, a produção das animações japonesas foi otimizada e os desenhos passaram a ser digitalizados para o computador e transferidos digitalmente para as películas de 35 mm.

## 2.4 Conceitos de gênero e hipergênero

Não obstante as diferentes perspectivas quanto à teorização e à conceitualização dos gêneros, salientam-se os preceitos de Bakhtin como texto-fonte. Segundo o autor, depreende-se a língua como uma interação entre seres sócio-historicamente situados, cujos diferentes processos comunicacionais ocorrem por meio de gêneros de discurso. Nesse enunciado relativamente estável, sobressai-se a historicidade dos gêneros e, concomitantemente, a imprecisão de seu caracterizar e delimitar. Logo, articula-se a compreensão de gêneros quanto à sua estabilidade, mutabilidade, reiterabilidade e flexibilidade para o novo (BAKHTIN, 2000; RAMOS, 2010).

À luz desse olhar, infere-se que o gênero é algo mutável e moldável à situação discursiva primordial, estabelecendo-se, portanto, entre elementos recorrentes e difusos. Evidencia-se, nesse equilíbrio, características comuns aos gêneros do discurso, como uma estrutura composicional, um tema, um estilo, o que pode ocorrer de duas formas: primária ou secundária. Os primários são tipificados de acordo com o ser produzido em situações espontâneas de comunicação, e os secundários como corolários aos gêneros primários. Segundo Bakhtin, com base nisso forma-se uma comunicação mais complexa e evoluída, manifestando-se numa recriação dos gêneros primários nos secundários. Desse modo, engendra-se uma pluralidade de gêneros nas práticas interativas. Tendo-se em vista a flexibilidade e a variabilidade essencial da linguagem e, assim, do gênero, enfatiza-se sua adaptação, renovação e multiplicação. Decorrente a essa heterogeneidade, segundo Bakhtin (2000), o divisar dos gêneros discursivos como primários (simples) e secundários (complexos) é abstruso por não se tratar de um diferenciar funcional.

O gênero do discurso, para Maingueneau (2002), não se limita à organização textual, mesmo que seja um de seus elementos primordiais. Para o linguista, dentre tais elementos, destacam-se idiosincrasias igualmente pertinentes e definidoras, como finalidade, lugar e

momento em que ocorre, suporte de leitura, bem como o estabelecer de um contrato comunicativo entre parceiros legítimos – leia-se coerentes com a situação – que exercem papéis definidos a uma situação comunicativa. Infere-se, dessa forma, atrela-se o gênero do discurso a uma cena enunciativa, uma situação de comunicação funcional sob as cenas englobante, genérica e cenográfica. Refere-se a englobante como a definição do tipo de discurso e a que situação comunicativa essa pertence (religioso, político, publicitário, por exemplo); a genérica como pertencente à situação de comunicação, cujo atrelar define o quadro cênico do texto; e a cenográfica, por sua vez, concebe-se com a transferência do quadro cênico e, assim, a própria cena de enunciação. O ocorrer das três cenas pode ser concomitantes e, por isso, engendra-se um conflito entre essas.

Segundo Maingueneau (2004, 2005, 2006, 2010), em um segundo momento teórico, são acrescidos alguns elementos a seu modelo de gênero do discurso. Pariforme à divisão proposta por Bakhtin em gêneros primários e secundários, Maingueneau discerne os gêneros como instituídos e convencionais. Enquanto estes tem um modelo instável e, por isso, são dependes da relação entre os interlocutores, os instituídos aproximam-se às situações convencionais do gênero e podem ser rotineiros ou autorais. Decorrente de situações comunicativas e relativamente constantes, o fundamental do gênero rotineiro em parâmetros acarreta “a estabilização de coerções ligadas a uma atividade verbal desenvolvida numa situação social determinada” (op. Cit., 2006, p. 239). A segmentação do *mangá* e do *anime* em gêneros como um *shōnen* ou *shōjo*, assim, será recebido como específicos para diferentes sujeitos leitores.

Alicerçando-se nesses princípios, Maingueneau minudencia o *continuum* provindo da articulação entre a cena genérica e a cenografia como: gênero instituído tipo 1 – que não admite variações; tipo 2 – de maior presença autoral, embora sob orientações que moldam a situação de comunicação; tipo 3 – sem o estabelecer de uma cenografia específica, pois essas transmutam conforme a intenção comunicativa; e tipo 4 – gêneros autorais. Nessa rotulação, segundo o autor, influenciam-se aspectos formais e essenciais do texto e sua utilização constitui o conceituar de hipergênero. Logo, esse atrela-se ao categorizar (como diálogo, carta, *shōjo*, dentre outros), viabilizando a formatação do texto.

Díspar ao gênero do discurso, depreende-se o hipergênero como um “modo de organização com fracas coerções parte dos mais diversos lugares e épocas e no âmbito do qual podem desenvolver-se as mais variadas encenações da fala” (op. cit., 2006, p. 244) . Em um vincular teórico da teoria de hipergênero de Maingueneau ao âmbito da Arte Sequencial,

Ramos (2010, 2011) estabelece a delimitação a gêneros autônomos, como o utilizar de uma personalidade própria (balões, legendas, onomatopeias, dentre outros); o prenominar do tipo textual narrativo, com diálogos em seus elementos constituintes; o fixar de personagens baseadas em indivíduos factuais; a ocorrência da narrativa em um ou mais quadros e a variação conforme o gênero; e o agregar de rótulos, formatos, veículos de publicação às informações genéricas, orientando à percepção ao leitor. Destarte, compreende-se o *mangá* e o *anime* como grandes rótulos que, na integração de todas essas características, abarcam textos tendencialmente narrativos em um contexto sociolinguístico interacional.

No compartilhar dessas marcas pelas narrativas imagéticas nipônicas, engendra-se uma expectativa genérica quanto ao traçar de personagens, do discorrer narrativo e do representar de aspectos de imediata associação ao Japão. Embora cada um dos gêneros e subgêneros dos hipergêneros *mangá* e *anime* singularize-se e segmente-se quando em relação aos outros, é estabelecida a possibilidade de uma leitura integrada e autônoma. Logo, apreender as marcas de cada segmentação implica o depreender do seu caracterizar intrínseco.

## **2.5 Gêneros e subgêneros do *mangá* e do *anime***

Publicado e classificado em gêneros e subgêneros que se diferenciam quanto à estilização do traçado, à caracterização e à descrição das personagens e do cenário, bem como ao conteúdo da narrativa, o *mangá*, assim como o *anime*, responde à demanda de seu público leitor. De ampla segmentação, as narrativas imagéticas japonesas visam aos públicos masculino e feminino de diferentes faixas etárias e diferenciam-se quanto a sua diversidade e abrangência temática.

Ao esquadrihar e ao apreender as especificidades temáticas e as diversificações composicionais do *mangá*, tem-se acesso a uma narrativa, um conjunto de regras anônimas e históricas que definem e delimitam uma identidade para uma época, uma área social, econômica, geográfica e linguística (FOUCAULT, 1986; MAINGUENEAU, 2008). É no representar de um referencial cultural com marcas histórico-geográficas, ideológicas e comportamentais, intrínsecas ao *mangá*, que se elabora um enunciado, o qual é denominado gênero do discurso. De acordo com a teoria de Bakhtin (2003), a definição de gênero discursivo é heterogênea por poder ser aplicada a textos orais e escritos, de breves réplicas do diálogo cotidiano, manifestações científicas e gêneros literários. Consequente, em cada campo da linguagem são empregados gêneros que correspondem a determinados estilos, funções,

condições comunicativas e enunciados estilísticos, temático e composicionais relativamente estáveis (BAKHTIN, 2003, p. 266). A atualização do gênero, por sua vez, é, assim como em qualquer prática social, decorrente de interlocutores, em situações específicas, que, ao levar em consideração as formalidades estilísticas e estruturas textuais apropriadas compõem e produzem textos.

O *mangá*, ao abarcar textos narrativo e visual dentro de um contexto sociolinguístico internacional, representa complexas transformações culturais que constituem as inferências de um grupo leitor específico formado por indivíduos de diferentes idades. O traçado específico desse suporte de leitura refrata uma influência cultural contemporânea, localizada em um viés ideológico que aponta para uma realidade, uma ação histórica compartilhada socialmente, que se realiza em um tempo e local específicos, mas em constante mutação devido às variações de seu contexto. O *mangá* é um vasto conjunto textual, produzido por um longo período de tempo, por numerosos autores e em gêneros e subgêneros variados, que representam conjuntos histórico, cultural, ideológico e socialmente bem delimitados e que intermeiam a singularidade das publicações de um *mangaká* – roteirista ou artista – e a frágil densidade semântica dessas unidades discursivas. Logo, é com as coordenadas para a formatação textual de vários gêneros e subgêneros que compartilham diversos elementos que o *mangá* é um hipergênero.

Apresentando diversidade e abrangência temática em sua narrativa, o *mangá* e o *anime* visam a grupos leitores segmentados e específicos. De maior popularidade no Ocidente, o gênero *shōnen* – garoto jovem, adolescente em japonês –, dirigido para o público leitor masculino, tem como temas principais as competições esportivas, as lutas, as histórias de ação, a amizade, os adventos tecnológicos e poderes mágicos, mesclados a cenas de violência. O *shōjo* – garota jovem em japonês –, por sua vez, visa a um público feminino e caracteriza-se por abordar a busca pelo amor, pelos relacionamentos e por sua aceitação entre os demais, apresentando, também, tendências ao formato clássico dos contos de fadas. Além desses, existe o *gekigá*, que é uma corrente mais realista voltada ao público adulto, com narrativas mais maduras. Nessa mesma linha destacam-se os gêneros *jidaimono*, com narrativas históricas, e o *mecha*, tem como protagonistas robôs e detalha a tecnologia. Há também a publicação e a veiculação eróticas e pornográficas, conhecidos como *hentai*.

Para uma apresentação mais detalhada, a seguir, há a classificação do *mangá*, por conseguinte dos *animes*, como hipergênero, cujos gêneros e subgêneros compartilham diversos elementos que o constituem. No entanto, a segmentação dos gêneros e subgêneros do

*mangá* e do *anime* não limitam o sujeito a ler somente o gênero ou subgêneros direcionado ao seu sexo ou faixa etária. De acordo com Moliné (2004, p. 38), uma série de narrativa imagética japonesa pode conter elementos de mais de um gênero, possibilitando ao leitor doses de humor, ação, romance e terror durante sua leitura.

### 2.5.1 *Shōnen mangá*

Durante o período feudal, a estrutura social japonesa era rigidamente dividida. A parcela nobre da sociedade japonesa era composta pelo imperador – líder religioso, que retinha, porém, pouco poder político e militar –, pelo *shogun* (ou *xogun*) – líder militar e político e mais poderoso que os clãs do imperador, seu posto fazia parte das castas mais nobres da sociedade japonesa – e pelos *daimyō* – parte da classe militar, eram nobres e estavam logo acima da classe samurai. Os notáveis eram os representantes dos *shoguns* e governavam sob as ordens do *shogunato*.

Os samurais eram guerreiros profissionais da aristocracia militar, gozavam de certo prestígio social, mas eram quase nulos nas decisões políticas. Esses eram fieis ao *shogun* e ao *daimyō* na defesa pessoal e de propriedades. Já o *ronin* eram samurais sem mestre, cuja importância social era mais nítida quando trabalhavam como mercenários ou guarda-costas de mercadores ricos durante as guerras civis.

O proletariado era a maior parcela de todas, abrangendo 90% da população japonesa. Nessa classificação conta-se, também, a classe pescadora. A classe agrícola era constituída por pobres, destituídos de poder político e fadados à base da pirâmide social, mesmo considerados imprescindíveis para a nação por produzir todo o alimento consumido no país. A classe artesã era responsável pela produção de uma variedade de produtos de madeira e metal, eles eram ainda mais desprezados do que a classe camponesa, por não produzir comida. Seu trabalho constituía o fabrico de espadas, arte em geral, potes, ferramentas. Vivendo aparentemente do esforço de outros, os mercadores eram mais uma classe desprezada. O desprezo chegava a tanto que, em algumas regiões, a classe mercadora era proibida de conviver em áreas comuns com outras classes, exceto para comercializar seus produtos.

Salvo a nobreza, os samurais eram vistos como a elite do sistema de classes no Japão feudal na época e arraigaram um código de conduta que combina elementos do Budismo, do Confucionismo e do Sintoísmo, o *bushidō*. Esse enfatiza a lealdade inquestionável ao líder, o estoicismo, o auto-sacrifício, o não apego ao mundo material e à vida – conhecido como



*yamatodamashii*, ou espírito do Japão. Essa ética é ainda presente na organização social japonesa, onde individualidade deve ser subordinada à vontade e ao bem do grupo, além de uma lealdade exacerbada à nação. Logo, no Japão atual, os homens são criados para honrar e seguir o *yamatodamashii* como guerreiros perseverantes às adversidades.

Destarte, o *mangá* precursor do *shōnen* moderno – ilustrações satíricas com animais exercendo atividades do clero, chamados *Chojugiga*, de autoria do Toba e datado do Século XII – protagonizava bravos guerreiros e samurais, modelos a serem seguidos por meninos e meninas na nação de sol nascente. Nos anos que antecederam a Segunda Guerra Mundial, os sentimentos de nacionalismos e de estoicismo preenchiam as páginas do *mangá* e a figura do samurai e do *bushidō* ganharam notoriedade. Dentre algumas das publicações da época, destaca-se *Hinomaru Hatanosuke (Hatanosuke do sol nascente)*, de Kikuo Nakajima e publicado entre os anos de 1935 a 1941. A narrativa enfatizava o patriotismo e o edificar dos ideais “uma criança boa, uma criança forte e uma criança do país de sol nascente”.

A derrota do Japão para os Aliados na Segunda Guerra Mundial reverberou em todos os aspectos que compunham a sociedade e, sob administração estadunidense, cerceou-se a publicação de *mangás* em conformidade com os valores milenares do *yamatodamashii*. Para tal controle do material impresso, o governo dos EUA criou uma constituição resguardando os objetivos da desmilitarização e a renúncia japonesa ao direito de beligerância reduzindo, assim, representações do samurai a desenhos caricatos, cuja espada é utilizada somente em esportes como a esgrima e o *kendo*. Narrativas acerca de esportes como o judô, o caratê – temas aos quais os leitores japoneses estavam acostumados antes da Segunda Guerra Mundial – também foram banidas pois se acreditava que estes visavam ao disseminar dos ideais do patriotismo e do militarismo.

Tais vetos quanto à publicação impressa no Japão, leia-se *shōnen mangá*, foram amenizados pelo general estadunidense MacArthur. Uma vez que o Japão renunciou a qualquer tipo de batalha – seja essa por terra, mar ou aérea –, acreditou-se razoável permitir que competições esportivas, mesmo representantes de aspectos do *bushidō*, e restaurar, assim, a moral e suscitar a esperança do povo japonês. Logo, as narrativas imagéticas japonesa, que até o momento visavam, em sua grande maioria, ao público leitor infantil, passou por modificações radicais nas décadas que seguiram o pós-guerra. Doravante, o *shōnen* passou a desenvolver a corriqueira temática do “bem versus mal” questionando tais noções nos âmbitos oriental e ocidental; além de incorporar a violência, o sexo e a filosofia ao seu traçado característico.

Conquanto os *mangakás* atuais ridicularizam os valores do *yamatodamashii*, desenvolvem narrativas acerca de guerreiros e esportistas notáveis pela perseverança e autodisciplina, pelo profissionalismo e espírito de competição – alegorias para o espírito japonês que dão ênfase à rigidez moral e ao fortalecimento do espírito, semelhante ao código de conduta do *bushidō*. Paralelo à arte sequencial ocidental, o *shōnen* não protagoniza o arquétipo masculino invencível e imortal, como o Superhomem, o Homem Aranha e o Capitão América – personagens-alegorias que ascenderam durante a Segunda Guerra Mundial – e a representação de aspectos históricos da Segunda Guerra Mundial difere quanto a sua abordagem. Enquanto nas *comics* encontram-se personagens como o Sargento Fury – criado por Stan Lee e Jack Kirby, com primeira aparição em maio de 1963 – e o Sargento Frank Rock – criado por Robert Kanigher e Joe Kubert, de 1959 –, heróis da Segunda Guerra que visam ao extermínio de comunistas e alemães nazistas, no *mangá* enfatiza-se aos laços criados naquele período, a morte da população japonesa e à maquinaria bélica. (SCHODT, 1988, p. 75)

A tradição samurai na sociedade japonesa atual, é seguido, relativamente explícito, por grupos como o *yakuza* – semelhante à máfia italiana no Ocidente – onde reverencia-se os conceitos centenários de honra. Nesse, acredita-se na obrigação (*on*), no dever (*giri*), na honra e compaixão (*ninjō*), no cavalheirismo (*ninkyōdo*); além da obediência a figura do líder. O desenvolvimentismo de narrativas aceca da *yakuza* – como uma alegoria aos princípios oriundos do *bushidō* – permitem ao *mangaká* tecer histórias com espadas de samurais, tatuagens<sup>32</sup>, roupas tradicionais e rituais disciplinadores. No âmbito da narrativa, o mundo do *yakuza* é dominado por homens, sendo a presença de mulheres no grupo – e como líder – uma forma de quebrar padrões.

No contexto do *shōnen*, a combinação de elementos do *bushidō* e do *yakuza* é, também, explorada em narrativas com gangues escolares, cuja temática da delinquência juvenil no *shōnen* é uma disparidade à organização social no Japão. Os *mangakás* transpõem para o *mangá* aspectos como os tradicionais uniformes escolares – baseados nos utilizados por estudantes alemães na virada do Século XX –, a competitividade em ser o melhor e o obedecer ao *on*, ao *giri*, ao *ninjō* e ao *ninkyōdo*. Para o descrever de personagens pertencentes às gangues, recorre-se a nuances no desenho como o inclinar do chapéu e o não abotoar do

---

32 No Japão, ter tatuagens é um indicativo de pertencer à gangues. Fazê-las pode ser compreendido de três formas: a) mostrar ao chefe do grupo coragem por aguentar a dor; b) comprovar ser revoltado quanto à organização social; e c) utilizar a tatuagem como uma ícone associativo ao grupo do qual faz parte.

colarinho. O ápice em *shōnens* que ilustram gangues são as lutas. Essas ocorrem em lugares distantes do ambiente escolar, com o bem prevalecendo sobre o mal em uma briga que utiliza desde pedaços de madeira – em um formato semelhante às espadas de samurais –, correntes de bicicletas, além de punhos, pernas e pés.

Não se pode, porém, arrolar o *shōnen mangá* unicamente à batalha e à luta. A partir de sua ascensão com o *mangá boom* – no período pós-guerra – a estrutura narrativa desse suporte de leitura, em sua maioria, passou a focalizar a jornada heroica da protagonista ao relatar de seus ritos de passagem, como o envelhecer, o separar-se de sua família, o iniciar em alguma arte marcial ou esporte e o seu retornar à família. É no se deparar e no sobrepujar dos constantes e gradativos desafios que a protagonista adquirirá sabedoria, força física e desenvolverá seu KI – semelhante à mágica no Ocidente, o poder do KI, segundo o Taoísmo, deriva da energia vital humana – que serão utilizados em prol da paz mundial. Esse processo cíclico de auto-descobrimto e amadurecimento ocorre de acordo com estágios, como ser convidado ou convocado a participar de uma aventura, o afrontar o desconhecido, passar por um processo de iniciação e o poder retornar para casa.

Assim como em narrativas ocidentais, a caracterização física das personagens no *mangá* segue a premissa de que os anti-heróis são feios e caricatos, enquanto os heróis são belos – de forma máscula. Representando e refratando aspectos culturais de seu país de origem, as protagonistas do *shōnen mangá* e da *graphic novel* estadunidense distinguem-se quanto ao amadurecimento adquirido com o defrontar com o desconhecido e com o processo de iniciação; além de acentuar a importância do esforço, do auto-sacrifício da protagonista em prol do sobrepujar de desafios.

O gênero *shōnen* divide-se em três subgêneros: o *kodomo* – ou *kodomomuke* –, o *haren mangá* e o *seinen*. Segmentada quanto à faixa etária, as narrativas acompanham a protagonista em suas batalhas – esporte, gangues escolares, busca por um local no mercado de trabalho – estendidas por centenas de páginas, com cada movimento observado por inúmeros ângulos e o impacto maximizado com traçados rápidos, onomatopéias e figuras fora de foco (GRAVETT, 2004, p. 58). Essa fórmula é aplicada a quaisquer dos subgêneros do *shōnen*. À luz dessas observações, o *kodomo* é destinado para meninos na pré-adolescência e tem como temas recorrentes as competições entre escolas, os esportes, as novidades tecnológicas, os poderes mágicos e as lutas. No Japão, um *kodomo mangá* é repleto de atividades para a faixa etária a que visa, com páginas para colorir, labirintos e jogos, enquanto as narrativas são fechadas – não há continuidade em edições próximas – ou com arcos muito curtos, de

desenho e traçado mais simples e sem o exagero no que concerne à violência. Um exemplo muito popular de *kodomo mangá* no Brasil intitula-se *Pokémon* (*Poketto Monsutã* em japonês), criado, inicialmente como jogo eletrônico para *game boy*, pelo programador japonês Tajiri Satoshi e pelo desenhista Sugimori Ken em 1997. Baseado em um jogo, *Pokémon* começou a ser veiculado em suportes de leitura desde 2002, seu *anime* já tem mais de 700 episódios e encontra-se entre as cinco animações mais vistas no mundo.

Há narrativas onde a protagonista é cercada e desejada amorosamente por um grupo do sexo oposto – caracterizadas como ocidentalmente *sexy*, de diferentes faixa etárias e dispostas a se engalfinhar pela atenção desse –, como se tivesse seu harém particular. Em narrativas do *haren mangá* é costumeiro o domínio de personagens femininas, já que estão em maioria. Esse subgênero é publicado para meninos na adolescência e no Brasil destaca-se *Love Hina* (*Rabu Hina*), de Akamatsu Ken, publicado de 1998 a 2001 e veiculado, no Brasil, pela *Cartoon Network* desde 2006.

Já o *seinen mangá* é destinado para um público leitor masculino mais maduro devido as sua tendência mais sofisticada quanto a descrição – o traçado do desenho é o mais realista possível – e o desenvolvimento das personagens que encontram-se entre os 20 e os 40 anos de idade, e não da ação em si. Esse subgênero, por ser mais lógico e sempre conectado à realidade, apresenta tramas e assuntos mais desenvolvidos psicologicamente, com mais conteúdo satírico, violento e sexual. Outro elemento que difere este subgênero dos demais do *shōnen mangá*, é a utilização de *kanjis* de nível universitário como parte de sua linguagem verbal. No Brasil, dois exemplos de *seinen mangá* populares entre o sujeito leitor são *Love Junkies* (*Hen Ai Junkie*)<sup>33</sup> – de Katsuki Kyo, publicado de 2000 a 2008 – e *Gantz* (*Gantsu*) – de Oku Hiroya, publicado desde 2000. Devido ao público ao qual é visado, dificilmente encontram-se brinquedos ou jogos baseados em suas narrativas.

As narrativas encontradas no *shōnen mangá*, e em seu subgêneros, são representações de aspectos que constituem o Japão como nação. Embora vise ao sujeito leitor masculino, o elaborar de temas nacionais e universais, como o a frugalidade, a fidelidade, a mestria, a honra e o auto-sacrifício – elementos valorizados no *bushidō* – faz dessas narrativas atrativas além do público a quem é segmentado. É nessa combinação do fragmentar, representar e recriar de elementos sociais e culturais japoneses que há o desenvolvimento de personagens e tramas do *shōnen mangá* e fazem desse gênero e seus subgêneros base para o

---

33 *Love Junkies* também pode ser classificado como *ero comedy* (comédia romântica) devido ao teor de sua narrativa.

desenvolvimento das narrativas imagéticas japonesas aos quais se tem acesso.

### 2.5.2 *Jidaimono mangá e Gekigá mangá*

Reflexo da necessidade individual humana em classificar e condensar eventos passados, historicizar o passado por meio do relatar ou do elaborar narrativas acerca de situações históricas, eventos e experiências específicas visa ao projetar palavras em movimento, fundir estórias, livros e realidade em imagens. Atribui-se, portanto, a essas narrativas relativa verosimilhança quando obtêm-se informações de quem, quando e o porquê de certos ocorridos. É nesse contexto que emergem o *jidaimono mangá* e o *gekigá mangá*.

Traduzido literalmente como contos históricos, o *jidaimono mangá* atrela o imaginário, o histórico e o contemporâneo japonês à criatividade, ao respeito e à irreverência das narrativas tradicionais, como os contos e textos religiosos. Nesse gênero de *mangá*, em sua maioria, embora tencionem aos elementos que constituem ao enredo – a dramaticidade, a ficcionalidade e a fruição – o detalhar de uma era ou de um período histórico ocorre por meio de recortes, *flashbacks* e imagens verossímeis ao que representam.

No âmbito da recepção, o sujeito leitor de um *jidaimono mangá* espera ter acesso aos aspectos históricos que constituem a narrativa – seja por meio de explicações que permeiam a história ou por notas (de rodapé). Isso ocorre pois o *mangaká* fala de dentro de sua própria cultura, participante de seu próprio relato, conta a sua história, reproduz os relatos orais que ouviu, mas principalmente reelabora sua tradição como participante ativo por meio do que viveu, expressando não somente informações, mas retratando seu cotidiano. É por meio do detalhamento, da riqueza do cotidiano que seus relatos ganham força e ineditismo. Enfim, ao extrapolar suas personagens, o *mangaká* revela tradições de seu povo por meio de pequenas narrativas.

Embora o centro temático do *jidaimono mangá* não se limite aos aspectos históricos japoneses, sendo algumas narrativas elaboradas em períodos idealizados – como a Europa e a China feudal ou os países que participaram da Segunda Guerra Mundial – e na imagem do samurai invencível, uma versão do cavaleiro medieval europeu, que esse gênero é alicerçado. Primeiramente publicado em 1935, *Hinomaru Hatanosuke* (traduzido como *Hatanosuke do Sol Nascente*), de Nakajima Kikuo, é considerado o primeiro *jidaimono mangá*. Na década de 1950 *Akadô Suzunosuke* (*Suzunosuke do Protetor Vermelho* em português), de Fukui Eiichi, tornou-se popular entre o público leitor japonês e estatuiu um modelo narrativo: um anti-herói

como protagonista, geralmente um ninja solitário ou um *ronin*, uma representação detalhada da sociedade e da ideologia de um determinado período histórico japonês.

O processo de leitura e compreensão dos primeiros *jidaimono mangás* publicados, em sua maioria, demanda um certo conhecimento acerca de aspectos que constituem a sociedade e a história do Japão. *Mangakás* como Shirato Sampei, Hirata Hiroshi e Kojima Goseki, entre outros, excederam essa noção quando, por meio de suas narrativas, reinterpretaram o conflito das classes sociais japonesas da época sob uma perspectiva marxista. O declínio dessas narrativas de cunho político ocorreu no início da década de 1970, transmudando, assim, o *jidaimono mangá* para além da idealização do *yamatodamashii*.

Resultante desse ampliar temático, o despontar do *gekigá mangá* no Ocidente ocorreu na década de 1970 com a publicação de *Kozure Ōkami (Lobo Solitário)*. As primeiras narrativas desse gênero foram, porém, publicadas na década de 1950 como uma alternativa de leitura e fruição para um grupo leitor que não se identificava com os *mangás* publicados no período pós-guerra. Visando a esse novo sujeito, *mangakás* passaram a fazer ilustrações mais próximas a realidade – menos cartunístico – e desenvolveram enredos semelhantes a filmes e a contos.

Embora não seja tão popular como o *shōnen mangá* dentre o sujeito leitor brasileiro, destacam-se no gênero do *jidaimono mangá* narrativas como *Hadashi no Gen (Gen dos pés descalços)*, de Nakazawa Keiji, publicado nos anos de 1972 e 1973 no Japão e em 2001 no Brasil; *Buddah*, publicado de 1972 a 1983 no Japão e em 2005 no Brasil e *Adolf*, publicado de 1983 a 1985 no Japão e em 2007 no Brasil, ambos de autoria de Tezuka Osamu; *Rurouni Kenshin (Samurai X)*, de Watsuki Nobuhiro, publicado de 1994 a 1999 no Japão e em 2001 no Brasil; e *1945*, de Ichiguchi Keiko, foi publicado em 1997 no Japão e em 2007 no Brasil.

Enquanto *Kozure Ōkami (Lobo solitário)* de Koike Kazuo e Kojima Goseki, publicado entre os anos de 1970 e 1976 no Japão e com tentativas de publicação no Brasil desde a década de 1980; *Ashita no Jo (Joe de amanhã)*, de Chiba Tetsuya e Takamori Asao, publicado em 1968 no Japão e sua tradução para o português é encontrada em sites específicos para leitores de *mangá*; *Akira*, de Otomo Katsuhiro, publicado no Japão entre os anos de 1982 e 1990 e entre 1990 e 1998 no Brasil; *Vagabond*, de Inoue Takehiko, publicado a partir de 1997 no Japão e a partir de 2006 no Brasil, é baseado na obra *Musashi* (de Yoshikawa Eiji) que relata a vida do samurai Musashi Miyamoto (1584-1645); e *Mugen no Juunin (Blade, habitante do inferno)*, de samura Hiroaki, publicado a partir de 1994 no Japão e desde 2004 no Brasil são exemplos de *gekigá mangás* populares entre o sujeito leitor brasileiro.

Decorrente da popularidade das histórias de samurais idealistas e justiceiros no Japão, da transposição desses contos ilustrados para o formato do *mangá* e de sua recepção para além das fronteiras do Japão arraigou-se a ideia de que o *gekigá mangá*, assim como o *jidaimono mangá*, são, basicamente, narrativas acerca de samurais. O que difere estes dois gêneros do *mangá*, em uma visão mais simplista, está no traçado do desenho. O *gekigá mangá*, procedido de uma corrente mais realista e direcionada ao sujeito leitor adulto, aduz, por meio de um traçado de desenho mais realista e de estilização fora dos padrões das narrativas para o público leitor juvenil, enredos mais densos e dramáticos; enquanto o *jidaimono mangá* equivale a relatos históricos, indiferente ao traçado de seu *mangaká*. Logo, assim como o *shōnen mangá*, o *jidaimono* e o *gekigá mangá* são alguns dos gêneros resultantes da miscelânea histórcio-cultural e de entretenimento cômico no Japão ao longo dos tempos.

### 2.5.3 *Shōjo mangá*

Posto que sua tradução literal para o idioma português é de menina jovem, a palavra *shōjo*, no Japão, pode ser compreendida como qualquer jovem mulher sem permissão para expressar sua sexualidade (TREAT, 1996, p. 281). Tal terminologia passou a ser utilizada em meados do Século XIX, coadunado à modernização do Japão, ao novo sistema educacional que justificava a hierarquia patriarcal e ao esmiuçar entre os sujeitos masculino e feminino. Embora essa explícita divisão seja prévia ao período Meiji, foi entre o final do Século XIX e o início do Século XX que a expressão *shōjo* emergiu como uma entidade distinta quanto a sua definição e como forma de controle social próprio. Segundo Treat (p. 280) o *shōjo* – menina e gênero do *mangá* – está intrinsecamente conectado a modernização japonesa.

De acordo com Honda Masuko (1990, p. 178 - 205), as Leis Educacionais implementadas em 1887 – o *chūtogakkō*, traduzido como leis do ensino fundamental – concerniam ao sacrifício educacional feminino em favor ao masculino, uma vez que à mulher cabia as responsabilidades da casa e, portanto, não havia a necessidade de estudar. Já em 1899, o *kōtōgakkō* – leis do ensino médio – possibilitou o acesso de uma parcela restrita da sociedade feminina japonesa, leia-se das classes mais abastadas, à educação com a criação de escolas específicas para meninas, cujo currículo era limitado ao treinamento de futuras *ryōsai kenbo* (mães sábias e boas esposas). Essas escolas não visavam ao ensinar às jovens como ser independentes quando adultas, mas reiterar o que era considerado o comportamento ideal de uma *shōjo*, como o de ser noivas felizes, dispostas ao isolamento público em benefício de

suas famílias (TAKAHASHI, 2008,p.116). Já, na compreensão de Kurosawa Akiro (1998, p. 444 – 448), as modificações no sistema educacional japonês de 1899 tinha o papel de isolar as meninas da sociedade com o objetivo de inculcar a noção de pureza sexual.

Contrastando o que se esperava dos sujeitos masculino e feminino no Japão, durante a Primeira Guerra Sino-Japonesa (1894–1895), aos meninos exigia-se coragem e força como futuro soldados e protetores do arquipélago. Enquanto às meninas pertencentes à parcela mais abastada da sociedade pedia-se que esperassem castas pelos gloriosos soldados. Em seu processo de desenvolvimento e de formação como indivíduo, a *shōjo* requeria-se ser um recurso sexual casto, elegante, despreparadas para o trabalho e para o colaborar com a sociedade. Essas características fundamentam a representação do sujeito feminino japonês ideal da época como jovem, pálido e frágil (KAWAMURA, 1994, p. 32). À luz dessas, entre as décadas de 1910 e 1930, revistas japonesas ilustravam o ideal feminino como jovem ociosa e sonhadora, vivendo em um mundo próprio constituído de romances, poesia e pinturas. Precursor do *shōjo mangá* ao que se tem acesso atualmente, as primeiras revistas publicadas para o público feminino tiveram sua primeira circulação em 1902. A *Shōjo kai* (traduzido literalmente como o mundo feminino) passou a apresentar editoriais, artigos e uma seção onde cartas de suas leituras eram respondidas por editores homens que reforçavam o ideal *shōjo*. Ao ilustrador dessas revistas era incumbido a responsabilidade de propagar um estereótipo de beleza que abarcava a castidade como algo que transcendia às ações, perceptível por um brilho específico no rosto. Perpassando o arquétipo de “flor pura em um jardim”, as narrativas encontradas nas revistas para meninas seguiam um formato específico, cujo alvitar de valores fundamentais de como deveria ser uma adolescente japonesa eram retoricamente adornados em detrimento do desenvolvimento da estória. (KAWAMURA, 1994; TAKAHASHI, 2008).



Takehisa Yumeji (1884-1934) é um dos ilustradores mais associados ao sucesso da publicação de revistas como a *Shōjo kai*. Suas ilustrações retratavam o ideal de beleza das décadas de 1920 e 1930 com jovens magras, de faces pálidas e de aparência frágil – como exemplifica a Figura 52. Sua popularidade entre o público leitor feminino foi tanto que Takehisa passou a comercializar acessórios, artigos para decoração e papel de carta que anunciava em suas ilustrações quinzenais. Nesse entremear entre ficção e realidade, o ilustrador arraigava o arquétipo de beleza e viabilizava a suas leitoras o transformarem-se nesse. Sua influência é tanta que encontram-se elementos de seu traçado característico em *shōjo mangás* publicados atualmente.



Figura 52: Ilustrações de Takehisa Yumeji, datadas das décadas de 1920 e 1930, arraigando o arquétipo feminino da época.

O traçado característico de Takehisa, semelhante ao de um esboço, passou a ser reconhecido como um gênero predecessor ao *shōjo mangá*, o *jojō-ga* – traduzido como ilustrações. De acordo com Sudō Takumi (1984, p. 30), esse gênero, quando comparado às demais ilustrações, é uma representação visual das emoções do artista projetadas no detalhamento da personagem. Assim como Takehisa, Takabatake Kashō (1888-1966) e Fukiya Kōji (1898-1979) contribuíram significativamente quanto à estética do traçado no *shōjo mangá*

no pós-guerra. À medida em que a *shōjo* nas ilustrações de Takabatake eram caracterizadas como sensuais, as desenhadas por Fukiya tinham olhos grandes, semelhantes aos das personagens atuais. Mesmo com traçados distintos, os três artistas arraigaram um dos maiores diferenciais existentes entre as personagens femininas desenhadas em *shōjo mangás* na atualidade: o olhar em constante devaneio.

Durante a Segunda Guerra Mundial a representação do ideal *shōjo* foi drasticamente modificado. As ilustrações passaram a retratar jovens mais próximas fisicamente ao biotipo japonês e vestidas com uniforme militar, assim como adaptou-se, também, o formato das revistas *shōjo* com informações acerca do Japão em guerra. Ao término da Segunda Guerra, no entanto, o *jojō-ga mangá* passou a ser publicado em com os mesmos elementos que o constituíam entre as décadas de 1910 e 1930 e Nakahara Jun'ichi (1913-1983) passou a ser reconhecido por suas ilustrações em revistas como *Soreiyu* (*soleil*, sol em francês) e *Himawari* (girassol). A personagem *shōjo* retratada pelo artista retomava elementos já conhecidos por suas leitoras, como o ser graciosa, esbelta e de ar sonhador, como se estivesse em devaneio. Na década de 1950, Nakahara passou destacar olhos maiores e expressivos de suas ilustrações com o desenho de pequenas estrelas próximas à pupila – usados como forma de identificação da protagonista e como reflexo dos sentimentos dessa –, de cílios longos e de sobrancelhas grossas. Sob as pinceladas de Nakahara e de Takahashi Makoto (1934-), flores passaram a ornamentar o plano de fundo em *jojō-ga mangás*. Essas refinavam a ilustração e envolviam a leitora a decifrar seu simbolismo na representação da personalidade da *shōjo* desenhada<sup>34</sup>, observados na Figura 53. Aos artistas era permitida experimentações quanto à trama narrativa, aos painéis e ao *layout* das páginas, exceto à forma como as personagens femininas eram ilustradas.

---

34 Rosas são sinônimo de alegria e jovialidade. Já a prímula pode ser compreendida como recato e castidade.



Figura 53: Paralelo entre as representações femininas no pré-guerra, FUKIYA – em 1926 – e no pós-guerra, NAKAHARA – em 1953 – e TAKAHASHI – em 1956.

Com a ascendente popularidade do *shōjo mangá*, em paralelo ao *shōnen mangá*, editores depreciavam-no quanto aos temas centrais desenvolvidos nas narrativa, à caracterização das personagens, ao *layout* dos quadrinhos e dos painéis. Quanto à ilustração, segundo uma escala de proporções, afirmava-se que o desenho da cabeça da protagonista do *shōjo mangá* era muito maior do que o do resto do corpo; seus braços, pernas e torço demasiado longos e deselegantes; e seus olhos ocupavam metade da face (YONEZAWA, 1980; IWAYA, 1995).

O constante contraste entre *mangás* publicados para meninos e para meninas excedia as nuances citadas anteriormente e iniciava com o intitular das narrativas. O *mangá* para meninos, quando traduzidos para o inglês – adotados, também, nas publicações traduzidas para o português –, recebem as palavras *jump*, *challenge*, *champions* e *king*. Enquanto *dreams*, *flowers*, *princess*, *friends* e *in love* intitulam narrativas para meninas. A disposição dos desenhos na capa também difere os dois gêneros de *mangá*. No *shōjo*, centraliza-se a ilustração de uma meninas sorridente e ingenua, de cabelos castanho ou loiros e de enormes olhos sonhadores, como se implorasse ao sujeito leitor virar a página e continuar a ler.

O *layout* do *shōjo mangá* é composto por ilustrações que exercem a função de colagem, cujas ações das personagens afluem pela página e não quadro a quadro, como nas páginas de um *shōnen mangá*. O sujeito leitor depara-se, também, com a miscelânea de rostos detalhados, raios de luz, flores e folhas esvoaçantes sem conexão imediata à narrativa. Elementos essenciais em um *shōjo mangá* que, quando absortos, evocam um estado de espírito, como em um diálogo entre a personagem e o sujeito leitor.

De acordo com Schodt (1988, p. 89), em um *shōjo mangá*, o detalhar das faces

permite ao *mangaká* dar ênfase a sentimentos como a alegria ou a tristeza e ao desenvolvimento psicológico da protagonista; o ornar das páginas com flores ou folhas, assim como na década de 1950, são símbolos de feminilidade e da transição entre as fases da vida. Quando comparado ao ritmo narrativo de um *shōnen mangá*, tais elementos rompem com o a sequência temporal da estória e interferem no sentido de leitura do *shōjo mangá* que, em alguns painéis, pode ocorrer no sentido ocidental e no oriental sem perda semântica. O retratar do corpo da protagonista no meio da página, sobrepondo os quadros – Figura 54 –, é outra forma encontrada pelos *mangakás* para modificar o ritmo narrativo e enfatizar sentimentos, além de diferenciar os gêneros *shōjo mangá* do *shōnen mangá*.



Figura 54: *Maiko no uta*, de Kimiko Uehara, publicado no Japão em 1970, exemplifica a sobreposição da protagonista sobre os demais quadros que constituem a página do *shōjo*.

Cunhado por Ishinomori Shōtarō (1938-1998) na década de 1970, a justaposição de imagens, exemplificado na Figura 55, visa ao eliminar da noção temporal (YONEZAWA, 1980, p. 176) e, assim como nas ilustrações do *jojō-ga*, ao sugestionar ao seu público leitor tendências de moda e penteados. Nesta perspectiva, faz-se necessário decentralizar Tezuka Osamu como criador do gênero *shōjo mangá*, apesar de ser um grande influência à *mangakás* a partir da década de 1950. Tezuka modificou o formato do *mangá* ao transpor para essas a linguagem fílmica própria e ao tecer narrativas elaboradas quanto à temática e às personagens. Foi com o traçado estilizado de artista como Nakahara e Takahashi, entretanto, que as ilustrações singulares do *shōjo mangá* o definiram como um gênero.

Até 1956, as imagens encontrada em revistas *shōjo* eram desconexas à narrativas e visavam ao propagar de um ideal de beleza e de comportamento entre as jovens japonesas.

Devido à expansão e à modificação de seu sujeito leitor, leia-se transformações sociais e comportamentais, o *shōjo mangá* atingiu sua maturidade na década de 1970, com as primeiras publicações feitas por *mangakás* mulheres. Conhecidas como *24 nen gumi*, indicando o ano de nascimento das artistas – 1949 ou *shōwa 24* –, o grupo de *mangakás* mulheres agregou a estética do *jojō-ga* à narrativas acerca da vida e de emoções juvenis e alicerçaram o formato do *shōjo mangá* publicado desde então. Dentre as *mangakás* do *24 nen gumi*, destacam-se Hagio Motō (1949-), Ikeda Riyoko (1947-), Kihara Toshie (1948-), Takemiya Keiko (1950-), Ōshima Yumiko (1947-) e Yamagishi Ryōko (1947-) e suas publicações, assim como as de Tezuka, abordavam temáticas diversificadas, como ficção científica, religiões, aspectos históricos japoneses, sexo e sua problematização.

O *shōjo mangá*, portanto, passou a ser considerado um gênero em decorrência de inovações nas publicações do *24 nen gumi*, como o enfatizar na esfera de sentimentos de atividades cotidianas, amores e temores de uma adolescente japonesa (SCHODT, 1988; NAKAJIMA, 1991; TAKAHASHI, 2008). Nesse contexto, as publicações anteriores as do grupo de *mangaká* mulheres, quanto ao elaborar de sentimentos como centro narrativo, podem ser compreendidas como exemplificações do desrespeito provindo do sexismo arraigado na sociedade japonesa. Ao grupo *24 nen gumi* ficou a responsabilidade de desafiá-lo.

Essa porfia deu-se, também, com a incorporação de novas técnicas no que concerne a estética da linguagem visual do *shōjo mangá*. A organização do *layout* das páginas em painéis; as temáticas como a morte e a religião; e as narrativas acerca de personagens masculinas que, mesmo no traçado característico desse gênero, não eram ilustradas com estrelas próximas as suas pupilas. A lógica e a linearidade, marcas de *mangakás* homens, não tinham espaço nas publicações feitas pelo grupo *24 nen gumi*. Esse “libertou seus quadros dos retângulos uniformemente arregimentados” (GRAVETT, 2006, p. 83) e, assim, adaptou o formato e a configuração dos quadros, painéis e páginas às emoções que gostariam de evocar, com o suavizar as bordas dos quadros, o sobrepor ou o mesclar as sequências dos painéis e o permear de um quadro por toda a página. Destarte, as noções de tempo e de realidade não estavam “encaixotados” e passavam por sonhos e memórias.

Hagio Moto, uma das *mangakás* do grupo *24 nen gumi*, é uma das artistas mais reconhecidas desta geração por ser responsável pela criação do subgênero *shōnen-ai* – também conhecido como *yaoi* ou *boys love* e parte do gênero *hentai mangá*. Suas publicações destacam-se pela maturidade, profundidade, objetividade narrativa, e, assim, pelo despertar o

interesse do sujeito leitor masculino para a leitura do *shōjo mangá*. De acordo com Yonezawa (1980, p. 146) e Iwaya (1995, p. 20-47), Hagio, com suas personagens e narrativas, transcendeu elementos que constituíam o gênero elevando-o ao mesmo valor artístico do *shōnen mangá*. Diferenças ilustradas no paralelo entre as Figuras 55 e 56.



Figuras 55 e 56: Embora publicados por *mangakás* parte do grupo *24 nen gumi*, o trabalho de Hagio destaca-se pela objetividade.

Entre meados da década de 1970 e dos anos 2000 as narrativas passaram a cingir temas como o amor, o sexo, a família, a vida profissional das jovens japonesas, o aborto, os filhos ilegítimos, o homossexualismo e o incesto como uma forma de representação da transformação dos valores femininos no Japão. Não obstante, as tramas desenvolvidas no *shōjo mangá* seguem o padrão narrativo desenvolvido na década de 1950, com protagonistas descritas ao leitor como meninas sapecas ou extremamente tímidas que, no decorrer da narrativa, vêm-se próximas de conquistar o que almejam – seja o reencontrar de algum familiar a muito distante, o conquistar de um namorado ou de um futuro marido –, não sem ter de sobrepujar dificuldades e aprender mais sobre si mesma como uma jovem mulher.

Em decorrência de sua abrangência temática, assim como o *shōnen mangá*, o *shōjo*

*mangá* é publicado para grupos segmentados de acordo com a faixa etária: o *mahō shōjo* tem como centro narrativo as capacidades sobre-humanas da protagonista que é levada a lutar contra o mal; o *redicome* ou *redisu mangá* são romances ou comédias românticas com personagens adolescentes e tem como tema principal a busca pelo amor, a rivalidade, a separação entre amigas ou familiares, a busca por identidade e auto-aceitação; e o *josei mangá* tem como enfoque narrativo a realização pessoal, a família, as amizades, o envelhecimento, o ato sexual, a violência e a morte.

A protagonista em um *mahō shōjo* (traduzido literalmente como magia) – também conhecidas no Japão como *majokko* – é um ser mágico, podendo ser ilustrada como uma feiticeira, um anjo, uma garota normal a quem é oferecido poder mágico ou que, sendo portadora desta qualidade, o tem desperto para combater as forças do mal. O trama centraliza-se no processo de transformação da personagem, em sua aprendizagem quanto ao controlar seus poderes e ao reconhecer suas limitações – justifica-se, assim, a necessidade dessa em praticar esportes como a ginástica e as artes marciais. Entrementes ao processo de metamorfose, em algumas narrativas deste subgênero, a protagonista encontra meninas com poderes semelhantes e organizam-se como equipe (*sentai*) para alcançar o objetivo de proteger e salvar o mundo, além de aprender noções de amizade, cooperação e trabalho em grupo. Outro aliado comum às protagonistas é o bicho-mascote com poderes mágicos que, embora raramente participe dos combates, é de suma importância para a narrativa por aconselhar, treinar as personagens no uso de suas habilidades e enfatizar a inocência da estória. Por visar a um grupo leitor infantil e pre-adolescente, a presença de personagens masculinas – assim como o seu relacionamento com a protagonista – é caracterizado como o existente entre meninos e meninas nesta faixa etária. Em outras palavras, a personagem masculina também tem poderes mágicos e, assim como ajudar a protagonista a vencer o mal, tem o papel de implicar e de criar atritos com a heroína. O subgênero diferencia-se dos demais que constituem o gênero *shōjo mangá* por salientar a dicotomia entre os sujeitos masculino e feminino, entre o mundo infantil e o adulto e entre o bem e o mal, embora a protagonista lute por causas que considera ideais, como a paz, a esperança, o amor e a beleza. No Brasil, duas narrativas *mahō shōjo* muito populares são *Sailor Moon (Bishōjo Senshi Sērā Mūn)* – publicado de 1992 a 1997 pela *mangaká* Takeuchi Naoko, com 30 volumes e 200 episódios de *anime* – e *Sakura card captors (Kādokyaputā Sakura)* – criado pelo grupo CLAMP, publicado de 1996 a 2000, com 12 volumes e 70 episódios de *anime* – veiculados pela *Cartoon Network*.

Direcionam-se as publicações *redicome* ou *redisu mangá*, essencialmente, às meninas

adolescentes. As tramas centralizam-se nas complexas interações entre as personagens em enredos românticos e melodramáticos, cuja caracterização da personagem segue padrões arraigados por *mangakás* do grupo *24 nen gumi*: de beleza impar, elegantes e com olhos grandes e em devaneio. A narrativa enfoca os relacionamentos – sejam esses familiares, escolares, de amizade ou românticos – e tem como tema principal a busca pelo amor, embora transcenda o romantismo simplista e o conformismo do menino-encontra-menina. Desenvolvem-se em segundo plano narrativo histórias acerca de amores impossíveis, rivalidade, separação entre amigas, busca pela identidade e pela autoaceitação. Neste subgênero, destacam-se, no Brasil, *Fruits Basket*, *InuYasha* e *Fushigi Yugi*. Traduzido literalmente para o português como jogos misteriosos, é de autoria da *mangaká* Watase Yuu e foi publicado entre os anos de 1992 e 1995 com um total de 36 publicações e 13 episódios em formato OVA, entre 1996 e 2001. *InuYasha* (*Sengoku Otogi Zoshi Inuyasha* e traduzido como a fantástica história do período feudal de InuYasha), de Takahashi Rumiko, foi publicado de 1996 a 2008 com 112 volumes impressos e 193 episódios de *anime*. Já *Fruits Basket* (*Furubasubasu Ketto*, também conhecido como *Furuba*) foi publicado de 1999 a 2006 por Takaya Natsuki, em um total de 23 *mangás* e 26 episódios de *anime*. Desses, somente *InuYasha* é veiculado no Brasil.

Assim como o *redicome mangá*, o *josei mangá* enfoca sua trama em elementos cotidianos, mas o faz de forma mais realista – tanto no traçado quanto na narrativa. Por sua segmentação visar a um público leitor adulto, nesse subgênero encontram-se cenas de sexo e de violência explícitas, sem que isso o classifique como pornográfico, além de narrativas com elementos da ficção científica, esportes, humor e fetiches sexuais. Sua trama tem como enfoque narrativo a realização pessoal, a família, as amizades, o envelhecimento, o ato sexual, a violência e a morte. Os *josei mangás* mais populares no Brasil são *A rosa de Versalhes*, *Paradise Kiss*, *Honey and Clover* e *Nana*. Publicados entre os anos de 1972 e 1973 por Ikeda Riyoko, *A rosa de Versalhes* (*Berusaiyu no Bara* em japonês) tem um total de 10 volumes impressos, 40 episódios de *anime* lançados de 1979 e 1980, um OVA e três versões fílmicas. *Paradise Kiss* (*Paradaisu Kisu* em japonês) foi publicado de 2000 a 2004 por Yazawa Ai, com cinco *mangás* e 12 episódios de *anime*. *Hachimitsu to Kuroobaa*, traduzido para o inglês como *Honey and Clover*, de criação de Umino Chika, tem 10 volumes impressos dentre os anos de 2000 e 2006, 38 episódios de *anime*, um filme e duas adaptações para seriado. Já *Nana*, também da *mangaká* Yazawa Ai, começou a ser publicada em 2000 já conquistou o Ocidente com 21 publicações, dois filmes e 47 episódios de *anime*. Devido ao seu traçado e



narrativa mais realistas, as animações desses *josei mangás* não são veiculados no Brasil.

No explorar da flexibilidade dos limites existentes entre os papéis desenvolvidos no ato sexual pelos sujeitos masculino e feminino, *mangakás* autoras de *josei mangás* excederam estereótipos acerca da sexualidade da mulher japonesa. Decorrente da imposição social e de um sistema educacional segregado visando à castidade da menina e da jovem mulher japonesa, ao *shōjo mangá* atribuiu-se o explorar dos limites da realidade social e do romper de suas convenções com tramas sobre relacionamentos homossexuais entre dois meninos. Logo, o retratar as cenas de sexo ocorriam de forma mais artística, com personagens andrógenas e com declarações de amor arrebatadoras. Sem inferência, as *mangakás*, após 1978, conceberam um dos subgêneros do *hentai mangá* mais populares entre o público leitor feminino.

#### **2.5.4 Hentai mangá**

No jogo entre palavras e imagens que constituem o *mangá*, incita-se um processo de inferências no que concerne a valores, a afetividade, os valores éticos e a afetividade, resultando, assim, em ideias complexas estabelecidas a respeito da realidade (COSTA, 2005, p. 44). O complexo retratar da sexualidade e da identidade social dos sujeitos masculino e feminino por meio das personagens e tramas do *hentai mangá* incita, entretanto, a indagação de como ocorre a relação de poder entre esses quanto às tradições e às transições sociais japonesas.

Resultante de equívocos culturais, a sensualidade, ou melhor, o que é visto como sensual, do ponto de vista ocidental, é um dos aspectos transpostos para o *mangá* que suscitam interpretações completamente opostas àquelas pretendidas pelo *mangaká*. A nudez, no Brasil, mesmo que parcial ou sugerida é considerada pornografia, devido à “grande influência católica até depois da Ditadura, seguida pela rápida ascensão das igrejas neopetencostais nos anos 1990” (PERET, 2009, p. 02). Enquanto para o povo japonês alguns aspectos relacionados à nudez são encarados com naturalidade e tolerância, não significando, porém, que os japoneses sejam mais liberais que os brasileiros. O que difere são as regras histórica, étnica e cultural.

De acordo com Gravett (2006, p. 104), até o início da década de 1990, “a representação do sexo nos *mangás* tinha de se adequar ao artigo 175 do Código Penal do Japão – [...] cláusula que tem sido interpretada como uma proibição a qualquer representação

realista da genitália adulta ou de pêlos pubianos [...]”. Embora uma contradição, se comparada à “liberdade sexual” representada nas narrativas imagéticas produzidas no Japão. Esse tipo de proibição não justifica o fato da nudez, no Japão, não ser vista como pecaminosa, mas como representação da dominação cultural ocidental imposta no pós-guerra. “O simbolismo sexual é parte integrante dos ritos religiosos e tem um sentido mágico na estética japonesa”. (LUYTEN, 2000, p. 58-59).

Salienta-se, assim, que as divergentes compreensões que o sexo tem no Ocidente e no Oriente não advêm da atividade física sexual, mas sim da significação que afeta o sexo na imaginação dos povos. O ato sexual, segundo o Dicionário dos Símbolos (CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A., 2007, p. 832), “indica não só a dualidade do ser, mas sua bipolaridade sua tensão interna. Quanto à união sexual, ela simboliza a busca da unidade, a diminuição da tensão, a realização plena do ser”.

Contrário aos que objetivara, o artigo 175 do Código Penal do Japão, provavelmente, ajudou a tornar o *hentai* mais sensualmente expressivo. Devido às restrições, os *mangakás* passaram a utilizar representações da sexualidade e da sensualidade, não somente na ilustração da genitália das personagens, mas também na retratação nas demais partes do corpo, nas roupas e nos cenários. Eles criaram, também, um léxico de símbolos substituindo a vagina por flores, conchas e coisas similares, representando o pênis com cobras, frutas, vegetais, bastões de beisebol e outros objetos fálicos ou desenham uma silhueta ou contorno amorfo, mas inconfundível, como ilustram as imagens na Figura 57.

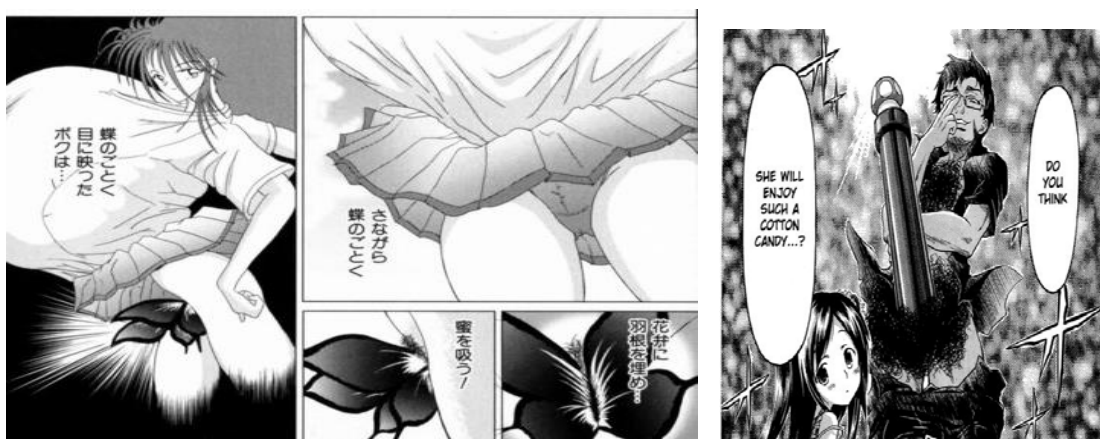


Figura 57: Possíveis substituições da genitália masculina e feminina.

No Ocidente, após a adaptação do público leitor às suas características específicas, em meados de 1990, o *anime* e o *mangá* estavam em ascensão fora do seu país de origem, ganhando cada vez mais terreno entre os leitores de quadrinhos. No entanto, o público leitor,

sem levar em conta a grande característica da indústria editorial japonesa, que é a estratificação do leitor por sexo e idade, explorou outra fatia do mercado de quadrinhos japoneses: o de histórias eróticas para o público adulto, os *hentais*. “Foi em função disto que desde esta época os quadrinhos japoneses começaram a ser taxados de violentos e repletos de cenas de sexo” (LUYTEN, 2003).

No Japão, o ato sexual, assim como comer, dormir, tomar banho e o amor romântico, é considerado um “sentimento humano” – termo utilizado por Benedict (1997) referindo-se aos prazeres dos cinco sentidos humanos – e, portanto, não há necessidade de ser moralista quanto aos prazeres do sexo, pois esses não devem interferir nos assuntos sérios da vida. “É esta, no entanto, a origem principal da dificuldade ocidental em compreender as atitudes japonesas acerca do amor e do amor romântico”. (BENEDICT, 1997, p. 157)

Mesmo visando a um público infanto-juvenil, há narrativas imagéticas que apresentam aspectos que causam estranhamento, censuras e cortes nos *mangás* e nos *animes* por partes de editoras e emissoras brasileiras, como a presença comum de sangue em narrativas voltados ao público infantil. Para os japoneses, as crianças, por estarem acostumadas a tombos, cortes e outros machucados em suas brincadeiras diárias, não sentiriam desconforto ao ver personagens com cortes e hematomas.

A atividade sexual, assim como o cotidiano, representa para a comunidade nipônica uma formalidade. Contrariamente ao Ocidente, em que a sexualidade está conectada diretamente ao comportamento e explica as mais profundas tendências das pessoas, no Japão o sexo é uma função mais mecânica, com vistas à procriação. Tanto que, na atualidade, o matrimônio ainda pode ser fruto de “arranjos” familiares – os *omiai*. Após a Segunda Guerra Mundial, porém, o Código Civil japonês estabeleceu o casamento como escolha individual, mas o “casamento por amor” institucionalizou-se somente no final da década de 1960 em território japonês<sup>35</sup> (GUIA DA CULTURA JAPONESA). Esses fatores são importantes para a compreensão da quantidade excessiva de sexo e “violência” nos *mangás* – e *animes*. Segundo Luyten (2000, p. 230), a divisão dos *mangás* em gêneros e subgêneros e a abordagem de assuntos polêmicos para o Ocidente pelos *mangaká* constituem e refletem as fantasias cruéis de um povo que é forçado a apresentar-se na vida diária como amigável, pacífico e dócil.

Para Napier (2005, p. 64), não há maior gênero ou subgêneros das narrativas

---

35 No Brasil, até a Segunda Guerra, devido ao grande número de imigrantes japoneses que planejavam retornar a terra natal, a tradição do *omiai* foi largamente praticada. Buscava-se por parceiros/as da mesma ascendência, de preferência da mesma província e os grandes círculos de amigos assumiam o papel de *nakoudo*.

imagéticas japonesa que explicita mais o corpo como objeto que o *hentai*, não em termos de sexualidade, unicamente, mas também a representação dos gêneros masculino e feminino e da identidade social. É no “coloca(r) em evidência esperanças e sonhos de uma cultura que contestam a dominância hegemônica e a hierarquia nas relações de poder” (KELLNER, 1995). Assim, o gênero *hentai*, apesar de mostrar o gênero feminino como objeto e submisso, contesta a relação hierárquica presente, segundo alguns críticos, nas personagens masculinas em busca do prazer em personagens femininas submissas, com caricaturalização destas.

Deve-se analisar, também, a influência do mercado consumidor ocidental na construção das narrativas e personagens dos quadrinhos japoneses. Algumas mudanças no tratamento de temas e no estilo e caracterização das personagens e narrativas ocorreram desde 1970. Houve uma metamorfose, por exemplo, no traço das personagens femininas que, de olhos grandes e pernas longas, passaram a apresentar seios maiores, o que as tornaram “ocidentalmente” *sexys*. Enfim, o estereótipo encontrado em *mangás* mais recentes de *big-breasted women, mechs, and lots of gore*, é de mulheres com seios grandes, mecânicas e muito sangue derramado. É uma resposta à demanda do público leitor Ocidental.

Não há gênero dentro do hipergênero do *mangá* que melhor ilustre o papel e a relevância da fantasia na sociedade japonesa masculina que o *hentai* (SCHODT, 1997, p. 132). Apesar do paradoxo existente na representação da imagem da mulher japonesa por meio das personagens femininas em narrativas imagéticas, faz-se necessário chamar atenção para os sentimentos de vergonha e dor que essas sentem durante o ato sexual. Tais sentimentos são representados por bochechas rosadas, lágrimas e expressões faciais de dor, Figura 58, também observados em filmes eróticos japoneses, como *Aknr plus one*, *Milk breasts mama club*, *Busty creampie fucker*, entre outros. Nos filmes eróticos japoneses, assim como nas narrativas imagéticas *hentai*, sem a intenção de generalização, as atrizes e as personagens parecem submissas demais, dando impressão de que o ato sexual é quase um estupro consentido.



Figura 58: Representação, por meio das personagens Yura, Rika e Oomiya, dos sentimentos de vergonha, dor e submissão durante o ato sexual.

*Lost in Translation* (2003) – dirigido por Sofia Coppola – ressalta os mesmos hiatos culturais existentes entre o Ocidente e o Japão. A narrativa conta com as percepções de Bob Harris – interpretado por Bill Murray –, ator em decadência no Ocidente mas ainda muito popular no Oriente, quanto a sociedade e a aspectos comportamentais japoneses. Chama-se a atenção para a cena onde o hotel em que Bob estava hospedado disponibiliza para ele os serviços de uma profissional do sexo e, assim como as personagens de *hentais* e dos filmes eróticos japoneses, essa é a representação de submissão e do sentimento de vergonha. Diante dessas observações evidencia-se oportuno e pertinente indagar sobre o simbolismo da vergonha, da dor e da submissão durante o ato sexual para a mulher japonesa sendo o sexo, de acordo com a própria cultura japonesa, um “sentimento humano”.

As primeiras histórias *hentai* datam do Período Edo com publicações intituladas *shunga* (explicação feita no primeiro capítulo desta tese) e visavam à instrução sexual de recém-casados – presentes para o jovem casal – e ao auxiliar a masturbação. Foi na primazia da segregação sexual instaurada pelo sistema educacional japonês, entre as décadas de 1910 e 1920, no entanto, que a construção de uma sub-cultura homo-social foi elaborada (ROBERTSON, 1998, p. 61-70). O *shōjo* – assentindo ao controle editorial e governamental da época –, ao exercer seu papel formador e, portanto, ao estabelecer um preceito de comportamento socialmente aceitável entre jovens leitoras viabilizou a construção de um mundo a parte de uma sociedade patriarcal. Arraigadas em elementos estéticos convencionados por publicações *shōjo* antecedentes à Segunda Guerra Mundial, as narrativas que visavam ao sujeito leitor feminino passaram a abordar o relacionamento entre mulheres

nos âmbitos sexual e romântico. Faz-se necessário salientar que o descrever de relacionamentos entre mulheres em *mangás* precursores ao *hentai* ao qual tem-se acesso atualmente são diferentes aos que se publicados na atualidade, isso em decorrência às distintas concepções acerca do homossexualismo existentes no Ocidente e no Oriente, mais especificamente no Japão nos períodos que antecederam e sucederam a Segunda Guerra Mundial.

O noção do homossexualismo como indicativo de uma identidade social, política e comportamental específica foi instaurado, no Ocidente, com base na psicanálise Freudiana, ao final do século XIX. No Japão, o inferir da personalidade homossexual como parte de ações e escolhas sexuais é decorrente de um compassado processo de ocidentalização, iniciado com o abrir dos portos japoneses ao Ocidente em 1868. As designações homo ou heterossexual, até 1930 no país de sol nascente, não eram considerados como identidade social, pois as noções unitárias biológicas eram desconsideradas em detrimento de conceitos de identidade social, de sua pluralidade e de uma constituição complexa (FOUCAULT, 1990; FRASER & NICHOLSON, 1992; PFLUGFELDER, 1999). O relacionamento entre pessoas do mesmo sexo biológico no Japão, portanto, entre as décadas de 1920 e 1930, era considerado como parte do desenvolvimento individual e inócuo, além de um representativo da organização e segregação sexual da época. Esse elo entre pessoas do mesmo sexo, embora visto atualmente como subvertido e como uma forma de questionamento à ordem social e patriarcal, no Japão pré-guerra era responsável pelo protelar de relações sexuais heterossexuais até o matrimônio (PFLUGFELDER, 1999; FRÜHSTÜCK, 2003, SHAMOON, 2008). No âmbito do relacionamento entre meninas, termos como *dōseiai* (traduzido como homogêneo) e *kankei* (compreendido por relacionamento entre irmãs), foram criados para designar publicações que explicitavam o vínculo homo-social e homossexual entre adolescentes e visava ao estabelecer a similaridade quanto aos modos, às vestimentas e à forma de falar das personagens.

Na década de 1970, a publicação de *mangás* com relacionamentos entre meninas passou a ser ensombrado por narrativas que retratavam o envolvimento sexual e amoroso entre meninos. *Mangakás* de revistas *dōseiai*, em sua ousadia, ao substituir o casal de meninas por meninos, passaram a instilar sensualidade, a evidenciar o erotismo e a espertar desejos reprimidos pelo sujeito leitor feminino. O caracterizar das personagens masculinas fisicamente semelhantes às personagens femininas – corpo ectomorfo, olhos proeminentes e de cabelos esvoaçantes – permitiu, em uma leitura mais superficial, a identificação física do sujeito leitor feminino a meninos ficcionais dotados de eloquência e desejo sexual

exacerbado; características que faltavam às meninas retratadas em revistas *dōseiai*.

Destarte, auferiu-se às publicações *hentai mangá* com temática homossexual segmentações ainda mais específicas. O subgênero *yuri*, classificado como *hentai softcore*, também conhecido como *shōjo-ai*, *Femme slash* ou *Femmeslash*, (traduzido como amor de meninas), descreve relações românticas entre duas mulheres; o *yuri orange*, com ilustrações e narrativas mais explícitas acerca da temática sexual, faz parte do subgênero *hentai hardcore*. De extremada popularidade entre o público leitor feminino, *yaoi*, *shonen-ai*, *slash* ou *Boys Love* (BL) – *hentai softcore* –, assim como as narrativas do período pós-guerra, têm enfoque na relação amorosa entre dois homens; o centro temático da narrativa *yaoi lemon* – *hentai hardcore* –, assim como o *yuri orange*, foca no ato sexual e, assim, pode ser classificado em um ponto de vista ocidental como pornografia. Os subgêneros *darklemon* (*yaoi*) e *darkorange* (*yuri*) trabalham com a temática do abuso sexual e psicológico de suas personagens.

Narrativas homoeróticas com foco no amor, no desejo e, também, no ato sexual, o *bara* (rosa em japonês) *mangá* – também conhecido como *men love* (*menzu rabu*) ou ML – visa ao público leitor masculino homossexual. Suas primeiras publicações ocorreram em meados da década de 1960, em revistas de conteúdo artístico. O *bara mangá* diferencia-se drasticamente do *yaoi mangá* por seu estilo visual e seu enredo. As personagens nesse subgênero do *hentai* são retratadas como homens másculos, musculosos e repletos de pêlos pelo corpo – chamados de *beefcake* –, contrário às protagonistas efeminadas da narrativa que visa ao público leitor feminino. Quanto ao desenvolvimento narrativo, o *bara* tem como enfoque o auto-descobrimento, o romantismo entre dois homens, a violência e, com menos frequência, a exploração sexual.

Relativamente desconhecias no Ocidente, publicações *hentai hardcore* abarcam fetiches diferentes aos do sujeito leitor de *hentai softcore* e de *hentai mangá* com temática homossexual, relacionamento sexual entre adultos e crianças, hermafroditas e animais humanóides. Salienta-se, porém, que o consumo de aspectos da subcultura japonesa atrelados às segmentações temáticas do *hentai hardcore* não pode ser dissociado do situar o suporte de leitura de sua conjuntura histórica e do analisar o modo como seus códigos genéricos, suas imagens dominantes, seus discursos e seus elementos estético-formais incorporam certas posições políticas e ideológicas. (KELLNER, 2001, p. 76).

Explorando a dicotomia entre a fantasia e a realidade, narrativas que protagonizam crianças no período da puerícia conquistaram um público leitor cativo no Japão, mas que pela atual lei brasileira, a simples posse de um *shotacon*, *lolicon* ou *toddlercon mangás* pode

constituir crime de pedofilia – Arts. 241-A e 241-C, ECA - Lei 8.069/90, sendo a divulgação ou venda condutas mais graves do mesmo crime.

Em alusão à protagonista masculina Shōtaro, do *mangá Tetsujin 28-go* (traduzido literalmente como o homem de ferro número 28), publicado no Japão de 1956 a 1966 e de autoria do *mangaká* Yokoyama Mitsuteru, o *shotacon mangá* tem como foco narrativo a sexualidade de um adulto que se sente atraído por um garoto na pré-puberdade. Shōtaro é um jovem detetive, tem como amigos o Inspetor Otsuka, chefe da polícia, e o Dr. Shikishima, inventor e cientista, e age, na maioria das vezes, como um adulto. O relacionamento entre os dois adultos e o garoto foi considerado atraente por alguns leitores e intitulado de *shōtaro complex*, geralmente abreviado como *shota*, termo em japonês.

O subgênero *lolicon*, *roricon* ou *lolita complex* faz menção à personagem que intitula a obra do escritor russo Vladimir Nabokov e tem como temática o relacionamento entre um homem mais velho e uma menina. O *lolicon mangá* originou-se com o impossibilitar de ilustrar personagens femininas adultas de forma verossímil – Art 175 do Código Penal do Japão – e, assim, impulsionar o desenhar de meninas pueris em relacionamentos sexuais com homens mais velhos. O *steamy mangá*, subgênero derivado do *lolicon mangá*, tem como enfoque narrativo a compra de uma menina para transformá-la em sua escrava sexual com situações de abuso sexual e pressão psicológica.

Narrativas com personagens entre 11 meses de idade e 6 anos em cenas sexuais são encontradas no subgênero *toddlercon mangá*. Originado com base no *shotacon* e no *lolicon mangás*, a trama centraliza o abuso sexual sofrido pela criança e imposto por um/uma *babysitter* ou babá.

O *hentai hardcore* subdivide-se, também, em narrativas como o *futanari*, o *ero-guro* e o *kemon mangás*. Parte representativa da arte japonesa, esse tem como centro narrativo relacionamentos sexuais com personagens antropozomórficas e teriantrópicas e, assim como o traçado *kemonomimi*, sua recepção por parte do público leitor discrepa entre o erótico e o bonito. O *ero-guro* (composto pelas palavras *erótico* e *grotesco*) mangá é uma dos inúmeros suportes de leitura japoneses que baseiam-se em *waise-ego* – um movimento artístico no país entre as décadas de 1920 e 1930 – e sua narrativa é acerca do erotismo, da corrupção sexual, da decadência humana e da violência. Já o *futanari mangá* (palavra composta e que pode ser traduzida para o português como duas formas) visa ao desenvolvimento narrativo de personagens com corpos femininos e que possuem os órgãos reprodutivos masculinos e femininos. Por ilustrar situações sexuais entre, pelo menos uma das, personagens hemafrodita



ou intersexual também são chamados de *shemales*, *newhalf* e *dickgirls*. Compreende-se a origem desse subgênero em decorrência das primeiras narrativas de cunho sexual publicadas para mulheres no período pós-guerra, cujo relacionamento sexual entre suas personagens masculinas efeminadas permitia a identificação física e psicológica com essas.

Há a generalização de que os *hentai* aviltam as mulheres e glorificam o estupro, espelhando uma das muitas formas de dominação e sadismo da expressão sexual japonesa, consequência da posição da mulher no casamento. Ela pode ser a mãe amorosa ou a fêmea sedutora. No entanto, essa divisão em papéis legitimados socialmente, sem qualquer conotação de desvio ou de julgamento moral, tanto da parte do homem como da mulher, origina-se na mitologia japonesa. No Japão, o sol é uma deusa mulher, Amaterasu, que se desvinculou dos seus afazeres celestes para gerar o primeiro imperador nipônico.

As aplicações do *hentai mangá* em seu país de origem podem ser observadas nas mais diversas atividades cotidianas, de manual de instruções sexuais – como o *shunga* e, atualmente, o *ecchi* – até como um representativo social e cultural japonês quanto às noções de erótico e do que é sexualmente aceitável. É na compensação de uma vida profissional e pessoal extremamente metódica, entretanto, que a história em quadrinhos japonesa e suas personagens passaram a fazer parte do dia-a-dia de um grande número de leitores no arquipélago do sol nascente. Logo, a sexualidade no *hentai mangá* suscita, também, questionamentos quanto à construção e à caracterização dos sujeitos masculino e feminino, como ocorre a relação entre esses e o poder, às tradições e às transições no Japão moderno.

### **2.5.5 Mecha mangá**

A interação entre a robótica e a humanidade deixou de ser centro narrativo de contos, filmes e livros de ficção científica e, a partir do Século XXI, atividades como cortar a grama, entregar a correspondência, integrar a segurança de prédios e casas, entre tantas outras, passaram a ser realizadas por robôs. Segundo dados coletados pelo *The International Federation of Robotics*, organização sem fins lucrativos que se encontra em 15 países pelo mundo, foram vendidos 16,400 robôs para uso profissional e pessoal só no ano de 2011<sup>36</sup>. A fascinação presente na possibilidade de humanizar tais máquinas – e as possíveis consequências de fazê-lo – transcendeu o imaginário e passou a ser considerada um representativo de aspectos histórico e cultural do contexto tecnológico atual.

---

36 Dado coletado no site <http://www.ifr.org/home/>. Acesso em outubro de 2012.

Elementos futuristas atrelados ao ícone do robô em *mangás* datam da década de 1940, com as publicações *Metropolis* – baseado no filme alemão mudo de mesmo título, dirigido por Fritz Lang, de 1927 – e *Tetsuwan Atom (Astro Boy)* de Tezuka Osamu. A ascensão deste subgênero, entretanto, adveio a Segunda Guerra Mundial com publicações acerca de adventos tecnológicos que beneficiariam e, ao mesmo tempo, aterrorizariam a humanidade. Entre as décadas de 1950 e 1960 o *mangá Tetsujin 28-go*, de Yokoyama Mitsutero, introduziu robôs gigantes como personagens de imediata associação ao gênero, enquanto ciborgues e andróides foram primeiramente encontrados nas publicações *Eight Man* (com autoria de Kuwata Jirô e Hirai Kazumasa, de 1963) e *Cyborg 009* (Ishinomori Shotaro, de 1964)

A consolidação do *mecha mangá* entre o público leitor ocorreu concomitantemente à explosão da robomania durante a década de 1970 e à ascensão de artistas como Nagai Go e Matsumoto Leiji como mestres desse subgênero. Já na década de 1980, sob influência de narrativas *space opera* – histórias de superciência que, geralmente, situam-se no espaço exterior ou em um planeta distante –, o *mecha mangá* passou a exibir metrópoles devastadas em um contexto futurista pós-catástrofe nuclear, sem lei ou ordem. *Akira* (Otomo Katsuhiro, publicado de 1982 a 1990 no Japão) e *Appleseed* (Asamiya Kia e Shirow Masamune, publicado entre os anos de 1985 a 1989 no Japão) são exemplos de publicações que emergiram da conjectura do temor japonês em ser alvo de outro ataque nuclear com temas relevantes, como a ecologia, o advento tecnológico desenfreado e a crescente dependência humana às máquinas.

Caracteriza-se o subgênero, também, pelo *design* dos robôs, visualmente semelhantes à máquinas uterinas, conhecidos por exosqueletos. Dentro deste mecanismo, a personagem humana é acolhida dentro da máquina, em um sistema idêntico ao de um avião de combate. Mas é no ilustrar do armamento (canhões e mísseis), da proteção (escudos) e da locomoção (asas, pernas metálicas, entre outras) dos robôs e em seu aspecto antropomórfico que se encontram os elementos mais característicos do *mecha mangá*. No jogo entre o ilustrar e o retratar máquinas, humanóides e cidades cibernéticas elabora-se na figura do robô, a versão japonesa do super-herói, noções de ameaçador e de salvador, cuja função de defender a Terra contra as forças do mal os deixa visualmente semelhantes a metálicos samurais gigantes, representação do inconsciente coletivo japonês. (LUYTEN, 1991, p. 188).

Subsequente ao término e a derrota na Segunda Guerra Mundial, o Japão reposiciona-se quanto ao contexto internacional, sendo que a década de 1970 marca a globalização do país, a de 1980 o sucesso econômico e a de 1990 a recessão (SUGIMOTO, 2003, p. 72). É em

meados da década de 1950, porém, que o *mangá* – um dos suportes de leitura de associação imediata ao país de sol nascente – ascende e aduz representações do imaginário – memória e contra-história – traumático japonês do cogumelo atômico e o clarão que precede a sua onda de choque. Nesse contexto irrompe o *mecha mangá* no Japão com robôs e tecnologia de ponta como centro narrativo e, assim, explora a noção de que todos os objetos, mecanismos e criaturas da natureza, segundo preceitos do Shinto, têm vida própria (BENEDICT, 1997). Logo, embora insólito ao público leitor ocidental, a referência de que robôs e maquinário possam ser habitados por espíritos ou fantasmas transforma-as em personagens antropomórficas e superpoderosas, além de adoradas por propiciar ao sujeito leitor japonês outra perspectiva acerca da tecnologia. É no canalizar dos temores de uma nação que vivenciou o árduo e o exaurível processo de reconstrução no período pós-guerra, entretanto, que o *mecha mangá* e suas personagens robóticas, leia-se adventos tecnológicos, visam ao dissociar o progresso da humanidade e a tecnociência de cataclismos mundiais.

#### **2.5.6 *Konjō mangá e spokon mangá***

Aspecto social, a (auto)disciplina é relativamente exclusiva às pessoas que pertencem a um grupo social, leia-se cultura, assim como a relevância que se dá em segui-la e obedecê-la. Em países ocidentais, como o Brasil, infere-se a necessidade da autodisciplina somente a fim de alcançar um objetivo escolhido. No Japão, entretanto, salienta-se a relevância do constante auto-treinamento – seja esse nos âmbitos acadêmico, esportivo, conduta perante a sociedade – diversificado com base em conceitos que dependem das noções de autocontrole e autodomínio técnico generalizado. Para os japoneses, o conceito de autodisciplina é dividido esquematicamente quanto à competência e à perícia e visam ao socializar e ao doutrinar homens e mulheres desde sua infância para aprimorar sua conduta em sua própria vida e para evitar serem julgados pela sociedade – sendo envergonhados; nada pode ser mais importante que o conhecimento de si mesmo, e isso é alcançado através de treinos constantes de eficiência, práticas e técnicas de ioga e longos momentos individuais de reflexão e concentração. (BENEDICT, 1997, p. 192-212).

É nesse contexto de dedicação e de, aparente, desgaste, onde os japoneses buscam incansavelmente a perfeição, que os subgêneros *konjō* e *spokon mangá* centram suas narrativas. Em um país em que o trabalho é considerado um dom e um dever, o *konjō* (traduzido literalmente como espírito) *mangá* tem como centro narrativo a trajetória de um

trabalhador desde que ele é um aprendiz até alcançar um posto de destaque em sua profissão, salientando-se a autodisciplina e o árduo esforço para conquistá-lo. Publicações destinadas a um sujeito leitor mais maduro ascenderam a partir da década de 1980, levando, assim, a criação de narrativas de teor burocrático, cuja a promoção entre funcionários e a competição entre empresas são temas centrais. Além de representar a vertiginosa expansão econômica japonesa, o *konjō mangá*, também conhecido por *salariman mangá*, com um traçado mais realista retrata o desempenho e a autodisciplina de estagiário em grandes empresas, *mangakás* e *chefs*.

Salientando a relevância do auto-sacrifício, do constante auto-treinamento e da autodisciplina, o *spokon mangá*, por meio de suas narrativas esportivas, tem como centro temático o esporte como uma atividade em que se deve dar o melhor de si, esforçando-se tanto física como mentalmente. Conceitos atrelados a qualquer atividade esportiva no Japão, porém criticados no Ocidente por fomentar o culto à competitividade e por dar-se mais importância à vitória do que à participação. Contração das palavras *sport* e *konjō* (espírito em japonês), o *spokon mangá* tem narrativas acerca de uma protagonista – ou de um grupo dessas – que, ao percorrer o caminho árduo e tortuoso do treinamento e das competições, transforma-se em campeão no esporte que pratica. Nesse subgênero encontra-se, além da competitividade, a ênfase na amizade e no trabalho em equipe.

Atividade integrada à vida humana, uma série de práticas e princípios aplicados visando a utilidade e resultando ações, a autodisciplina japonesa e sua representação em *konjō* e *spokon mangás*, devem ser compreendidas como fundamentos intrínsecos à instrução, à educação e ao treinamento do homem e da mulher desde sua infância no Japão. Esses são atrelados à conduta e ao treinamento *samurai* e incitam o povo japonês a buscar conhecimento, assumir responsabilidade pessoal, comunicar-se com clareza e honestidade, valorizar a honra, agir com justiça, trabalhar e treinar com energia ilimitada. Mas é na constante e gradual aprimorar de habilidades – nunca satisfeito com o grau de progresso alcançado – que as protagonistas desses subgêneros do *mangá* propiciam a associação de seu afincamento à vivenciada pelo sujeito leitor japonês. Desassociáveis a narrativas do *konjō* e do *spokon mangás*, o suportar o insuportável com tolerância, perseverança e dedicação em prol da excelência, seja essa no âmbito profissional ou esportivo, são representativos de aspectos social e comportamental japonês, cuja a autodisciplina emocional, intelectual e espiritual são parte fundamental da sociedade do país de sol nascente. (BENEDICT, 1997; SANGE, 2004; LAFAYETE, 2005).

### 2.5.7 *Shogaku mangá, seijin mangá e humor amarelo mangá*

Em um processo onde imagens são constituídas de palavras e ilustrações fundem-se em realidade, entrelaçando histórias e evidenciando que o real é, também, fruto de leituras e escritas, irrompe a narrativa do *mangá*. Na relação entre palavras e imagens, conjectura-se o enriquecimento de significações que a leitura possibilita e, assim, a apropriação de imagens para ler o mundo. “Palavra ou traço, verbo ou cor, o signo codifica o mundo em suas linguagens”. (WALTY, FONSENCA e CURY, 2001, p. 68).

Publicações que visam à crianças (meninos e meninas) até os seis primeiros anos de idade – o que corresponde ao primeiro ciclo escolar japonês –, o *shogaku mangá* é dividido quanto aos anos escolares e sua narrativa, embora não explicita conteúdos desenvolvidos em disciplinas escolares, é de cunho didático e pedagógico. Esse visa, também, ao direcionar seu público leitor cunhando o respeito aos mais velhos, a celebração de datas comemorativas no Japão, dentre outros. Faz-se necessário salientar que a publicação desse subgênero do *mangá* é privada, sem apoio estatal algum nem ligação ao sistema de ensino japonês.

O subgênero *seijin mangá* segue o modelo narrativo do *shōjo* e do *shōnen mangás*, constituído com elementos como a ação, a aventura, a comédia, o romance, a magia, o sobrenatural, a ficção científica, o mistério, a fantasia, além de retratar acontecimentos diários. O *seijin mangá* contempla o sujeito leitor na terceira idade e sua crescente popularidade é decorrente do amadurecer do público leitor japonês.

Composto por um traçado característico, como olhos grandes e expressões caricatas, o estilo narrativo do *mangá* humorístico – subgênero humor amarelo – remete aos primeiros *Chojugigas* e, a partir da década de 1960, ganhou características escatológicas. Aspecto cultural, o humor de um determinado país pode ser incompreendido para além de suas fronteiras e, logo, o que no Japão é considerado engraçado pode causar certo desconforto ao sujeito leitor ocidental. Nesse escambar humorístico, devido à descontextualização cultural, elementos comuns ao Japão e ao Ocidente são inferidos mas não desfrutados, o que pode justificar a não popularidade do humor amarelo *mangá* entre o sujeito leitor ocidental.

Acentuando o hiato cultural, leia-se humor, entre o Japão e o Ocidente, o aparecer da calcinha de uma das personagens no *mangá* é para os japoneses um elemento cômico, assim como cenas de conotação sexual, como as tradicionais “oops, cai e sem querer apertei os seus seios” e a situação onde a protagonista cai sobre seu objeto de desejo e enrubesce. Situações

embaraçosas como essas são, no Japão, consideradas deveras engraçadas e refletem a ambivalente divisão entre a fantasia coletiva japonesa representada em *mangás* e a realidade determinada por um comportamento uniforme.

Educando, divertindo, acusando ou alienando, o elo entre o *mangá* e o sujeito leitor é evidenciada de maneira que os mitos, os ideais e os sonhos japoneses sejam representados e retratados (LUYTEN, 2000, p. 172). O *shogaku*, o *seijin* e o humor amarelo *mangás*, embora alguns dos gêneros, são compostos por traços e aspectos cultural, ideológico, comportamental e social intrínsecos que englobam todas os elementos que fazem do *mangá* um hipergênero textual. É no direcionamento específico a um mercado segmentado diversificado, no ensino de disciplinas e aspectos históricos, geográficos e econômicos e no salientar hiatos culturais que se compreende a relevância do *mangá* para o público leitor japonês, brasileiro e mundial.

### 2.5.8 *Nouvelle mangá*

Lançado em 2001 no Japão e na França, *Yukiko no hōrensō (O espinafre de Yukiko)*, do quadrinista francês Frédéric Boilet, chamou atenção para um novo subgênero resultante da troca de experimentações iniciais quanto ao traçado e ao formato narrativo entre a *bande dessinées* e o *mangá*. O *nouvelle mangá* é, por consequências da reflexão de uma série de artistas e de suas obras<sup>37</sup>, um estilo de criação e de composição aberto a influências de quadrinistas de todos os países.

Toda a arte sequencial pode ser descrita como uma coleção de imagens interdependentes, porém coexistentes plástica e semanticamente. À luz dessa, o *nouvelle mangá* tem como princípio fundador a correlação icônica do traçado da arte sequencial japonesa e franco-belga com a sobreposição de determinadas escolas ou épocas, além de combinar elementos do *nouvelle vague* do cinema francês. Somada a experimentação narrativa do *mangá* com o estilo e o design inovadores dos quadrinhos franco-belgas converte-se em narrativas que capturam a essência da vida humana. No âmbito narrativo, ainda que semelhante às crônicas, o *nouvelle mangá* é dotado de um universo e personagens mais elaborados, de conteúdo gráfico e narrativo mais consistente, e, por isso, é voltado ao

---

37 Como os japoneses Taniguchi Jirō – *L'Homme qui marche*, 1995, e *Le Promeneur*, 2006 –; Takahama Kan – *Kinderbook*, 2004, e *L'Eau amère*, 2009 –; Nananan Kiriko – *Blue*, 1997, e *Strawberry Shortcakes*, 2002 –; os franceses Fabrice Neaud – *Journal*, 1992-2002 –; Frédéric Poincelet (*essai de sentimentalisme*, 2001, e *Mon bel amour*, 2006 –; e Aurélia Aurita – *Fraise et chocolat*, 2006 – entre outros.

sujeito leitor adulto, como ilustra a Figura 59.



Figura 59: exemplos de *nouvelle mangás*.

O *nouvelle mangá*, oficialmente lançado como manifesto em 2001, é amplamente reconhecido como uma iniciativa de autores que procuram promover a arte sequencial em um sentido universal. Ao reduzir marcas social, ideológica e comportamental intrínsecas às narrativas do *mangá*, do *comics* e da *bande dessinée*, criam-se pontes entre os criadores, os editores e os leitores de arte sequencial e, deste modo, tem-se acesso a narrativas num tom universal do cotidiano, autobiográfico, documental e ficcional.

### 2.5.9 Os gêneros e subgêneros do *anime*

O *anime* é composto por traços e narrativas específicos que englobam toda a individualidade do *mangá* como um hipergênero. É na interação entre as imagens que constituem a animação japonesa com o sujeito leitor como um produtor de sentidos e significações que ocorrem complexas transformações estéticas e narrativas. Ressalta-se que a logicidade no consumo do *anime* no Japão e para além de suas fronteiras é intrinsecamente atrelada a marcas cultural e contemporaneamente específicas.

Suporte de leitura de âmbito mundial, o *anime* explora na expressividade de um traçado, no enquadramento, no contraste de luz e sombra, nos ângulos escolhidos para o narrar e no combinar de elementos figurativos e significados elementos fundamentais do *mangá*, como sua segmentação em gêneros e subgêneros. Logo, veicula-se *animes* acerca de meninas com poderes mágicos (*mahō shōjo*); de relacionamentos entre as personagens femininas (*shōjo-ai*); de enredos com elementos de aventura, do *bushidō* e do *yamatodamashii* (*shōnen* e *seinen*); de histórias mais infantis (*kodomo*), ou caracterizadas pela

utilização de robôs (*mecha*) ou animais (*kemono*) como personagens; e de narrativas de conteúdo sexual moderado e com elementos de humor (*ecchi*) ou mais explícito (*hentai*, que é conhecido no Japão como *poruno* ou *ero*).

Ao abarcar aspectos presentes em situações sociais em suas narrativas, o *mangá* e o *anime* contornam barreiras culturais, representam referenciais composicionais com marcas histórico-geográfica, ideológica e comportamental intertextualmente infinitas e tornam-se comunicáveis por meio de seus gêneros e subgêneros. Para fins das classificações das narrativas imagéticas japonesas como hipergênero, faz-se necessário considerar alguns aspectos, como o conteúdo temático segmentado por sujeitos masculino e feminino em diferentes faixa etárias, o plano composicional e nuances existentes quando comparados o *mangá* à arte sequencial, às histórias em quadrinho ou à *bande dessinée*, o estilo do traçado, o vocabulário, leia-se honomatopéias. Esta características, parte da personalidade própria do *mangá* e do *anime*, são, portanto, correlacionadas e determinantes quanto às especificidades do *shōnen*, do *jidaimono*, do *gekigá*, do *shōjo*, do *hentai*, do *mecha*, do *konjō*, do *spokon*, do *shogaku*, do *seijin*, do humor amarelo e do *nouvelle mangá* e *anime* e de seus subgêneros.

## 2.6 Personagens do *mangá* e do *anime*

O individualismo no Japão diverge do conceito de *kata*, um modelo seguido pela maioria do povo japonês. Aplica-se esse molde padrão, também, em representativos artísticos e de entretenimento, como no *mangá* e no *anime*. Nesse contexto, a construção psicológica e as ilustrações das personagens das narrativas imagéticas japonesas são plenas de mitos e de ideologias nipônicas e refletem a hibridação cultural existente entre suportes de leitura. Faz-se necessário salientar, ainda, que o simbolismo atrelado à superação de limites e obstáculos, ao conceito de bem e mal, aos olhos brilhantes e de corpos desenhados em proporções exageradas remete o sujeito leitor a uma realidade repleta de representações de aspectos histórico, social, ideológico e cultural além da sua própria.

De acordo com Cândido (1968, p. 45), por meio dos processos de apreensão e de inferência da leitura defronta-se com a representação de seres humanos definidos, definitivos e “integrados em um denso tecido de valores de ordem cognitiva, moral, político-social” e que, assim como os que visam a representar, tomam determinadas atitudes em face desses valores. Nesse identificar entre personagens, narrativa e realidade, o sujeito leitor subsisti as possibilidades humanas dificilmente propiciadas por seu desenvolver individual por



elementos ficcionais descritos e ilustrados de modo a aparecer concreto e quase sensível. Logo, é no vivenciar enleado de ideais e escolhas da personagem e do sujeito leitor que há adesão afetiva e intelectual, identificação, projeção e transferência.

É no paradoxo entre o ser e o ficcional que conjectura-se a representação e o jogo de fantasias de personagens do *mangá* e do *anime*. O caracterizar das personagens ocorre, majoritariamente, de duas formas: como seres íntegros e facilmente delimitáveis, marcados por traços, como coragem, humildade, honestidade, fragilidade e inocência que perpetuam pelos exemplares impressos ou veiculados; e como seres complicados que, decorrente de sua profundidade psicológica, introduzem a cada quadro ou episódio uma nova faceta de sua personalidade.

Ao indagar acerca do processo de construção de uma personagem e o manipular da realidade para isso, Cândido (1968, p. 66-80) esquematiza, com ressalvas, tipologias para a concepção de personagens. A protagonista Gen, de *Gen dos pés descalços (Hadashi no Gen)*, de Nakazawa Keiji, exemplifica a composição por meio de relativa fidelidade em decorrência do vivenciar do narrado. Há personagens transpostas de modelos anteriores, como documentação ou testemunho, sobre os quais a imaginação trabalha. *1945*, de Ichiguchi Keiko, e *Vagabond (Bagabondo)*, de Inoue Takehiko, são *mangás* cujas protagonistas são baseadas em documentações e relatos acerca da Rosa Branca e no livro *Musashi. Adolf e Buddah*, de Tezuka Osamu, apresentam personagens construídas a partir de modelos reais, conhecidos pelo *mangaká* e que serviram como ponto de partida para seu desenvolvimento narrativo. Os primórdios do *shōjo mangá* tinham personagens construídas em torno de um modelo que explorava e arraigava ao máximo as virtualidades por meio da ficção de seu sujeito leitor da época. O caracterizar das expectativas acerca do comportamento masculino e feminino em *mangás* e *animes hentais* – e *ecchi* –, seguem um modelo comportamental, social e ideológico real e dominante que serve como eixo narrativo central. Já as protagonistas do *shōnen* são concepções de fragmentos de vários modelos vivos, cujo intuito simbólico está intrínseca e implicitamente atrelado a noções do *bushidō* e do *yamatodamashii*. Cada traço, portanto, adquire sentido em função de outro, onde a realidade ou o fantasiar é resultante da unificação do fragmentário, parte da organização de aspectos histórico e socioculturais nipônicos.

### 2.6.1 Atributos e características visuais de personagens no *mangá* e no *anime*

Quando comparados aos super heróis ou demais personagens do arte sequencial, *bande dessinée* e história em quadrinhos, o traçado parcimonioso e simples do *mangá* retrata indivíduos de queixo proeminente, olhos grandes e brilhantes, nariz pequeno e boca inexistente; corpos esguios e de membros longos; cabelo e roupas estilizados; desenhos em preto-e-branco e feitos a nanquim, ou em duas cores; *layout* diferenciando-se quanto ao pouco número de quadros nas páginas, podendo estar na posição vertical, horizontal ou sobrepostos, rompendo, assim, com o esquema de linhas que o separa; predominância do imagético, com poucos balões ou legendas e com a relevante utilização das onomatopéias; e narrativas com personagens que crescem, envelhecem e morrem.

À medida que a caracterização das personagens do *mangá* e do *anime* diverge entre o factual e o *cartoon*, o simbolismo visual parte do ilustrar dos olhos visa – com o denotar emoções, condições físicas e mudanças de humor – ao remeter o sujeito leitor ao universo narrativo singular e ao criar identificações. Nesse contexto, olhos com corações indicam sentimentos românticos, estrelas representam fascinação, espirais apontam confusão ou tontura e chamas informam que a personagem está com raiva; já o substituir dos olhos por signos são, também, indicativos de sentimentos ou situações, como o utilizar de “X X”, que caracteriza a morte, estado de inconsciência ou choque de uma personagem e o “> <” representa o nervosismo, a animação, o envergonhamento. Olhos desenhados sem pupilas designam delírio e o ilustrar da íris e da pupila da mesma cor remete a tristeza. Sabendo-se que o formato e o tamanho dos olhos no *mangá* e no *anime* é um signo simbólico e ideológico, quão maior esse for, mas bela, inocente e pura é a personagem. Já a caracterização de crueldade e frieza ocorre com o traçar menor e menos detalhado dos olhos.

O desenho da boca é simples, sendo essa caracterizada como uma linha abaixo do nariz. Quando há o desenho de uma pequena presa, semelhante à de um felino, é o indicativo de que a personagem fará algo perverso ou alguma safadeza. O substituir da boca da personagem por uma de um gato – o número 3 em rotação de 90 graus em sentido horário – corresponde a parte da caracterização *nekomimi*.

Assim como o ilustrar da boca, o traçar do nariz é quase inexistente e seu formato varia quanto à personagens masculinas e femininas. De um quase inexistente “L” para o esboço de botões de rosas, o retratar do nariz é de imediata associação à representação de força e de delicadeza, assim como o sangrar nasal é um indicativo de excitação sexual – signo baseado uma crença folclórica japonesa e chinesa, onde acredita-se que fitar uma mulher

bonita resulta na mudança do fluxo sanguíneo masculino –, já bolhas de ar saindo de uma das narinas são interpretadas como sonolência.

Para elicitare e inferir emoções a seu sujeito leitor o *mangaká*, além dos atributos mencionados anteriormente, utiliza de técnicas ilustrativas para salientare o caracterizar psicológico e emocional das personagens, como a ingenuidade, a inocência, a puerilidade, as fraquezas, além de tantas outras. Em *mangás* e *animes* ilustrados de forma mais tradicional, encontram-se, também, simbolismos representativos de dor – bandagens colocadas sobre o machucado em formato de cruz; intumescência em formato de bola de basebol –, de tristeza ou de alegria – lágrimas desenhadas como pequenas cachoeiras; personagens cabisbaixas; sinais de eclipse acima dos olhos –, de beleza e de doçura – flores de cerejeira –, de mortificação – o sair de um fantasma ou de uma forma amorfa dos lábios – e de raiva – o contrair de olhos ou sobrancelhas como tique nervoso.

O caracterizar físico de personagens no *mangá* e no *anime* diferencia-se quanto aos sujeitos masculino e feminino. Enquanto a representação do corpo da mulher é, sem generalizações, pueril, belo e esbelto, o corpo do homem pode variar de demoníaco, musculoso a infantil – quase cômico e caracterizado como baixo e magro, de aparência infantil. Para a antropóloga Allison (1996, p. 36), as expressões faciais cômicas, o corpo franzino, atitudes passivas ou de extrema agressividade e frustração é intrigante em termos de parcelas da identidade masculina japonesa que personagens do *mangá* e do *anime* refratam e projetam. De acordo com o ponto de vista ocidental, tal caracterização pode ser compreendida como parte da complexa relação existente entre o público leitor e o representativo sociocultural japonês, cuja protagonista masculina pode ser vista como inofensiva ou como reconhecimento da constante e compassada tentativa em transformar-se no melhor em todos os âmbitos de sua vida profissional e pessoal.

Enquanto em narrativas de *graphic novel* há super-heróis de músculos salientes, rosto e personalidade clássicos, invencíveis – devido, ou não, aos seus superpoderes –, no *shōnen* – assim como nos demais gêneros e subgêneros do *mangá* e do *anime* – os heróis são de aparência comum, com superpoderes resultantes do árduo treinamento, de caráter questionável e mortais. (SCHODT, 1988; LUYTEN, 2000; GRAVETT, 2004). O típico herói, assim como o anti-herói, japonês é uma representação de aspectos parte do *bushidō*. A personagem masculina tende a ser estoica, compenetrada, confiante, apesar de não ser compreendida por suas ações, e muito popular entre o sujeito leitor masculino japonês do qual requer-se o sublimar de sua vida pessoal em prol da nação. Para Gravett (2004, p. 58), o

enlear entre a protagonista e seu leitor está no acompanhar como esse vence a desafios com determinação e honestidade até o trinfo final contra todas as expectativas.

Condizente, em partes, ao estereótipo de inocência ou de objeto sexual, as personagens femininas presentes no *mangá* e no *anime*, apresentam ao sujeito leitor caracterizações contraditórias. Enquanto há a representação do papel feminino na tradição japonesa ao ser uma boa esposa e mãe carinhosa, encontra-se a simbolização da força e do novo papel assumido pela mulher japonesa na contemporaneidade. “A imagem da mulher como castrada ou castradora é repetidamente representada mitologicamente em países culturalmente patriarcais. Ela é ou a mulher domada, domesticada e passiva ou a mulher selvagem, destruidora e agressiva” (CREED, 1993, p. 116). A personagem feminina é, portanto, o representativo das imagens de pureza das tradições japonesa versus a degradação do período contemporâneo.

Faz-se impossível ignorar o contraste social e cultural existente entre a representação de aspectos que constituem o Japão e o Ocidente parte das narrativas imagéticas japonesas. A imagem em constante transformação das personagens femininas “é certamente relacionado às mudanças na identidade social e política da mulher japonesa nas últimas décadas” (NAPIER, 2005, p. 80). Confrontado pela figura feminina mais poderosa e independente, o homem japonês vem apresentando sua própria crise de identidade. Iawo (1993, p. 269) chama a atenção para o fenômeno social japonês representado na constituição física e psicológica das personagens femininas em *mangás* e em *animes*: o interesse em garotas mais novas e, por consequência, menos ameaçadoras – fenômeno conhecido como *Roricon*. A protagonista feminina, embora esboçada como ocidentalmente sexy, apresenta atitudes pueris quanto ao ato sexual e ao amor, correspondendo ao estereótipo infantil, apesar de ser adolescente ou uma jovem adulta.

Representativo do que é considerado belo por uma parcela da sociedade japonesa, a popularidade de personagens *bishōnen* – termo utilizado para designar a beleza efeminada ou andrógina masculina – e *bishōjo* – denota personagens com olhos, pupilas e íris exageradas, nariz pequeno, silhueta delgada e de beleza hipnótica – é atrelada a um dos aspectos proeminentes desde a década de 1970 da subcultura japonesa. O *kawaii* (traduzido literalmente como fofo ou fofura) repercute em diversos âmbitos da vida cotidiana nipônica, como entretenimento, roupas, comida, brinquedos e comportamento. Neste contexto, o sujeito feminino e o masculino desempenham papeis vistos como *kawaii*, onde espera-se o falar com o tom de voz mais alto, risos semelhantes a grunhidos e o aparentar ser uma criança.

Caracterização insólita aos ocidentais, a especificação do tipo sanguíneo de uma personagem em narrativas imagéticas japonesas é parte importante no descrever e caracterizar da personalidade. No Japão, o simbolismo atrelado ao tipo sanguíneo é equivalente, para uma parcela de países Ocidentais, aos signos astrológicos do zodíaco por denotar aspectos qualitativos da personalidade de um indivíduo. Nesse contexto, a personagem com tipo sanguíneo A é caracterizada como alguém que trabalha bem em equipe, diligente, aplicada, confiável, que precisa ser guiada e um tanto inflexível. O tipo B é um indicativo de independência, criatividade, bondade, honestidade, irresponsabilidade e emotividade. Personagens ambiciosas, planejadoras, românticas, preocupadas com seu *status* social e superficiais tem o O como tipo sanguíneo. Já o AB define personalidades mais diplomáticas, organizadas, sensíveis, morais e que não perdoam. (NIMO, 1988; POITRAS, 1999).

O particularizar psicológico e emocional de uma personagem está intrinsecamente arraigado ao seu descrever e caracterizar físico. Seios grandes, puerilidade, robustez, sobrancelhas grossas, pudicícia, estoicismo, inacessibilidade e de extremada beleza, segmentam e orientam o sujeito leitor quanto ao estilo de narrativa e, conseqüentemente, à postura das personagens.

### **2.6.2 Tipologia das personagens do *mangá* e do *anime***

Assim como o explicitar de sentimentos por signos simbólicos, o identificar e o caracterizar das personagens ocorre de acordo com o traçado da ilustração. O design dessas é, portanto, sua reverberação. A utilização deliberada de traçados característicos, estereotipados e de imediata associação à gêneros e à subgêneros do *mangá* e do *anime* é, assim como a personalidade própria das narrativas japonesas, parte integrante do mundo dissociativo ao simbolismo nipônico. Por meio da leitura de *shōnens*, *shōjos*, *gekigás*, *jidaimonos*, *hentais*, entre os demais gêneros, acessa-se heróis, anti-heróis, anciões fenecidos, guerreiros leais, amigos de infância, personagens frívolas ou geniais de óculos permeando narrativas e representativos histórico, sócio e cultural japoneses.

Parte integrante do mundo figurativo do *shōjo* e do *shōnen*, a *yamato nadeshiko* – termo utilizado para definir atributos femininos considerados tradicionalmente desejáveis dentro de uma perspectiva masculina, como ter boa educação e habilidades domésticas; além de ser elegante, asseada, humilde e sábia – e a *tsundere* – arquétipo de uma personalidade inicialmente agressiva e que passa, com o decorrer da narrativa, a ser amigável e afável –

constituem o caracterizar de personagens femininas. Majoritariamente ilustrada com cabelos escuros, de beleza e inteligência medianas, a *garota comum* é imbuída de grande força física e reflete o aspecto da persistência parte do código samurai, cuja aplicação visa ao objeto de desejo – que pode ser compreendido, também, como subserviência – e ao sucesso escolar ou profissional. Por não ser idealizadamente bela ou brilhante, essa personagem possibilita uma maior identificação com o sujeito leitor. Refratando o que é contradizente ao que se espera de uma menina, a personagem *tomboy* é briguenta, demasiada alta e atlética, desastrada, sem dotes domésticos, de insólita beleza e para que seja aceita por algum grupo passa a abdicar de elementos de sua própria personalidade. A *garota independente* é descrita com uma beleza padrão, objetivando, porém, algo além de interesses amorosos, como o ser a melhor aluna da classe e o destacar-se quanto à inteligência. Essa personagem é, evitando generalizações, elaborada como egoísta, desmerecedora dos sentimentos e dos valores das demais. Personagens lindíssimas, de educação notável e exímias donas de casa são intituladas *ojousama* – termo em japonês utilizado para o tratamento dado a filha de alguém ilustre na sociedade – e, ao despertar extrema devoção e admiração (o *akogare*) das demais meninas da narrativa, deprecia a protagonista. Em sua maioria, esse tipo de personagem é gentil, bondosa, orgulhosa, acostumada a mandar, delicada, inteligente e de personalidade forte. A *garota-príncipe* é retratada como andrógina, atraente para sujeitos masculinos e femininos e arquétipo para o contraditório papel esperado e exercido pela mulher japonesa posterior ao término da Segunda Guerra Mundial, com o repudiar das fraquezas femininas. Já a *rival* (a antagonista) e a *melhor amiga* são contrastantes quanto ao distinguir da protagonista e seu traçar vai de encontro com uma das idiossincrasias já mencionadas.

Abrangentemente retratada como robusta, corajosa, resoluta e pura de coração, a protagonista masculina tende a ser decente, humilde, leal aos ideais familiares e nacionais e de comportamento honrável. No *shōnen*, no *jidaimono* e no *gekigá*, a partir da década de 1970, permutou-se a padronização da personagem masculina por um descrever mais complexo, um *herói relutante*. De força e bondade não evidentes, esse, quando testado quanto a sua lealdade aos seus ideais e ao grupo, explicita destreza em batalhas e, embora introduzido ao sujeito leitor como alguém de passado duvidoso e amargurado, age em prol do que é defendido como correto durante a narrativa.

No *shōjo*, a personagem masculina pode ser o *bom moço*, o *protetor*, o *imaturo*, o *oresama guy*, o *bad guy*, o *playboy* e o *amigo otaku*. Atencioso, responsável, bom aluno, estudioso, atleta, de boa família e equilibrado emocionalmente, a personagem *bom moço*, ao

declara suas intenções românticas à protagonista, é um representativo de parte do homem japonês idealizado. Há a similitude entre a personagem *bom moço* e o príncipe dos contos de fadas ocidentais. O *protetor* é responsável pela segurança da protagonista e deve fazê-lo sem se deixar notar ou explicitar seus sentimentos românticos. Reduzida a viver a sombra da personagem feminina, o arquétipo do *protetor*, por ser de uma hierarquia social inferior a de seu objeto de desejo, resigna-se a impossibilidade de seus sentimentos e exultantemente sacrifica-se para defender a protagonista. O *imaturo* é a personagem menos idealizada no mundo simbólico do *shōjo*. Essa é retratada como problemática, antissocial, emocionalmente e sexualmente infantil, desastrado, da a entender que é agressivo ou arrogante e seu aturdimento quanto a protagonista e as demais personagens é explicitado. Descrita como inteligente, talentosa, rica, arrogante e presunçosa, a *oresama guy* pode ser um garoto mimado, porém pressionado pela família e sua relação com a protagonista é caracterizada como atribulada. Em *shōjos* cujo centro temático é o relacionamento entre a protagonista e um *oresama guy*, há elementos de intertextualidade com obras como *Orgulho e Preconceito*, *Razão e Sensibilidade*, da Jane Austen. A personagem *bad guy* – seu classificar como herói ou anti-herói é suscetível à narrativa – parece ser violenta, sem limites, solitária, com poucos amigos leais, sexualmente experiente e pode ser agressivo e possessivo em seu relacionamento com a protagonista. Essa é, em parte, incompreendida e, portanto, injustiçada pela sociedade, cabendo a heroína depreender a bondade dessa com base em suas atitudes. O *playboy*, assim como a definição em língua portuguesa, é uma personagem retratada como rica, galante, cercada por pretendentes e, embora reflita o oposto, é inteligente, atlética e de boa índole. O primeiro encontro entre o *playboy* e a protagonista é sempre um momento cômico na narrativa em decorrência dos tapas trocados entre elas. A única personagem masculina ilustrada como gordinha, o *amigo otaku* é desastrado, inteligente, engraçado, além de manter em segredo seus sentimentos pela protagonista.

Parte integrante da cultura pop japonesa, assim como sua representação para a narrativa do *mangá* e do *anime*, a distinção ente *oponentes* e *vilões* está atrelada a uma sociedade competitiva que doutrina ser o melhor. Enquanto a personagem *oponente* é ilustrada e caracterizada emocionalmente de forma semelhante à protagonista, a *vilã* tem cabelo, vestimentas, acessórios, armamento mais elaborados e é descrita como vingativa, sádica, desonrosa e demasiada violenta. Salientando sua monstruosidade, essa utiliza de volúpia e de coação sexual e trespassa o que é considerado moralmente aceitável.

Responsável pelo fomento da protagonista, a personagem *anciã* é esboçada como uma

sábria conselheira e pelo explicitar o que fora aprendido com a última aventura ou busca. Oriunda do mesmo escopo e erudição que a *anciã*, a personagem *sábio lascivo* visa ao cômico por, concomitante ao treino exaurível que submete a protagonista, buscar freneticamente ao ver o fundilho das calcinhas das meninas da narrativa.

Ao estatuir a existência de uma tipologia para as protagonistas e as demais personagens das narrativas imagéticas japonesas conjectura-se a criação de suportes de leitura intrinsecamente atrelados a signos representativos de marcas simbólica e tradicionais do Japão. O processo de leitura do *mangá* e do *anime*, embora considerado por seu público leitor abundantemente marcados por uma linguagem visual detalhada e abstrusa, pode ser considerada por sujeitos ocidentais em seu primeiro contato – por não ter ciência da simbologia dos signos desses suportes de leitura – como demorada, desprovida da caracterização de suas narrativas e personagens. Nesse contexto, é no estar inexoravelmente preso as representações de mundo que nossa historicidade nos impões que há o tecer, eventualmente, equivocado interpretativo de signos específicos e do transpor barreiras culturais decorrentes da universalidade da imagem, de sua integração na produção simbólica e no compreender do que poder ser representativo do real ou um jogo de fantasias (SANTAELLA, 1996, p. 69). Logo, a capacidade associativa e a produção de inferências do conhecimento de traços e marcas específicas do *mangá* e do *anime* como interpretação decorre do reconhecimento e aprofundamento de elementos social, histórico, ideológico e comportamental japonês.

Em cada esfera de atividade social utilizam-se linguagens verbal e visual dialogicamente correspondentes à interdiscursividade, explícita ou implicitamente, de outras falas, de outros gêneros, de outras formações discursivas e de outros espaços discursivos. A constante modificação de elementos parte da personalidade própria das narrativas imagéticas japonesas, portanto, são respostas à ostensivas transformações socioculturais, cujo representar de inesgotáveis atividades humanas diferenciam-se e ampliam-se na mesma proporção que casa esfera particular dos gêneros e subgêneros do *mangá* e do *anime* se desenvolvem e se tornam mais e mais complexos. (BAKHTIN, 1986, p. 60; PAGANO, 2001, p. 87).

Os gêneros e subgêneros das narrativas imagéticas aduzem esquematizações e especificidades que fomentam determinadas configurações que exercem atribuições quanto ao contexto segmentado pretendido. Segundo Nagado (2007, p.14), o *mangá* “não é apenas um conjunto de elementos visuais, mas também de técnicas narrativas e elementos profundamente enraizados na cultura japonesa”. Nesse contexto, o *shōnen* e o *shōjo* são reflexos dessa



dicotomia social e comportamental existente entre os papéis atribuídos ao homem e à mulher na atual sociedade japonesa. Para o homem, tudo é permitido, e, embora faça parte de uma sociedade competitiva, ele tem posição e certos privilégios garantidos; ao passo que a mulher está presa a um perene segundo plano. Assim, os mangás para homens partem de uma realidade existencial e factual, para, então, enveredarem pelos sonhos e pelas aventuras. Nas narrativas imagéticas femininas, porém, encontra-se tudo aquilo que a mulher não é, mas que gostaria de ser: possuidora de um padrão de beleza diferente, desejada por homens e livre em seus atos. (LUYTEN, 2000, p. 222).

Não obstante à diversidade temática do *mangá* e do *anime*, gêneros como o *jidaimono*, o *gekigá*, o *mecha* e o *hentai* são de imediata associação ao traçado e ao universo figurativo das narrativas imagéticas japonesas. Retratando o passado épico japonês ou situações verossímeis, o *jidaimono* – narrativa histórica – e o *gekigá* – com temática adulta – visam ao sujeito leitor adulto por seus enredos mais densos e dramáticos e traçado e narrativas mais realistas. O *mecha* elabora o dicotômico papel da tecnologia com seus avanços que beneficiam a humanidade e, ao mesmo tempo, podendo ser usados para fins bélicos. Já o *hentai* e seus subgêneros, *softcore*, homossexuais: *yuri* e *yaoi* e o *hardcore* são publicados especificamente para o público adulto, definidos pelo cunho erótico e pornográfico e o termo pode ser traduzido do japonês para o português como *anormal*. Além dessas, há publicações segmentadas como o *humor amarelo*, o *konjō*, o *kemono*, o *seijin*, o *shogaku* e o *spokon* que, em decorrência do hiato cultural existente entre o Japão e o Ocidente, não conquistaram um sujeito leitor adepto e cativo.

Quanto aos códigos próprios da linguagem verbal e visual do *mangá* e do *anime* incluem o tamanho dos olhos – de imediata associação ao traçado do desenho japonês – a proporção entre cabeça, corpo, braços e pernas; os artifícios de imagem utilizados para dar expressão às personagens: rubor nas faces (interesse romântico), gota d'água ao lado do rosto (constrangimento), olhos esbugalhados, dentes pontiagudos e nervos estilizados (acessos de raiva), o nariz sangrando (excitação sexual) e olhos em formato de “x” (morte ou tontura). Por meio da caracterização física e de aspectos comportamentais das personagens, o leitor poderá apreender, também, que tirar os sapatos ao entrar em casa é um hábito empregado para garantir que maus presságios e espíritos presos nas solas dos sapatos fiquem do lado de fora. A mesma crença aplica-se ao banheiro, que tem de estar sempre de porta fechada. Aquele que lê compreenderá o porquê da popularidade dos uniformes colegiais e como estes passaram a constituir o imaginário erótico masculino japonês.

Por fim, ao transpor barreiras culturais decorrentes da universalidade da imagem, da interação da construção simbólica e, conseqüentemente, da representação do real, o leitor de *mangás* e de anime se depara com um mundo imagético subjetivo. A interação entre uma narrativa imagética japonesa e seu público leitor propicia análises, sínteses e comparações entre o imaginário e a representação do mundo real da qual deriva, possibilitando, assim, ao seu público leitor vivenciar os fatos narrados tanto no campo da palavra como no da imagem.

### **3 DO JAPÃO PARA O MANGÁ E O ANIME: REPRESENTAÇÕES, TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS OU ENGENDRAÇÕES?**

O transmutar na retratação e compreensão das imagens representativas da sociedade nipônica dentro e para além de suas fronteiras japonesas reflete complexos contextos socioculturais. Na incerteza interpretativa do país do sol nascente, evidencia-se uma caracterização intrínseca a um contexto histórico cultural concomitante a uma generalização atrelada a influências socioculturais. À luz dessas perspectivas contrastantes, o presente capítulo foca-se no constatar de aspectos elencados ao Japão, como sua constituição histórico, ideológico, doutrinário, social, cultural e comportamental. Para tanto, explora-se – por meio do processo tradutório intersemiótico do *mangá* para o *anime*, em sagas publicadas da década de 1950 até o ano de 2010 – o minuciar de elementos geracional, ocupacional, educacional, cultural, de sujeitos feminino e masculino e de minoridade social japonesa.

No complexa conceituação de cultura, sociedade, ideologia, gênero e sexo biológico, atrela-se esses a preceitos de juízo de valores, a perpetuação de idealizações, ao arraigar homogeneizações e a disputa teórico e político. Nessa perspectiva, faz-se necessário a compreensão e o discorrer desses conceitos neste capítulo para o estabelecer de um paralelo entre o Ocidente, leia-se o Brasil, e o Japão, visando-se, assim, o entendimento de distinções e representações desses princípios para o *mangá* e *anime*.

O *corpus* deste estudo obedece ao critério de popularidade de seis sagas de *shōnen* e *shōjo mangás* e *animes* entre os leitores brasileiros, assim como o período de suas publicações como representativos da transmutação ou da perpetuação desses elementos. Por meio do jogo entre palavras e imagens de *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana*, assimila-se os conceitos de homogeneidade social, de monitoramento comportamental e, dessa forma, de consolidação de uma efígie nacional japonesa. Explicita-se, assim, o intentar nipônico em aparentar uma cultural uniforme e heterogênea. Para tanto, desconsideram-se variações e estratificações multiculturais inerentes

ao empréstimo cultural chinês, a dominação territorial no pós-guerra e ao globalização multicultural. A perpetuação de um ininterrupto regular social, no visar ao estabelecer de um grupo de indivíduos de consensual integração, acarreta a manipulação ideológica compelida uns para com os outros.

Na análise do representar desses aspectos nipônicos para o *mangá* e, subsequentemente, desse para o *anime*, emprega-se a teoria de tradução intersemiótica com enfoques em Jakobson (1999) e Plaza (2003). O conceito proposto por este refere-se ao processo de tradução de um texto de um sistema semiótico para outro com o enfoque da representação de signos verbais para a linguagem visual. Alicerçando-se às prerrogativas de Jakobson e à semiótica peirciana, Plaza sugere que o processo tradutório intersemiótico pode ser icônico, indicial ou simbólico, de acordo com tricotomia ícone – índice – símbolo. Nessa perspectiva, o texto inicial atua como objeto da obra que nele se inspira, mantendo, assim, uma relação de primeiridade (operação poética ou estética), secundidade (operação especular ou transpositiva) ou terceiridade (operação dialógica ou contextual). Propõe, portanto, uma tipologia para o processo tradutório intersemiótico.

Embora oportuno, a utilização do modelo de análise estabelecido por Plaza no presente estudo limitaria suas possibilidades. Por esse motivo, busca-se, neste capítulo, o explorar do comportamento dos signos por meio da tradução e da transmutação de padrões e comportamentos de personagens de um suporte para outro, visando ao compreender dessas modificações.

### **3.1 Concepções e interpretações de culturas**

De complexa distinção semântica, a palavra cultura advém da raiz latina *colore* e tem significados diversos, como habitar, cultivar, proteger e honrar com veneração (WILLIAMS, 2007, p. 117). Primeiramente utilizado no sentido de ter cuidado com algo, o termo, a partir do final do século XIX, passou a ter um sentido mais figurativo acerca do esforço despendido para o desenvolvimento das faculdades humanas. Destarte, obras artísticas e demais práticas humanas passaram a representar a própria cultura.

A consolidação, não a unificação, do termo cultura, com o retratar dos meios intelectuais e artísticos, ocorreu entre os séculos XVIII e XIX. Para Cuche (2002, p. 12), “sob divergências semânticas sobre à justa definição a ser dada à palavra, dissimulam-se desacordos sociais e nacionais” entre países como a Alemanha e a França, polos intelectuais e

culturais da época. Sob a perspectiva iluminista francesa, institui-se o termo como “a soma dos saberes acumulados e transmitidos pela humanidade, considerada como totalidade, ao longo de sua história” (id., p. 21). Nesse sentido, as noções de cultura e de civilização eram apreendidas como a evocação de progressos individuais e coletivos, cuja diferença entre o estado natural do indivíduo – irracional ou ser selvagem, posto sem cultura – e seu aculturar – por meio de conhecimento e instrução intelectual – é estabelecida. São corolários dessa os conceitos de que as comunidades vistas como primitivas poderiam evoluir culturalmente e, assim, ascender ao estágio de progresso das nações civilizadas, bem como os conceitos de que somente os indivíduos detentores do saber formal são possuidores de cultura. No século XIX, por sua vez, ampliou-se a noção de cultura para uma dimensão coletiva, semelhando-se, ou até substituindo, o significado de civilização.

Ao partilhar da noção de cultura como civilização, a intelectualidade burguesa alemã, por não compartilhar o poder com os nobres, passa a criticar a superficialidade dos hábitos cerimoniais, relacionando-os ao conceito de civilização e contrapondo-os à noção de cultura. Destarte, conceitua-se cultura como “um conjunto de características artísticas, intelectuais e morais que constituem o patrimônio de uma nação, considerando como adquirido definitivamente e fundador de sua unidade” (CUCHE, 2002, p. 28). Essa disparidade entre as ideias de cultura acarretou a formação de duas concepções para a época: o conceito universalista – característica do gênero humano – e o conceito particularista da cultura.

O corroborar teórico do século XIX acarretou a adjeção do termo cultura ao processo geral de desenvolvimento intrínseco, em oposição ao extrínseco, às artes, à religião, às instituições, às práticas e aos valores distintos, em dissonância com a civilização e a sociedade. Com a ascensão dos meios de comunicação de massa na década de 1960, desassociou-se a noção de cultura como referente ao erudito, apreendeu-se a pluralidade de culturas e concatenou-se essas ao sujeito e suas ações. Isso posto, segundo Vaz (1966, p. 5), a essência e o sentido da presença do indivíduo no mundo – um sujeito que compreende, transforma e significa – atestam a construção da cultura, pois “são a objetivação da essência do indivíduo como consciência em si”. Vaz, desta forma, qualifica o conceito de cultura em duas instâncias: a objetiva – obras culturais e sua passagem de ser natural para o cultural – e a subjetiva – o emergir de consciência do próprio indivíduo quanto à sua criação cultural. Logo, somente a compreensão do mundo da cultura possibilitará que o indivíduo realize-se e reconheça-se como sujeito.

Ao objetivar do sentido em obras culturais – leia-se o transformar do subjetivo em um

sentido compreensível e expansivo –, imputa-se ao caráter da cultura a dimensão histórica do indivíduo e, assim, de acordo com De Waelhens, suas relações de conhecimento e transformação pela natureza e pelas relações de reconhecimento de sujeito com o outro sujeito (apud VAZ, 1966, p. 6). Concebe-se a cultura, portanto, como social e histórica, visto que, ao simbolizar um sentido a ser compreendido, é humanizante, por ser o próprio sentido da presença do indivíduo no mundo. Destarte, segundo Vaz, a cultura passa do domínio da necessidade para o domínio da liberdade, possibilitando o comunicar com o outro, o projetar do existir social e o personalizar que impõe à cultura o caráter de universalidade.

Infere-se o caráter subjetivo e objetivo de cultura como externalizações do indivíduo em diferentes momentos históricos, bem como a apreender do si em si é. Nesse sentido, Chauí (1982) e Adorno (1998) advertem que toda a ação cultural é arraigada a ideologias, a um conjunto de conhecimentos e informações apreendidos no cotidiano e aos processos de socialização. Segundo Chauí, concebe-se o conceito de cultura em três campos distintos. Primeiramente, a pesquisadora apreende o termo cultura como uma perspectiva do senso comum, percebido como se caracterizado e definido pelas noções de sujeito e etnia. Sob uma perspectiva histórica, traça-se a segunda concepção, cuja relação do indivíduo no tempo e com o tempo pode ser inferida como um movimento de espírito – de acordo com Hegel – ou como produção e reprodução das relações humanas com o trabalho – segundo Marx. O terceiro conceito de cultura ocorre sob um prisma antropológico, cuja natureza humana é retratada pelo desenvolvimento do indivíduo em suas relações coercitivas, como normas, regras e condutas arraigadas em diferentes sociedades. Nessa perspectiva antropológica, define-se cultura em três sentidos: a) a criação da ordem simbólica da lei – interdições e obrigações instituídas por atribuições de valores; b) a criação de uma ordem simbólica – utilização dos símbolos para representar e interpretar a realidade; e c) o conjunto de práticas, comportamentos, ações e instituições aplicadas no relacionamento do indivíduo entre si e com a natureza (PINTO, 2007). O conceito amplo de cultura, por ser apreendido das relações histórica e social do indivíduo, portanto, segmenta-se em cultura de elite, cultura popular, cultura erudita e cultura de massa. É no escopo destes que a cultura passa a ser utilizada como um dos instrumentos utilizados na discriminação social, econômica, étnica e política.

Em resposta às necessidades do indivíduo, derivam-se formas culturais de sobrevivência – individual e coletiva – que diferem em sua essência e em sua produção histórica-temporal. Com base nesta, o indivíduo vive em uma relação de interdependência gerada pela produção e a relação deste com o produto. Logo, o indivíduo, visando suprir suas

necessidades sociais, é fator fundante de diversas formas culturais de ser e viver e, assim, fomenta o metamorfosear no campo cultural. De acordo com Marx (1993), tais transformações dimanam-se, majoritariamente, de lutas e de divisões sociais internas e o seu caráter ideológico – assim como alienante – imiscui-se no processo de desenvolvimento cultural do indivíduo. Nesse contexto, o indivíduo, por meio de ideologias, depreende uma concepção única e uniforme do termo cultura e, ao desconsiderar sua divisão social interna, a reduz ao sinônimo de cultura dominada. Segundo Chauí (1982, p. 44), portanto, “a cultura dominante se realiza às expensas da violência exercida sobre aqueles que a tornam possível, seja porque a cultura dominada fica exposta à barbárie do dominante, seja, enfim, porque a cultura dos dominados exprime a barbárie a que estão submetidos”.

Para Eagleton (2005, p. 46), como o indivíduo não racionaliza sua própria cultura, não há o que ponderar quanto aos costumes ou às crenças, somente sobre o reproduzir e o proceder de pensamentos e ações heterogêneas sob o respaldo cultural homogêneo. A segregação oriunda dos preconceitos étnicos e de sujeitos reflete o legitimar da superioridade de uma identidade cultural sobre outra, além do intentar espúrios de racionalizá-la (ibid., p. 89). Nessa perspectiva, pretere-se o concatenar de culturas umas com as outras e suas contradições e antagonismos, rotula-se cultura como erma e impermista e, portanto, não se credita ao termo suas qualidades de hibridismo, heterogenia, extraordinariamente diferenciada e não monolítica (SAID, 1970; EAGLETON, 2005).

Para T.S. Eliot (1988), a cultura – leia-se o modo total de vida de um grupo de indivíduos – é vivida inconscientemente pelo povo e autorreflexivamente por uma minoria. Nesse compartilhar de valores comuns entre a maioria, ou massas, e a minoria de uma sociedade em níveis diferentes e divergentes de consciência quanto às noções de cultura, Eliot atenta para a não indagação desses níveis e seu ramificar em erudição – aquilo sobre o que se pode refletir – e popular – aquilo sobre o que não se precisa ponderar. Destarte, o não compartilhar de uma mesma compreensão acerca de uma cultura comum faz, desta, heterogênea. Para Williams (1979), a cultura comum é experienciada de forma plena por todos os membros de uma sociedade, transmudando-se, entretanto, seus graus de inconsciência e enfatizando-se, assim, a desigualdade e a pluralidade inerente a qualquer cultura.

Segundo Bhabha (1998, p. 37), o estranhamento entre culturas diferentes “quando a violência de uma sociedade racionalizada se volta de modo mais resistente para os detalhes da vida: onde você pode ou não se sentar, como você pode ou não amar”. Depreende-se, assim, que as fronteiras culturais não são visíveis. Para o autor, o pacto da interpretação entre

culturas nunca é simples, pois a produção de sentidos requer que essas, na passagem por um Terceiro Espaço – local de negociação dessas culturas – “representa tanto as condições gerais da linguagem quanto a implicação específica do enunciado em uma estratégia performativa e institucional da qual ela não pode, em si, ter consciência” (id., p. 66). Introduce-se, portanto, a ambivalência no ato da interpretação das culturas, visto que essas estão entrelaçadas e nunca isoladas.

De acordo com Bhabha, “o problema da interação cultural só emerge nas fronteiras significativas das culturas, onde significados e valores são (mal) lidos ou signos são apropriados de maneira equivocada” (1998, p. 63). À luz dessa interação, sobressai-se a distinção entre as noções de diferença cultural e de diversidade cultural<sup>38</sup>, sendo, esta última, um objeto epistemológico que visa à cultura como objeto de conhecimento empírico, cujo costumes e conteúdos são pré-dados; enquanto aquela é o processo de enunciação da cultura como algo conhecível, legítimo, adequado à construção de sistemas de identificação cultural quanto à sua significação e à sua ambivalência. Infere-se diversidade cultural, portanto, como o “reconhecimento de conteúdos pré-dados, mantida em um enquadramento temporal relativista” e como “[...] a representação de uma retórica radical da separação de cultura totalizadas que existem intocadas pela intertextualidade de seus locais históricos, protegidas na utopia de uma memória mítica de uma identidade coletiva única” (BHABHA, 1998, p. 63).

É no integrar de grupos de indivíduos diversificados em uma mesma nação – esses coadunados ou desconjuntados por meio de suas concepções de erudição, ideologias, atividades, dentre outros aspectos que os diferenciam dos demais –, que engendra-se o hibridismo cultural. Destarte, dentre a proximidade de culturas distintas, tece-se o imaginar da cultura do Outro. Segundo Bhabha (1998, p. 119), “o imaginário é a transformação que acontece no sujeito durante a fase formativa do espelho, quando ele assume uma imagem distinta que permite a ele postular uma série de equivalências, semelhanças, identidades, entre os objetos do mundo ao seu redor”. Problematiza-se tal posicionamento quando o sujeito “encontra-se ou reconhece-se por meio de uma imagem que é simultaneamente alienante e daí potencialmente fonte de confrontação” (id., p. 119). Logo, perpetuam-se estereótipos culturais.

Ainda segundo Bhabha (1998, p. 117), o estereótipo “é uma simplificação porque é

---

38 “Se diversidade é uma categoria ética, estética ou etnologia comparativa, a diferença cultural é um processo de significações através do qual afirmações da cultura ou sobre a cultura diferenciam, discriminam e autorizam a produção de campos de força, referência, aplicabilidade e capacidade” (BHABHA, 1998, p. 63).



uma forma presa, fixa, de representação que, ao negar o jogo da diferença, constitui um problema para a representação do sujeito”. É, portanto, uma “representação complexa, ambivalente e contraditória” de uma realidade (id., p. 110), cuja construção semântica está intrinsecamente conectada a uma compulsória repetição, enquanto seu depreender está atrelado ao discurso distorcido e homogeneizante acerca do outro.

Coadunado em teias de significados tecidos, o indivíduo é absorvido à uma ação simbólica, em busca de significações. O fluxo de seu comportamento – leia-se, suas ações sociais – fomenta associações culturais, cuja significação emerge do papel desenvolvido e das ações do indivíduo, o significante. Segundo Geertz (1973, p. 62), “a cultura deve ser considerada não um complexo de comportamentos concretos mas um conjunto de mecanismos de controle para governar o comportamento”. Nesse restringir cultural e comportamental, o estereotipar reduz, essencializa, naturaliza e remedia as diversidades e, no refutar do que é diferente, institui-se a manutenção de uma ordem social e simbólica.

### **3.2 Ações sociais e a sociedade**

Sucintamente compreendida como a associação entre grupos de indivíduos que subdividem um território geográfico ou social, a noção de sociedade é intrinsecamente submetida às expectativas de uma dominação cultural e, ao mesmo tempo, ao construir e ao propagar de aspectos dessa. Da mesma forma, “toda existência deve ser atribuída exclusivamente aos indivíduos, às suas realizações e vivências” (SIMMEL, 2006, p. 08). Tudo o que se é e o que se faz intercorre em uma sociedade e, assim, constitui e determina parte da realidade dos que nela pertencem. A sociedade, um *constructo*, retém diversos agrupamentos e configurações distintas, que não devem ser confundidas com o próprio conceitual da vida dos indivíduos e que são de uma constante abstração de qualidades, forças e histórias sintetizadas no próprio conceito de sociedade.

Segundo Durkheim (1895, 1912), o conceito de sociedade é atrelado a leis sociais – conjunto de regras, padrões de conduta, pensamentos e sentimentos –, parte de uma consciência individual e, assim, de aspectos formativos de instituições encarregadas de instituir valores e referências, como a família, a escola, dentre outros. Alicerçado à mesma estruturação das leis naturais, as leis sociais orientam os fenômenos sociais, visando à adequação e à manutenção de uma ordem e de um bem comum. Assim, a sociedade condiciona e controla as ações individuais, doutrina o seguir normas e regras de ações que lhe

são exteriores e coercitivas; enquanto as instituições socializam os indivíduos e, portanto, instituem o assimilar de regras e normas necessárias à vida em comum (TOMAZI, 2000, p. 264). Logo, para Durkheim, a sociedade é algo exterior e superior ao indivíduo; além de um produto da organização social na qual todo indivíduo faz parte.

De acordo com Weber (1974, 1991), os padrões e as convenções sociais, contrariamente ao defendido por Durkheim, são constituídos e transmudados *ad infinitum* nas e pelas relações sociais estabelecidas entre indivíduos e estabelecem o conceito de ação social. A sociedade é, assim, tecida nas relações sociais e o estatuir de ideias coletivas – como o Estado, o mercado econômico e as religiões – é decorrente de orientações e relações sociais que devem ser mantidas continuamente por ações individuais (TOMAZI, 2000, p. 20). A fragilidade, os méritos e a posição ocupada no quadro de classes sociais são de responsabilidade do indivíduo, assim como o estabelecer de suas relações sociais humanas. Destarte, uma ação social intercorre quando o indivíduo estabelece uma comunicação com outros que, “quanto ao sentido visado pelo agente ou os agentes, se refere ao comportamento de outros, orientando-se por este em seu curso” (WEBER, 1991, p. 03).

O priorizar do indivíduo e de suas motivações é correlato ao enfatizar as condições materiais das quais faz parte. Para Marx (2006), o conceito de sociedade é concatenado às relações de produção, pois, por meio do apreender a forma de produção e a transformação do mundo ao seu redor como corolário ao seu trabalho, o indivíduo institui uma das mais importantes e consistentes relações sociais. Os valores de sociedade e de cultura e, desse modo, os modelos de família, as leis, as ideologias religiosas e políticas, são aspectos do colapso de diferentes modos de produção. À luz destas, a estrutura de uma sociedade refrata o organizar da produção social de bens de duas formas: as forças produtivas e as relações de produção. Enquanto as forças produtivas constituem as condições materiais de toda produção, as relações de produção são as formas pelas quais os indivíduos se organizam para executar a atividade produtiva. De acordo com Marx, a produção é a base de toda a estrutura social, uma vez que não se pode pensar a relação indivíduo-sociedade separadamente das condições materiais em que essas relações se apoiam. Logo, é nessa relação que se infere o antagonismo entre estruturação e apreender da noção de sociedade como impreterivelmente condicionada pelas relações sociais de produção.

Compreendida por Simmel (2006) como uma interação psíquica entre indivíduos, a definição de sociedade ressalta, por um lado, que os indivíduos estão constantemente coadunados no influir e no auferir de influências; e, por outro, que esses entrementes

perpetuam e assentem a socialização. A sociedade institui, portanto, não algo concreto em si, mas algo “que tem uma função pela qual cada um recebe de outrem ou comunica a outrem um destino e uma força” (id., p. 180). À luz dessa interação, segundo Gramsci (2001, p. 20), sociedade, um conjunto complexo e contraditório de superestruturas, é o retratar de articulações e relações de produção que fomentam o indivíduo como a síntese de relações sociais e históricas – o bloco histórico. Infere-se o sujeito como o abarcar de elementos subjetivos e individuais – objetivos ou materiais –, e como o instituidor de representações, valores e normas para atuar em uma prática social. Elabora-se, portanto, concepções de sociedade e indivíduo para cada grupo social, atrelando-as a processos concretos e complexos, à ideologias e ao imaginário.

### **3.3 Ideologia e imaginário**

O transmutar da concepção de ideologia está intrinsecamente ligado às transformações das noções de cultura e de sociedade. Primeiramente, ideologia era compreendida como a ciência das ideias que sustentam a vida social (DE TRACY, 1976). Já sua concepção moderna teve origem quando, ao insurgir-se ao grupo de De Tracy, Napoleão conjeturou que o grupo se opunha às suas ambições imperialistas e, assim, rotulou-o desdenhosamente de ideólogo (MANNHEIM, 1986, p. 98). Segundo Eagleton (1997, p. 69), o denunciar dos ideólogos como adversários juramentados da ideologia, empenhados em desmistificar as ditatoriais ilusões com as quais Napoleão esperava legitimar seu governo, acarretou um novo conceituar de ideologia, passando, esta, de ciência das ideias, a representar, em princípio, as próprias ideias apreendidas como ilusórias e abstratas.

O conceito de ideologia, no limiar da teoria marxista, segundo Marx e Engels (1989, 2005), é depreendido como uma inversão da realidade, uma falsa consciência e uma expressão da existência. Em um conceituar antagônico, a ideologia, ao deformar o ideal de real e ao adulterar a noção de discernimento, expressa a captação de uma realidade, um conteúdo ideológico distorcido, ocultado e negado. Logo, a ideologia é a inversão de uma realidade social e, assim, exerce um papel político que consiste em tentar impor um modo de vida ao conjunto da sociedade.

Para Ricouer (1988, 2008), o conceito de ideologia sobrepuja a noção de essa ser um reflexo, na medida em que essa abarca as definições de justificação e de projeto coletivo. À luz dessa noção, toda ideologia é simplificadora e esquemática, pois “é uma grelha, um

código, para se dar uma visão de conjunto, não somente do grupo, mas da história e, em última instância, do mundo” (RICOUER, 2008, p. 69). Destarte, o caráter codificado de ideologia é inerente à sua função justificadora e, sendo assim, o código interpretativo de uma ideologia abarca experiências e reflexões em detrimento do retratar. Segundo Ricouer, a noção de ideologia é configurada como um enclausuramento e uma cegueira, pois, com o depreciar do código ideológico por uma esquematização intelectual, sedimenta-se o estreitamento do campo de referências, assim como o das possibilidades interpretativas.

Salientando que a correlação entre o conceituar de ideologia e de realidade é atrelada à história, Marcuse (1962, 1982) emprega a noção de ideológica como uma consciência que se adianta a uma realidade presente enquanto uma projeção de ideias. A sociedade é, assim, uma ideologia, eis que personificação da razão e, portanto, excludente de qualquer forma de transcendência potencialmente crítica ou qualquer ligação que permita desfazer o todo harmonioso que se apresenta como progresso e esconde seu caráter opressivo e totalitário (SANTOS, 2012). A sociedade é ideológica, também, por não ser desirmanada do real e por denotar que o próprio real é, em si, ideológico.

De acordo com Eagleton (1997), a palavra ideologia é um texto, um tecido com uma trama inteira de diferentes fios conceituais, traçado por divergentes históricos. Para o autor, o termo abarca uma série de significados convenientes que, em sua estrutura mais formal, cinge a representação dos signos e dos valores da vida social e apropria-se de diversificadas formas de interpretação. Segundo Eagleton (id.,p. 38), a ideologia é um “processo material geral de produção de ideias, crenças e valores, e portanto, assemelha-se ao sentido mais amplo do termo cultura”. Desse modo, a sociedade é composta por uma visão de mundo, cujo modo de produção e fundamentação social assevera o subsistir de indivíduos sociais, o promover e o legitimar de determinados grupos de indivíduos sociais e o respaldar ou afrontar de qualquer vida política. A associação de uma formação social a códigos ideológicos decorre no impor de ideias atulhadas com crenças que, em suas estruturas, perpetuam uma pseudoneutralidade epistemológica e, portanto, a manutenção de um modelo ideológico arraigado na distorção e na simulação de determinados fatores sociais. O estatuir de códigos ideológicos passou a ser parte da “estrutura material do conjunto da sociedade de um modo geral”. (EAGLETON, 1997, p. 40).

No entanto, embora se faça primordial o conceituar de ideologia, faz-se, também, pertinente, o esboçar da relação possível entre o imaginário, a ideologia e a representação social. Constituídos por elementos que sobrepujam o discurso racional, a ideologia e a

representação social detêm um caráter figurativo e simbólico e uma função cognitiva e social. O simbólico<sup>39</sup>, por ser um dos elementos que constituí o indivíduo, pode ser apreendido nos campos do imaginário – fundamentos do signo – e da representação semiótica – símbolo. Vivencial e polissêmico, o símbolo remete a um significado para além de si. Esse, ao viabilizar inferências racionalizadas e conjugadas quanto a regras, antecede aos conceitos, às ideias e às ideologias, ao retratar de produções semióticas humanas, e, assim, torna-se o substrato do qual emergem.

O campo do imaginário, decorrente do símbolo e da imaginação, é, segundo Durand (1997), um “conjunto das imagens não gratuitas e das relações de imagens que constituem o capital inconsciente e pensado do ser humano”. De acordo com o autor, o capital é constituído pelo âmbito arquetipal – “das invariâncias e universais do comportamento do gênero humano” (COELHO, 1997, p. 212) – e ideográfico, “ou das variações e modulações do comportamento do homem localizado em contextos específicos e no interior de unidades grupais” (id., p. 212).

Conjectura-se a memória, por abarcar aspectos do coletivo e do individual, como instrumento de propaganda quanto à eficácia no disputar de uma identidade e à amplitude de seu poder simbólico (BOURDIEU, 1997). Faz-se mister indagar a memória social, sua pluralidade mutável e segmentária, como a representação de uma pequena parcela social em sua especificidade de condições objetivas do indivíduo. À luz dessas, as noções de ideologia, as representações sociais e seus componentes imaginais e simbólicos agregam o pensamento, o sentido e a ação do indivíduo em um todo coerente. Para Serbena (2003, p.11), essas “imagens arquetípicas transformam-se em ideias e conceitos por meio de um processo contínuo de racionalização”, e, assim, passam a ser apreendidas no campo ideográfico.

Ao figurar o social, assim como o ideológico, visa-se a uma “posição segura na matriz de identidade” (MOSCOVICI, 1981, p. 23), é possível inferir, atribuir qualidades, discernir, retratar de outros aspectos constituintes da sociedade e partilhar dentre um determinado grupo social. Tais processos de cognição, por meio de uma lógica figurativa, engendram conceitos e pressupostos em um nível de funcionamento latente no indivíduo e na sociedade da qual esse faz parte. Destarte, situa-se no representar ideológico e social um dinamismo em dois níveis: o manifesto – patente e presentemente racionalizado, no qual se localiza o discurso ideológico e o simbolizar social – e o latente – arraigado ao nível manifesto e no qual se estabelecem os componentes do imaginário (TEIXEIRA, 2000, p. 42). Segundo Sironneau, o racionalizar do

---

39 Noção trabalhada no segundo capítulo desta tese.

conceituar de ideologia e o seu cingir a pluralidade e equivocidade interpretativa do símbolo defluiu em uma conceptualização de univocidade (*apud* TEIXEIRA, 2000, p. 43).

No apreender ideologia como um conjunto lógico, sistemático e coerente no que concerne a representar e a refratar ideias, valores e normas de conduta, assenta-se ao instituir de uma ideia e às reflexões dela decorrentes; ao que e ao como valorar; ao que é permitido experienciar e, assim, ao possibilitar de emoções e impressões; e ao estatuir de ações e ao seu proceder. Segundo Chauí (2000), ideologia é, portanto, um corpo explicativo, de caráter prescritivo, normativo e regulador. Dessa maneira, cada período histórico, de acordo com Gramsci (1978, p. 62), engendra uma, ou mais, concepção de mundo hegemônica e arraiga limites às demais concepções existentes nesse período.

Essa concepção de mundo remete o transformar de um movimento cultural como intrínseco \ ideologias responsáveis pela coesão social . As ideologias, “na medida em que são historicamente necessárias, têm uma validade que é a validade psicológica, pois organizam as massas humanas, formam o terreno sobre o qual os homens se movimentam e adquirem consciência de sua posição” (id., p. 62). Logo, o naturalizar de discursos e práticas ideológicos arraigados em visões de mundo é, para Fontes (2005, p. 71), “tão produzido quanto às relações sociais que o engendram”. Nesse contexto, ideias e representações simbólico-ideológicas são advindas da relação social de produção e do estabelecer de atribuições de indivíduos, leia-se, de sujeitos femininos ou masculinos.

### **3.4 Gênero e sexo: atribuições de sujeitos**

Em sociedades como a japonesa, onde o definir e o exercer de atribuições conforma-se ao divisar de sujeitos em feminino e masculino, o apreender da mulher como um subcidadão submisso ao homem é, dentre interpretações e generalizações, tanto fidedigno quanto inexato. O Japão, como várias sociedades agrícolas antigas, até as trocas de conceitos político, ideológico religioso e cultural com a China, externava uma considerável flexibilidade nos relacionamentos culturais e sociais de sujeitos feminino<sup>40</sup> e masculino. Nesse comutar entre China e Japão – ao final do Século VII –, foram criadas mudanças claras quanto às leis de propriedade, ao rebaixar e minorar os direitos da mulher japonesa e ao estabelecer uma sociedade organizada e definida sob o sistema patriarcal que realçava a superioridade

---

40 Segundo historiadores, mulheres e homens compartilhavam direitos de propriedade e a descendência no Japão era traçada a partir das mães (STEARNS, 2007, p. 92).

masculina. De senhora fundiária, o sujeito feminino japonês foi instado a ser subserviente, passando, assim, a obtemperar-se não apenas ao marido, mas também aos filhos do casal e a submeter-se a um código de comportamento no qual o ciúme era um sentimento a ser rebuçado, a autoridade masculina deveria ser reverenciada e a responsabilidade atribuída à mulher concentrava-se nos afazeres domésticos. Faz-se necessário salientar o atrelar desse sistema de organização social às crenças confucionistas<sup>41</sup> acerca das noções de hierarquia e das atribuições da parcela “inferior” da sociedade.

Conquanto os papéis atribuídos aos sujeitos feminino e masculino, assim como alguns dos aspectos inerentes à sociedade japonesa, principiaram o seu transmutar após a Segunda Guerra Mundial, perpetua-se o “colonizar” da sexualidade feminina japonesa. Gradualmente, essa colonização abarca uma intrincada relação de poder construída pelo estatuir de disciplinas corpóreas. Compreende-se a sexualidade de sujeitos feminino e masculino japoneses, desta forma, a prossecução dos papéis atribuídos ao gênero, o amoldar da identidade desses sujeitos e as relações históricas, sociais e culturais nas quais o sujeito se inscreve desde seu nascimento. Dessarte, é nessa dinâmica de relações sociais e culturais que se percebe o diferir entre o feminino e o masculino no Japão.

Culturalmente construído, o conceito de gênero, distinto do atribuído ao de sexo como naturalmente adquirido, estabeleceu a equação sobre a qual inicialmente as teorias feministas se basearam para defender perspectivas desnaturalizadas que originaram a distinção entre sexo, concebida como natural, e gênero, como socialmente construída. O par sexo-gênero serviu às teorias feministas até meados da década de 1980, quando primeiramente indagou-se acerca da arbitrária noção de gênero como decorrente do sexo. Esse conceituar de sexo e gênero passou a indicar, assim, que sexo não é natural, mas é também discursivo e cultural como o gênero (BUTLER, 2003, p. 25). Segundo Butler (p. 45), aquiescer o sexo como um dado natural e o gênero como um dado construído, determinado culturalmente, seria, também,

---

41 Compreende-se o pensamento de Confúcio da seguinte maneira: suas teorias nasceram de uma preocupação direta com a formulação de uma ética que garantisse a convivência humana de forma mais harmônica e produtiva. O pilar dessa ética seria uma educação formadora, capaz de proporcionar aos indivíduos uma capacidade criativa autônoma – e, no entanto, inserida num conjunto social devidamente normatizado e estabelecido, de modo a valorizar o mérito pessoal sem recair no individualismo egoísta. Assim, a teoria confucionista pretendia criar uma hierarquia meritocrática, na qual as relações sociais seriam regulamentadas politicamente, mas a mobilidade social seria assegurada pela capacidade de estudo e de trabalho do indivíduo. O modelo político de Confúcio, portanto, pressupunha a formação de um corpo de sábios e de funcionários públicos competentes, capazes e humanistas, que auxiliariam no governo na administração do Estado. Não obstante, a educação formadora era um direito concedido somente aos homens (<http://filosofiacienciaevida.uol.com.br/ESFI/Edicoes/68/artigo253215-1.asp>. Acesso em agosto de 2013).

assentir que o gênero expressa uma essência do sujeito; bem como implicaria defender que um eu verdadeiro é simultâneo ou sucessivamente revelado no sexo, no gênero e no desejo. À vista disso, contrariamente ao apreender o gênero como um atributo de pessoa, uma substância ou um “núcleo” de gênero preestabelecido, o gênero, na verdade, seria um fenômeno inconstante e contextual, que não denotaria um ser substantivo, mas, de acordo com Butler (p. 29), “um ponto relativo de convergência entre conjuntos específicos de relações, cultura e historicamente convergentes”. Essas relações de sujeito são fundamentadas em discursos que fomentam o categorizar, arraigado em uma ordem social patriarcal, o deprender da posição feminina e masculina – para além das noções de subordinado e subordinador – e a intrínseca correlação entre sexualidade e poder.

Inicialmente, durante o Século XIX, tal incumbência era exclusivamente concedida ao homem japonês, assim como, conseqüentemente, ocorria com o vincular desse sujeito às noções de nação, de modernidade, de progresso e de ideais a ser auferidos. Essa explícita relação de poder acarretou inúmeras transformações sociais e culturais, tais como o implantar de uma educação sexual em seu sentido mais amplo, que visou ao favorecer da saúde física e mental da população, ao precitar de doenças venéreas, ao acautelar quanto às conseqüências da masturbação – compreendida como uma forma de homossexualidade e ocasionadora de enfermidades mentais, tuberculose, entre outras patologias –, ao legalizar do controle de natalidade – em resposta aos requisitos de um exordial movimento feminista japonês –, ao embater contra o meretrício – leia-se o confrontar direto com as profissionais, raramente com o cáften e em nenhum momento com os frequentadores dos estabelecimentos – ao emergir da eugenia social e ao implementar de uma política de higiene étnica (FRÜHSTÜCK, 2003, p. 03).

O interesse político-econômico japonês evidencia-se apreensivo quanto ao sujeito feminino, ao bem-estar de seus órgãos reprodutivos – leia-se fertilidade – e à miscigenação étnica gerada por esse. A relevância da mulher, portanto, passou a ser atrelada ao seu sistema reprodutor e à sua predisposição em prover uma prole sadia ao império do Japão. Esse colonizar sexual fez (e ainda faz) alusão à necessidade nipônica de salvaguardar-se de uma possível dominação econômica e cultural ocidental e de seu decorrente degenerar moral (FRÜHSTÜCK, 2003). Práticas praxe de um gradativo processo de colonização sexual interna, no Japão, em 1890, mobilizou-se pela defesa de soldados do país do sol nascente, por seus contatos com o meretrício e pelas justificativas à contração de doenças venéreas. Em 1900, instruiu-se jovens japoneses contra seus próprios desejos sexuais e os malefícios



advindos da modernização. Nas décadas de 1920 e 1930, estabeleceu-se o diferir entre sexualidade e lascividade. Já no período que abarcou o término da Segunda Guerra Mundial, requisitou-se ao sujeito feminino japonês o não se permitir ser seduzido e corrompido por tropas ocidentais, embora, paradoxalmente, o recrutar desse sujeito como mulher de conforto<sup>42</sup> (*ianpu* ou *jongun-ianpu*), também conhecida como mulher de alívio, ocorreu de forma contundente entre os anos de 1932 e 1945.

Entre os anos de 1939 e 1945, a participação do Japão – junto à Alemanha e à Itália em uma aliança militar denominada Eixo – na Segunda Guerra Mundial fomentou inúmeras mudanças socioeconômicas, dentre as quais a reorganização das atribuições dos sujeitos feminino e masculino, que passou a visar ao nacionalismo e, assim, exacerbou ainda mais a sua segregação. A reivindicação de um sujeito varonil e de um sujeito feminil limitou a participação feminina em atividades públicas e estatuiu sua obrigação como “soldado de reprodução” e “guerreiro contra a crise econômica”<sup>43</sup>. O promover da fecundidade e o mobilizar do trabalho braçal conferiu à mulher japonesa as distinções de, em termos mais técnicos, reprodutora e produtora; além de reestruturadora social. Para Kanō (1987, 1995, p. 67), essa “participação” da mulher japonesa na Segunda Guerra Mundial pode ser depreendida como o arraigar e o agravar de uma milenar segregação entre os sujeitos feminino e masculino.

Com a Lei Nacional de Eugenia (*kokumin Yūsei Hō*), originaram-se de centros regionais para o impelir de casamentos eugênicos, o laurear famílias com uma prole de dez ou mais crianças e o decretar dessas medidas como política populacional (*Jinkō Seisaku Kakuritsu Yōkō*) foram implantados pelo Governo japonês com o intuito de elevar o número da população – de 73 milhões de indivíduos (dado coletado em 1940) para 100 milhões em um período de 20 anos – e de assegurar certos atributos à nação que estava a ser formada. Para Ichikawa<sup>44</sup> (1943), tais medidas fomentaram o assentir do sujeito feminino como mãe da etnia japonesa pelo governo, visto que não havia maior glória para aquelas do que dar à luz e

---

42 Eufemismo utilizado para designar mulheres forçadas à prostituição e à escravidão sexual em bordéis japoneses administrados pelo Exército Imperial Japonês durante a Segunda Guerra Mundial. Calcula-se, embora haja discordâncias quanto à exatidão dos dados, que entre 50 mil e 200 mil mulheres tenham sido conscritas. Justifica-se a implantação de “postos de conforto” visando ao evitar que estupros fossem cometidos pelos militares japoneses e, assim, evitar hostilidades entre as áreas ocupadas e o exército japonês (<http://web.archive.org/web/20070629033009/http://www.comfort-women.org/v2/index.html>. Acesso em agosto de 2013).

43 Termos utilizados por UENO, Chizuko (2004, p. 44).

44 Assim como Raichō Hiratsuka e Itsue Takamura, Fusae Ichikawa também são destaque dentre o movimento feminista que eclodiu no pré-Segunda Guerra. Credita-se a elas discursos que romperam com o estigma de vítimas, passando para perpetuadoras da integração e da segregação de sujeitos (UENO, 2004, p. 22).

contribuir com o progresso da nação. Mesmo sob um sistema que mobilizava a nação para impulsionar os soldados que a defendiam, a segregação de sujeitos era mantida. Esse sistema de segregação, implantado entre e pelo próprio sujeito feminino japonês, foi mantido, embora tenha ocorrido uma baixa no número de soldados<sup>45</sup> japoneses em batalha, assim como a restrição da ração e do armamento enviados a esses.

A libertação sexual como uma forma de excarceração da tradição opressora à qual se subjugou o sujeito feminino japonês por séculos foi impulsionado no pós-Guerra. Esse descolonizar sexual implicava eximir mulheres da maternidade involuntária e de sua iniquidade social. Contudo, a sociedade japonesa da época apreendeu a libertação sexual como uma forma de harmonizar das diferenças econômicas e como parte das mudanças sociais e culturais impostas pelo término da Segunda Guerra. Compreender a diferenciação entre os sujeitos e suas sexualidades é, portanto, apreender desses com os conceitos de nação, cultura e sociedade japonesa.

O instituir do Japão tal como uma nação-estado arraigou noções de um grupo de sujeitos parte de um organismo social a ser protegido, nutrido e provido de um sistema de saúde semelhante aos europeus. Seguidamente, assentou-se o investigar, o comedir e o regular da sociedade japonesa e de sua sexualidade a fim de edificar a nação. Nesse concatenar, priorizou-se o processo de “engendrar pessoas” (HACKING, 1999, p. 161-163) ao de estatuir distinções binárias e dicotômicas entre sujeitos hétero e homossexuais. O instituir de novas categorias de pessoas com base em sua sexualidade e em seus comportamentos sexuais originou tipologias, como o soldado portador de doenças venéreas, o párvulo adepto ao onanismo, a juventude homossexual, o sujeito feminino infértil ou frígido, o empresário neurastênico e o guerreiro sexual e beligerantemente impotente (HACKING, 1999; FRÜHSTÜCK, 2003; UENO, 2004).

No Japão, o desconstruir e o reedificar dos sujeitos, suas sexualidades e suas atribuições inerentes e paradoxais, acarretou o delinear de novos estereótipos de sujeito, nos quais a mulher cinge-se à submissão ao homem, enquanto a este delimita-se o obter ao estado-nação japonês e à sua ordem política, moral e ideológica. Com a difusão e a popularização dos meios de comunicação, há, também, o propalar e o perpetuar de estereótipos atrelados às noções de sujeito e, portanto, de incumbências distintivas. Destarte,

---

45 No Japão, a posição de soldado era estritamente masculina. Compreende-se tal segregar não somente como reflexo do paradoxal sistema de atribuições de sujeitos feminino e masculino, mas também como parte de um discurso ideológico que, ao visar ao expansionismo territorial, enfocava a ideia de proteger mães, esposas, namoradas, além de sua nação da dominação ocidental.

quando semioticamente traduzidos para o *mangá* e para o *anime*, funções e comportamentos arraigados às noções de feminino e de masculino são simbolizações do cotidiano e de tradições japonesas; além de refletir complexos hiatos culturais entre o Japão e o Ocidente.

Suporte de leitura inovativo, a narrativa imagética japonesa, assim como toda arte sequencial, explora a gradativa vicissitude das noções de sujeitos e, no esboçar de mundos e realidades distintas, indaga o diferir de suas idiossincrasias e atribuições (INNESS, 1999; DARLINGTON, 2010). O *mangá*, e também o *anime*, em contraste com a História em Quadrinhos brasileira e demais artes sequenciais ocidentais, elabora a distinta e a abrangente variedade de expressões de sujeitos japoneses, assim como o âmbito de relações entre dois sujeitos do mesmo sexo biológico. Faz-se necessário salientar que, embora gêneros e subgêneros do *mangá* e do *anime* excedam premissas acerca dos sujeitos, de suas sexualidades e de uma forçosa heterossexualidade entre adultos japoneses, há, nessas narrativas, elementos que perpetuam uma hegemonia patriarcal e heteronormativa.

Em um contexto de relacionamentos, amorável ou sexual, sejam esses entre homem e mulher ou entre sujeitos do mesmo sexo biológico, condutas e funções femininas e masculinas são retratadas como parte da morosa transformação de valores sociais e culturais japoneses (FUJIMOTO, 2005, p. 12-13). A profusão do traduzir intersemiótico da binária e dicotômica relação de sujeitos japoneses adveio com o transformar do *mangá* e do *anime* em fenômenos de leitura no Ocidente, embora a ambiguidade sexual e os conceitos de sujeito como seres performáticos sejam aspectos da cultura e da sociedade do Japão. Exemplificando a transposição das tradicionais e binárias atribuições dos sujeitos, os teatros *Kabuki*<sup>46</sup> – cuja origem data de 1600, no período Edo – e *Takarazuka*<sup>47</sup> – fundado em 1913 – são reputados

---

46 Inicialmente, o *Kabuki* era uma espécie de arte leve, cujas protagonistas eram cantoras e dançarinas e suas apresentações acompanhadas por instrumentos tradicionais japoneses. Promovido pelos mercadores insatisfeitos com a rígida segregação social imposta, a temática central das peças acerca do cotidiano da classe plebeia visava à crítica à sociedade, ao Governo e a aspectos históricos enaltecidos. Não obstante, era na beleza das atrizes – muitas delas prostitutas – e nos espetáculos enfaticamente sensuais que incutiram em artesãos, camponeses e mercadores o deleite com o teatro *Kabuki*. Durante o *shogunato* Tokugawa (em 1629), temendo a desmoralização nacional, coíbe-se a participação feminina em apresentações e estabelece-se, então, uma das características mais tradicionais dessa forma de arte: a atuação feita apenas por homens. O *onnagata*, ator mestre na arte do transvestir-se em mulher, interpreta seu papel tanto dentro do teatro *Kabuki* como em sua vida cotidiana e goza de grande prestígio social (<http://www.osamurai.xpg.com.br/kabuki.htm>).

47 Seu limiar, ao elevar a venda dos bilhetes das linhas de trem Hankyu Railways, promoveu apresentações musicais no estilo ocidental por artistas femininas. O teatro *Takarazuka* é composto unicamente por artistas mulheres que interpretam papéis masculinos (*otokoyaku*), femininos (*musumeyaku*) e, assim como ocorre com os artistas do teatro *Kabuki*, esse ser performático faz parte do cotidiano das artistas. A companhia é dividida em cinco trupes principais: *Hana* (flor), *Tsuki* (lua), *Yuki* (neve), *Hoshi* (estrela) e *Sora* (céu). *Hana* e *Tsuki* são as trupes originais, formadas em 1921, seguidas pela trupe *Yuki* (1924), *Hoshi* (inicialmente iniciada em 1931, desfeita em 1939 e reavivado em 1948) e *Sora* (1998). Há,

por enfatizar que cada sociedade tem sua própria cultura de sujeitos. Portanto, o apreender do que é factível, congruente e malicioso em um contexto no qual se pressupõem o que é assentido e vinculado a cada sujeito, assim como o determinar de comportamentos, valores e hábitos sociais, é restrito a cada sociedade e época (RAMET, 1996, p. 02). Ao focar a reversão de atribuições e idiosincrasias específicas a homens e mulheres, os teatros *Kabuki* e *Takarazuka*, precursores de alguns aspectos dos gêneros e subgêneros do *mangá* e do *anime* publicados na atualidade, possibilitam a associação de atributos ao sujeito feminino ou ao sujeito masculino e, assim, a indagar a binária divisão desses.

Em uma sociedade onde se espera um comportamento padronizado com a ocultação de sentimentos, o sobrepujar das noções de sujeito presentes na narrativa imagética japonesa consistem no relativo legitimar do indivíduo; assim como no transgredir de atribuições e indumentários arraigadas aos ideais de feminino e varonil e no retratar do ato sexual como prazeroso, não somente como reprodutório. É inevitável, porém, o contraste desses elementos, parte das narrativas do *mangá* e do *anime*, com o antagonismo perpetuar das austeras interações sociais no Japão. Isso posto, o *shōjo* e o *shōnen* são representações do célebre experimentar e vivenciar para além de atribuições de sujeito assentidos à parcela pueril da sociedade antes da ensejada resignação circunscrita aos adultos do país do sol nascente. Logo, o transpor de barreiras socioculturais acerca dos conceitos de sujeito e de sexualidade e, contrariamente, o corroborar do ideal de uma sociedade homogênea e heteronormativa arraigados à narrativa do *shōjo* e do *shōnen* – assim como a fragmentação própria desses em subgêneros que visam a sujeitos e à faixa-etárias diversificadas – estatuem segregações próprias, além de perpetuá-las.

### **3.5 Processo tradutório e sua intermedialidade**

Precedentemente às análises das traduções intersemióticas do *corpus* selecionado, faz-se mister evidenciar os paradigmas de linguagem distintos entre o *mangá* e o *anime*. Reputa-se como critério para interpelar os dados, de acordo com Santaella (1998, p. 157), o modo de produção, instrumentos, meio e mídia, entre outros. Em um paralelo entre a arte sequencial e a animação japonesa, este, por meio da movimentação e continuidade de suas imagens, externa o ininterrupto alternar dessas e exime seu público leitor de integralizar as lacunas deixadas pelo *mangaká*. Aquele, por sua vez, demanda de seu sujeito leitor o estar apto a interação com

---

ainda, uma sexta trupe formada por atrizes mais velhas, a *Senka* (especial).

a personalidade própria do *mangá*, como o ler de trás para a frente, a temporalidade, o ritmo da narrativa, as onomatopeias, dentre outros. Enfatiza-se, também que, por visar a públicos leitores geograficamente diferentes, há o amoldar dos aspectos japoneses social, cultural, histórico, ideológico e comportamental, quando traduzidos intersemioticamente para o *mangá* e desse para o *anime*.

De acordo com Jakobson (1999, p. 64-65), apreende-se o transpor de um suporte para outro como tradução intralingual – reformulação –, tradução interlingual – tradução – e tradução intersemiótica – transmutação. Destarte, a reformulação, é a restrição do transpor de um signo verbal para os demais signos da mesma língua; o transladar de signos verbais para outro idioma como tradução; e a transmutação abarca o interpretar de signos verbais para signos visuais. Este interpretar descentraliza o processo de tradução do signo verbal e, assim, amplia o seu campo de atuação. Para Espíndola (2008, p. 03), a tradução intersemiótica é uma “ação interpretativa e criativa de um sujeito”, que, no incitar ao transmutação dos signos altera a representação e o inferir de objetos. Segundo Plaza (2003, p. 14), as traduções intersemióticas são “práticas crítico-criativas na historicidade dos meios de produção e reprodução como leitura, como metacriação, como ação sobre estruturas eventos, como diálogos de signos, como síntese e reescritura da história”. As traduções, portanto, instituem o trânsito de sentidos, a transcrição de formas na historicidade e seu contexto histórico-cultural; além de “formar de novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original” (Id., p. 30).

As traduções intersemióticas, de acordo com Plaza (id., p. 109), intercorrem como icônica, indicial ou simbólica, acondicionando, assim, uma relação de primeiridade, secundidade e terceiridade de acordo com as categorias do pensamento de Peirce (presente no segundo capítulo do presente estudo). O transpor da linguagem verbal ou visual de um suporte para outro, para o autor, carece de uma consciência tradutora capaz de perscrutar para além do potencial e limites do novo meio, passando esse de reprodução para produção. Esse salto qualitativo visa ao aperfeiçoar do processo de transposições, fazendo desse uma criação e não uma reprodução. Conforme o autor, agregam-se à tradução intersemiótica dois sistemas semióticos distintos, cujo caráter simbólico é corolário ao aduzir de um signo para representar seu original, fazendo-se do novo signo uma simbolização do signo original.

Ao objetivar e ao compreender o processo tradutório do meio original a um novo suporte, Plaza (id., p. 89-94) o minudencia como: tradução icônica, indicial e simbólica. Nessa perspectiva, há a tradução icônica quando se averigua o elevar de aspectos estéticos e a

analogia entre as mídias, acarretando significados e sentidos semelhantes entre as mídias. No suscitar de significados distintos, embora sentidos semelhantes, há a tradução indicial e essa é resultante à imposição do meio tradutor a outra mídia. Já na tradução simbólica, não há semelhanças entre o original e sua tradução, suscitando, assim, uma transcodificação com significados semelhantes e sentidos distintos. Destarte, apreende-se tradução intersemiótica a partir de três aspectos distintos: a dimensão estética – ou operação poética –, a transpositiva – ou operação especular – e a contextual – ou operação dialógica.

Sob a perspectiva da dimensão estética, há a caracterização do texto final como uma obra de arte autônoma. Infere-se a tradução como efeito de uma atividade criativa e neste faz-se mister destacar seu caráter poético, ficcional e icônico. Essa carga estética é acentuada quando há o transmutar de um texto verbal para um sistema semiótico imagético, que, assim, oblitera referências para além de si, “uma vez que a função representativa não está na qualidade material, mas na relação de um signo com o pensamento” (PLAZA, id., p. 24). Essa operação poética, portanto, volta-se para dentro do novo texto, para a própria materialidade do signo, e não para o texto fonte. Nessa operação poética como uma tradução, assim como a forma como os signos formatam-se a um novo sistema semiótico, evidencia-se o diálogo entre linguagens distintas, suas semelhanças e sua fusão em um novo sistema de signos. Logo, é com “a combinação de dois ou mais canais a partir de uma matriz de invenção ou a montagem de vários meios pode fazer surgir outro, que é a soma qualitativa daqueles que o constituem” (id., p. 65). A operação poética é, portanto, um processo de transcrição com o transferir de aspectos estéticos de um suporte para outro.

Na operação especular, imputa-se um espelhamento do texto inicial para outro sistema midiático em uma dimensão transpositiva da tradução. No contrapor entre as operações poéticas especulares, há dois textos distintos: o signo e o objeto, tanto o inicial quanto o final. Desse modo, na dimensão transpositiva da tradução, evidencia-se elementos quando trespassados de um sistema semiótico para outro. Na contextura da adaptação do *mangá* para *anime*, as personagens, suas falas e ações, bem como o enredo e os demais elementos narrativos, atentam-se à disposição espacial dos elementos do quadro, ao espelhar dos dois suportes de leitura e ao replicar de signos do texto inicial formatados de acordo com os novos códigos parte da animação. Nesse representar de signos, infere-se noutro sistema algo que remeta ao mesmo objeto do texto fonte e, assim, evidencia-se que um texto a ser traduzido é também um objeto que representa. Logo, o objeto é também o signo. Faz-se necessário salientar que toda a tradução, ao reiterar algo do texto original, insere ou suprime elementos

desse objeto na configuração de um novo texto. Esse objeto, segundo a teoria Peirciana, biparte-se em dinâmico e imediato, o qual consiste no “modo peculiar como o objeto dinâmico, ou aquilo que o signo representa, está apresentado no signo” (SANTAELLA, 1992, p. 189).

O objeto imediato é, portanto, seu fracionamento que se atualiza no signo tal como o recorte que o signo faz de seu objeto. Uma vez que o objeto imediato da tradução é estatuído pela operação especular, em um contexto da narrativa imagética japonesa, ao adaptar uma série de *mangá* para *anime*, algo do texto escrito não se atualiza na animação. Esse recorte é resultante da orientação interpretativa e edifica o objeto imediato. A parcela do texto que não é selecionada, porém, atua como objeto dinâmico.

Já a dimensão estética contextual abarca a relação entre signo e seu objeto por meio da intermedialidade do texto original e de sua tradução. Para Peirce (1998, p. 264), “o corpo do signo modifica-se lentamente, mas seu sentido inevitavelmente cresce, incorpora novos elementos e descarta antigos”. À luz dessa dimensão, a semiose fomenta um constante transfigurar aos signos e, assim, agrega infinitas e novas significações a esses no decorrer de suas representações. Destarte, enceta-se uma rede de outros textos com os quais há um correlacionar, um interligar e um inferir de novas leituras e uma constelação de signos referentes a qualquer objeto. À medida que os objetos dinâmico e imediato são também signos, há o aludir a outros objetos e o acarretar de uma teia de significações nas quais se amalgamam signos, objetos e interpretantes (PEIRCE, 1998; PINTO, 2002).

Dado que a tradução é também uma leitura que impele interpretações a um novo sistema semiótico, o dialogismo atrelado ao processo de tradução agrega não apenas o texto inicial e seu objeto, mas toda uma rede de interpretantes e outros textos com que dialoga. Logo, esses textos operam como prismas, cuja interpretação do texto fonte é corolário ao texto final. Evidencia-se que o analisar de uma tradução demanda o mesmo para com seu contexto, uma vez que a conjuntura de um texto atua como objeto dinâmico de qualquer leitura e, assim, “quanto mais cresce o signo em interpretantes, mais cresce o objeto dinâmico” (SANTAELLA, 1992, p. 192). Nesse crescer de sentidos dados ao signo e sua semiose, há, também, o expandir de seu objeto dinâmico acerca da ação do signo em contextos determinados, seus usos e interpretações.

Em um processo tradutório intersemiótico, visa-se e atenta-se às intertextualidades do texto fonte, assim como com os demais textos com os quais há o diálogo e que passam a compor o objeto dinâmico em um novo suporte de leitura. O representar do mesmo objeto

presente em um texto inicial e em sua tradução é, portanto, inexequível em decorrência da ação desse texto como nova representação e no reconfigurar de seu próprio objeto.

### 3.6 Escopo da pesquisa

Um levantamento absolutamente completo de todos os elementos japoneses de cunho histórico, social, cultural, ideológico e comportamental traduzidos semioticamente ao *corpus* parte desta pesquisa constitui tarefa de desmedida dificuldade e até mesmo impossível. O maior obstáculo encontrado consiste no averiguar, por meio da linguagem verbal e visual do *mangá* e do *anime*, de aspectos que constituem o Japão como o representar ou como o estatuir de uma identidade. Justifica-se tal óbice pelo hiato e pelo acesso restrito a estudos mais específicos acerca do proposto tema, sendo os poucos existentes uma possível interpretação de perspectivas. Outro aspecto considerado para a delimitação do *corpus* atrela-se à tentativa de não impelir delimitações ocidentalizadas aos dados coletados acerca das comutações ocorridas na transposição do *mangá* para *anime*, mas sim estabelecer paralelos entre o Oriente e o Ocidente, leia-se o Japão e o Brasil.

O critério para a seleção do *corpus* da pesquisa obedece aos critérios de popularidade dessas seis sagas *shōnen* e *shōjo mangás* e *animes* entre os leitores brasileiros, bem como considera a período de suas publicações. O dividir cronológico – a primeira fase situa-se entre as décadas de 1950 e 1980 e a segunda entre as décadas de 1990 e 2000 – visa ao averiguar temáticas; da estilização e caracterização de personagens; do influenciar ocidental quanto às concepções culturais, sociais e de sujeitos; e do inserir de *mangakás* mulheres no mercado editorial japonês – dominado por sujeitos masculinos até meados da década de 1960.

Os exemplares publicados e veiculados entre as décadas de 1950 e 1980 são *A princesa e o cavaleiro* e *Dragon Ball*. Com roteiro e ilustração de Tezuka Osamu, *Ribon no Kishi* – titulado original em japonês de *A princesa e o cavaleiro* –, um *shōjo*, foi originalmente serializado no Japão entre os anos de 1953 a 1956<sup>48</sup> e o *anime*, um dos primeiro a ser colorido, foi exibido nos anos de 1967 e 1968. O público leitor brasileiro, no entanto, teve acesso a esses tão somente nas décadas de 1960 e 1970. Primeiramente publicado no período de 1984 a 1989 no Japão e transposto para animação entre os anos de 1986 e 1989, o

---

48 *A princesa e o cavaleiro*, primeiramente publicado de 1953 a 1956, teve quatro serializações entre os anos de 1953 a 1968 no Japão.



*shōnen mangá* e o *anime* de *Dragon Ball*, de Toriyama Akira, chegaram ao Brasil ao final da década de 1990. Já os exemplares publicados e veiculados entre as décadas de 1990 e os anos 2000 são: *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana*. De autoria de Togashi Yoshihiro, *Yu Yu Hakusho*, um *shōnen*, foi publicado no Japão entre os anos de 1990 e 1994 e veiculado como *anime* entre os anos de 1992 a 1995. Chegando ao Brasil em meados da década de 1990, a popularidade da animação acarretou a tradução e a publicação do *mangá* em Português entre os anos de 2002 e 2004. *Fruits Basket* (*Furūtsu Basuketto*, em japonês) ou *Furuba*, um *shōjo*, de autoria da *mangaká* Takaya Natsuki – codinome de Hatake Naka –, foi publicado como *mangá* no Japão entre os anos de 1999 a 2006 e sua transposição para o formato *anime* ocorreu em 2001. *Furuba* ficou conhecido pelo público leitor brasileiro em 2005. Com roteiro de Ohba Tsugumi e arte de Obata Takeshi, o *shōnen mangá* foi publicado no Japão entre os anos de 2003 a 2006, enquanto o *anime* foi veiculado entre os anos de 2006 e 2007. No Brasil, *Death Note* (arte sequencial e animação) passou a ser conhecido pelo público leitor em 2007. *Nana*, um *shōjo mangá*, teve seu volume de estreia no Japão datado do ano de 2000, sem previsão para término, com o primeiro *anime* veiculado em 2005. No Brasil, o conhecer da narrativa ocorreu em 2006, com o chegar da arte sequencial e de sua animação.

Dada à repercussão do *mangá* e do *anime* entre seu público leitor-consumidor, assim como suas marcas específicas culturais e contemporâneas e, por isso, em constante transformação, estabelece-se o ano de 2012 como data limite para averiguar a popularidade do *corpus* entre o sujeito leitor brasileiro.

### **3.6.1 A princesa e o cavaleiro**

O enfoque narrativo se dá em uma personagem feminina que se transveste como parte de suas incumbências sociais. Tezuka Osamu trama as desventuras de Safiri, a princesa do Reino da Terra de Prata. Narrativa fortemente influenciada pela temática e teor do teatro *Takarazuka*, *A princesa e o cavaleiro* (*Ribbon no Kichi*, em japonês), por visar ao público leitor feminino infantil, é apreendida por pesquisadores como o primeiro *shōjo* moderno. Incorporando ideologias religiosas Ocidentais e Orientais, Tezuka faz alusão às diversas noções de deuses, paraíso e destino ao ilustrar de sujeitos feminino e masculino por meio da associação do sexo biológico às cores dos corações rosa ou azul.

À personagem da princesa Safiri, por essa receber dois corações de cores diferentes,

imputou-se a dicotômica relação entre sujeitos e suas atribuições sociais, como o manejar de espadas, a montaria, a frivolidade de vestidos e a paixões, dentre outros. Embora Safira encontre contentamento em sua identidade feminina, impõe-se a ela a representação à uma identificação masculina; assim como o transvestir-se com príncipe. Esse faz-se verossímil, pois, assim como a todas personagens de Tezuka, a protagonista não apresenta órgãos reprodutórios que a caracterizem como sujeito feminino ou masculino.

No exercer de sua ambígua e dicotômica identidade, Safiri explicita-se como varonil ao punhar sua espada e ao usar uma peruca loira, ou como feminina ao usar um vestido ondulante, ao costurar e ao afagar animais, ações consideradas por Tezuka como paixões inerentes do sujeito feminino. O encontrar e, assim, o apaixonar entre a protagonista e o objeto de seu afeto é uma alusão aos contos de fadas ocidentais – o príncipe encantado e, ao fugir desse para que seu segredo não seja revelado, a princesa deixa cair seu punhal e não seu sapatinho de cristal – e oriental – *A Balada de Mu Lan*, poema chinês datado do século V ou VI. Destarte, Safiri encontra-se dividida entre suas obrigações perante a corte e a sociedade, suas atribuições como sujeitos feminino e masculino e seu amor pelo príncipe.

Em *A Princesa e o Cavaleiro*, assim como em todas as edições *shōjo mangá* e *anime* publicadas por *mangaká* homem até a década de 1990, Tezuka, ao visar aos dilemas românticos, imputa o já existente estereótipo acerca de atribuições de sujeitos feminino e masculino e, de certa forma, exacerba suas limitações. À luz desta, faz-se necessário salientar que o autor utilizou um acidente celestial como explicação da destreza da protagonista com a espada e com artes marciais.

### **3.6.2 *Dragon Ball***

*Dragon Ball* (*Doragon Bōru*, título em japonês), criado por Toriyama Akira, apresenta a seu sujeito leitor a uma narrativa repleta de lutas com técnicas espetaculares, criaturas mágicas, divindades e aspectos da mitologia nipônica. Visando ao reunir das sete esferas do dragão e, assim, ter um de seus desejos realizados pelo dragão Sheng Long, incute-se às protagonistas valores fundamentais para a organização social japonesa, como o respeito, a honra, a gentileza, a honestidade e a necessidade de autossuperação.

*Dragon Ball* tem como protagonista *Son Goku*<sup>49</sup>, um menino com cauda de macaco e

---

49 Nome retirado do romance mitológico chinês *Jornada ao Oeste*. Escrita por Wu Chengen em 1570, em meados da Dinastia Ming, a narrativa baseia-se na peregrinação e na perseguição do monge

caracterizado como inocente, doce, leal, íntegro e corajoso. Personificando a ideologia do *bushidō*, Goku retrata o código de honra não escrito parâmetro para o modo de vida dos *samurais* e do Japão como nação. As atitudes de Goku – assim como os demais discípulos do Mestre Kame –, enfatizam a lealdade, o autossacrifício, a justiça, a humildade, o espírito marcial e a morte com dignidade. Em contraposto, as personagens femininas são paradoxalmente caracterizadas como fortes, corajosas, inteligentes e, na mesma medida, submissas.

No âmbito da procura pelas esferas do dragão, Toriyama retrata um Japão de extremos com cidades demasiadas tecnológicas ou províncias repletas de animais pré-históricos. personagens estereotipadas – Oolong e Mestre Kame e a necessidade de ver calcinhas; Yamcha e Kuririn, exímios conhecedores de artes marciais e inaptos na arte de falar com mulheres –, o arraigar de atribuições aos sujeitos feminino e masculino – Bulma, embora a mais brilhante do grupo, é frenética na busca por um namorado; Goku e o dever em proteger seus amigos de inimigos cada vez mais fortes – e o perpetuar da ambígua relação existente entre o Japão e os demais países do Ocidente – Pilaf, o exército Red Ribbon e o Rei Demônio Piccolo.

O tema da redenção por meio do retratar dos ideais de Goku e do converter de anti-heróis para aliados da protagonista é discorrido e elaborado por toda a narrativa. Idiossincrático às personagens do *shōnen mangá e anime*, o controlar e o concentrar do *Ki* – energia interna parte de todos os seres vivos – é acatado como explicitar de superioridade. Destarte, *Dragon Ball* passou a modelo das narrativas que visam ao público leitor masculino.

### 3.6.3 *Yu Yu Hakusho*

Ao focar a redenção como temática central, *Yu Yu Hakusho*, no mesmo ritmo narrativo que *Dragon Ball*, narra as aventuras de Urameshi Yusuke e seus amigos. Estereotipada como delinquente, a protagonista, em um ato altruísta, perde sua vida, sendo, assim, introduzida ao mundo espiritual e suas divindades e, dessa forma, principiada ao caminho do autoconhecimento. A abnegação de Urameshi Yusuke aturdiu o mundo espiritual e, por conseguinte, inviabilizou sua ida à lugares semelhantes ao paraíso e ao inferno retratado por Dante Alighieri. Botan, uma releitura do mito grego de Tântalo, no exercer de sua função

---

Xuanzang para a Índia em busca das escrituras sagradas do budismo e relata a lenda chinesa de Sun Wukong, título traduzido como Rei Macaco. *Jornada ao Oeste* é um dos quatro grandes romances clássicos da literatura chinesa, sendo os outros: *Três Reinos*, *Foras da lei do pântano* e *Sonho da Câmara Vermelha*.

como conectora da protagonista à (Senhor) Koenma – filho do deus Enma –, auxilia o jovem a retornar ao seu corpo depois de exauríveis testes. O êxito de Urameshi Yusuke é consequência da ajuda de seus amigos Kuwabara Kazuma, Kurama, Hiei e Yukimura Keiko – a qual faz par romântico com a protagonista – para a solução dos casos a ele incumbidos como detetive espiritual (*Reikai Tantei*).

Yoshihiro, ao amalgamar lendas, mitos e ideologias, fundiu Oriente e Ocidente e, assim, propiciou o apreender desses pelo sujeito leitor brasileiro. Assim como grande parte dos *shōnen mangá* e *anime*, *Yu Yu Hakusho* é dividido em sagas que retratam Urameshi Yusuke em sua busca para aperfeiçoar seu *Ki*, em ser acolhido como discípulo pela mestre Genkai e em lutas contra vários inimigos até chegar ao demônio mais impetuoso do grupo. Embora fundamentalmente semelhante a *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho* incita indagação quanto à dicotômica noção de bem e de mal, à binária divisão de sujeitos em feminino ou masculino, às atribuições desses e à altercação acerca da homoafetividade.

#### **3.6.4 *Fruits Basket***

Honda Tohru é uma estudante tímida do Ensino Médio, que, após perder sua mãe em um acidente de carro, decide domiciliar em uma floresta próxima à sua escola. Por obra de uma de suas rotineiras caminhadas, Honda encontra uma casa entre as árvores de sua cercania e nessa residem três integrantes de uma família rica e importante, os Sohma. Lá é escondido um segredo fantástico: a maldição dos Sohma. Quando abraçados por pessoas do sexo biológico oposto, alguns membros da família transmutam-se em animais do horóscopo chinês<sup>50</sup>. Honda, ao envolver-se com a família Sohma, compromete-se a quebrar da maldição.

Nesse mote como plano de fundo, *Fruits Basket*, ou *Furuba*, como explicado no *mangá*, faz alusão a um jogo infantil japonês onde, com o associar de cada criança a uma fruta, o jogador que se encontra no centro da roda deve escolher duas frutas-jogadores.

Depreende-se a popularidade deste *shōjo mangá* e *anime* com o agregar de Honda à casa dos Sohma e, dessa forma, de momentos cômicos – o constante transformar dos membros da família em sua forma animal – e obsequioso. Honda coabita com Sohma Yuki –

---

50 Segundo o mito, Buda, visando a averiguar quais animais seriam dignos de sua benção, organizou um banquete para celebrar a chegada do novo ano e recomendou que nenhum se atrasasse. Apesar do combinar entre o Gato e o Rato na véspera, este não acorda aquele e vai para o banquete sozinho. Todos os animais chegaram ao local – no alto de uma montanha, após atravessar um rio violento – exceto o Gato. Como punição, o animal é excluído do *Juunishii* (horóscopo chinês).

um dos mais populares em sua classe por ser a personificação do que é considerado perfeição física e comportamentalmente no Japão –, Sohma Kyo – problemático e irritadiço – e Sohma Shigure – excêntrico e um representante dos fetiches sexuais japoneses – além de ter acesso aos demais membros amaldiçoados da família.

Ao transferir elementos comuns ao imaginário romântico para *Fruits Basket*, Takaya asseverou ao seu público leitor a existência de triângulos amorosos, de empecilhos e provações pelos quais se passa para encontrar a felicidade e, entretimentos, arraigou ideologias e concepções sociais, perpetuou atribuições idealizadas aos sujeitos e rompeu o binário e dicotômico fracionamento entre feminino e masculino.

### 3.6.5 *Death Note*

No convergir de uma moral controversa e de uma identidade ambígua, *Death Note* exterioriza sua intertextualidade com a mitologia (o anel de Gyges de Lydia<sup>51</sup>) e a filosofia (teorias de poder de Nietzsche<sup>52</sup>). Centrado em Yagami Light (Raito em japonês), estudante universitário residente na zona urbana japonesa atual, e no obter de um caderno misterioso esquecido no mundo dos humanos por um *Shinigami* (ceifeiro da morte que se aproveita da energia vital humana) chamado Ryuku, *Death Note* indaga as contraditórias noções de bem e mal; divino e humano; e de utopia e distopia. Em posse desse caderno, Yagami Light constata que, ao escrever o nome de outrem nas páginas do caderno, tem o poder de findar a vida de alguém e, assim, decide executar todos aqueles que julga desnecessários. Logo, Yagami Light visa à criação de um novo mundo, onde auto-estatuí-se o novo Deus. De justiceiro exaurido pelas estruturas sociais que o rodeiam, a protagonista, corrompida por sua própria ambição, passa a transgressor da lei.

O crescente número de óbitos e as semelhanças entre estes intriga a força policial japonesa e mundial acerca de Kira – codinome atribuído a Yagami Light e versão japonesa do

---

51 O *anel de Gyges* narra a história do pastoreiro Gyges que, ao realizar suas funções, encontra um esqueleto de algo semelhante a um humano escondido em um cavalo de bronze – que, por sua vez, estava dentro de uma fenda. Nos dedos deste havia apenas um anel de ouro, que foi rapidamente apanhado por Gyges. Ao dar uma volta ao engaste do anel para dentro, em direção à parte interna da mão, a protagonista tornou-se invisível para os demais. Sem ninguém para testemunhar a natureza de seus atos, Gyges utiliza o poder do anel para seduzir a mulher de seu soberano e, com sua ajuda, a matou-o e, assim, tomou o poder. O *anel de Gyges* faz parte da obra *República*, de Platão.

52 Em sua teoria intitulada vontade do poder, Nietzsche descreve que o estabelecer de noções para “bom” ou “mal” são valores estabelecidos nas ações dos soberanos. Logo, se é bom para eles também o é para os demais. Disponível em <http://www.consciencia.org/sobre-a-vontade-de-poder-em-nietzsche>. Acesso em Set. de 2013.

léxico em língua inglesa *killer*. Destarte, sugere-se o contratar o detetive L – uma releitura japonesa para a clássica figura de Sherlock Holmes –, alguém tão obcecado pelo ideal de justiça como Yagami. Nesse jogo fascinante de deduções e investigações criminais, o sujeito leitor é cingido por sarcasmos e intrigas, perguntas retóricas acerca do paradoxal delimitar e desmistificar da correlata relação entre ação e seu defluir.

Com o surgimento de um segundo facínora, somando-se ao fato de Yagami Light oferecer-se como consultor para a força policial, fomenta dubiedade das averiguações de L acerca dos assassinatos e, dessa forma, da real identidade de Kira. Assim como Yagami, Amane Misa, uma modelo internacional japonesa, é concedida com outro *death note* e seu *shinigami* chamado Rem. Amane facilmente desenreda a identidade do verdadeiro Kira e, decorrente de sua afeição por Yagami, envolve-se em um jogo manipulativo que visa a inocentá-lo. No transcorrer da narrativa, Ryuku, ao constatar que Yagami Light está desnortado com o corromper de seus valores, utiliza seu próprio *death note* para findar-lhe a vida, como prometera fazer desde o início da narrativa.

Ohba e Obata, em *Death Note*, portanto, tecem sistemas, formulações e indagações conceptuais que, visam a estabelecer posições polarizadas em um mundo quase filosófico, onde predomina um equilíbrio paradoxal entre arquétipos. Nessa, a oposição entre bem e mal é corolário a condutas morais e de honra e, assim, resulta no constante embate entre Kira, leia-se Yagami, e L quanto a questões éticas e a subjetividade do estabelecer noções.

### 3.6.6 *Nana*

Narrando a história de duas garotas de mesmo nome, *Nana* centra-se em estereótipos acerca do sujeito feminino japonês. Uma das protagonistas, Komatsu Nana, é retratada como mimada, ingênua, imatura e que adviera da classe média e de família típica japonesa; já a outra, Osaki Nana, embora mais madura, é delineada como arruaceira por fazer parte de uma banda de rock e advir de uma família desestruturada e, assim, com problemas econômicos. *Nana* converge temáticas hodiernas japonesas, como desemprego, prostituição – vista como uma troca de favores, onde jovens ganham roupas e acessórios de homens mais velhos em retribuição de sua companhia e satisfazer sexual –, promiscuidade, gravidez, individualidade, dentre outras, em cerne narrativo.

Nessa perspectiva, a *mangaká* Yazawa Ai retrata protagonistas verossímeis, cujas personalidades oscilam entre empáticas e patéticas, afáveis e fastidiosas, sem o corriqueiro

estatuir da binária e dicotômica noção de herói e anti-herói. O enfatizar nos desacertos de Komatsu e de Osaki, assim como no individualismo e na passividade dessas, reverbera o agregar de um ideal de felicidade à figura masculina e o externar de uma concepção ocidental de amor romântico; visto que olvidam-se ideais, objetivos e planos futuros em detrimento da vida amorosa das protagonistas.

Justifica-se a popularidade de *Nana* entre seu público leitor em decorrência do transmutar do estilo do traçado das ilustrações – mais verossimilhantes ao biotipo japonês – e do relatar de experiências e vivências pela voz da personagem narradora Komatsu Nana. Esse narrar dá-se no futuro, como uma análise de todos os eventos que contribuíram em sua formação como indivíduo e, com base nisso, é possível constatar que não há mais uma amizade entre as duas Nanas. Em resposta ao seu público leitor, Yazawa Ai entremeia o caricato ao dramático, o representar ao admoestar e o arraigar e contrastar das atribuições dos sujeitos feminino e masculino japonês contemporâneo ao avito.

### **3.7 Do Japão ao *mangá*: traduções intersemióticas, representações ou engendrações?**

Em um processo tradutório intersemiótico, especificidades e sentidos existentes entre os diferentes sistemas de signos são pertinentes quanto aos seus meios e aos códigos, posto que o produto de tradução é engendrado por um conjunto polifônico de mensagens. Decorrente da inter-relação desse conjunto de sentidos, assevera-se uma maior ou menor inteligibilidade do real como algo dado e estático, leia-se o foco da tradução intersemiótica. Instigando o intercâmbio de mensagens socializadas entre o sujeito e o mundo que o cerca, cada suporte de produção artística aviva e reproduz sentidos, além de ampliar sua função de sistema de linguagem. Intercorre-se, portanto, uma mediação entre aquele que percebe o mundo e os estímulos produzidos por objetos, seres, dentre outros. Nessa perspectiva, o processo tradutório intersemiótico abarca para além da linguagem verbal e da visual constituintes do *mangá* e do *anime*, ao visar à abrangência de sentidos e de inter-relações entre o sujeito e seu ambiente. Gera-se, assim, uma singularidade representativa arraigada na abstração dessas linguagens e uma concretude em sua realidade sónica (PLAZA, 2003, p. 45).

### 3.7.1 Japão: do feudalismo ao contemporâneo

Ao final do Século XII, a organização governamental transmutou de nação – monopólio assegurado à aristocracia nipônica desde o Século VIII – para províncias, sob a regência de aristocratas militares. Esse transladar do poderio foi consequência ao incremento da participação de *samurais* em decisões de âmbito internacional, ao instituir de um quartel-general de ampla autoridade civil, leia-se o *shogunato*, e à ampliação da confiabilidade no elo entre senhor e vassalo acerca do exercício de poderes. Desse modo, dimanaram-se transformações fulcrais na organização social, na estruturação do poder, na fundamentação e na legalidade das políticas exercidas e aplicadas pelas autoridades primeiramente em esfera local e, conseqüentemente, em esfera nacional.

O empregar do termo feudalismo como designação desse período da história japonesa requer uma breve explanação e comparação entre as instituições feudais do Japão e da Europa Medieval. O transladar do conceito de feudalismo europeu originou-se como defluência dos contados entre os visitantes ocidentais e o país de sol nascente em meados do Século XIX. Apreende-se o termo feudalismo – de forma simplificada – como o condicionamento de uma sociedade cujo incorporar de todos os aspectos, sejam civis, militares ou judiciais, são de domínio de uma única autoridade, qual seja o senhor feudal ou *shogun*. Nessa fusão de funções pública e privada, fez-se incontestável o atribuir administrativo à figura militar local, assim como o predominar de valores e de práticas militares – compreendido como bárbaros ou representativos tribais – como critérios para a organização social.

Se o propagar do sistema feudal europeu decorreu, em partes, da dissolução da sociedade romana e do irromper de novos povos e microssociedades; no Japão o imperador foi comutado por uma aristocracia militar advinda do estrato social nobre japonês. A nova casta social, ao assumir o poder, diferiu-se por critérios organizacionais cujos *shoguns* eram acondicionados por conexões pessoais entre o senhorio e o feudatário. Nessa vinculação, o *tono* (senhorio), no requerer de serviços e de lealdade (*hōkō*) a seu *kenin* (feudatário), gratifica-o com feudos (*chigyōchi*). O exorbitar das práticas de espórtulas feudais, constado com o ascender dos *samurais* (ou *bushi*) à liderança política e econômica japonesa, divide-se entre o Período Kamakura (1185–1333), cuja liderança militar e a prática feudal coexistiram harmoniosamente para aqueles parte da corte; o Período Ashikaga ou Muromachi (1338–1575), no qual o estrato social *samurai* imputou-se do sistema e governo imperial remanescente; e o Período Tokugawa (1603–1867), com o estatuir de um único *bushi* como



governante e, assim, unificar a liderança, distanciando-se do arraigar de uma organização feudal.

Nesse contexto de paralelos de feudalismos entre a Europa Medieval e o Japão em Período Kamakura, *A princesa e o cavaleiro* (serializado de 1953 a 1956) apresenta elementos da cultura medieval Ocidental, como o castelo, os jardins e a efigie do cavaleiro e o teatro *Takarazuka*; a ponto de haver uma similitude narrativa entre o *shōjo mangá* e os contos de fadas europeus. Em um paralelo entre *A princesa e o cavaleiro* e narrativas ocidentais, destacam-se *A Branca de Neve e os sete anões* – animação difundida a partir da década de 1937 por Walt Disney, mas que chegou ao Japão somente em 1952 – e *Os contos de Hoffmann* – filme britânico adaptado da ópera de mesmo nome, de autoria de Jacques Offenbach e lançado em 1951 – onirismo dos romances (ou novelas) de cavalaria medieval<sup>53</sup>. No enfatizar da jornada da protagonista em seu autoconhecimento como sujeito feminino ou masculino, *A princesa e o cavaleiro* abarca, dentre outros aspectos, a adaptabilidade e a constante transformação histórico-social, como o descentralizar dos símbolos deus, rei ou senhor feudal/*shogun*. Faz-se mister reforçar, portanto, que o amalgamar histórico e social parte dos períodos feudal e contemporâneo japonês e europeu traduzidos intersemioticamente para o *mangá* e que se transmuta quanto ao correlato histórico-cultural arraigado ao Japão pós-Segunda Guerra Mundial.

Em contraste, as demais narrativas, partes do escopo desta pesquisa, são representativas da nação japonesa posterior ao íterim da ocupação estadunidense, do impor de uma reforma político-social e do restabelecimento do Japão como polo tecnológico e como uma das maiores economias mundiais. Destacam-se três fatores que impeliram essa recuperação: descentralizar o imperador do poder político, o preservar da disciplina político-social arraigada à sociedade japonesa e o salvaguardar a nação do sentimento de derrota ao responsabilizar a parcela beligerante dessa. Ao enfrentar o desbaratar corolário à Segunda Guerra Sino-Japonesa e à Segunda Grande Guerra, o Japão apreendeu a dominação estadunidense com certo alívio e entusiasmo, embora o incutir por parte dos EUA de políticas ocupacionais visasse à desmilitarização, à democratização e à reabilitação nacional japonesa. Sob o regime de desmilitarização, injunziu-se ao Japão a devolução de aquisições de guerras anteriores, leia-se o desapossar da Manchúria, da Coreia, de Taiwan, de Sacalina e das Ilhas

---

53 A matéria dessas novelas de cavalaria medieval foi, convencionalmente, dividida em três ciclos: o ciclo bretão ou arturiano – tinha como figuras centrais o Rei Artur e seus cavaleiros da tábua redonda; o ciclo carolíngio – histórias giravam em torno de Carlos Magno e dos doze pares de França; e o ciclo clássico – as novelas abordavam temas Greco-latinos.

Curilas; o fixar da cidade de Okinawa e das Ilhas Bonin como sedes das tropas estadunidenses – ainda presentes no Japão; o extinguir das forças armadas e dos Ministérios do Exército e da Marinha; e o abdicar do participar em qualquer confronto.

A abolição da organização estatal fundamentada no Xintoísmo, o extinguir da comutação econômica entre o estado e os santuários *Shintō* e a cessação de disciplinas escolares que perpetuavam valores e ideais xintoístas foram medidas que visavam à democratização da nação japonesa. Essas objetivavam o disjuntar da sociedade de dogmas tradicionais que imbuíam o ultranacionalismo. Ao imperador foi compelido o negar sua divindade<sup>54</sup> em rádio nacional. A descentralização nacional japonesa da efígie de seu monarca foi exacerbada com o estabelecer de um novo estatuto, que, ao retificar a Constituição Meiji de 1947, instituiu uma organização governamental cujo transferir da soberania passou à responsabilidade da população japonesa. Congênere ao britânico, o novo regimento acarretou a independência do Poder Judiciário, a elegibilidade de prefeitos, a descentralização do sistema policial e a asseveração dos direitos humanos.

As reformas impostas pela ocupação visaram, também, à economia do país do sol nascente. O extinguir do *zaibatsu* – oligopólio centralizado em conglomerados nipônicos tidos como estratégicos ao desenvolvimento nacional, como bancos, exploração mineral, indústria bélica, têxtil e comércio exterior – descentralizou a economia e principiou o amenizar de diferenças existentes entre as diferentes classes sociais. Consoante às demais reformas, o desvincular e o reestruturar do sistema educacional do estado japonês culminou na criação, com a ajuda dos professores, de um currículo comum às escolas; na originação de associações de pais e mestres, diminuindo, assim, o autoritarismo e a opressividade; na implementação de universidades públicas, objetivando o elevar do nível escolar japonês; e na reformulação de livros didáticos, com a substituição de temas “morais” por “estudos sociais”, a expansão de perspectivas históricas centralizadas para pluralistas, a introdução de ciências políticas como disciplinas e a simplificação da língua japonesa escrita.

Os anos posteriores ao findar<sup>55</sup> da ocupação ocidental, oficialmente datado de 1952, demandaram transformações drásticas para a modernização do Japão. O interromper e o assentir de instituições e valores sociais refutados durante o período feudal ou por ideologias

---

54 Descendente direto da deusa Amaterasu (encarnação do sol, segundo a mitologia nipônica), o imperador, juntamente à sua família, é apreendido como símbolo do estado e da unidade do povo japonês, além de ser a mais alta autoridade na religião xintoísta. *Tennō*, título conferido ao imperador, tem como tradução “soberano dos céus”. Há referências ao monarca japonês – o único do mundo a ter o título de imperador – como *Mikado*, traduzido como “porta sublime”.

55 Como mencionado nos capítulos anteriores desta pesquisa, há, ainda, bases militares estadunidenses fixadas em cidade em Yokota – região de Tóquio.

confucionistas convergiram na participação social sobre a reconstrução nacional e, portanto, no crescimento econômico japonês. À luz deste, ressalta-se que, embora fomentado por transformações culturais, sociais e econômicas decorrentes do processo de ocidentalização no pós-guerra, a ascensão do Japão como polo tecnológico, econômico e cultural retrata, também, a derrota, a desilusão, a aculturação e o esmerar nipônico.

O valorar da força – compleição e índole – é traduzido intersemioticamente para *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho* e *Death Note* como embates, treinamentos e aprimoramentos. Alicerçados nesse esmerar, esses três *shōnen mangás* (serializados de 1984 a 2006 no Japão) são representações disseminadoras de aspectos primordiais para a organização social, cultural e política japonesa (ADAMS, 1999; KINSELLA, 1999; MORRIS-SUZUKI; RIMMER, 2002). Logo, a caracterização das protagonistas conflui para duas obras, quais sejam, *A arte da Guerra*<sup>56</sup> e *O livro dos cinco anéis*<sup>57</sup>, as quais têm mesma temática: competição e embate. Goku (*Dragon Ball*), Urameshi Yusuke (*Yu Yu Hakusho*) e Yagami Light (*Death Note*) são alegorias de elementos explanados e, também, disseminados nas obras de estratégias militares, como moralidade, concepção de paraíso, Terra, hierarquia e disciplina. Essas protagonistas explicitam que o lutar e o auferir em todas as batalhas não são o mesmo que excelência, pois a primazia do indivíduo consiste no triunfar sob o inimigo sem um combate direto (GILES, 1910). Destarte, notabiliza-se que os elementos fulcrais presentes em *A arte da Guerra* e *O livro dos cinco anéis* são segmentados dentre as façanhas de Goku, Urameshi Yusuke e Yagami Light. As protagonistas de *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho* e *Death Note*, portanto, sabem como, quando e se devem participar de um embate. Sabem, ainda, como gerir forças e habilidades superiores e inferiores às suas, como reconhecer a índole e os ideais de seus oponentes, como preparar sua conduta frente ao embate e como esperar até o adversário estar despreparado.

Categorizado em cinco temas distintos, *O livro dos cinco anéis* abarca os elementos do solo, água, fogo, vento e vácuo. Aludindo, também, na liderança e nas estratégias político-comunicacionais, alguns dos ideais discorridos na obra são imputados nas ações e decisões de Goku, Urameshi Yusuke e Yagami Light. As protagonistas atuam sob a concepção de (1) ter-se de pensar e agir de forma honesta e leal; (2) obstinar-se quanto ao treinamento, uma vez

---

56 Tratado militar chinês escrito durante o Século IV a.C pelo estrategista Sun Tzu. Composto por treze capítulos, o tratado discorre treze aspectos da estratégia de embates e traça um panorama de eventos e táticas abordados em um combate racional.

57 De autoria de Miyamoto Musashi, a obra discorre sobre *kenjutsu* – técnica com espadas – e artes marciais; é apreendido como tratado clássico acerca da estratégia militar japonesa. Publicada em 1645, a obra assemelha-se à *Arte da Guerra*.

que o treinar é o “caminho do samurai”; (3) cultivar interesses e familiarizar-se com as habilidades de um guerreiro e as demais artes marciais; (4) instruir-se com os demais profissionais, pois esses incessantemente aperfeiçoam-se, adaptam-se e concebem variações para com suas habilidades; (5) depreender entre aquisições e insucessos; (6) expandir o julgamento intuitivo e a compreensão crítica; (7) atentar-se aos detalhes de uma situação; e (8) fazer-se profícuo. Embora simplórios sob uma análise superficial, esses princípios estipulados por Musashi são fulcrais na elaboração e na caracterização das personagens dos *mangás* analisados.

Desagregado de concepções de moralidade, o pensar e o agir de forma honesta acarreta o avaliar individual e de seu oponente quanto às suas destrezas e vulnerabilidades; além da compreensão da dimensão do desafio. Nesse computar, Goku, Urameshi Yusuke e Yagami Light manifestam extremo deleite ao determinar que as competências de seus oponentes são equivalentes ou superiores às suas. Diferem-se, porém, quanto ao acatar dessas. Em *Dragon Ball*, as personagens depreendem seus adversários súperos como o aperfeiçoamento de seus *ki*. Predecessor a cada embate, Goku, Yamcha, Kuririn, Mestre Kame, dentre outras personagens, preparam-se de forma exaustiva por saber que o treinar deve ser uma ação de assiduidade, onde não se aquiesce o proceder lânguido (Figura 60). A multiplicidade de mestres e de técnicas, assim como dos sentimentos de reverência e de honra a esses, são correlatos aos treinamentos e ao aprimorar necessário para o aniquilar do anti-herói. Inicialmente instruído por seu avô, Son Gohan, o aperfeiçoar do *ki*, da destreza e da perícia de Goku nas artes marciais é incumbência de personagens como Mestre Kame, Mestre Karin<sup>58</sup>, Mestre Popo – assistente de deus – e Kami-*sama* – deus e criador do dragão Shenlong,<sup>59</sup> que concede um desejo àquele que reunir todas as esferas do dragão. A protagonista, dessa forma, aprimora-se como guerreira e, ao não restringir seu conhecimento a uma técnica, torna-se difícil de ser sobrepujada em um embate.

Correlativo às personagens de *Dragon Ball*, Urameshi Yusuke, Kuwabara Kazuma, Minamino Suichi (nome humano de Kurama) e Hiei valoram o treinamento e o necessário esmerar para seu aperfeiçoamento. As quatro personagens centrais de *Yu Yu Hakusho*, entretanto, diferem acerca de seus adversários. O desejo de ser parte em uma pugna refreia

---

58 É um gato enigmático que abita em um torre de mesmo nome. Visando ao ser digno de ingerir a água sagrada – bebida que libera todo o potencial parte do âmagô do guerreiro que a consome –, faz-se necessário a qualquer personagem o perdurar a um treinamento exaurível. Karin é, também, guardião das sementes dos deuses – grão que multiplica a força física de quem o consome.

59 Mito originado na China acerca de um deus em forma de dragão que controla o vento, as chuvas, os relâmpagos e os trovões. Graças à sua coloração azulada, Shenlong pode flutuar no céu sem ser visto. Credita-se a ele a agricultura e alguns dos desastres naturais.

Urameshi Yusuke no processo de deprender a real potestade de seus combatentes. Já Kuwabara, Kurama e Hiei têm ciência do real poderio dos demais lutadores que os cercam, procedendo com cautela e respeito. Embora constate a força física e o potencial de seus oponentes no decorrer da luta, a destreza e o destemer de Urameshi Yusuke é estimado por anti-heróis, pois, apesar de seguir ideologias divergentes, há uma similitude entre a protagonista e seus adversários: o deleite com o embate. Já o aprimorar físico e psicológico das personagens é explicitado no decorrer da saga.

Quanto ao elo entre as personagens e seus mestres, Urameshi – após vencer o torneio necessário para ser aceito como discípulo da técnica “onda espiritual” (*reikō hadō ken*) –, inicia seu treinamento com a mestra Genkai. Dedicado ao exercitar rígido e aos treinamentos potencialmente mortais (Figura 61), Urameshi Yusuke desperta sua energia demoníaca herdada de seu pai Raizen – demônio e um dos três reis do *Makai*<sup>60</sup>. Da mesma forma, Kurama e Hiei ampliam suas técnicas em artes marciais com Yomi e Mukuro. Instruído por Yomi, Kurama transmuta-se à sua forma demoníaca, intitulada *yoko*, com facilidade e, devido à sua natureza analítica, calculista e astuta, torna-se conselheiro do rei-demônio. Convidado por Mukuro – sujeito feminino de aparência andrógena – a ser parte de seu exército, Hiei também avulta seu potencial e energia demoníaca. Kuwabara é o único a não poder treinar no *Makai* em decorrência de sua natureza humana.

---

60 Depreendido como uma dimensão alternativa criada por deus Enma – rei do mundo espiritual – para aprisionar demônios. O *Makai* é governado pelos três reis-demônios Toshin Raizen, Mukuro e Yomi.



Figuras 60 e 61: Exemplificar do árduo treinamento pelo qual as protagonistas de *Dragon Ball* (esquerda) e *Yu Yu Hakusho* (direita) passam para o desenvolver de seu *Ki*, ou força espiritual, e para o aperfeiçoar de seu conhecimento em artes marciais.

As virtudes e vulnerabilidades das protagonistas oponentes é o cerne narrativo de *Death Note*. O embate intelectual entre as protagonistas Yagami Light – apelidado de Kira pela comunidade internacional – e L acerca do dicotômico estatuir das noções de bem e de mal refrata preceitos de Musashi como honestidade no constante aprimorar. Ao aferir suas ações e as de seu adversário, o elo entre Yagami Light e L transmuta de disputa a admiração, embora ambas personagens visem a triunfar. Esse oscilar de sentimentos não impede Yagami Light de aniquilar L usando o *death note* e, dessa forma, crer-se melhor que todos. Mello e Near sucedem seu mestre L no rastreio da verdadeira identidade do assassino Kira. Quanto à vinculação entre mestre e discípulos, assim como em *Dragon Ball* e *Yu Yu Hakusho*, exacerbam-se noções de honra, respeito, admiração e o perpetuar de ideologias de uma geração a outra.

No âmbito narrativo de *Fruits Basket* e *Nana*, encontra-se o embater em contextos escolar, de emprego e romântico; atributos e limitações de protagonistas e suas antagonistas são descritos por meio de monólogos introspectivos acerca de amores, amizades, carreira,

sexo, sucesso, dentre outras temáticas relevantes ao sujeito leitor de *shōjo* mangás; e o rivalizar de personagens masculinas pelo afeto da protagonista. Conflitos vivenciados por Honda Tohru (*Fruits Basket*), Komatsu Nana e Osaki Nana (*Nana*) e parte do amadurecimento das personagens. Assim como as demais protagonistas sujeitos femininos, Safiri (*Princesa e o cavaleiro*) equilibra aquisições e insucessos pessoais.

No contrapor das protagonistas de *Princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana* aos princípios legitimados por Musashi em *O livro dos cinco anéis*, evidencia-se as noções justiça, força e virtude. Nesse sentido, de acordo com Barbosa (2006, p. 72), concebe-se uma identidade nacional como instrumentos de liberação ou de dominação.

### **3.7.2 Bushidō: o caminho do guerreiro samurai**

Infere-se a palavra *bushidō* (caminho do guerreiro) como sendo um código de conduta e princípios não escritos, cujo definir de parâmetros é equiparado ao conceito do cavalheirismo ocidental. Para além de sua tradução literal, o *bushidō* é o resultado de séculos de treino e estratégias militares japoneses e seu ascender ocorreu durante o feudalismo japonês com a criação da classe *samurai* como um novo estrato social. Entremente aos oito séculos como detentores do poder econômico e militar no Japão, a classe *bushi* disseminou a ideologia e disciplina do *bushidō*, como o exacerbar de valores, o reverenciar de noções hierárquicas, o estimar dos alicerces familiares, o aperfeiçoar físico e intelectual e o proceder social. O *samurai* (aquele que serve, tradução para o português), em essência, era um guerreiro disciplinado a servir a seu senhor, a sua pátria, ou a seu imperador, cuja deferência à frugalidade, à fidelidade, à mestria em artes marciais e à honra perduravam até a morte. De acordo com Nitobe (1998), o *bushidō* é uma das bases principais para a organização social japonesa que ressalta a justiça (*Gi*), a coragem (*Yuu*), a benevolência (*Jin*), a educação (*Rei*), a sinceridade (*Makoto*), a honra (*Meiyo*) e a lealdade (*Chuugi*).

Originado fundamentalmente do Budismo, do Xintoísmo e do Confucionismo, a referência ao *bushidō* a coragem no enfrentar a morte e o desapego às questões materiais do Budismo. A lealdade a seu senhor feudal ou a seu imperador e o honrar do nome de família – cerne das variadas relações pessoais, como *senpai* e *kohai*, pai e filho, cônjuges, irmãos mais velho e mais novo – advêm do Confucionismo. Já do Xintoísmo extraiu-se o respeito para com a terra (ou feudo), o estimo pela essência, leia-se espírito, que há em desde pessoas aos

lugares, desde espadas<sup>61</sup> aos demais utensílios *samurais*<sup>62</sup>. Defendido por Musashi (1645), a perfeição para o guerreiro *samurai* é intrínseca à maestria de armas e estratégias utilizadas em embates e ao apreender das artes de escrita, do desenho e de cerimônias culturalmente atreladas à identidade japonesa. De valor imensurável, a viva, entretanto, é correspondente à honra. Logo, o *bushidō* implica o escolher e o aceitar resolutamente a morte quando houver a possibilidade entre o viver desonrosamente e o morrer (MUSASHI, 1645; TSUNETOMO, 2009).

O suprimir do estrato social *samurai* não resultou no abandono de sua ética e códigos de conduta. Entremeados a preceitos familiares (*kakun*, em japonês), doutrinavam-se os ideais do *bushidō* de forma a garantir o seu domínio (NAVARRO, 2008, p. 243). Já o difundir desse no Ocidente ocorreu com a venda da obra *Bushidō – the soul of Japan*, escrito por Nitobe Inazo, em 1900. Com o *samurai* como uma identidade artificial voltada à unificação da nação japonesa, Nitobe exterioriza a necessidade de estabelecer uma identidade nacional. De acordo com o autor, o *bushidō* respalda-se em um historicismo conservador e em um nacionalismo romântico e, assim, exerce influência no que concerne ao deprender das virtudes cultivadas por *samurais* como indício do contínuo processo de evolução social.

Em um contexto dos *mangás corpus* do presente estudo, as protagonistas de *Princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana* são refratários da habilidade marcial e o esforçar-se por sua mestria, da autodisciplina física e espiritual ou da sensibilidade estética. Embora constituam-se em releituras de uma identidade nacional originada de um ideal genérico e universal, o idealizar das protagonistas como heróis ou como modelos a serem seguidos por todos os indivíduos abarca um passado mitológico, cujos elementos constituintes respaldam uma proposição conservadora de nação.

Em *A princesa e o cavaleiro*, Safiri, embora relutantemente, abdica de sua individualidade de sujeito feminino ao imputar-se de incumbências régias. A protagonista, ao transvestir-se e ao atuar como príncipe, sujeita-se a lealdade a seu rei, leia-se imperador, e aos

---

61 Símbolo *samurai*, cada guerreiro tinha consigo um par de espadas (*daisho*), com uma espada curta (*wakizashi*), cuja lâmina tem 40 cm, e uma espada grande (*katana*), cuja lâmina tem 60 cm.

62 A armadura *samurai* era composta por diversos aparatos, como *suneate* (duas lâminas verticais presas à canela por juntas ou correntes), *haidate* (protetor de coxas, com a parte inferior sobreposta por lâminas metálicas ou couro), *yugate* (luvas de couro), *kotê* (mangas feitas de couro ou lâminas metálicas que protegiam os antebraços e os punhos), *dô* (protetor para o abdômen), *kusazuri* (saia feita de lâminas metálicas presas a um cinto de couro e amarradas ao *dô*, visavam a proteger o quadril e às coxas), *uwa-obi* (cinto de linho ou algodão feito para amarrar o *dô*), *sode* (protetor para os ombros feito de lâminas metálicas), *hoate* (máscara *samurai*), *kabuto* (capacete e símbolo do *status* do *samurai*) e *horo* (capa feita de seda e utilizada como aparador de fechas e como símbolo remetente ao clã ao qual o *samurai* pertencia). O estilizar da armadura transmutou-se e refratou o período histórico Japonês no ínterim de séculos sob a ideologia do *bushidō*.



encargos de seu estrato social. Durante a trama narrativa, a identidade feminina de Safiri, leia-se todas as suas limitações como uma princesa, equivalem ao desonrar sua família. A princesa-príncipe, nessa contextura, manifesta-se corajosa ao ponto de embater àqueles que ameaçassem seu disfarce. É no expressar de sentimentos como amor e benevolência para com os animais que Safiri delata sua real identidade biológica.

De conduta semelhante à de Safiri, Honda Tohru (*Fruits Basket*) esconde de amigos e professores a necessidade de residir em uma tenda na floresta próximo à escola, assim como trabalhar como faxineira para sua subsistência. Para ela, não há maior desonra do que o expor de sua vulnerabilidade – como exemplifica a Figura 62. Faz-se necessário salientar a noção de honra com a não demonstração de sentimentos. Essa renúncia alicerça-se em uma das doutrinas clássicas do Budismo e coexiste com a necessidade japonesa em estabelecer espaços pessoais dentre os relacionamentos (BENEDICT, 1954; DAVIES; IKENO, 2001). Honda Tohru demonstra-se corajosa quando, por habitar na casa dos Sohma, decide assistir à família no findar de sua maldição. Honra Tohru também é caracterizada como leal a memória de sua mãe, a seus amigos e aos Sohma.



Figura 62: Honda Tohru ao tentar esconder sua vulnerabilidade e manter sua honra.

Os preceitos de honra, coragem e lealdade, embora em proporção ínfima, respaldam o agir e o decidir de Osaki Nana e de Komatsu Nana (*Nana*). De realidades socioculturais distintas, o elo entre as protagonistas é aprofundado quando decidem residir juntas em um apartamento em Tóquio. Enquanto Osaki Nana visa à excelência estética por meio de sua música, Komatsu Nana almeja o encontrar romântico, sob uma perspectiva ocidentalizada.

Já em um contexto do *shōnen mangá*, exaltam-se as virtudes do *bushidō* de justiça, coragem, benevolência, educação, sinceridade, honra e lealdade. A protagonista, assim como as demais personagens de *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho* e *Death Note*, embora exímia lutadora em artes marciais, idealiza a autodisciplina física e espiritual, a sensibilidade estética, a mestria e a indagação de sua própria força. Corrobora-se, também, as virtudes arraigadas por *samurais* com a concepção idealizada de herói nacional nipônico. Personagens com Goku (*Dragon Ball*), Urameshi Yusuke (*Yu Yu Hakusho*), L e Yagami Light (*Death Note*) disseminam o poderio e a solidez nacional partes da identidade ultranacionalista japonesa. Destarte, apreende-se tais representações visuais como dessemelhanças entre o tradicional e o moderno, cujo transmutar das sagas de Goku, Urameshi Yusuke, L e Yagami Light para uma séries de códigos verbais e não verbais explicita todo um contexto de costumes, ideias e tradições do Japão.

O reconstruir de personagens sob o paradigma heroico japonês situa-se no fato de que nenhuma das protagonistas submete-se ao ideal de amor. Em *Dragon Ball*, Goku é caracterizado como ingênuo ao ponto de não inferir a diferença entre sujeitos feminino e varonil; além de mostrar-se absorto pela missão de encontrar as esferas do dragão e pelo seu aperfeiçoar de suas técnicas de embate. Para Urameshi Yusuke, Kuwabara Kazuma, Kurama e Hiei, em *Yu Yu Hakusho*, o abdicar de seus sentimentos românticos é correlato ao renunciar de suas vidas comuns e ao devotar-se ao mestrear de suas habilidades, visto que o engajar com o caminho do guerreiro precede ao amor. Outrossim, em *Death Note*, L e Yagami Light visam ao exceder em seu embate intelectual e psicológico e, dessa forma, repelem avanços romanescos das demais personagens. Salienta-se que, no contexto dessas três sagas de *mangá*, o refutar de sentimentos equivale ao declinar de qualquer contato físico, como o abraçar, o beijar, dentre outros.

À transposição da figura de um guerreiro *samurai* para as personagens de *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana* agrega-se a missão da servidão com absoluta lealdade e afínco; além da submissão ao código de conduta e de honra do *bushidō*. O axioma dentre as protagonistas desses é o de que mesmo que a vida

seja limitada, o nome e a honra perdurarão.

### 3.7.3 Doutrinas e ideologias religiosas no Japão

Doutrinas, ideologias religiosas e aspectos da organização sociopolítica japonesa contemporânea são representativos do longo processo de influências e de tradições. No Japão crenças Xintoístas coexistem com princípios advindos do Budismo, Confucionismo, Taoísmo e Cristianismo. Com a incorporação dessas religiões, dimanou-se a teoria *honji suijaku* (divindades Xintoístas e encarnações de divindades Budistas), incutiu-se preceitos Confucionistas sob a ética e a filosofia japonesa e depreendeu-se o horóscopo chinês taoista às crenças populares e auspiciosidades. Ressalta-se que as práticas religiosas japonesas remetem à tradição.

Religião étnica, o Xintoísmo constituiu-se no intrínseco do povo nipônico e, assim como a história, a cultura e o indivíduo, fomentou aspectos de uma identidade socioideológica nacional. Traduzido como o caminho (*to*) dos homens e dos seres divinos (*shin*), a religião local japonesa é a síntese de ritos e crenças praticadas pelos japoneses, celebrando, dramatizando, interpretando e cultivando valores de sua vida e nação. Dentre os princípios Xintoístas, há a existência de *kamis*<sup>63</sup> (seres divinos) que coabitam na flora, na fauna e em humanos; outrossim, tudo que há como decorrer da reciprocidade dos preceitos ativo (*yo*) e passivo (*in*).

À vista disso, por meio das doutrinas Xintoístas<sup>64</sup> categorizam-se os princípios *musubi*, *makoto* e *tsunagari*. Depreende-se o *musubi* como a força misteriosa alicerce de toda e qualquer criação e, assim, como o estabelecer do elo entre o sujeito e os *kamis*, entre o ser e o não ser; o instruir da solidariedade e da harmonia necessárias para unificar um grupo ou uma família. O *makoto* é o proceder precípua, humilde e grato humano. Com a aproximação entre o humano com os *kamis*, resultam-se virtudes como o amor, a piedade, a lealdade e a fidelidade. Já o *tsunagari* é o encetar da continuidade e da relatividade. Logo, demanda-se o empenhar de todos no auferir da paz, do bem-estar, do progresso nacional e da tolerância universal; uma vez que, no interligar entre todos os sujeitos, há o incumbência de viver não apenas para si, mas no outorgar de si mesmo. Nesse inferir, o contemplar da divindade em

---

63 Existem os *kami* relacionados a objetos e criaturas da natureza, tais como o espírito das montanhas, dos mares, dos rios, das rochas, das árvores, dos animais e assim por diante; existem *kami* guardiões de locais e clãs em particular; existem também seres humanos excepcionais que são considerados *kami*, incluindo a longa linhagem de imperadores japoneses, exceto o último (SOKYO, 1962).

64 Principia-se do Xintoísmo, também, a origem à etnia Yamato e o fundar do Império nipônico.

tudo e em todos acarreta o eximir das noções de culpa ou perdão, não o abnegar da responsabilidade individual para com o social.

Fomentado pelo empréstimo de aspectos culturais e ideológicos chineses pelo Japão, incutiu-se o Budismo *Mahayana* – ou Zen Budismo – ao país do sol nascente no Século VI d. C. Este impeliu o assentir a um clero hierarquicamente organizado, a uma tradição arquitetônica e artística sacra, a uma doutrina elaborada e a uma vasta biblioteca religiosa. O paralelo entre o Xintoísmo e o Budismo *Mahayana* enfatiza diversidades e similitudes quanto ao depreender de incumbências humanas, ao contemplar o mundo, dentre outros. Adeptos ao doutrinar religioso advindo da China, os japoneses foram cativados pela venustidade da arte e pela expectativa de benefícios concretos, leia-se abastância e longevidade. Decorreu-se o prosperar do Budismo no Japão, a partir do Século VII, de seu constante correlacionar com a ideologia religiosa local e, assim, do constatar dos *kamis* como manifestações de diversos Budas. No esboçar de uma análise dessas doutrinas, conjectura-se ambas como versões completivas de uma verdade fundamental.

No processo de harmonizar o Budismo à nação japonesa, engendraram-se três seitas exclusivas ao Japão: a *Shingon de Kunai* (774-835), a Terra da Verdadeira Pureza de *Shinran* (1173-1262) e a de Nishiren (1222-1282). Ao enfatizar a transitoriedade da natureza, da existência e do transcender de infortúnios, as doutrinas da Seita *Shingon de Kunai* ressaltam a relevância de uma conduta ética, da meditação – com o uso de alguns gestos simbólicos e discursos conhecidos como mudras e mantras – e do aprendizado. Enquanto a Seita Terra da Verdadeira Pureza de *Shinran* legitima o eximir por meio da fé e não pelo alcançar da iluminação por meio da moralidade e da meditação, a Seita Nichiren agrega doutrinas religiosas ao ultranacionalismo (SOKYO, 1962; De BARRY, 1974; PICKEN, 1974).

Originária da China do Século VI a.C., incorporou-se a doutrina de Confúcio ao Japão em 285 d.C. Esta, agregada às tradições religiosas autóctones, engendrou novas concepções de “legitimamente japonesa” de sociedade – plano material – e pensamento – plano cultural (BRADEL, 2004, p. 263). Embora alicerce para o edificar de dinastias, olvidou-se o Confucionismo e sua ideologia legitimadora de um novo Estado até o Japão Tokugawa. No ínterim de seu integrar ao país de sol nascente até o seu ascender no *Shogunato* Tokugawa, o estudar da doutrina de Confúcio ocorria, quase exclusivamente, em templos Budistas por seus monges. Destarte, o estudo da doutrina Confucionista principiou o sistema *Bakuhun* (governo *shogun* – *bakufu* – e feudo – *han*), por meio de preceitos de governança e pelo amoldar de

seus elementos<sup>65</sup> fundamentais de humanidade (*Ren*) e de justiça (*Yi*) aos princípios Xintoísta e Budista.

O exaltar do Confucionismo Tokugawa, segundo Maruyama (1974, p. 09), não intercorreria sem a transformação ideológica dessa doutrina. Compreende-se o Confucionismo chinês como uma “ciência de exegese acadêmica praticada na corte imperial por famílias de letrados”, enquanto o aderido pelo *Shogunato* Tokugawa “ganhou significância como uma doutrina educacional preeminente, e seus estudos não ficaram muito tempo confinados a um estrito círculo acadêmico, mas até certo ponto se estendeu a ser aberto para o público por confucionistas independentes”. Essa reativação do Confucionismo ocasionou o desenvolver de um sincretismo doutrinário e o assumir de aspecto singular na transformação do pensamento japonês diante da formação de uma nova sociedade.

O perfilhar do Taoísmo, ou Daoísmo, no Japão, deu-se junto ao princípio Confucionista. Originário de preceitos filosóficos de Lao Tse e datado do Século II a.C, o *tao* é traduzido como “caminho”. Segundo suas doutrinas, a sabedoria do *tao* é a única fonte do universo e neste a vida é regida dualmente pelo *yin* (negativo, sombra, frio, feminino e pequeno) e *yang* (positivo, luz, quente, masculino e grande), cujo exceder de um desses cerceia o equilíbrio em humanos ou na natureza. Quanto ao humano, suas atitudes têm de ser em consonância com a natureza; deve-se buscar desprendimento do mundo material por meio de meditação interior e observação do exterior. À vista disso, o doutrinário do Tao enfatiza o existir de uma energia sutil, leia-se essência, intrínseca a tudo e a todos: o *Ki*<sup>66</sup>, apreendido como energia vital e psíquica de natureza espiritual.

Juntamente ao Xintoísmo, ao Budismo, ao Confucionismo e ao Taoísmo, o Cristianismo é uma das principais doutrinas e ideologias religiosas no Japão e seu irromper ocorreu em três períodos históricos: no Século XVI, em um contato inicial com o Ocidente; ao final do Século XIX, após 200 anos de isolamento e do fechamento dos portos japoneses; e no pós-Segunda Guerra Mundial. O discrepar ideológico entre o Cristianismo e as demais

---

65 *Wuchang* clássico – constituído por humanidade (*Ren*), justiça (*Yi*) ritual (*Li*), conhecimento (*Zhi*) e integridade (*Xin*) –; *Sizi* clássico – integrado por lealdade (*Zhong*), piedade filial (*Xiao*), continência (*Jie*) e justiça (*Yi*) –; *Cheng* (honestidade); *Shu* (bondade e perdão); *Lian* (honestidade e pureza); *Chi* (vergonha, juízo e senso de certo e errado); *Yong* (bravura); *Wen* (amável e gentil); *Liang* (bom, de bom coração); *Gong* (respeitoso, reverente); *Jian* (frugal); e *Rang* (modéstia, distrição).

66 *Ki* é a força da vida, a energia imaterial onipresente que no seu fluxo anima todos os seres vivos e permeia o Universo, ligando todas as coisas como um todo. É a energia básica que medeia o físico com o espiritual, por meio da qual o humor e o pensamento agem sobre o mundo físico. Há o “receber” do *Ki* pelo ar, comida, luz solar, e sono. É possível o desenvolver desse com exercícios de respiração e meditação e é usado por artistas marciais no seu treinamento físico e desenvolvimento espiritual com exercícios de respiração meditativos chamados *Prana-yama*.

doutrinas, explicitado pelo contestar de preceitos que visam ao disseminar do ultranacionalismo, não coíbe a gradativa popularidade das cerimônias de casamento no estilo cristão, porém, não de adeptos. A restrita existência de um deus, acrescida ao considerar do Cristianismo como uma religião de estrangeiros, é depreendida como uma das razões para a não popularidade desse no Japão.

De acordo com o retratar de doutrinas e ideologias acerca do estabelecer de um senso de unidade e harmonia para a nação e o ambiente natural, do instaurar um conceito de comunidade e companheirismo e do perpetuar lealdade ao Estado, há o amalgamar de preceitos Xintoísta, Confucionista e Taoísta, à luz dos quais engendra-se o enfocar narrativo de *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket* e *Death Note* e, assim, estipula-se a caracterização e a aprimoração de suas personagens. Publicados nas décadas de 1980 e 1990, *Dragon Ball* e *Yu Yu Hakusho*, por meio das ações de suas protagonistas, propagam o aprender e o praticar de virtudes sociais, como a justiça, a generosidade com os outros, o perdão e a benevolência. Logo, Goku e Urameshi Yusuke, apesar de suas imperfeições, são representações japonesas de princípios de sujeitos verdadeiramente bons; assim como sua lealdade-fidelidade para com seus grupos de amigos é alegoria para servidão ao Japão. De mesma proporção, mas sob aspectos dissemelhantes, a deferência de Honda Tohrû, de *Fruits Basket*, para com sua família, os Sohma e suas amigas, traduz um dos âmbitos primordiais na formação do indivíduo no visar à virtude social: a família. Pela figura de Honda Tohrû, apreende-se o exercício do respeitar, do obedecer, do proteger e do formar. Já em *Death Note*, embora ideologicamente contradizentes, Yagami Light / Kira e L creem que suas ações refletem o gradativo processo de instrução e autodisciplina alicerces para a prática da virtude e, portanto, da não coação a leis para fazer o bem.

Por não haver uma verdade absoluta, concebe-se Yagami Light e L igualmente, correto e errado, uma vez que, segundo os princípios Xintoístas, Confucionistas e Taoístas não há conceitos absolutos de bem e mal. A moral e a ética nipônica baseiam-se no conceito de honra. Os seres benevolentes e malévolos são assentados aos sujeitos japoneses, constam-se essas dicotomias por meio das personagens Ching (*A Princesa e o cavaleiro*) – um anjo travesso e responsável por Safiri receber corações nas cores rosa e azul –, Kami-sama e Piccolo (*Dragon Ball*) – duas personagens originárias de um único sujeito, o retratar do *yin* e *yang* –, Toguro (*Yu Yu Hakusho*) – personagem que se transforma em demônio após ter seus discípulos mortos –, Sohma Kyo e Sohma Yuki (*Fruits Basket*) – gato e rato segundo o horóscopo chinês – e *Shinigamis* Ryuku e Rem (*Death Note*), como ilustra a imagem 63 –

ceifadores e proprietários originais do *death note*. Destarte, nesse pluralismo, concebe-se o afluir de conceitos diretrizes para a concepção de honra sob a orientação do *bushidō*.



Figura 63: O ilustra do *makai* e o primeiro encontro entre Yagami Light e o *shinigami* responsável pelo *death note*.

Atrela-se o formar e o aperfeiçoar das protagonistas ao esmerar de seu *ki* ou força espiritual, leia-se energia vital e psíquica. Para as personagens femininas em *shōjo mangas* Safiri, Honda Tohru, Osaki Nana e Komatsu Nana, o perfeiçoar de *ki* ou força espiritual é parte dos processos de autodescobrimento e autopreservação. Sob o contexto de *shōnen mangás*, às personagens masculinas intenta-se o ampliar de seu *Ki* de luta decorrente de treinamentos especiais ou de excepcional vontade de vencer o embate. A manifestação da força espiritual ocorre quando, em profunda concentração, o indivíduo concentra sua potência nos punhos ou pés antes de cada acutilar, remetendo sua efigie à divindade.

Depreendem-se os *kamis* Shenlong, Mestre Popo, Mestre Karin, aos ambivalentes *Kami-sama* e Rei Piccolo, de *Dragon Ball*, como representativos de preceitos Xintoístas, como o politeísmo, o culto à natureza e a ênfase na pureza espiritual. Em *A Princesa e o Cavaleiro*, de Tezuka Osamu, enfatizam-se doutrinas e crenças Cristãs, como o reputar das efigies de deus, anjos, santos e demônio, o devanear com ideais de amor e casamento e o coexistir de Céu e Inferno. Principiando a narrativa, o anjo é representativo da iconografia coletiva ocidental por ser uma criança com asas de pássaro, uma auréola, de beleza delicada e de extrema inocência. Já no Xintoísmo e no Budismo caracteriza-se a figura de um anjo como um ser autoluminoso, de poderes divinos e dotados de corpos densos, capazes de comer e beber. Como punição à sua traquinagem, Ching é enxotado do Céu até desfazer o ocorrido e, assim, torna-se zelador da princesa-príncipe, mas, por estar em um corpo mortal, deve fazê-lo

sem seus poderes divinos.

Faz-se necessário salientar que *A Princesa e o Cavaleiro*, publicado no Japão entre os anos de 1953 e 1956, durante o período de dominação estadunidense e de irromper do Cristianismo, reflete a adoção de doutrinas e ideologias estrangeiras e, não obstante, o interpelar na indução de mudanças cultural, social e ideológica corolários ao pós-Guerra. Logo, a associação de anjos, de Deus e de crucifixos a ícones de justiça e transcendência, ressaltam contrastes e conflitos acentuados pelo período. O rei e a rainha, portanto, no constante orar para que Safiri aprenda a ser um príncipe e apreenda a relevância de fingir sê-lo, asseveram sua crença no Cristianismo. Nesse contexto, ressalta-se, também, a presença de anti-heróis com nomes que evidenciam o retratar de ideologias cristãs, como Satã, Madame Inferno e Heckett.

### **3.7.4 Sociedade japonesa: estratificações e atribuições**

No estruturar sob dois cernes sociais contraditórios, o Japão contemporâneo refrata sua diversidade quanto ao seu estilo de vida dos sujeitos e ao absorver de valores ocidentalizados enquanto, antagonicamente, há o seu conduzir à homogenia e à uniformidade. Constata-se tal paradoxo em esferas sociais primordiais, como a educação, o ofício, a etnia e a divisão entre sujeitos feminino e masculino, dentre outros. No Japão estandardizam-se padrões e condutas depreendidos como “autoritarismo amigável” (YOSHIO, 2002), cujo pungir ao internalizar e ao compartilhar de princípios regimentais e de reverência hierárquica é convencionado a cada membro social.

Depreende-se o autoritarismo amigável como um sistema no qual se adota uma vigilância mútua por pequenos grupos de indivíduos que, ao visar à dissuasão de comportamentos desregrados, impele uns aos outros o aquiescer a normas sociais. Essa noção é acrescida pelo instituir de mecanismos sociais em que o poderio é explicitado e tangível a todos, pelo legitimar de códigos de forma a favorecer ambiguidades concedidas aos grupos detentores do poder, pelo reiterar de ideologias morais ao coletivo e pelo esmorecer da individualidade. Justifica-se o acatar desse sistema em detrimento de sua amigabilidade, não de seu autoritarismo. Destarte, enfocam-se conceitos para o difundir desse ideal amistoso com a instigação positivo diversamente ao sancionamento. Há, também, o retratar de indivíduos e grupos como harmonioso, cordial, benevolente, reverencioso e desejoso por socialização; e o difusão das ideologias de igualdade e de homogeneidade nacional. Para tanto, conta-se com mídias de entretenimento – leia-se música, artes visuais e festivais tradicionais – para o inculcar



de tal ideal (BENEDICT, 1954; DAVIES; IKENO, 2001; SAKURAI, 2007).

O adotar de uma vigilância mútua dentre pequenos grupos de indivíduos evoca desses total conformidade com as normas sociais vigentes. Analogamente à organização feudal japonesa, instrui-se o sistema *han* às crianças na pré-escola com a subdivisão da classe em grupos, com o afervorar da rivalidade entre os alunos e com a determinação de regras e condutas pela escola, como realizações acadêmicas e bom comportamento. A exposição dos resultados de cada *han* nas paredes da sala de aula abrange desde notas em testes e a realização de tarefas de casa até preceitos básicos de higiene. Por cada grupo ser ovacionado ou recriminado como uma unidade, fomenta-se, assim, o pressionar para que todos os membros conformem-se ao standardizar.

Em proporções elevadas à prática aplicada pelo sistema educacional japonês, o Controle Total de Qualidade (CTQ) – método estadunidense utilizado para o avaliar e determinar a qualidade de produções –, introduzido ao Japão no durante o pós-guerra, foi adaptado para otimizar o controle de sujeitos. Semelhantemente à técnica escolar, há a divisão em grupos, o impelir à competitividade, a averiguação do maximar de produtividade e de eficiência e o ovacionar ou recriminar. Uma vez que o objetivo principal dessa prática visa ao aperfeiçoamento de funcionários e a devoção desses à empresa, não há necessidade de coerção física. O difundir do CTQ engendrou o termo JK (*jishu kanri*, traduzido literalmente como controle voluntário) e arraigou o depreendimento de um ideal onde cada funcionário encontra-se sob comprometimento voluntário à empresa para a qual presta serviços.

Em um contexto mais amplo, cada comunidade social japonesa, do mesmo modo, é organizada sob os preceitos do *han*. Transferido de grupos de alunos ou empregados para núcleos familiares<sup>67</sup> (*chonaikai* ou *chokai*, traduzido como associação de moradores), o estatuir de atribuições organizacionais e o policiar perpetuam incumbências individuais e comuns para o bom funcionamento de cada grupo social. Cada *chokai* pertence à comunidade, participa e organiza festividades e festivais de dança; assim como há a limpeza de sarjetas, o precaver de crimes ou incêndios, a coleta de doações, dentre outros. Por ser parte primordial de uma associação de moradores, o *chokai* tende a ser dominado por sujeitos masculinos, visto que a sociedade japonesa é patriarcal. Faz-se necessário salientar que a participação do sistema *chokai* é imposto às famílias e que, pertinentemente, esse método organizacional coexiste com os sistemas político, de saúde e educacional (HALL, 1971; YOSHIO, 2002;

---

67 Diferente denominação se dá quanto à localização geográfica do grupo. A prática *han* em comunidades também é conhecida como *jichikai*, *burakukai* ou *kukai* em áreas rurais.

REISCHAUER, 2004).

Alicerça-se a eficácia do sistema *han* em sua abrangência no asseverar de uma conformidade comportamental não calcada em imposições governamentais. A inversão do controle vertical, comumente empregado em países ocidentais, para horizontal onde a fiscalização de sujeitos ocorre no interior de unidades sociais de e por sujeitos de mesma hierarquia – colegas de classe ou ofício, vizinhos e conhecidos. Logo, o divergir dessa estandardização torna-se improvável, já que o monitorado é também o monitorador.

O segundo regular social japonês sob a perspectiva do autoritarismo amigável situa-se na explicitação da existência do poderio e do autoritarismo e no transformá-los como tangível a todos. Evidencia-se esse aspecto por meio da coação legal. O sistema policial japonês faz-se presente por incorporar o *chonaikai* na prevenção de crimes e, sobretudo, no instituir de guichês policiais (*koban* em japonês) localizados em todos os bairros japoneses. Agregado À à redução da taxa de criminalidade, a rotina de um oficial da polícia japonesa abarca o visitar de residências e estabelecimentos comerciais dentro de sua jurisdição e, assim, o vigiar os sujeitos. Acrescido a esse *junkai renraku* (patrulhar “amoroso”), cada policial tem acesso a detalhes específicos dos que residem nos bairros pelos quais são responsáveis, como o número de moradores de cada casa, o nome do chefe familiar, o número de telefone, a data de nascimento, a ocupação, o nome da escola ou do local de trabalho e a pessoa a ser contatada em caso de emergência. Já para empresas ou negócios, o cartão deve conter as informações acerca do tipo do serviço prestado, o responsável, o número de empregados, a carga horária de trabalho, os horários do início e término do expediente de trabalho, o dia de folga e se há animais no local de trabalho. O preenchimento desse cartão intenta a facilitação ao controle da criminalidade, embora depreendido como teste na cooperação da comunidade para com o sistema policial nacional. O desempenho dos policiais, dessa forma, está intrinsecamente atrelado a colaboração voluntária.

Em um contexto escolar, concebe-se o professor como uma autoridade moral. Aos educadores da pré-escola, imputa-se a visita rotineiro às casas de seus alunos, o conhecimento do ambiente familiar e o discorrer do desenvolvimento acadêmico e social do discípulo. Semelhantemente ao sistema *junkai renraku*, a visita passa à inspeção e averiguação do controle paterno da criança enquanto em casa. Sob a perspectiva do viver em comunidade, instrui-se o sujeito japonês, por meio de instruções verbais e visuais, quanto a um ideal comportamental. Visando ao exemplificar de tal disciplinar, à medida da utilização de um meio de transporte público como o trem, ouvem-se mensagens como “não fique próximo à

porta”, “segure-se enquanto o trem estiver em movimento”, “dê espaço ao outro”, “ofereça o seu lugar para alguém mais velho”, “permaneça atrás da linha branca até o aproximar do trem à estação”, “organize-se educadamente em duas fileiras até o aproximar do trem”, dentre outras. Esse controlar populacional assevera a reprodução diário de uma moral dominante e a explicitação do poder estatal de forma tangível.

A legitimação de códigos de forma a favorecer ambiguidades concedidas aos grupos possesores do poder é o terceiro método aplicado pelo sistema de autoritarismo amigável japonês. Perante a esfera legal, mantêm-se um suspeito preso por mais de 48 horas e, assim, ocorrem falsas acusações baseadas em confissões obtidas durante interrogatórios violentos. Essa prática policial é alicerçada a uma interpretação ambígua do Artigo 9<sup>68</sup> da Constituição japonesa, promulgada em 1946. Principiado com o visar à abdicação da participação japonesa em qualquer confronto, estabelece-se uma Força Reversa composta por policiais prontos a defender a nação se necessário. Nos anos seguintes, este passou a ser conhecido como Força de Segurança Pública e, após a ratificação do tratado de paz assinado entre Japão e EUA, Força de Escolta. Após 1954, o grupo cognominou-se Força de Autodefesa e a este se atribui a defesa do Japão contra opugnações estrangeiras, servir à ONU e o auxílio ao povo japonês contra desastres naturais. Esse transmutação de um mesmo Artigo reflete a estratégia pragmática utilizada na gradual adaptação interpretativo de leis e regras, tática conhecida como *nashikuzushi* em japonês.

Não há modificações no texto, mas na vigência da compreensão deste, propiciando a manipulação de concepções do que é quisto como adequado e condenável. Em um panorama social, amolda-se o *nashikuzushi* às especificidades de cada grupo. Em empresas, o não estatuir de especificações para cada ofício e o não assinar de um contrato formal suscita as longas jornadas de trabalho japonesa. Já no sistema educacional, a ambiguidade interpretativa de leis e regras viabiliza a modificação de livros didáticos e a organização de currículos escolares em prol do disseminar de ideologias regentes à nação japonesa.

A quarta técnica do autoritarismo amigável japonês ocorre com a reiteração de ideologias morais ao coletivo e, assim, pelo esmorecer da noção de individualidade. Ilustra-se tal método com a solicitação ao ofensor de leis ou regras sociais do expressar de contrição pelo seu equívoco com uma carta vênua ou a assinatura de uma dessas já redigida. O pedido

---

68 Ao aspirar sincero da paz internacional baseada na justiça e na ordem, o povo japonês renuncia a ideia de embates como direito soberano nacional e do ameaçar ou o usar de força como forma de saldar disputas internacionais. A fim de atingir ao objetivo discorrido anteriormente, o Exército, a Marinha e a Força Aérea, assim como os potenciais de guerra, não serão salvaguardados. O direito à beligerância estatal não será reconhecida.

de desculpas (*shimatsusho* em japonês) requer o uso de frases como “sinto muitíssimo por desrespeitar uma regulação pública” e “empenharei-me para nunca repetir o mesmo ato” e é endereçada ao chefe de polícia local ou ao prefeito. Por meio dessa prática, exacerba-se a necessidade de purificação do espírito do ofensor e propicia-se o conformismo às normas sociais.

Esse processo de retificação aplicado ao sujeito japonês ocorre, também, por meio da retratação física, da moralização emotiva, de sanções comunitárias e da ideologia da competição. Dentre as práticas que visam ao aperfeiçoamento físico nipônico, sob o contexto escolar, incumbem-se aos alunos a limpeza da escola e uma rotina de exercícios físicos enquanto ouvem a programação de rádio que enfatiza valores nacionais. O sistema educacional é encarregado, além da formação acadêmica, da instrução acerca da saudação, ficar em pé, sentar, caminhar, dentre outros, corretamente. No âmbito do trabalho, os empregados são treinados como saudar a clientela, direcionar-se a seu superior e a trocar cartões comerciais dentro das tradições. Observa-se a reprodução de movimentos em ações como empacotar presentes e esmoncar o nariz (HALL, 1971; YOSHIO, 2002).

Da mesma forma, a conformidade social advém de uma moralização afetiva com músicas e hinos. Escolas e empresas têm seus próprios cânticos enfatizados em preceitos morais e as canções fazem parte de atividades esportivas, homenagens fúnebres, cerimônias como a graduação ou a promoção do comprometimento de todos para com a escola ou empresa. Já as canções de cada cidade ou município glorificam belezas naturais, tradições históricas e aspectos culturais locais. Uma vez que as canções são intrinsecamente associadas ao despertar emotivo, por meio deste arraigam-se preceitos de solidariedade, contentamento social e valores de louvor à dedicação organizacional. A nação japonesa, portanto, é ideológica e psicologicamente orientada. Com o popularizar do cantar durante a Segunda Guerra Mundial justifica-se a associação de elementos da cultura popular como o *karaoke* à identidade nacional japonesa (BENEDICT, 1954; SATO, 2007).

Aufere-se a concordância psicológica, também, ao exercer de sanções comunitárias. Para tanto, evocam-se princípios éticos japoneses e estabelece-se o poder normativo ideal, o *seken*. Esse decreta o que é admissível ou condenável quanto ao comportamento individual e é difundido por sujeitos familiar, docente, de mesmo ofício ou de proximidade residencial. Depreende-se o *seken* para além da noção de regra standardizadora, enfocando-se, portanto, no grupo que concebe e arraiga parâmetros de conduta.

O autoritarismo amigável nipônico ocorre, também, com a reiteração de ideologias

morais ao coletivo e a perpetuação do conceito de competição. Por meio deste, ao sujeito japonês promove-se a ideia de igualdade no acesso às possibilidades educacionais, profissionais e, assim, econômicas, sendo corolário ao esforço individual. Tal doutrina meritocrática, o *risshin shusse*, é excludente quanto ao sujeito feminino ou ao sujeito advindo de um grupo minoritário, composto pelos filhos de imigrantes retornados ao Japão. Segundo a ideologia do *risshin shusse*, o sucesso individual é intrinsecamente associado ao quanto ao fragmento *ganbari* (determinação) espiritual invocado e mobilizado. Uma vez atrelado ao princípio de igualdade e justiça, alunos não são aceitos em universidades ou empregados em empresas com base em notas. O Japão é, portanto, uma sociedade pseudoigualitária, que vende a ilusão de que a todos são dadas as mesmas oportunidades, prevalecendo a busca nipônica por conquistas acadêmicas, profissionais e materiais.

A ideologia do *risshin shusse* obnubila a real disparidade de oportunidades entre os diferentes grupos e estratos sociais japoneses. Ao que perde, resta o incumbir de seu fracasso e a aceitação da supremacia e autoridade dos que triunfaram. À vista disso, a fragmentação e o individualização de incumbências do sujeito falho obsta o perceber das inequidades aos quais são sujeitados (HALL, 1971; YOSHIO, 2002). A ideologia da igualdade, assim, é admissível quando em contraposição à racionalização da diferença, ou não igualdade, de oportunidades.

Nesse sentido, o individualismo é depreendido como pariforme ao conceito de egoísmo e, desse modo, repreendido perante a sociedade japonesa, uma vez que estabelece-se incumbências individuais em conformidade a uma comunidade é antagônico ao encetar da noção de indivíduo. Logo, a tradução desse preceito por meio dos elos estabelecidos entre as personagens de *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana* impele ao arraigar da ideologia de *kata*, leia-se o estandardização de ações e pensamentos. Nesse contexto, averigua-se que, mesmo durante o árduo processo de aperfeiçoamento das personagens, há o estabelecer de conjuntos de indivíduos com atribuições similares em conformidade ao autoritarismo amigável nipônico.

Constatado exacerbadamente em todos os laços entre Safiri e as demais personagens em *A princesa e o cavaleiro*, há a dissuasão de comportamentos considerados errôneos e o impelir às atribuições inerentes ao sujeito masculino parte do estrato social da monarquia. Aquele que regulava as atitudes de Safiri era, também, regulado por outrem, assenta-se parte da ideologia *han*. Dessa forma, o anjo Ching, o professor Uranari, o rei e a rainha, ao demandar que a princesa porte-se como um sujeito varonil parte da realeza, perpetuam regras

de conduta homogêneas necessárias para a ascensão do Reino da Terra de Prata como nação. Percebe-se, portanto, que a injunção social sobressai ao individual por meio do poderio normativo ideal do *seken*.

Semelhantemente ao que se estabelece nessa narrativa, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana* exemplificam o controlar mútuo atrelado e engendrado ao âmago de unidades e hierarquias sociais. Salienta-se a competitividade latente à sociedade nipônica em torneios dos quais as personagens de *Dragon Ball* e *Yu Yu Hakusho* participam. As disputas ocorrem entre grupos organizados por técnica de arte marcial, mestre e ideologias e, assim como ocorre no sistema educacional e profissional nipônico, os resultados são expostos de forma a suscitar a ovação, leia-se o respeito o temor, ou a recriminação. Em *Dragon Ball*, Goku, Yamcha, Kuririn rivalizam sob as orientações e ensinamentos de Mestre Kame para aprender de golpes advindos do poderio *ki* individual e constatar da supremacia de cada um. Semelhantemente, Urameshi Yusuke, Kuwabara Kazuma, Kurama e Hiei, de *Yu Yu Hakusho*, participam de torneios organizados por demônios e, primeiramente, reconhecem a potestade ou vulnerabilidade de seus oponentes para favorecer seu time. Esse controlar implícito é, também, formante ao embate intelectual de Yagami Light, L, Near e Mello (*Death Note*) e do estabelecer da hierarquia familiar entre os Sohma (*Fruits Basket*).

Sob o contexto de ofícios e profissões, as protagonistas Honda Tohru (*Fruits Basket*), Osaki Nana e Komatsu Nana (*Nana*) são representações do ideal *jishu kanri*. Com o incitar da máxima produtividade e eficiência em suas funções, personagens devotam-se à empresa ou ao setor terciário de forma standardizada. Quanto ao autoritarismo moral amigável imputado pelas instituições de ensino e policial japonesas, aplica-se o sistema *junkai renraku*, ou, como anteriormente referido, patrulhar “amoroso”. Urameshi Yusuke, Kazuma Kuwabara, de *Yu Yu Hakusho*, e Sohma Kyo (*Fruits Basket*) são estigmatizados como delinquentes por não corresponderem à excelência acadêmica e à conduta standardizada pela escola onde estudam. O comportamento dessas personagens destoia das demais por impugnar preceitos parte de todas as esferas da organização social japonesa, uma vez que, embora não condizentes ao que se espera de um indivíduo, são essas que apresentam maior crescimento e aperfeiçoamento pessoal. Reforça-se, também, a efígie moral do professor como averiguador e disciplinador. Já no reiterar dos encargos atribuídos ao sistema educacional, averigua-se o instruir para além da formação acadêmica quando Goku e Kuririn são ensinados por Mestre Kame (*Dragon Ball*) como portarem-se em interações sociais, ou Honda Tohru (*Fruits Basket*) é repreendida por professores e colegas por não caminhar ou sentar conforme orientado durante as aulas.

Nessa mesma perspectiva, o sistema policial japonês, um avaliador da cooperação social para a hegemonia nacional, é retratado por meio de L, Mello, Near, Yagami Soichiro – pai de Yagami Light e chefe da polícia japonesa – e os demais policiais do grupo que investiga a real identidade de Kira em *Death Note*. Essas refletem os ideais de coragem, honestidade, justiça e determinação em paralelos com o FBI, a CIA ou a Scotland Yard; além de ressaltar o preceito da soberania do Japão. De forma divergente, a representação do sistema policial, assim como o aplicar do ideal *junkai renraku*, em *Dragon Ball*, é de maior similitude ao refrear ao autoritarismo amigável nipônico. Durante uma de suas aventuras pela busca das esferas do Dragão, Goku, Yamcha, Oolong e Bulma deparam-se com uma comunidade sob o domínio voluntário, embora temeroso, do exército dos Coelhoos.

Atreladas ao preceito de que o sucesso é parte da determinação individual, leia-se a ideologia *risshin shusse*, competições sob o preceito de igualdade é contraditório, conforme averiguado nas narrativas de *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket* e *Death Note*. Externaliza-se o poderio das personagens enquanto associa-se a essas a figura triunfante e sobrepujante enquanto dissemina-se o sistema meritocrático como privilégio de grupos específicos. À luz desse olhar, Goku e Urameshi Yusuke aperfeiçoam seus *ki* e, assim, tornam-se exímios lutadores em diversificadas artes marciais; a família Sohma edifica seu império econômico em decorrência de sua excelência acadêmica e trabalho árduo; e Yagami Light e L estabelecem suas abstrações como brilhantes com o embate intelectual entre Kira e a polícia japonesa. Às personagens Kuririn, Kuwabara Kazuma, Honda Tohru, por pertencer a grupos sociais minoritários como imigrantes, de diferentes estratos sociais ou sujeito feminino, remanesce a ilusão de que a todos são dadas as mesmas oportunidades.

Engendra-se o cotidiano nipônico a preceitos institucionais e ideológicos visa ao asseverar de uma ordem moral à sociedade japonesa. Nesse sistema de autoritarismo amigável, objetiva-se ao neutralizar de diversidades nacionais, embora atente-se para a estratificação de realidades sociais. Caracteriza-se o Japão quanto à sua sociedade traduzida intersemioticamente para as palavras e imagens do *mangá* é, portanto, correspondente a averiguação de sua base populacional fragmentada em subculturas e ideologias. Faz-se necessário, portanto, indagar acerca do paralelo existente entre a organização social estável e as constantes reformulações culturais advindas do contato do Japão com os demais países por meio de suas representações.

### 3.7.5 Etnocentrismo e discriminação no Japão: minoridade social

No Japão os preceitos de pureza e superioridade étnica explicitam preconceitos étnicos, sendo estes intercorrentes no âmbito dos estratos sociais e, dessa forma, parte da organização social nacional. Os atributos súperos nipônicos principiam-se sob os conceitos de *honne* e *tatamae*. Traduzido literalmente como semblante, este é depreendido como atribuições e comportamentos específicos requeridos ao sujeito japonês de acordo com seu estrato e ocasião, enquanto compreende-se aquele como discrepâncias quanto às incumbências sociais.

Constata-se o paradoxo *honne-tatamae* sob o conjecturar dos complexos de inferioridade para com os caucasianos ocidentais, e de superioridade para com os demais países asiáticos. Dessa forma, o estabelecer de uma hierarquia evolutiva exhibe, de forma decrescente, as sociedades europeia e norte-americana, japonesa e, então, a asiática (TSURUMI, 1987; YOSHIO, 2002). Com base nisso, infere-se, também, o *wakon yo* (o espírito japonês acrescido da tecnologia ocidental) como o fracionar mundial nas esperas japonesa e ocidental e o inculcar do não corromper do espírito, moral e cultura nipônica por influências estrangeiras.

Na representação de um ideal homogêneo, ainda encontra-se a caracterização da comunidade afrodescendente depreciativamente com ilustrações estereotipadas em *mangás*, programas televisivos e livros; assim como perpetua-se o antissemitismo entre a elite empresarial. Mas é com o uso do termo *sangokujin* – traduzido literalmente como pessoas advindas de países de terceira – em mídias de massa japonesa para designar coreanos, chineses e demais residentes não japoneses no Japão que verifica-se as implicações dos preceitos de uma etnia puramente japonesa. Indaga-se, no entanto, se tais estereótipos são representativos de princípios coletivos ou de um caracterizar depreciativo.

Conexões econômicas e um irreversível processo de globalização evidenciaram o Japão à comunidade mundial. À vista disso, a sociedade japonesa contemporânea encontra, entre os preceitos etnocentristas, a internacionalização e a reformulação de uma identidade nacional. Faz-se necessário, portanto, esboçar os motivos para a estratificação de grupos minoritários – Ainu, Burakumin, Coreanos e trabalhadores estrangeiros – quanto ao discriminar social; além de analisar os aspectos históricos no instaurar de uma identificação nipônica.

A sociedade japonesa alicerça-se em sete critérios primordiais para a standardização do ideal de um sujeito japonês lídimo (*nihonjin*), como nacionalidade, estirpe étnica, fluência



linguística no idioma japonês, país de origem, país de residência, subjetividade da identidade e nível de erudição cultural. Fomentam-se, assim, problemáticas quanto: a) a cidadania de sujeitos estrangeiros residentes no Japão; b) a perda da nacionalidade quando o indivíduo japonês reside há algum tempo em outro país; c) à criança nascida em território japonês que, por domiciliar em outra nação, não tem o idioma japonês como língua materna; d) ao nipo-brasileiro emigrante (*nikkei*), seu filho (*nissei*) e seu neto (*sansei*); dentre outros. Delinear uma estirpe étnica é tão capcioso quanto à averiguação da noção de erudição cultural.

Além da noção de *nihonjin*, há a divisão da sociedade japonesa em estratos. Por descender de uma subclasse de indivíduos originada no período feudal – como elaborado no segundo capítulo desta tese –, os sujeitos parte do Burakumin (traduzido como residente em lugarejo), em decorrência do preconceito excludente, são compelidos a viver em comunidades reclusas sob condições de mendicância. Nesse grupo minoritário, há, também, o restritivo classificar de dois sujeitos: o *eta* (poluído, contaminado) – com o exercer de funções relacionados às indústrias bovina e de couro, ao artesanato, ao transporte público, ao zelo de templos, à plantação e à irrigação em campos agrícolas – e o *hinin* (não humano) – mendigos. Os subofícios dos Burakumin refletem uma discriminação persistente, que se estende à segmentação matrimonial, educacional, cultural e linguística. Visando à redução desse preconceito étnico, originaram-se grupos como a Associação de Libertação ao Buraku que, na utilização de mídias impressas como jornais e revistas, assim como estações de rádio e canais televisivos, disseminam preceitos de igualdade étnica, além de ressaltar o preconceito como transgressão. (RUSSEL, 1991a e 1991b; YOSHIO, 2002).

A etnia Ainu é composta pela população indígena advinda do norte do Japão, na cidade de Hokkaido. Semelhantemente ao processo de dominação dos primeiros nativos brasileiros e estadunidenses e aborígenes australianos, o governo japonês invade e desapropria terras do Ainu, além de injungir a incorporação cultural e linguisticamente do *ninhonjin*. A integração do Ainu na sociedade japonesa ocorre com ofícios em indústrias de construção ou com a exploração de sua cultura e artefatos como turismo. É na diferenciação cultural e linguística entre o Ainu e o *nihonjin*, no entanto, que se alicerça o preconceito étnico japonês. Segundo a tribo, toda a fauna e flora têm vida para além de sua forma natural e estas interagem diariamente com os humanos, enquanto o idioma Ainu não é composto por linguagem verbal. Apesar de estabelecer leis antissegregatícias, explicita-se a perpetuação discriminatória com o não reconhecimento do Ainu como povo indígena japonês.

Os residentes coreanos, ou *zainichi*, são tidos como cidadãos de segunda classe, como

não japoneses. Estes, embora nascidos no Japão e fluentes no idioma japonês, são discriminados e segregados a um grupo minoritário. A emigração de sujeitos da Coreia para o Japão, a partir de 1910, é corolário ao expansionismo territorial nipônico no início do Século XX e, no correlacionamento entre dominador e dominado, incita-se tal preconceito étnico. Com o divisar da península Coreana em Norte socialista e Sul capitalista, há a classificação da população nipo-coreana quanto à sua origem, embora compreendam-se os dois grupos como portadores de uma cultura e idiomas homogêneos e, assim, desvalorize-se o multiculturalismo coreano. Aos *zainichi*, por não serem portadores de nacionalidade japonesa, há medidas proibitórias quanto ao exercer de ofícios na política, em correios, hospitais, sistema educacional, entre outros. São, ainda, impelidos a adotar nomes de sonoridade semelhante ao idioma japonês, ao integrar-se ao programa *soshi kaimei* (traduzido como criação e revisão de nomes); a receber ajuda econômica do governo; a matrimônio entre *zainichi* e *nihonjin*; dentre tantos outros.

Os estrangeiros no Japão advindos de países como Filipinas, China, Brasil, Peru, Tailândia, Índia, dentre outros, acarretou uma significativa diversificação ética, social, cultural e ideológica. A este quarto grupo minoritário estabeleceram-se níveis de aceitabilidade e de segregação. Ao sujeito estrangeiro oferecem-se apenas três tipos de emprego, todos de pouca remuneração e longa carga de trabalho: *kitanai* (sujo), *kitsui* (difícil) e *kiken* (perigoso), os indesejáveis K. Oportuniza-se ao sujeito masculino ofício na edificação de prédios, na fabricação de produtos manufaturados de metais, na operação de maquinário, na construção de partes de carros e na limpeza e higienização de restaurantes e hospitais; já ao sujeito feminino oportunizam-se empregos na indústria do sexo (BALLESCAS, 1992; KOMAI, 1990, 2001). Sem fluência no idioma japonês ou aspectos culturais nipônicos, o trabalhador estrangeiro é o estrato social de maior desigualdade econômica e, desse modo, de maior ocorrência criminal. Essa realidade quando contrastada ao ideal homogêneo japonês incita ao xenofobismo e ao segregação social.

Em decorrência do número de emigrantes residentes em território nipônico estipulam-se duas perspectivas divergentes. Segundo o preceito de acolher somente o trabalhador mestre em seu ofício e instruído socioculturalmente, depreendem-se os conceitos quanto à standardização da mão de obra, aos custos do aperfeiçoamento desse sujeito ao Japão e à “contaminação” a sociedade. Oponente, argumenta-se quanto à necessidade de sujeitos inábeis, uma vez que há subempregos específicos a cada grupo minoritário (KOMAI, 1995 e 2001). Alicerça-se, assim, a aceitabilidade de trabalhadores estrangeiros no Japão sob noções de

internacionalização, universalização e orientação global, embora destoam-se esses do etnocentrismo exacerbado, do preconceito étnico e da discriminação arraigadas na sociedade nipônica.

Explicitam-se tal etnocentrismo e preconceito étnico e suas possíveis repercussões em suportes de leitura parte da cultura de massa japonesa, como o *mangá* e o *anime*. Evidencia-se, assim, por meio da análise do *corpus* deste estudo, semelhante discriminação para diferentes grupos sociais. Encontra-se, assim, em publicações ocorridas entre as décadas de 1950 e 1980, a propagação do preconceito étnico para com os emigrantes como o corrompimento da hegemonia nipônica imposta pelo processo de dominação no pós-Guerra. Em suportes de leitura das décadas de 1990 e 2000, exacerba-se o etnocentrismo nipônico e estatui-se a segregação por estratos sociais. A partir de meados dos anos 2000, reconhece-se o valorar daquilo que é advindo de países europeus ou norte-americanos, enquanto, por outro lado, deprecia-se o que é oriundo das demais nações asiáticas.

Sob esse olhar, em *A princesa e o cavaleiro*, publicado entre os anos de 1953 e 1956, evidencia-se o temor do ser corrompido por doutrinas e culturas estrangeiras. A princesa nega-se a paixão pelo príncipe Franz Charming da Terra do Ouro. Em *Dragon Ball* (publicado de 1984 a 1989) o preconceito étnico é explicitado com o traçado da ilustração de personagens como Mestre Popo, uma comunidade islâmica e o exército Russo. Alicerça-se a caracterização estereotipada do exército Red Ribbon – alegoria ao exército Vermelho dos Operários e dos Camponeses, criado por Leon Trotsky em 1918 – como jactancioso, cruel e néscidestes à Guerra Russo-Japonesa. No processo de tradução deste para o *mangá*, Toriyama Akira aproveita-se da personagem monstro de *Frankenstein* (SHELLEY, 1918), um dos soldados do Red Ribbon, como metáfora para as disputas estratégicas e tecnológicas da Guerra Fria. Ao grupo social islâmico, descrito como submisso, o *mangaká* interpela acerca de suas doutrinas religiosas quando esse precisa ser resgatado por Goku. Já a ilustração do Mestre Popo é idealizado sob o estereótipo étnico afrodescendente propagado pela personagem do restaurante estadunidense Coon Chicken Inn, inaugurado em 1925. Ressalta-se, portanto, a similitude entre a efígie da palavra *coon* (um dos termos aplicados no representar da comunidade afrodescendente estadunidense, cuja interpretação atrela-se aos conceitos de preguiça e ignorância), o símbolo parte da identidade visual do restaurante e a personagem de *Dragon Ball*. Exemplifica-se tal preconceito étnico com as ilustrações que constituem a Figura 64.

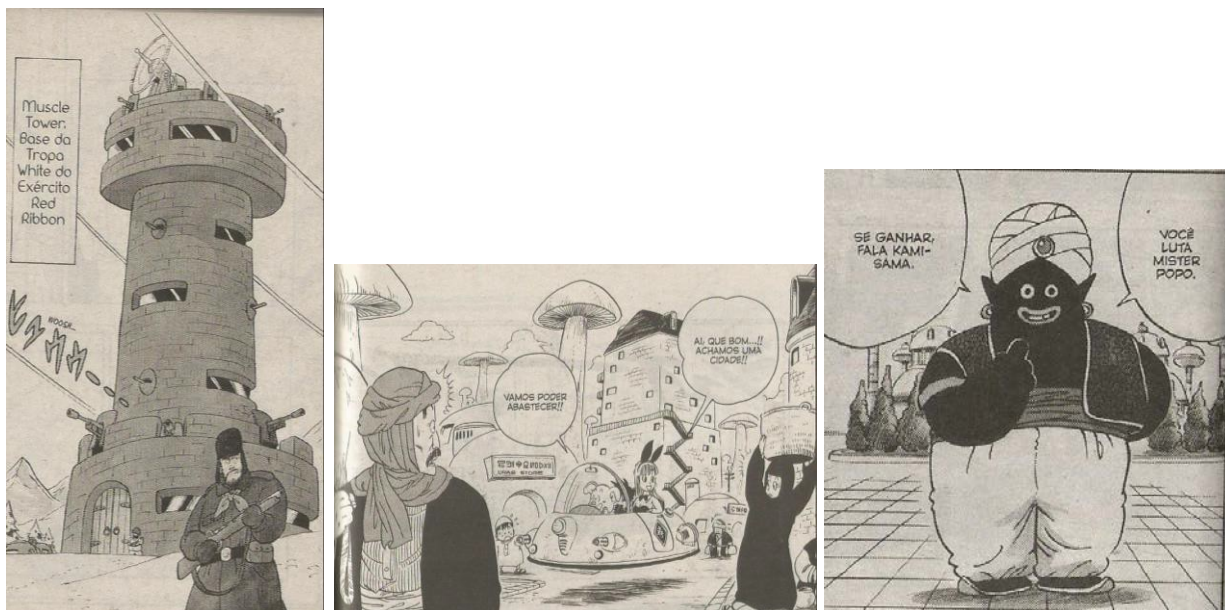


Figura 64: Alegorias ao exército Vermelho dos Operários e dos Camponeses, aos imigrantes islâmicos e ao estereótipo étnico afrodescendente.

Exacerba-se, assim, o etnocentrismo nipônico por meio da segregação de estratos sociais em séries de *mangá* das décadas de 1990 e 2000, fomentado pela recessão econômica no Japão. Em *Yu Yu Hakusho*, publicado de 1990 a 1994, delimita-se de três comunidades, a espiritual, a humana e a demoníaca, todas coexistentes. Desde o primeiro volume de *Yu Yu Hakusho* manifestam-se diferenciações, atribuições, privilégios e castas quando autoriza-se Urameshi Yusuke o adentrar o Reiken, residência do rei Enma e de seu filho Koenma, somente por esse passar a detetive espiritual. A mesma restrição intercorre entre o mundo dos humanos e o dos demônios, o *makai*. Nestes, em decorrência dos mesmos hábitos e caráter social, cada grupo discrimina o outro de forma cíclica, por julgar-se súpero. Enquanto em *Fruits Basket*, publicado de 1999 a 2006, há a diferenciação etnocêntrica entre a família Sohma e as demais personagens de *Fruits Basket* por meio da maldição dos zodiaco chinês. Mesmo depreendida por outrem como uma comunidade abastada, cultural e intelectualmente, por sua venustidade, os Sohma percebem-se como inferiores aos outros.

Já *Death Note*, publicado entre os anos de 2003 e 2006, e *Nana*, com publicação iniciada em 2000, retratam a valorização de perspectivas e modelos europeus e norte-americanos e, por conseguinte, a depreciação de aspectos que compõem os demais países asiáticos. Amane Misa, segunda Kira em *Death Note*, é uma modelo aclamada mundialmente e que, em razão de sua profissão e beleza, opta por trabalhar unicamente em países europeus, EUA ou Japão. Nesse mesmo contexto excludente, depreende-se a razão para a escolha do

*shinigami* Ryuku de entregar um *death note* a um sujeito japonês, Yagami Light. Em *Nana*, na caracterização paradoxal das protagonistas, Osaki Nana tem traços mais suaves e delicados que as demais personagens, eis que filha da miscigenação étnica estadunidense e japonesa, informação que, contudo, é mantida em segredo, evitando, assim, que a cantora seja discriminada. Além disso, a segregação de sujeitos advindos de cidades interioranas, estrangeiros afrodescendentes, chineses e coreanos.

### **3.7.6 A cultura popular e sua relevância no cotidiano nipônico**

A noção da diversidade cultural japonesa equivale à tradições, estratificações e flexibilizações regionais e sociais nipônicas. Os aspectos de uma cultura tradicional como a literatura canônica, as técnicas para o arranjar de flores, a cerimônia do chá, os teatros *noh* e *kyogen*, a música *koto*, o espetáculo com marionetes *bunraku*, a dança tradicional *buyo* são atribuídos à elite japonesa, aos demais sujeitos concatenam-se aspectos de uma cultura mais informal. Esse contraste subcultural é parte do cotidiano do indivíduo nipônico por meio do hedonismo, intemperança e exageros. Há, também, expressões culturais atreladas a festivais agrários e danças folclóricas.

Esboça-se a multiplicidade cultural japonesa, por propósitos analíticos quanto ao tema deste estudo, de acordo com três esferas distintas propostas por Sugimoto (2010): as culturas de massa, folclórica e alternativa. Arraigada ao mercado consumidor e a mídia contemporânea, a cultura de massa no Japão atualmente abarca suportes de leitura para entretenimento de ampla divulgação, como a televisão, o rádio, a imprensa popular com enfoque em difamações e maledicências, a moda, as inovadoras tendências culturais, os restaurantes, os *sex shops*, os teatros e a cultura *high-tech*; além do comercializar de aspectos da cultura tradicional, oi seja, da cerimônia do chá e de técnicas de arranjar flores. Infere-se a cultura de massa nipônica, portanto, como parte de fenômenos peculiares contemporâneos que visam ao entretenimento.

A programação televisiva, um dos suportes com maior poder de homogeneização sociocultural, no Japão ou em outros países, incita a curiosidade, a avidez e a animosidade por meio da veiculação de escândalos e apreciações. Equivalentemente à programação dos canais abertos brasileiros, o horário-nobre japonês é constituído por programas humorísticos, de competições impetuosas e com requintes de voyeurismo. A radiodifusão, diferente do que ocorre com a televisão, visa a públicos segmentados de acordo com faixa-etária, preferências e primordialidades.

Os tabloides e as revistas semanais enfocadas no sensacionalismo e às críticas acirradas respondem à demanda de seu ávido sujeito leitor japonês. Em contraste com jornais e canais televisivos, tais mídias impressas têm segmentações específicas aos sujeitos feminino e masculino. Para este, publicam-se narrativas de teor nacionalista, antigovernamentais ou sexista, sendo comuns ilustrações ou fotos de garotas nuas. Para aquele, por sua vez, há temáticas como o estrelato, as famílias reais e imperial e a sexualidade feminina, a qual, sob uma análise mais elaborada, refrata aspectos da sociedade nipônica como charges que promovem a violência sexual contra o sujeito feminino ou o instruir do seduzir e satisfazer um homem (YOSHIO, 2002), estes ocultados por mídias como a televisão ou o rádio.

Sobressaem-se, também, os fenômenos *mangá* e *anime* (*corpus* deste estudo), *pachinko* e *karaokê* e a comercialização distinta do amor e do sexo. O *pachinko* constitui-se como um passatempo nacional e consiste num jogo eletrônico semelhante ao *pinball* horizontal, cujo objetivo é acertar cada bola em seu respectivo local. Quando isso ocorre, ao jogador é concedido um grande número de bolas que podem ser permutadas por premiações como chocolate, cigarros e dinheiro, embora este último seja contra lei. Devido à sua acessibilidade e popularidade, o número de salões de *pachinko* excede o de escolas primárias no Japão. Originário no período pós-Guerra, a popularidade desse jogo de azar entre empresários e trabalhadores é semelhante ao nível de competição social, à destreza mental para solucionar o quebra cabeça e a não necessidade de interação humana, uma vez que o jogo não requer contato direto com seu adversário.

Proveniente da cidade de Kobe, o *karaokê* passou a ser industrializado e comercializado em 1976. Com a música e o consumo de bebidas alcoólicas em ambientes específicos, como bares, obsta conversações significativas e, assim, confere aos participantes uma sensação de relaxamento. Mas é na demonstrações de emoções e comportamentos audaciosos que se justifica o proliferar do *karaokê*, da mesma forma para com o *pachinko*, como uma forma de evasão da realidade social estrita japonesa.

Quanto à indústria do amor e do sexo, o ato sexual, assim como comer, dormir, tomar banho e o amor romântico, é considerado, segundo Benedict (1954), um dos cinco sentimentos humanos. Logo, não há necessidade de moralismos quanto aos prazeres do sexo, pois esses não devem interferir nos assuntos sérios da vida. Já a idealização do amor advém de preceitos estatuídos no Japão durante o período pós-Guerra. “É esta, no entanto, a origem principal da dificuldade ocidental em compreender as atitudes japonesas acerca do amor e do amor romântico” (BENEDICT, 1954, p. 157). O meretrício, mesmo com o implantar de leis

preventivas em 1965 e da fiscalização policial, ascende por meio de recintos como “Clubes de encontro”, “Banco dos amantes”, “Região do sabão”, dentre outros. Em oposição a esses, a indústria matrimonial perpetua efígies do amor romântico por meio de cerimônias sumptuosas e ostentações.

Contrariamente, a difusão de uma cultura erudita composta por referências intercorre por meio de disciplinas parte do currículo escolar nipônico. Aos discentes, educa-se quanto à literatura canônica chinesa (o *kanbun*), à prática da caligrafia e ao tocar instrumentos ocidentais. É com o estipular de centros culturais, entretanto, que a comunidade tem acesso irrestrito a elementos que compõem a cultura erudita. Tal proximidade é decorrente, também, da publicação de poemas *tanka* em jornais impressos, do veicular de performances culturais pelo canal aberto NHK, do organizar de cursos ministrados por sacerdotes Xintoísta e Budista para o grupo de funcionários de uma empresa, dentre tantos.

Com a popularização da cultura erudita, leia-se cultura elitizada, instauraram-se institutos com a constante formação de mestres nas cerimônias do chá e de arranjos de flores. Esses considerados parte do conhecimento obrigatório do sujeito feminino de classe média japonesa. Também parte da cultura erudita japonesa há a literatura canônica, jogos nobres como o xadrez chinês, as técnicas de caligrafia e pintura em blocos de madeira. O acesso a esses é restrito a determinados estratos sociais japoneses. Sua relevância, assim, será atrelada a técnicas e a tradições representas em suportes da cultura de massa.

Compreendida como uma forma de cultura popular parte do cotidiano nipônico, os festivais locais, os feriados estacionais e a arte tradicional são associados à cultura folclórica japonesa. Memórias, a momentos históricos e a percepções individuais de acontecimentos diferem de região a região e, por não ser consumida em massa, não há produtos e mídias massificados. E isso preserva as especificidades de cada região ou segmento social japonês.

Concebe-se a cultura folclórica nipônica sob três categorias contrastivas: *hare*, *ke* e *kegare*. Condizentemente à formalidade, à solenidade cerimonial e a festividades, em conjunturas *hare no hi* veste-se de forma cerimoniosa (*haregi*) e saboreia-se a culinária requintada (*hare no shokuji*). De forma diversa, o *ke* equivale ao cotidiano, ao habitual, ao convencional e ao previsível. Por meio do *ke* alcança-se o *kegare*, leia-se o emurchecer da vitalidade. Tal conceituar corresponde a distinção social entre o sacro e o profano (BENEDICT, 1954; HALL, 1971; YOSHIO, 2002). Salienta-se que festividades *hare*<sup>69</sup> são

---

69 Dentre algumas festividades tradicionais ao país do sol nascente, destacam-se o Ano Novo, com o saborear do *zoni* (bolo de arroz fervido com vegetais), o brincar com pipas e o assistir ao discurso do imperador; o início da primavera, com o espargir de grãos de feijão ressecados para afastar espíritos

intrinsecamente concatenadas a tradições Xintoístas.

Já a cultura alternativa intercorre com a interpretação e a indagação de preceitos socioculturais. Da doutrinação Budista a transmutação da poesia *haiku* (poema com 17 sílabas) para o sarcasmo e a jocosidade dos poemas *senryu*, acentuam-se aspectos dessa cultura, como mídia de minicomunicação, eventos e performances contraculturais, grupos apreendidos como socialmente degenerados, sexualidade alternativa, ativismo político, comunas e naturalismo.

A proliferação de publicações, entre as décadas de 1960 e 1970, como panfletos, revistas, boletins informativos, jornais ecológicos, radiodifusão, dentre outros, engendrou a mídia de minicomunicação, *mini-komi* em japonês. Isso se deu com movimentos adversos ao assinar de tratado entre o Japão e os EUA e à guerra do Vietnã, com a participação de sujeitos sociopoliticamente conscientes. Deliberadamente opostos à representação mundial encontrada em mídias de massa, incube-se ao *mini-komi* protestar contra a produção e a utilização de eletricidade nuclear, a indagação da qualidade de vida nipônica e a profusão do consumismo e materialismo nacional.

A utilização de símbolos não verbais em apresentações de interação entre público e atores excita o reavivar de sensações primitivas em detrimento ao moderno, ao tecnológico e ao mecânico. Nessa espontaneidade estão atuações de rua, moda refinada e lojas extravagantes. Integrado por sujeitos reprodutores de um cotidiano de ofícios e preceitos socioculturais, promover e a atuação em tais performances viabilizam a esse grupo o autoexpressar.

No Japão, destacam-se dois subgrupos sociais contrastivos: os motoqueiros e os mafiosos do *yakusa*. Desprezando a estabilidade socioeconômica dos estratos, o subgrupo composto por motoqueiros sobrevive à margem da sociedade japonesa com ofícios de servidão; enquanto a máfia japonesa exerce atividades ilegais, como a usurpação, a extorsão, a defraudação e o assassinio. Pariformes, esses subgrupos são constituídos por uma rígida ordem hierárquica, onde a demonstração da devoção de sujeitos a esses ocorre em cerimônias de iniciação<sup>70</sup> com códigos morais próprios, o *ninkyō*. Por meio deste, espera-se de cada membro a assistência ao fraco e a resistência ao poderoso; e a ajuda outrem com desconsideração a própria vida.

---

maléficos; o Festival das bonecas, ou o dia da menina, em 03 de março; o desabrochar das flores de cerejeira durante o mês de março; o Festival do tecelão, em 07 de julho, com o escrever de almejos em pedaços de papel e o seu suspender em bambus próximos a templos; os equinócios de primavera e outono, com o homenagear de familiares falecidos e o pedir por proteção e prosperidade.

70 No *yakusa*, corta-se o dedo mínimo.



A despeito de uma sexualidade alternativa, a homossexualidade, no Japão é um assunto *taboo*. A homofobia nipônica, porém, está calcada em atribuições dos sujeitos feminino e masculino para com a sociedade japonesa. À luz disso, observa-se uma similitude entre encargos específicos aos indivíduos em relacionamentos homossexuais, contrário ao que ocorre em uniões heterossexuais (FUSHIMI, 1991; LUNSING, 1995; ITO; YANASE, 2001).

Quanto às experimentações das atribuições socioculturais para além de seu sexo biológico, valoriza-se o senso de empatia (*omoiyari*) e alterca a dualidade binária entre os indivíduos feminino e varonil. Entremente ao conceito de cultura alternativa, a sociedade japonesa acolhe, ou ao menos tolera, o transvestismo, a transexualidade e esses como uma forma de redefinir os conceitos sociais de feminilidade e masculinidade.

Os preceitos morais adotados com o matrimônio como adequado entre indivíduos heterossexuais desconsideram a opção do ser celibatário. Essa subcultura acarretou o fundar de grupos como o *Dokushin Fujin Renmei* (traduzido como a Associação de Mulheres Solteiras), que visam à intercomunicação de seus membros; além do engendrar de relacionamentos factos (*jijitsu-kon*). A homossexualidade, o transformismo, a transexualidade e o ser inubo ou os relacionamentos de ocorrência divergem da restrita definição da sexualidade japonesa por meio das atribuições atreladas ao matrimônio. Já o emergir do ativismo político como um dos aspectos constituintes da cultura alternativa no Japão se dá com protestantes locais a radicais exteriores à causa. Suscitou-se, assim, uma criatividade cultural dissidente das demais em decorrência de cunho moral.

Há, também, o conceito da cultura alternativa como comunas alicerçadas à subsistência e à revogação de preceitos da propriedade privada. Nesses grupos, preconiza-se a uma simbiose filosófica acerca da natureza e do pacifismo com a renúncia ao privado e ao provento, o comprometimento com os movimentos, a escolha de um estilo de vida simples e o não seguir doutrinas religiosas. Ao líder da comuna incube-se a publicação de boletins informativos, a administração de escolas e plantações e a propagação de ideologias e filosofias alicerces do grupo social. Em um contexto amplo, essas comunidades rurais, ao acarar as produções em massificadas contaminadas por agentes químicos, incitam outros produtores a utilização de métodos de plantio ambientalmente ecológicos. Alicerçadas a preceitos democráticos, ecológicos e de flexibilidade administrativa, as comunas são arquétipos sociais parte da segmentação cultural japonesa.

Conquanto derivado de grupos e configurações sociais dissemelhantes, o sujeito japonês é absorto por aspectos pertencentes às esferas culturais de massa, folclórica e

alternativa. Nessa perspectiva, um ativista comprometido com a ideologia filosófica de sua comuna pode desfrutar a leitura de *mangás* ou o cantar de canções tradicionalmente folclóricas; um ávido adepto ao Xintoísmo pode integrar grupos contraculturais auxiliando na publicação de *mini-komi* ou distrair-se com o jogo do *pachinko*. O entremear dessas esferas culturais evidencia-se por meio do *omoiyari*, de vestimentas tradicionais, do expressar de sentimentos e do conceito de beleza no jogo de palavras e imagens do *mangá*.

Depreende-se o *omoiyari* como elementos de preceitos sócio-comunicacionais nipônicos. Nesse, valoriza-se o altruísmo, a benevolência e a empatia. Segundo Cohen (1978, p. 79-98), define-se altruísmo sob três componentes distintos: o doar, ou o desejo de fazê-lo; o identificar-se com outrem; e o abster-se de qualquer gratificação. Nesse aspecto, atrela-se o *omoiyari* a códigos de conduta socioculturais que visam ao evadir de situações conflituosas. Salienta-se que, nesse evitar de conflitos em oposição ao sanar desses, o indivíduo nipônico utiliza de palavras, expressões e linguagens oral e corporal específicas para que não haja mal entendidos, como o uso de eufemismos ou ambiguidade (*bokashi*); além do zelo nas demonstrações de intenções (*honne*) e de princípios sociais (*tatema*).

Constata-se a relevância do *omoiyari* mesmo entre oponentes, cuja representação atrela-se ao *bushidō*, com provérbios como *teki ni shio wo okuru* (mostre humanidade até para com seu inimigo), ou *bushi no nasake* (misericórdia *samurai*). A obrigatoriedade sociocultural dessa prática de gentilezas acarreta, também, o sobrecarregar do sujeito japonês, o *osekkai* (DOI, 1985; NAYAYAMA, 1986; ANDO, 1986). Aspecto cultural japonês díspar aos preceitos ocidentais, a gentileza atrelada à prática do *omoiyari* é de complexa compreensão para aqueles além das fronteiras japonesas. Agregam-se a esses os preceitos de honra, candura e ideologia *samurai* característicos às protagonistas de *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana*. Embora ocorra o indagar dessa incumbência sociocultural, seu exercer é unânime por essas personagens.

Dessa maneira, na busca por tornar os preceitos do *omoiyari* tangíveis, as personagens nunca são ilustradas em ações, tais como ir ao banheiro, uma vez que é um constrangimento para o indivíduo japonês ouvir e ser ouvido enquanto neste local. Em uma aplicabilidade diária, sanitários em lugares públicos no Japão são equipados com mecanismos que emitem o cantar de pássaros, a sonoridade de riachos ou a melodia da música clássica quando acionados. Além disso, o dobrar da ponta do papel higiênico se assemelha a um origami. Percebe-se a mesma discricção quanto ao comer e ao beber enquanto em ruas ou em meios de transporte públicos, ao usar o telefone em ambientes fechados, ao falar alto, ao tirar os sapatos

quando se adentra casas ou restaurantes tradicionais e ao vestir-se sóbria e respeitavelmente.

Duas qualidades estimadas pelo conceito estético nipônico consistem na simplicidade e na elegância de obras de arte e literárias, arquitetura, ações dos sujeitos e de vestimentas. Deriva, tal preceito, a doutrina Budista e origina-se a expressão *wabi-sabi*, a qual é compreendida como princípios estéticos e morais que enfatizam a simplicidade, o ideal austero de beleza, a circunspeção e a serenidade. Transmutou-se as qualidades *wabi-sabi* para vestimentas com a dominação territorial e cultural do pós-Guerra, originando tendências paradoxais quanto ao expressar-se por meio do uso do quimono, do uniforme escolar ou de roupas *lolita*. Salienta-se que, por meio da averiguação do *corpus* do presente estudo, não há a predileção de uma dessas vestimentas, mas sim a utilização delas como simbolismos para a caracterização de personagens ou de situações. Mestre Kame (*Dragon Ball*) e membros da família Sohma Shigure, Akito e Ritsu (*Fruits Basket*) vestem-se com quimonos pelo conexão deste à tradição e à formalidade japonesa, como a Cerimônia do Chá, e pelo remeter ao ideal da evasão à vida moderna.

A utilização de uniformes escolares visa ao estabelecimento de uma faixa-etária juvenil às personagens, ao instituir de conceitos quanto à adequação do indivíduo às exigências sociais ou a revolta contra estas. Na ilustração de Urameshi Yusuke, Kuwabara Kazuma (*Yu Yu Hakusho*) e Sohma Kyo (*Fruits Basket*) em uniformes escolares com botões abertos, mangas dobradas ou gravatas sem nós objetiva-se a descrição dessas personagens como rebeldes, transgressoras e desordeiras, com o eventual enaltecer dessas qualidades. Já a ilustração de uma saia de comprimento próximo aos joelhos, meias bem colocadas, blazer abotoado e gravata em formato adequado ao esperado pela escola e pela sociedade representa o ser cândido, submisso e acertado. À luz desse olhar, aponta-se Yukimura Keiko e Kurama (Minamino Shuichi), de *Yu Yu Hakusho*; Honda Tohru e Sohma Yuki de *Fruits Basket*; e Yagami Light de *Death Note*. O uniforme escolar é, também, um item de fetiche sexual, sendo sua venda restrita somente com o comprovante legal de filhos em idade escolar, sob penalidade do Artigo 34, Bem-estar Infantil, acerca da facilitação e promoção a pornografia infantil.

As vestimentas *lolita*, ou *loli*, originárias entre as décadas de 1970 e 1980 no Japão, inspiram-se na subcultura *kawaii* (traduzido literalmente como fofo, bonito ou adorável) de consumo indiscriminado entre os sujeitos feminino e masculino, indiferente à faixa-etária. Nessa subcultura, exacerba-se a efigie pueril, elegante e modesta e sua imediata associação à moda *lolita* perpassa ao vestir, uma vez que se atrela a vestimenta a um código de condutas

condizentes a cada grupo *loli*. Logo, subdivide-se essa tendência como *classic lolita*, com o remeter à moda vitoriana e rococó; *sweet lolita*, estilo *kawaii* com estampados, acessórios, babados e lacinhos; *country lolita*, com o uso de vestimentas xadrez, quadriculado, estampas florais e um chapéu de palha; *shir lolita*, com roupas e acessórios unicamente nas cores branca e creme; *kuro lolita*, equipolente à *shir lolita*, porém, no uso exclusivo da cor preta; *punk lolita*, com caveiras, coroas, minicartolas e boinas; *guro lolita*, com bandages, sangue falso e maquiagem mórbida remetendo à ideia de boneca quebrada; *gothic lolita*; *erololi* (*eróticas*), com o vestir de *corset*, calcinha com rendas e *petticoats*; *wa lolita*, combinação de acessórios tradicionais nipônicos à moda; *qi lolita*, assim como *wa lolita*, porém com acessórios tradicionais chineses; *hime lolita*, com o remeter à imagem de princesas europeias no uso de coroas, tiaras, pérolas ou penteado; *deco lolita*, com o uso de cores contrastantes, bolinhas, estampas coloridas, sobreposições e meias longas; *sailor lolita*, inspirado nos tradicionais uniformes escolares; e *casual lolita*, com o crescer de peças de vestimentas diárias e comuns à sociedade, com o vestir de camisetas ou sapatos. Uma vez que a subcultura *loli* é segmentária ao sujeito feminino, engendraram-se os estilos *ouji* e *dandy* para o sujeito masculino com vestimentas inspiradas nas modas vitoriana e rococó.

Isso posto, os *mangakás* traduziram intersemioticamente a subcultura *kawaii*, por meio da moda *lolita* para personagens como Safiri e Franz Charming, de *A princesa e o cavaleiro*, e o fizeram ao vesti-los de forma *hime lolita* e *dandy*. Bulma, de *Dragon Ball*, e Komatsu Nana, de *Nana*, refletem a moda da *casual lolita*. As vestimentas de Botan, de *Yu Yu Hakusho*, e Honda Tohru, de *Fruits Basket*, remetem a *sweet lolita*. Em um mescla de estilos, Hasajima Saki (amiga de Honda Tohru), de *Fruits Basket*, Amane Misa, de *Death Note*, e Osaki Nana, de *Nana*, vestem-se conforme as tendências da *kuro* e *punk lolita*. Encontram-se, assim, personagens em um contexto *kawaii*, sendo cada subclassificação de sua vestimenta *loli* equivalente a uma parcela na caracterização de sua personalidade. A Figura 65 a seguir ilustra as diferentes vestimentas parte do cotidiano nipônico e, assim, parte do *mangá*.

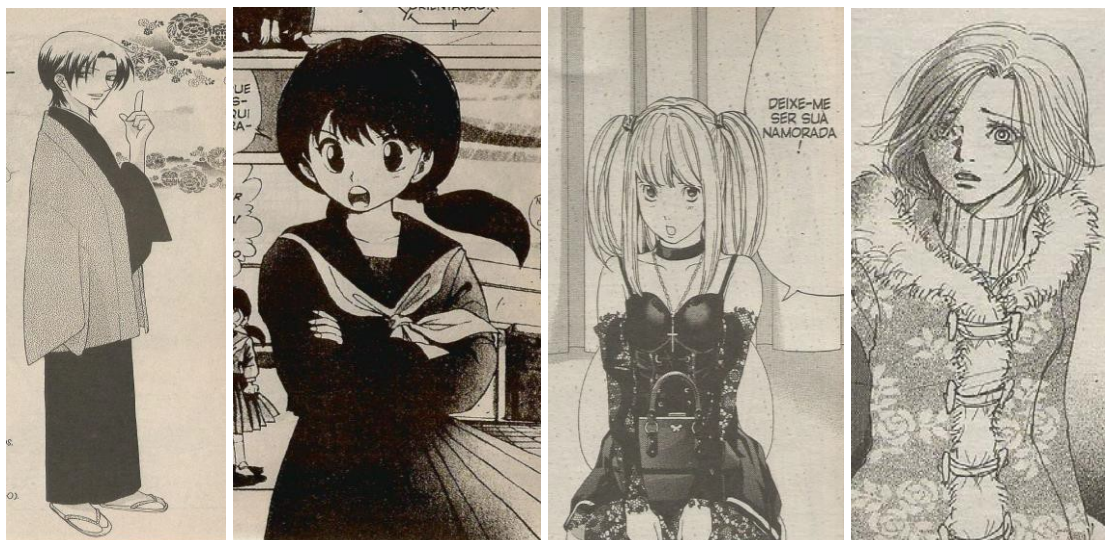


Figura 65: Ilustra-se as personagens Sohma Shigure em *Kimono*, Yukimura Keiko em uniforme escolar, Amane Misa conforme as tendências da *kuro* e *punk lolita* e Komatsu Nana em vestimentas ocidentalizadas.

Faz-se necessário salientar que equivalentemente à representação de estilos subculturais e vestimentas, os *mangá* também originam padrões estéticos aderidos por sujeitos leitores. Esse é depreendido por *cosplay* (contração das palavras em língua inglesa *costume* e *play*, *kosupure* em japonês), uma representação da personagem e de seu caracterizar que, segundo Caillois (1958), viabiliza a transmutação de incumbências sociais atrelados à puerícia e à maturidade da fase adulta por meio do mimetismo. Arraiga-se no aquiescer social do transvestimento como personagens de *mangás* outro hiato cultural entre o Japão e Ocidente, mais especificamente o Brasil, onde a prática cultural do *cosplay* excede a assimilação do imaginário ao cotidiano e à cultura de massa japonesa. Enquanto, no Brasil, assim como no Ocidente, são estabelecidos momentos específicos para essa fantasia, como convenções e encontros, essa prática sociocultural encarrega-se do abrando de restrições e atribuições morais arraigadas à faixa-etária e aos sujeitos feminino e masculino; além da viabilização na demonstração de sentimentos (JENKINS, 1992; ITO, 2005).

Decorrente de preceitos que visam a uma hegemonia social, a interdependência social japonesa demanda o expressar e cambiar implícito de sentimentos, *haragei*. Uma vez que o demonstrar de sentimentos, assim como de opiniões que destoem do social, no Japão, é depreendido como culturalmente inadequado, emprega-se o pressupor de intenções e ideias. Tais interpretações, são arraigadas a uma abrangente lista de possibilidades socioculturais nipônicas e, portanto, de complexa compreensão a indivíduo para além das fronteiras japonesas. Atrelam-se importantes concepções culturais *haragei*, como *amae*, *honne*, *tatamae*

e *ishin denshin*.

Apreende-se *amae* como uma afinidade e auxílio mútuos. Sua aplicabilidade sociocultural atrela-se ao fato de que no Japão não existe a recusa de convites ou pedidos de ajuda. É em um aceite hesitante, porém, que se compreende-se uma reverente negativa. Agrega-se ao *haragei* os conceitos significativos *honne* (traduzido como privado, único a cada sujeito) e *tatamae* (compreendido como público, comportamento social), que são implicitamente ensinados ao sujeito nipônico e visam ao não ofensa de outrem. Para tanto, quando entre sujeitos, deve-se omitir *honne* e externar unicamente *tatamae*. Define-se o preceito *ishin denshin*, símil ao conceito *haragei*, como compreensão intuitiva sem a utilização de palavras, somente com a leitura da linguagem corporal. Enquanto na abstração *haragei* há a imprescindibilidade no preenchimento de lacunas deixadas pelos locutores para a compreensão e a comunicação; *ishin denshin* não o requer, uma vez que sua compreensão vem da linguagem corporal (MATSUMOTO, 1988; DAVIES; IKENO, 2002).

No *mangá*, o conceito *haragei*, assim como *amae*, *honne*, *tatamae* e *ishin denshin*, equivale ao sinal de pontuação reticências entre conversas ou a uma grande quantidade de quadros onde personagens observam-se em silêncio (Figura 66). Nessas pausas, concatenam-se inferências à interação das personagens, não a seus diálogos. Logo, correspondem-se os minutos de silêncio entre personagens, de acordo com o contexto, como um sim, um sim hesitante ou um não sei. Utiliza-se desses conceitos quando intenta-se o demonstrar de sentimentos em *shōjo mangás*, como o amor – em sua versão ocidentalizada –, o afeto entre amigas e familiares, o temor, dentre outros; e em *shōnen mangás*, como a admiração, a hostilidade, o carinho entre companheiros de mesma equipe ou entre os sujeitos feminil e varonil. Para o sujeito leitor brasileiro, por não compartilhar desse aspecto cultural, tende-se a interpretação do silêncio entre personagens, assim como a não explicitação de sentimentos, como a representação de indefinição, imprecisão e incerteza. Destarte, a utilização de *haragei* como uma das formas implícitas no manifestar de emoções é de demasiada multiplicidade para o grupo leitor não conhecedor de aspectos socioculturais nipônicos.

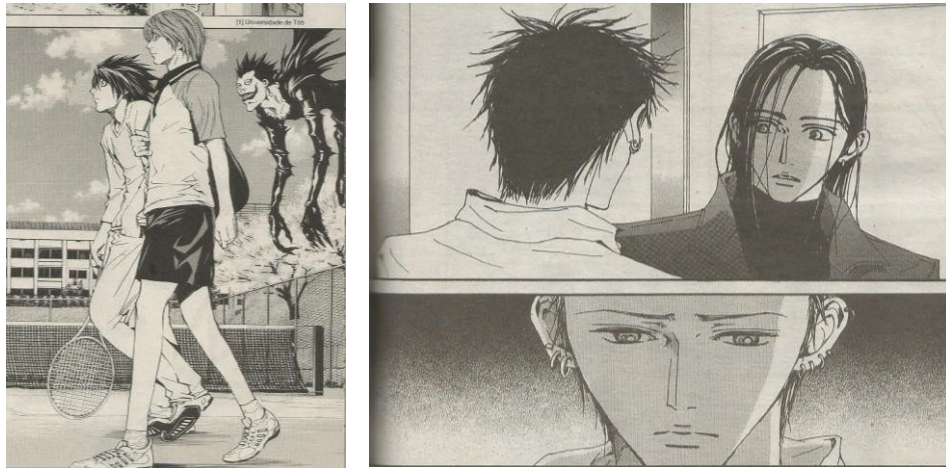


Figura 66 e 67: Traduzir intersemiótico dos conceitos *haragei*, *amae*, *honne*, *tatamae* e *ishin denshin* com o transcorrer de quadros onde personagens observam-se em silêncio. Faz-se um paralelo no representar desses preceitos em uma narrativa *shōnen mangá* (esquerda) e *shōjo mangá* (direita).

De mesma complexidade de compreensão, há o conceito nipônico de beleza nipônico. Sob influência sócio-cultural imposta pelo Pós-Guerra e a ascensão do *shōjo mangá* ilustrado por *mangakás* sujeitos femininos – conforme discorrido do segundo capítulo deste estudo –, estabeleceu-se a distinção entre os sujeitos *bishōnen* e *bishōjo*. Termo utilizado para a caracterização do sujeito feminino púbere e venusto, de traçado estético exacerbado quanto à ilustração do tamanho dos olhos e cílios, a graciosidade de movimentos e vestimentas e à aparência esguia e frágil da personagem feminina. Tal descrição é unânime entre as protagonistas femininas em *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana*. Já a ilustração de personagens *bishōnen*, leia-se o retrato do sujeito masculino com traçados de forma a representar esse como afeminado, é discrepante do traçado da face sisuda e austera e do corpo esguio e musculoso. Representação constante em *shōjo mangás*, as personagens masculinas Franz Charming (*A princesa e o cavaleiro*), Kurama (*Yu Yu Hakusho*), membros da família Soham Yuki, Ayame e Momiji (*Fruits Basket*), Honjo Ren e Ichinose Takumi (*Nana*) são ilustradas como *bishōnen*.

Uma vez que as caracterização e ilustração das personagens são equivalentes às suas incumbências sociais, aspectos culturais são representados, engendrados e indagados por meio do traçado da descrição binário e dicotômico de sujeitos feminino e varonil em *mangás*. Seja esse pelo conceito *omoiyari*; pela caracterização de vestimentas; pelos princípios do *wabi-sabi*, *haragei*, *amae*, *honne*, *tatamae* e *ishin denshin*; ou pela idealização da beleza nipônica com personagens *bishōjo* e *bishōnen*.

### 3.7.7 A estratificação de sujeitos feminino e masculino e suas atribuições quanto à sociedade

Mesmo com a ascensão do movimento feminista dentro e para além das fronteiras japonesas, percebe-se a representação do sujeito feminino e masculino por meio de suportes de leitura como parte de uma realidade de estratificação de sujeitos. Entremédio a isso, faz-se necessário indagar quanto às incumbências sociais – como empregos e ofícios, organização familiar, sexualidade e reprodução, matrimônio e divórcio – atribuídas a esses sujeitos em um Japão contemporâneo.

Atrelam-se as relações de sujeito e a organização familiar nipônica a um elaborado sistema de restrições socioculturais arraigado a aspectos históricos nacionais. O *koseki*, registro social exigido pelo governo com informações detalhadas de cada sujeito pertencente à família, engendra o conceito de casta familiar. A relevância de tal registro explicita-se em situações como a busca de um emprego – prática que visava, também, a discriminação de grupos minoritários –, vaga em escolas e universidades, dentre outros. Uma vez que cada *koseki* é um representativo equivalente à estruturação de cada casta familiar, faz-se necessário ao sujeito japonês ter seu cartão de residente (*jūmin-hyo*). Esse serve como uma ferramenta para o policiamento social e como o reflexo da ideológica *ie* (traduzida literalmente como casa, residência ou família). Nesse, estabelece-se uma sociedade patriarcal com a valorização do laço sanguíneo – real ou simbólico por meio do matrimônio – entre todos os membros do *koseki*.

Resquício histórico, o estabelecer de uma autoridade patriarcal é passado de geração a geração e com essas há determinações que vão desde aspectos cotidianos até contratos matrimoniais. Conquanto a vicissitude socioideológica do *ie* coexista aos princípios de igualdade entre os sujeitos feminino e varonil na sociedade contemporânea nipônica, depreende-se a perpetuação do sistema *koseki* como prática coletiva. Segundo esta, encetam-se preceitos quanto ao rebento ilegítimo, ao divórcio, ao adotar de sobrenome após o matrimônio, ao jazigo familiar e ao *seki* e *ie*.

Discriminados como cidadãos de primeira e segunda castas, assegura-se somente à criança nascente sob o contexto conúbio o privilégio de um sobrenome e da classificação dentro da estrutura hierárquica familiar. Como o sistema *koseki* exige que todos os nascimentos sejam registrados sob a documentação familiar da mãe, mesmo os colocados para a adoção, opta-se pelo aborto – ilegal, porém moralmente aceito – em detrimento ao penalizar e ao estigma social de um filho ilegítimo, depreendido como desacato à estrutura familiar tradicional japonesa.



De mesma extensão, o sistema *koseki* dissuade a ascensão do número de divórcios no Japão com o registro oficial desse percentual, assim como o de matrimônios. Compreendido como responsabilidade governamental, refrear separações é decorrente do submetimento econômico do sujeito feminino ao masculino e, sobretudo, da alteração do registro de prole do sobrenome paterno ao materno com o passar de cidadão de primeira para segunda casta. Sucintamente, o sistema familiar obsta o divórcio e, concomitantemente, propala o ideal de uma estrutura matrimonial patriarcal.

Nesse mesmo sistema, a escolha de um único sobrenome, sendo majoritário o uso do nome da família do marido. Há, também, o desafio do rígido *koseki* quando o casal decide pela prática do *fu bessei* (o manter de sobrenomes diferentes, embora legalmente casados), assim como o uso do nome da família da esposa. Quanto aos filhos do casal, exige-se um único sobrenome entre irmãos – normalmente o paterno – para salvaguardar o tradicionalismo da família nipônica.

Concatenado à ideologia *ie*, a prática fúnebre é convencionada a uma linhagem histórica. Destarte, concede-se o privilégio em ser sepultado no jazigo familiar a cônjuges e a filhos legítimos. Outrossim, atrela-se, em amplo contexto, o sistema social japonês ao ideal *seki*, depreendido como o pertencer a um estrato social é equivalente ao seu registro formal. Com o entremear social desse princípio, faz-se de suma importância ao sujeito japonês saber a qual *koseki* faz parte, pois, por meio desse, estabelece-se seu cadastro *gakuseiki* (escolar), *kiseki* (obituário), dentre outros. Embora prática comum entre sociedades, o sistema de registro – CPF, RG, certidões de nascimento e casamento, por exemplo – difere em seu âmago ideológico. No Japão, o cadastro familiar propicia o controle indireto do governo, a perpetuação de uma sociedade patriarcal, as estratificações sociais, a influência de uma segmentação binária e dicotômica entre sujeitos feminino e masculino e o estabelecer de incumbências desses.

Dentre atribuições divergentes, ao sujeito feminino conferem-se empregos no setor terciário, em indústrias na produção de vestuário e alimentação, no sistema educacional e, embora em ínfimo número, em grandes empresas ou em âmbito político. Já o sujeito masculino exerce ofícios nos setores primário e secundário, além da prevalência em áreas como saúde, política e em grandes empresas. Em um contexto abrangente, porém reflexo da segmentação de indivíduos, apreende-se o alicerce de preceitos à sociedade nipônica na instauração de três decisões essenciais exclusivas ao sujeito feminino quanto ao matrimônio, à reprodução e à efetivação de atividades com o adentrar dos filhos na escola. Essa deliberação

reverbera dois aspectos socioculturais arraigados da dicotômica relação entre sujeitos no Japão: a inevitabilidade do sujeito feminil permanecer trabalhando enquanto há a necessidade do provimento e zelo da prole e o regresso ao mercado de trabalho de meio período quando os filhos encontram-se em idade escolar.

No consolidar desse processo segmentário, denomina-se a força de trabalho do sujeito feminino quanto à sua competência. Ofícios de tempo integral categorizam-se em *sogo shoku* e em *ippan shoku*. Como o estatuir de carreiras e atribuições equivalentes às do sujeito masculino, ao sujeito feminino demanda-se *sogo shoku*, leia-se o exceder da carga horária diária e o continuar a trabalhar mesmo com o nascimento de filhos, cujo educar passa a ser atribuído a terceiros. Já com *ippan shoku*, é constituído por funcionárias com encargos ínfimos e, assim, de salários mais baixos. Justifica-se esse diferir pela dimensão do investir na formação e aperfeiçoamento dessas duas categorias, uma vez que se depreende o exercer concomitantes das funções corolários à materna e à carreira como inexequível. O expandir da comparência do sujeito feminino no mercado de trabalho e o decrescer da taxa de natalidade no Japão engendraram o sancionar de leis que, apesar do estatuir de uma similitude entre sujeitos de mesma qualificação educacional, beneficia-se de outra disparidade social nipônica quanto ao acesso ao aprimorar educacional. À luz desta, regularizam-se e consolidam-se práticas discriminatórias.

Ao optar por não realizar ofícios nas realidades *ogo shoku* e *ippan shoku*, o indivíduo feminil explicita prioriza realizações individuais fora no contexto de carreiras e profissões. Sugere-se, assim, que o impregnar de normas socioculturais quanto à escolha e ao exercer profissões difere entre sujeitos, sendo o masculino exacerbadamente doutrinado quanto à lógica corporativa, enquanto ao feminino atrelam-se duas ordens sociais distintas. A primeira de estrutura capitalista mensura, com base no salário da figura dominante – pai, irmão ou esposo –, quanto é necessário ser paga para uma confortavel. O segundo sob o domínio patriarcal incute a igualdade entre sujeitos e, dessa forma, a autonomia socioeconômica. Nessa perspectiva, identificam-se quatro grupos de sujeitos femininos: a que trabalha meio período, a que tem uma carreira, a dona de casa em tempo integral e a que efetua atividades e atribuições junto à comunidade.

Até a Segunda Guerra Mundial, assentia-se as violências doméstica e psicológica como corriqueiras ao matrimônio. Realidade que perdura de forma velada na sociedade contemporânea (YOSHIO, 2002; FRÜHSTÜCK, 2003), com a ausência de subsídios governamentais para a ampliação do número de abrigos comunitários para mulheres vítimas.

Conferidos à incompatibilidade de personalidade e a incumbências sociais, tem-se qualquer ato de agressão como banal. Destarte, a abrangência da violência doméstica no Japão estende-se de sujeitos feminino e masculino à familiar com a hostilização física e verbal de prole contra seu progenitor. Esses incidentes refletem um sistema patriarcal e seu imperar sob o indivíduo e a organização familiar japonesa.

De mesma agressividade, a coação sexual, *sekuhura*, está antagonicamente associado à violência doméstica – em decorrência de movimentos feministas e da mudança de percepções socioculturais –, é compreendida como encargo nacional no estabelecer de uma sociedade igualitária entre sujeitos feminino e masculino. Logo, objetiva-se a repressão da violência sexual por meio do pagamento de tributos ao indivíduo vítima e do discriminar de ações de coação sexual, como o contato corpóreo inapropriado em locais e em transportes públicos, a exibição de fotografias retratando o nu feminino e as piadas de cunho sexista.

O processo matrimonial é, também, reflexo de um sistema de estratificação de sujeitos. Semelhantemente ao conjúgio por conveniência – decorrente de eventos públicos organizados por famílias interessadas na união, *miai* em japonês –, arraiga-se o enlace por amor à ideologia *ie*, com o ressaltar da relevância da consanguinidade, linhagem familiar e estratificação social. Constata-se, portanto, que a prática do desposório no Japão é alicerçada em similaridades cultural, educacional e de estirpe. Nessa perspectiva, engendram-se os dois sistemas familiares contradizentes entre os que perpetuam o ideal *koseki* e os que refletem a extinção de um preceito alicerce social nipônico.

A estabilidade econômica como escopo primordial social reivindica do sujeito japonês, majoritariamente ao masculino, a abdicação do tempo ao lado de seu núcleo familiar em detrimento de honorários superiores. À luz disso, estabelece-se um núcleo familiar centralizado em uma progenitora responsável pela criação dos filhos. Decorrente da decrescente taxa de natalidade no pós-Guerra, a família japonesa – caracterizada como nuclear – é constituída por progenitores e no máximo por dois rebentos, o que enceta ao sujeito feminino autonomia dos pais de seu cônjuge quanto às incumbências como dona de casa e mãe. Conseqüentemente, essa independência acarreta a solidão e a alienação à esposa que, para esquivar-se de aspectos como a extensa carga horária de trabalho do esposo, enfoca na criação dos filhos com excessiva proteção e expectativa, suscitando esta centralização social como uma subcultura perpetuada entre famílias semelhantes. Para essas, engendram-se associações com outras famílias nucleares e grupos de assistência mútua. Salienta-se que essa organização familiar é mais habitual em ambientes urbanos.

Já famílias em províncias, devido ao habitar de três gerações em uma mesma propriedade, viabiliza à progenitora uma maior liberdade para ocupações ou ofícios para além do seu núcleo de linhagem; além na perduração de tradições. Nessa coabitação, evidenciam-se tensões entre gerações por meio do relacionamento entre sujeitos femininos. De um lado, há os preceitos de submissão e subserviência advindos de um Japão pré-Segunda Guerra Mundial, enquanto, de outro, há o reverberar de influências da modernidade e da gradual ocidentalização com os conceitos de autonomia e não constrição. Rotula-se essa estrutura familiar como de geracional.

A partir da década de 1980, a convencionalidade da noção de doméstico nipônico diversificou drasticamente com o reconhecer de sujeitos que domiciliam em mesma casa sem estar casados, mãe solteira e homossexual. O identificar desses não equivale ao seu assentir, uma vez que esses divergem de preceitos convencionais à sociedade nipônica acerca da constituição do conceito de família. Essas modificações, outrossim, fomentaram certa flexibilidade de atribuições aos sujeitos feminino e masculino.

Equivalentemente a estratificação estipulada pelas oportunidades e encargos no mercado de trabalho nipônico, a sexualidade é compreendida como uma forma de controle de corpos de sujeitos. Resultante de equívocos culturais, a sexualidade, do ponto de vista ocidental, ou melhor, o que é depreendido como sexual, é um dos aspectos culturais japoneses de interpretação completamente opostas àquelas pretendidas. O que difere, portanto, são as regras culturais (BENEDICT, 1954; MAINICHI, 2000; YOSHIO, 2002; FRÜHSTÜCK, 2003). Antagonicamente, a repressão ao uso da pílula anticoncepcional acarreta o aborto como uma alternativa contraceptiva. Remete-se tal realidade à ínfima influência da doutrinação do Cristianismo no Japão, da ideologia *ie* e, sobretudo, do informar erroneamente os efeitos morais e colaterais advindos com o uso da pílula anticoncepcional. Vendida somente sob prescrição médica, segundo o governo japonês, a legalização do uso dessa fomentaria o corrompimento e a promiscuidade feminina. Nessa perspectiva, sem a temeridade de uma gravidez, incita-se uma liberação sexual e, assim, o solapar da respeitabilidade do sistema familiar nipônico. Não obstante a essa política moralizante atrelada à figura feminina, não há a repressão explícita do ato sexual no Japão. Ocorre, porém, o hiato entre preceitos morais e a uma realidade comportamental, na qual a juventude é cingida com narrativas eróticas e imagens de cunho sexual, enquanto há esquivo na educação sexual de crianças e jovens (MAINICHI, 2000; YOSHIO, 2002). Isso tudo, por sua vez, faz com que se incite uma conjuntura de gravidez indesejada, aborto e, assim, ofertório religioso

com o presentear de estatuetas em formato de bonecas (*mizuko jizo*) a templos.

No Japão, a prática de relacionamentos entre pessoas de mesmo sexo biológico, sendo por contato físico ou demonstrações de carinho, atrela-se a tradições do ciclo dos sentimentos humanos. No Japão feudal, concebia-se o elo homossexual durante sujeitos como prazeres prerrogativos aos estratos de samurai, sacerdote e gueixas. Mesmo com as transmutações socioculturais decorrentes primeiramente da Restauração Meiji e do predomínio ocidental no pós-Guerra, não se agregam os relacionamentos homoafetivos japoneses aos preceitos ocidentais de patologia ou à transgressão de doutrinas religiosas. Ressalva-se, porém, o não interferir da opção sexual individual em sua incumbência social. Este incita ao sujeito nipônico a estabelecer de um núcleo familiar com um indivíduo de diferente sexo biológico concomitantemente ao relacionamento com alguém de mesmo sexo. Há, também, transposições de binárias atribuições com o transvestimento da identidade feminina ou varonil, corriqueiro nos teatros *Kabuki* e *Takarazuka* com o usufruir de identidades sexuais que contestam pressupostos socioculturais.

Apenso às demais instâncias formadoras de identidades de sujeito, os preceitos arraigados e perpetuados em contextos socioculturais, familiares e escolares são alicerces para a doutrinação de incumbências específicas e binárias aos sujeitos feminino e masculino. Nesse sentido, faz-se necessário estabelecer um paralelo entre o influenciar dessas esferas sociais na caracterização das personagens de *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana*, razão pela qual se crescem, aqui, na caracterização básico e primordial dos sujeitos feminino e varonil em *shōjo* e *shōnen mangás*, particularidades de personagens relevantes para a narrativa.

Perfil primacial ao indivíduo feminino em narrativas *shōjo*, infere-se a personagem como afável, esperta, de fisionomia frágil, venustidade e candura. Essa convive em universos díspares, porém, correlatos, onde experiencia conflitos pessoais, como o amor, a amizade e o vislumbrar do futuro. O amadurecimento da personagem é parte de sua vivência e não como escopo que norteia sua vida. Logo, Safiri (*A princesa e o cavaleiro*), Honda Tohru (*Fruits Basket*), Osaki Nana e Komatsu Nana (*Nana*), embora descritas com especificidades atreladas à época da publicação do *mangá*, são personagens análogas quanto ao visar à sua autopreservação e à sua felicidade.

Decorrente à instituição de que o entronizar ocorre somente a sujeitos masculinos, Safiri transveste-se e atua como príncipe, impedindo o destituir do trono a seus progenitores. Descreve-se a protagonista de *A princesa e o cavaleiro* sob os modelos das personagens

feminina e masculina de narrativas *shōjo mangá*. Fisicamente, Safiri tem cabelos negros e curtos, olhos verdes com cílios longos e expressivos, é esguia, de estatura média e de extrema beleza; enquanto sua transformação em indivíduo varonil intercorre com a utilização de uma peruca loira. Caracteriza-se a psique da princesa-príncipe como submissa, altruísta, com um forte senso de justiça, destemida e hábil com as técnicas de embate com espada. No exercer de duas atribuições dicotomicamente distintas, Safiri é instruída pelo professor Uranari em como ser um rei, com a maestria em artes marciais, uso da espada, montaria, erudição, austeridade e acedente aos preceitos do *bushidō*. Caracterização adversa à devaneadora, romântica e, eventualmente, frívola protagonista que prefere fantasias com vestidos e sentimentos para com o príncipe Franz Charming. Safiri veste-se de forma conservadora em ambos papéis desenvolvidos. Nessa referência comportamental, o *mangaká* Tezuka Osamu perpetua estereótipos de uma valorização identitária japonesa do período pós-Guerra atrelados a um sistema de organização social alicerçado em preceitos confucionistas e prerrogativas cuja atribuição de papéis explicita Safiri-princesa como inferior e, assim, subserviente.

Honda Tohru, protagonista de *Fruits Basket*, é retratada como polida, otimista, extremamente simpática, recatada e altruísta, embora sem grandes atrativos físicos e, em decorrência de sua baixa estatura, de semblante pré-pubescente. Pariforme a Safiri, Honda Tohru tem olhos imensos e brilhantes, o que lhe confere vivacidade e inocência. Acentua-se essa perspectiva com a ilustração de seus cabelos castanhos, lisos e longos e sua postura com movimentos graciosos. Quanto à sua vestimenta, a protagonista traja frequentemente seu uniforme escolar ou vestuário pudente e feminino, com saias abaixo do joelho. Com o falecimento de seus progenitores, Honda Tohru sacrifica seu conforto e segurança conforme os preceitos de orgulho japonês e, revés ao que se considera socialmente aceitável no Japão, expõem abertamente seus sentimentos às demais personagens, além de olhá-las nos olhos. Sua candura não lhe permite reconhecer a maldade existente em outrem, de forma a ter interpretações romantizadas dos eventos em sua vida, o que lhe confere ser alguém não muito esperto. Evidencia-se nessa concepção romanesca o ideal do casamento como o maior sonho de todo o indivíduo feminino nipônico, percepção essa assimilada pelo comportamento de sua mãe.

Caracterizadas de belezas contrastantes entre si e condizentes à efígie da personagem feminina em *shōjo mangá*, difere-se Osaki Nana e Komatsu Nana (*Nana*) de acordo com suas vestimentas e, sobretudo, por suas condutas quanto às atribuições sociais japonesa. Destarte, Komatsu Nana retrata parte da personificação do sujeito feminino japonês contemporâneo

com o descomedir de seu consumismo, o equivococar da atração sexual por paixão, o necessitar da validação das demais personagens; esses exacerbados pelo portar-se de forma pueril, constante mudança de empregos e vestimentas recatadamente. Caracteriza-se Osaki Nana como insurreta, por suas vestimentas sensuais, piercings e tatuagem, além de ousada, destemida e eventualmente hostil. Essa comporta-se com seriedade e sensatez. Percebe-se, nessas condutas, a adequação aos preceitos sociais estipulados por um núcleo familiar, sistema escolar e demais sujeitos, assim como o impugnar desses. Fazendo uso do descrever das protagonistas como desconformes, a *mangaká* Yazawa Ai estabelece a impugnação dos preceitos e às incumbências atrelados ao sujeito feminino japonês e, dessa forma, a evidencição de morosas transmutações socioculturais. O ascender da banda de Osaki Nana, o Black Stones, ao sucesso, enceta a protagonista como símbolo de um sujeito feminino menos subserviente a preceitos socioculturais estandardizantes.

Ainda que suas caracterizações interpelem a idealização do sujeito feminil como frágil, gracioso e dócil, traduz-se por meio das personagens de Safiri, Honda Tohru, Osaki Nana e Komatsu Nana transmutações no conceituar desse indivíduo. De produtoras e reprodutoras durante a Segunda Guerra Mundial, diversifica-se o deprender desse sujeito com relativa legitimação de indivíduos acerca do transgressão de atribuições, indumentários e do retrato do ato sexual como prazeroso. Antagonicamente, a descrição das personagens femininas em *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho* e *Death Note* perpetuam estereótipos quanto à vulnerabilidade e à subordinação de personagens femininas pariformes ao conceito de segregação e restrição da liberdade sexual, ofícios, esposórios, dentre outros.

Em *Dragon Ball*, a busca das esferas do dragão é decorrente do intento de Bulma (alusão à palavra calcinha, *bloomers*) em encontrar um namorado. Brilhante ao ponto de produzir equipamentos eletrônicos para rastrear a localização das esferas, a personagem esmera-se em ser considerada uma das mais belas pelas demais personagens da narrativa, explicitando, dessa forma, sua vaidade e egoísmo. Assim como a personagem Goku, Bulma é uma releitura de Xuanzang, do mito chinês *Jornada ao Oeste*, enquanto sua fisionomia é similar ao sujeito feminino ocidentalmente sensual, sem a consagrada ilustração de olhos grandes e brilhantes ou compleição física franzina. Descreve-se a personagem como de personalidade temperamental e oscilante entre o que se considera varonil, como o imiscuir-se em peripécia ou embates, e o que se infere como feminil, como a compra de roupas ou o colocar-se em perigo.

Botan, Yukimura Keiko e Mestre Genkai são personagens femininas que se

sobressaem na trama de *Yu Yu Hakusho* devido à bravura, à sagacidade e à destreza. Equivalente ao ceifador no Ocidente, atribui-se a Botan, um *shinigami*, o acompanhar de espíritos até o Mundo Espiritual. Embora se atrele seu figurar à morte, a personagem é ilustrada com cabelos longos, feições e compleição física semelhantes à Bulma e, portanto, díspar das personagens femininas em *shōjo mangás*. Suas vestimentas, majoritariamente *kimonos*, são catitas, tradicionais e decorosas. O caracterizar da psique da personagem também vincula-se a adjetivos como desastrada, otimista e medrosa. Botan, ao transformar-se em elo entre o Mundo Espiritual, leia-se rei Enma e seu filho Koenma, e Urameshi Yusuke, principia uma fraternidade com a protagonista e, assim, passa a ser depreendida como emissora de suas emoções.

Descreve-se Yukimura Keiko, amiga de infância e objeto da afeição de Urameshi Yusuke, como afável, destemida, inteligente, teimosa, de confiabilidade e, da mesma forma que Bulma e Bota, embora valente, carecente de ser protegida e resgatada quando em perigo. Já sua ilustração retrata um sujeito cândido, recatado, de venustidade e de uma beleza próxima ao biotipo nipônico. Decorre-se do elo afetivo entre Yukimura Keiko e Urameshi Yusuke a representação das atribuições entre cônjuges, onde se espera do sujeito feminino o zelo para com o sujeito masculino, como afazeres domésticos e amparo emocional.

A Mestre Genkai é responsável pelo aperfeiçoamento das técnicas de embate e força espiritual de Uramsehi Yusuke. Ilustrada como uma anciã e trajante de vestimentas de artes marciais que remetem a tradições budistas, é descrita por meio de sua potestade física e espiritual, vivacidade, determinação e honrar ao *bushidō*. Entrementes a treinos ímprobos, exacerba-se o pragmatismo e a atitude inflexível da personagem que, no averiguar da probidade e do aspirar de seu discípulo quanto ao aprimoramento como indivíduo, considera Urameshi Yusuke como seu progênito. Decorrente desse vínculo, Mestre Genkai malpara-se para proteger física e psicologicamente seu sucessor durante os torneios. À luz desta, infere-se o representar do ideal da figura materna japonesa, uma vez que se atribui ao sujeito feminino o abdicar do próprio conforto para o salvaguardar e educar de sua prole. Salienta-se que o retratar da maternidade por meio da personagem da Mestre evidencia o que se considera socialmente apropriado em contraposição à Urameshi Atsuko, progenitora de Urameshi Yusuke, alcoólatra e de conexão com o *Yakuza*.

Semelhante a Bulma, Amane Misa (ou Misa-Misa) é sagaz ao ponto de desvendar a misteriosa identidade de Kira e abdicante, entretanto, de suas qualidades em barganhar pelo afeto de Yagami Light. Para tanto, torna-se subserviente e a segunda justiceira em posse de



um *death note*. Ilustrada com exuberante beleza, de cabelos loiros e compridos, olhos castanhos e esguia, a personagem usufrui desses atributos para tornar-se uma supermodelo, atriz e cantora. Suas vestimentas, em estilo Lolita<sup>71</sup>, entremeiam o deprender paradoxal da personagem como volúpia e cândida, descrever primordial para a popularidade de Amane Misa. À medida que essa se perquire por ainda não ter enamorado Yagami Light, expressa sua insegurança para com as demais personagens femininas, chegando ao caracterizar frívolo. Esse titubear propicia o compreensível manipular de Amane Misa, seu *shinigami* Rem, de seu *death note* e de sua carreira profissional. Por meio desse, infere-se uma apreciação acerca do resignar e abnegar voluntário por parte do sujeito feminino nipônico quando em imediação ao exercer de seu encargo social patriarcal, leia-se todo o atribuir atrelado ao esposório.

A caracterização de personagens femininas conforme suas incumbências sociais ou sua idealização alicerça-se em doutrinas Confucionistas e preceitos pré-Segunda Guerra Mundial. Descreve-se as personagens masculinas em *shōjo* e *shōnen mangás* como uma releitura do príncipe encantado popularizado em contos de fadas ocidentais ou como a efígie do cidadão-soldado japonês. Uma constante nessa é a abnegação de sua vida no seguir e honrar o *bushidō*. Logo, o ilustrar do sujeito masculino por meio das palavras e imagens que retratam Franz Charming, Goku, Mestre Kame, Urameshi Yusuke, Kuwabara Kazuma, Kurama, Hiei, Sohma Shigure, Sohma Kyo, Sohma Yuki, Yagami Light, L, Honjo Ren e Ichinose Takumi sob o conceituar do símbolo *samurai*.

Herdeiro da Terra de Ouro, reino vizinho da Terra de Prata, o príncipe Franz Charming (*A princesa e o cavaleiro*), assim como em narrativas de novela de cavalaria e conto de fadas ocidentais, apaixona-se por Safiri na primeira vez em que a encontra. Ilustrado como pundonoroso, de beleza imponente e de extrema ingenuidade, como releituras de *Cinderella* e das peças shakespearianas *Como gostais* e *A noite de reis*, não depreende Safiri-príncipe de seu objeto de afeto. Por ser do mesmo estrato social que a princesa, é de mesma erudição e maestria em artes marciais e embate com a espada. Faz-se necessário salientar que embora classificado como um *shōjo mangá*, *A princesa e o cavaleiro* é de autoria de um *mangaká* homem e, logo, averigua-se o descômodo na caracterização de sentimentos entre as personagens, coincidindo com aspectos socioculturais japoneses.

Atribui-se a Shigure, Kyo e Yuki, personagens de *Fruits Basket*, membros da família Sohma, o tutelar de Honda Tohru, cada um motivado por objetivos individuais. Sohma

---

71 Ou Loli é uma subcultura japonesa originada nas décadas de 1970 e 1980, inspirada na cultura *kawaii* (cuja tradução é fofo ou adorável) e depreendida como inocente, pueril e elegante. Uma identidade visual desse subgrupo é o usar de sombrinhas como acessórios.

Shigure (*Shigurezuki*<sup>72</sup>, traduzido como mês das chuvas) é o patriarca na casa onde Honda Tohru passa a residir após o falecimento de sua mãe. Amaldiçoado pelo signo do cão, Sohma Shigure é um aclamado escritor de literatura de massa sob o pseudônimo feminino de Kiritani Noa. É descrito com a ênfase de sua descontração, garbosidade, contumácia, lascividade com provocações de conotação sexual e, paradoxalmente, maturidade e perspicácia. Já sua ilustração é como alto, venusto e sedutor, ou seja, como um sujeito a ser admirado. Decorrente do esconjuro de sua família, não se autoriza a expressar seus sentimentos romanescos para com sua prima Sohma Akito, uma vez que está hierarquicamente abaixo dela. Explicita-se, desse modo, por meio do manipular de Honda Tohru por Sohma Shigure para findar o infortúnio de sua família, aspectos sociais nipônicos como o não comedir de esforços quando se almeja algo e o engendrar de normas e regras de acordo com determinados interesses.

Nascido sobre o signo do rato no zodíaco chinês, Sohma Yuki, referido pelos colegas de escola como príncipe, é descrito por sua extrema beleza, delicadeza, insegurança e, assim, introspecção. Sua caracterização é exacerbada por sua formalidade, erudição, polidez e afabilidade. Ilustra-se Sohma Yuki de forma andrógina, decorrente do seu corte de cabelo, vestimentas coloridas, delicadeza e graciosidade. Seu elo com Honda Tohru alicerça-se no ansiar em ter amigos, não admiradores parte de seu fã clube e na simulação em ser romanticamente interessado pela protagonista feminina para incitar uma disputa com Sohma Kyo.

Assim como os demais integrantes da família Sohma, Kyo, quando abraçado por um sujeito do sexo biológico oposto, transforma-se em um animal parte da lenda que origina o horóscopo chinês. Essa personagem, amaldiçoada pelo signo do gato, responsabiliza seus progenitores, além de Sohma Yuki, por seus infortúnios e abusos. De cabelos laranjas, a mesma cor que adquire quando transforma-se em sua versão felina, ilustra-se Sohma Kyo com uma beleza mais próxima ao biotipo do sujeito masculino japonês e, contrário aos demais perturbados pela maldição, deve usar um amuleto budista em seu pulso para que não se metamorfoseie no espírito vingativo do gato. Concatena-se a esse caracterizar a personalidade competitiva, impulsiva, rude, enraivecida e, concomitantemente, afetuosa da personagem. Principiando como um dos embates entre os espíritos do rato e do gato, o despertar de sentimentos românticos por Honda Tohru e o reciprocá-los acarretaram no findar do esconjuro dos Sohma. Averigua-se, portanto, no transcorrer de *Fruits Basket* a solicitude da

---

72 Equivalente a outubro ou ao décimo mês no antigo calendário japonês. Este é o mês do cão.

*mangaká* Takaya Natsuki por meio de minudências retratadas nas personagens, como o encompridar de cabelos, o expandir de estatura e compleição física e o modificar de hábitos cotidianos.

Membros da banda de rock alternativo japonês Trapnest, Honjo Ren e Ichinose Takumi são os vínculos romanescos precípuos com as protagonistas de *Nana*. Noivo de Osaki Nana, guitarrista de uma banda em ascensão e de severas atribulações quanto à sua dependência em entorpecentes – essa decorrente de sua puerícia traumática – Honjo Ren é demasiadamente bonito. Ilustra-se essa personagem com cabelos negros e curtos, olhos castanhos, alto, esguio, porém musculoso; enquanto caracteriza-se sua psique, embora semelhante a Sid Vicious da banda Sex Pistols, como íntegra, afável e comprometida para com Osaki Nana e sua banda. Contraposto a essa, Ichinose Takumi sobrepuja sua também aterradora infância, enfocando seus traumas a Trapnest. Retrata-se a personagem como controladora, *workaholic*, honrada, íntegra, cativante, amável e de acentuada beleza e sensualidade. Com o engravidar de Komatsu Nana, Ichinose Takumi faz o que compreende como honrável e a esposa, mesmo com a possibilidade de o rebento não ser seu.

Dessa forma, infere-se o expressar de identidades distintas e transmutantes por meio de uma abrangente gama de representações e de traduções do sujeito varonil japonês como personagens masculinas em *shōjo mangás*. Fomenta-se esse modificar como corolário ao manifestar de sentimentos, como o amor romântico, o amparo e o salvaguardar para com a protagonista feminina; visto que o segmentar de gênero e subgêneros específicos para o público leitor feminino têm como enfoque narrativo emoções, assim como o compreender dessas. Salienta-se que o distinto exacerbar de adversidades e vicissitudes derivadas da afeição entre as personagens masculina e feminina é decorrente do segmentar narrativo como os subgêneros *mangá shōjo* (*A princesa e o cavaleiro*), *redicome mangá* (*Fruits Basket*) e *josei mangá* (*Nana*). Logo, príncipe Franz Charming, Sohma Shigure, Sohma Yuki, Sohma Yuki, Honjo Ren e Ichinose Takumi esmeram-se no expressar de seus sentimentos sob um contexto sociocultural atrelado ao necessário distinguir entre o distanciar físico e emocional (BENEDICT, 1954; DAVIES; IKENO, 2001; YOSHIO, 2002; FRÜHSTÜCK, 2003).

À medida que a caracterização das personagens Goku e Mestre Kame, de *Dragon Ball* (*kodomo mangá*); Urameshi Yusuke, Kuwabara Kazuma, Kurama e Hiei, de *Yu Yu Hakusho* (*seinen mangá*); Yagami Light e L, de *Death Note* (*seinen e gekigá mangá*), sob o contexto do *bushidō*, têm segmentação própria nesse mesmo capítulo, pondera-se acerca do amadurecer emocional e sexual destas. De nome atrelado ao doutrinar Budista e de tradução como

desperto para a vacuidade, Goku, ou Kakaroto, releitura do mito chinês *Viagem ao Oeste*, tem como identidade visual seu rabo de macaco. Ilustra-se a protagonista de *Dragon Ball* com cabelos negros e espetados, com expressões faciais que remetem ao ser cândido, amável e íntegro. Acresce-se a essas características o ser divertido, jovial, glutão, competitivo, modesto, leal, de altos padrões morais, demasiado honesto e ingênuo ao ponto de parecer obtuso, embora seja um dos únicos a voar sob a nuvem Nimbus. Enquanto Goku emprega a técnica do “paf-paf”, onomatopeia referente ao tocar na genitália de sujeitos para diferenciá-los em feminino e varonil, afama-se seu mestre Roshi, popularmente conhecido como Kame (tartaruga em japonês), por sua lascividade e técnicas em artes marciais. Caracteriza-se esse como centenário, prestigioso, atlético, multisciente, benevolente e vigoroso, tanto para repassar seu fastidioso treinamento a Goku e demais personagens, quanto para, de forma obstinada e assídua, solicitar ver a calcinha das personagens femininas. Não obstante ao seu paradoxal descrever, Mestre Kame, assim como as demais personagens varonis da saga, almeja o falecer por uma causa honrável. Ao recorrer ao revés âmbito cômico e sisudo do retratar dessa, o *mangaká* Toriyama Akira estabelece a popularização do sangrar do nariz como referência à excitação sexual, um dos simbolismos da narrativa imagética japonesa de maior complexidade de compreensão ao grupo leitor para além do Japão; além do disseminar de golpes marciais que fazem alusão a animais, comidas e personagens históricas, como o *kame hame ha* em menção ao grande Kamehameha, conquistador das Ilhas do Havaí em 1810.

Semelhante a caracterização de Goku e Mestre Kame, retratam-se as personagens de Urameshi Yusuke e Kuwabara Kazuma, de *Yu Yu Hakusho*. Estas são descritas como irritadiças, impulsivas, intimidantes, destemidas, vaidosas, néscias ou obtusas, desastradas, persistentes, leais, benevolentes, protetoras e fanáticas por embates e disputas. Tal similaridade acarreta, a princípio, uma hostilidade e um rivalizar entre as duas protagonistas. O ser respeitoso e o não embater contra mulheres são qualidades que diferenciam Kuwabara Kazuma de Urameshi Yusuke. Ilustra-se esta personagem com cabelos negros, curtos, lisos e organizados em um penteado semelhante ao utilizado na década de 1950 nos EUA, de olhos pequenos e castanhos, bela em concordância ao biotipo do sujeito masculino japonês, de estatura mediana, compleição física esguia, porém de demasiada potência física e espiritual. Já Kuwabara Kazuma é parruda, alta, de cabelos ruivos, curtos, crespos e em um penteado semelhante ao de Urameshi Yusuke, de rosto angular, com a maçã do rosto e o nariz protuberantes, o que acarreta seu deprender como o mais feio dos quatro amigos. Distingue-

se as protagonistas, também, pelo seu relacionar antagônico com as personagens femininas da narrativa. Kuwabara Kazuma, assim como o príncipe Franz Charming, apaixona-se por Yukina, meia irmã de Hiei, na primeira vez que a encontra. Parodiando o exacerbado expressar de sentimentos, aspecto primordial em *shōjo mangás*, o *mangaká* Togashi Yoshihiro utiliza de mesmos símbolos e identificações visuais no figurar as intenções romanescas de Kuwabara Kazuma, como o vociferar do amor e o prometer da perpetuidade desse. Urameshi Yusuke, no hesitar de sua afeição por Yukimura Keiko, destaca-se por sua inaptidão em comunicar-se com as demais personagens se não por meio de embates físicos, como o representar do sujeito masculino japonês, com suas breves e desajeitas demonstrações de afeto.

Kurama *Yoko* (demônio raposa em japonês), conhecido entre os humanos como Minamino Shuichi, e Hiei (sombra efêmera) agregam o grupo de protagonistas masculinas em *Yu Yu Hakusho*. Mesmo sendo demônios advindos do *Makai*, essas personagens são traçadas de forma díspar, embora complementar. Em sua forma humana, delineia-se Kurama semelhantemente às personagens femininas em *shōjo mangá*, com cabelos longos e ruivos, olhos verdes, grandes e brilhantes, corpo esguio e delicado; já como *Yoko* seu retratar assemelha-se ao biotipo masculino nipônico, exceto pelas orelhas e cauda de raposa, com olhos pequenos e escuros, cabelos longos e prata, alto, esguio e musculoso. Descreve-se a psique de Kurama como calculista, astuta, perspicaz, analítica, benevolente, confiável, leal, honrosa, zeladora de sua família e amigos e como alguém desapegada, entretanto, de suas emoções, para que não haja o desservir de seu raciocínio e inteligência. Tais qualidades são exacerbadas quando metamorfoseado em *Yoko* e acrescidas por sua crueldade e sadismo. É no identificar-se e no reverenciar para com essas que se fomenta o elo entre Kurama e Hiei.

A despeito do caracterizar de Hiei, ilustra-se essa personagem com baixa estatura, esguia, vigorosa, robusta, com cabelos negros, curtos e espetados em um penteado semelhante ao de Goku, de *Dragon Ball*, olhos pequenos, cerrados e que reforça sua aparência como cruel e sádico. No traçar de sua psique, enfoca-se no ser introspectivo, esquivo, semoto, cínico, misantropo ao ponto de escarnecer e desmerecer a necessidade da raça humana em ter emoções e estabelecer significações para com os outros. Assim como Urameshi Yusuke, Kuwabara Kazuma e Kurama, Hiei é de uma força física e espiritual descomunal, e o saber disso faz da protagonista arrogante e almejante em aperfeiçoar-se ainda mais. Logo, a personagem, possuidora do golpe *jao ensatsu* – ou as chamas negras do *Makai* – corresponde ao representar a razão histórico social para o envolver do Japão em batalhas e guerras.

Quanto ao relacionar-se afetivamente, infere-se por meio das personagens de Kurama e Hiei o estabelecer da identidade de gênero e de sexo biológico para além dos limites binários e dicotômicos tradicionais japoneses. Faz-se necessário, portanto, considerar a temática homoafetiva em publicações de *mangás* sob três perspectivas distintas: o explicitar de relacionamentos em subgêneros do *hentai mangá* (*yaoi*, *yuri*, *shōnen-ai*, dentre outros); o desassociar do enredo principal da homoafetividade sem o esboçar de discriminações entre os dois polos narrativos; e o fazer menções discretas ao elo homossexual, por meio de situações, como beijos, olhares, esbarrões ou toques. É dessa forma que se estatui a identidade homossexual velada entre as personagens de Kurama e Hiei.

Nessa mesma perspectiva, descreve-se a ligação entre Yagami Light e L, em *Death Note*. Ilustra-se essa personagem como esguia, jovem, alta, de cabelos negros e curtos, olhos castanhos e envoltos por olheiras decorrentes de sua insônia. Já essa tem cabelos lisos e castanhos, de mesma cor que seus olhos. É também alta e esguia e depreendida como demasiadamente bela. Caracterizam-se Yagami Light e L semelhantemente como inteligentes, astuciosos, empenhados, cínicos, confiantes, ambiciosos, sigilosos, meticolosos, arrogantes, analíticos e cruéis. O distinguir das personagens ocorre unicamente pela natureza sociopata de Yagami Light. Traduções intersemióticas de aspectos culturais nipônicos arraigados em elementos patrifocais valorativos da virilidade do sujeito masculino e do ainda segregar do sujeito feminino, o identificar entre as protagonistas de *Death Note* acarreta a homoafetividade entre essas. Depreende-se, portanto, que a união afetiva entre as personagens exceda os conceitos de homossexualismo, atrelando tal elo emocional à qualidade narcisista dessas, uma alusão ao mito grego de Narciso.

Apreende-se, também, que a inserção de temáticas homoafetivas por meio das palavras e imagens do *corpus* do presente estudo são reflexos da demanda de um sujeito leitor habituado a essa atmosfera, simpatizante ao tema em decorrência dos *shōjo mangás* publicados a partir da década de 1970, com o *crossdressing* e o transsexualismo. Nessa perspectiva, constata-se a presença de personagens efeminados, de relacionamento alicerçado em apego e proteção, com paixões platônicas e *crossdressers*. A feminização de personagens masculinas<sup>73</sup> manifesta-se por um interessar em elementos associados socioculturalmente ao sujeito feminino, como maquiagem e roupas ou pelo ilustrar de trejeitos, qualidades e compleição física semelhantes ao que credita-se ser feminino, como o formato dos olhos, o cabelo, a fragilidade e a sensibilidade em atitudes e movimentos. Logo, Kurama (*Yu Yu*

---

73 Elucidação desse tema é discorrida no segundo capítulo do presente estudo.

*Hakusho*), Sohma Yuki e seu irmão Ayame, amaldiçoado pelo espírito da cobra (*Fruits Basket*), Honjo Ren e Ichinose Takumi (*Nana*) são retratadas sob a estética do *bishōnen*, leia-se o traçar de um padrão de beleza masculina que transcende os inflexíveis limites nipônicos de gênero, sexo biológico e orientação sexual, como ilustra a Figura 67 a seguir.



Figura 68: O traçado ilustrativo de personagens masculinas efeminadas.

Os relacionamentos *seme / uke* (traduzido literalmente como ativo / passivo) entre personagens de mesmo sexo biológico, como percorrido anteriormente com Kurama e Hiei, Yagami Light e L, enfoca-se no apego irracional que incita cenas de abraços, olhares, beijos, dentre uma abrangente gama de cenas românticas, porém, não de conotação sexual. Constatase o utilizar de vestimentas adversas às vinculadas ao sexo biológico por personagens *crossdressers* nas tramas de *A princesa e o cavaleiro*, *Yu Yu Hakusho* e *Fruits Basket*. Equivalentemente à protagonista criada por Tezuka Osamu, a patriarca da família Sohma transveste-se por obrigatoriedade social. Caracteriza-se Sohma Akito, personagem feminina que mantém seu sexo biológico em segredo de grande parte dos membros da família, embora frágil e enfermiça, como alguém a ser temida e respeitada por ser amaldiçoada pelo espírito do deus da lenda chinesa originária ao zodíaco. Honra concedida unicamente ao sujeito varonil. O transvestir de duas outras personagens também nascidas sob maldição Sohma é o corolário ao proceder das progenitoras das personagens Momiji e de Ritsu. Personagens masculinas e heterossexuais que se vestem de forma feminil. Esconjurado pelo signo do coelho, Sohma Momiji, ao ser abandonado e negligenciado por sua mãe, visa, no usar de vestimentas feminina e pueril, a ser confundido por sua irmã mais nova e, assim, zelado com ternura. Já Sohma Ritsu, amaldiçoado pelo signo do macaco, em decorrência da superproteção de sua mãe, além de parecer ser fisicamente um sujeito feminil, também age de maneira gentil, com doçura, de extrema polidez, qualidades culturalmente não atribuídas a seu sexo

biológico. Logo, Sohma Ritsu reflete o que lhe é ensinado e explicita, por meio do delinear de personagens *crossdressing* em *Yu Yu Hakusho*, aspectos da ideologia *samurai*, cujo embater deve ocorrer entre oponentes equipolentes quanto às técnicas em artes marciais e ao poderio físico e espiritual.

Nesse descrever de personagens efeminadas, em relacionamentos *seme / uke*, de paixões platonicamente avassaladoras e *crossdressers*, estabelece-se o representar, o traduzir intersemioticamente e o fantasiar de identidades e comportamentos atrelados a práticas e a incumbências sexuais com marcas históricas, sociais e culturais japonesas. Por meio do averiguar desses, percebe-se como morosas, porém ininterruptas, as modificações quanto às atribuições de sujeitos feminino e varonil nipônicos para além de aspectos sociais, tais como profissão, emprego, esposório, constituir família e sexualidade. Destarte, o flexibilizar no exercer de funções específicas a cada indivíduo nipônico atrela-se ao hegemônico sistema *ie* e a preceitos Confucionistas de hierarquia e inferioridade.

### **3.8 Do mangá ao anime: traduções e transmutações intersemióticas**

Na similaridade sintática entre uma saga de *mangá* e sua transposição para o *anime*, percebe-se que, por meio de linguagens icônicas, ou pictóricas, e simbólicas, há a estrutura de duas narrativas de mesmo referencial semântico, entretanto, de especificidades diversas. Depreende-se, assim, nesse paradigma de linguagens, o *mangá* como um meio estático, impresso em preto e branco, que requer de seu sujeito leitor o imaginar para o completar de espaços entre os quadros. O *anime*, por sua vez, constitui um meio dinâmico, com o estímulo dos nervos óticos e dos órgãos auditivos e com o transferir de informações sem o necessitar do preencher de lacunas narrativas. Distinguem-se, os suportes de leitura japoneses, também, pela portabilidade desses e, assim, pelo ritmo para a sua leitura, uma vez que na animação impõe-se tempo e ritmo específicos para cada episódio, contrário à mídia impressa.

O processo de tradução intersemiótica entre esses dois suportes constituídos de sistemas semióticos distintos é classificado, segundo a teoria de Plaza (2003), como ato de produção sincrônica na história; como intercurso formador de sentidos; e, por fim, como transcrição de formas. Nesse processo tradutório, observa-se que, na operação poética, ou estética, o transladar é de caráter criativo por engendrar um texto novo de evidenciadas liberdades criativas e não voltado para o original. Depreende-se, portanto, o transpor dos *mangás* de *Fruits Basket* e de *Nana* para o *anime* como operações poéticas, pois, embora



externem elementos similares à mídia impressa, há o alterar da narrativa original. Já na operação especular, apreende-se o transferir de elementos de forma evidente e pariforme de um suporte de leitura para outro em *A princesa e o cavaleiro* e no ilustrar e descrever de personagens. Nessa narrativa, também conhecida como transpositiva, evidenciam-se os textos da arte sequencial e da animação. Já na operação dialógica, ou contextual, abarcam-se diversos textos em um processo tradutório. Faz-se perceber, na intertextualidade entre o *corpus* do presente estudo e *O livro dos cinco anéis*, *A arte da Guerra*, os mitos *Viagem ao Oeste* e *Zodiaco Chinês* e parte da obra *República*, de Platão, intitulado *O anel de Gyges* – seja esse no caracterizar de personagens ou no elaborar narrativo – uma relação entre textos que cinjam na semiose. Destarte, há o evidenciar de um texto na operação poética; de dois na especular; e de outros, agindo como um terceiro, na dialógica. Nesse, identifica-se o processo tradutório como característica de uma dimensão contextual de traduções.

À luz desta, salienta-se que a operação tradutória como trânsito criativo de linguagens não se atrela a noção de fidelidade total, porém, o faz ao de processo de tradução intersemiótica ao nível de elementos do *mangá* visíveis ou transmutados no *anime*. O presente estudo, portanto, não utilizará dos significantes objetivado, específico e concreto dos signos quando em processo tradutório como enfoque para a análise das transposições dos suportes de leitura *corpus* da pesquisa, mas sim da tradução do comportamento dos signos. No que concerne a tal comportamento, faz-se necessário o averiguar do transladar e do transmutar de padrões e atitudes de personagens de um suporte para outro, visando à compreensão dessas modificações. Enfatiza-se, também, que o focar dessa análise é decorrente do segmentar étnico do sujeito leitor visado por cada narrativa imagética japonesa.

Posto que se segmenta o publicar do *mangá* para leitores japoneses e que o seu adaptar para *anime* destina-se para sujeitos além das fronteiras do Japão, atenta-se para o transmutar de aspectos como humor, embates, etnias e seu discriminar, sensualidade e sexualidade de um suporte de leitura para outro e como esses refletem o que *mangakás*, estúdios e emissoras nipônicas depreendem como hiatos socioculturais entre o Japão e o Ocidente. Nota-se, também, que o transladar linguístico de animações veiculadas até meados da década de 1990 no Brasil ocorria primeiramente para a língua inglesa. Nesse processo, decorrente da censura puritanista estadunidense, leitores brasileiros tiveram acesso a uma versão diferente do *anime* em japonês com cenas deletadas ou traduções linguísticas errôneas. Logo, para o preservar das análises do presente estudo, seu *corpus* é em língua japonesa. Enfoca-se, portanto, o transmutar dos elementos de embates, etnias e seu discriminar, sensualidade e sexualidade

quando adaptados do *mangá* para o *anime*; além do averiguar de possíveis interpretações visadas por esse modificar.

### 3.8.1 A estetização da violência

No deprender social da arte sequencial e animação como suportes de leitura segmentárias predominantes a um grupo leitor infanto-juvenil, salvo algumas exceções, desconsidera-se o reproduzir e o interpelar de aspectos constituintes do indivíduo, como doutrinas ideológicas, preceitos e normas socioculturais e incumbências específicas aos sujeitos feminino e masculino. Nesse errôneo apreender, presume-se que elementos como embates e sensualidade de personagens instigam o sujeito leitor púbere ao reproduzir desses atos violentos e sexuais. Tal teoria é defendida na obra *Seduction of the innocent*, de Fredric Wertham, publicada em 1954 nos EUA, cujo argumentar científico visa ao concatenar do caracterizar de personagens de *Graphic Novel* ao homossexualismo, ao sadomasoquismo, ao inverter de atribuições de sujeitos feminil e varonil, dentre outros. Logo, o instituir de pânico e paranoia em progenitores, educadores e sociedade no Ocidente atrela-se a um plano cultural de discurso legitimador do conservacionismo ascendente no pós-Guerra.

O Código de Ética dos Quadrinhos (*Comics Code Authority*) estabelece preceitos e normas de publicação que, ao banalizar e infantilizar a Arte Sequencial, proíbe o uso de palavras como horror, terror, crime, assim como alusões ao ato sexual, a combates e ao rebelar contra autoridades hierárquicas. Para Wertham, no simplório buscar de uma relação causal direta entre narrativas imagéticas e o distanciar de indivíduos do que se idealiza adequado, sua teoria recorre à concepção de culpa por associação. Explanação reduitiva e simplificadora da complexidade inerente às transformações socioculturais decorrentes das “problemáticas” abordadas em *Seduction of the innocent*. impõe preceitos socioculturais ao Japão durante o pós-Guerra.

Durante o processo de dominação sociocultural, o restringir do ilustrar e descrever de elementos como embates, sensualidade, o difundir do *bushidō* e de competições em *mangás* e, conseqüentemente, em *animes* no Japão agregou-se ao legitimar do mesmo conservacionismo fomentado por Wertham. O abordar de embates nesses suportes de leitura para além da causalidade recorrente do sentido acarreta o deprender de um processo de estetização da violência. De acordo com Martuccelli (1999, p. 157-158), esse estetizar refrata o transmutar identificável das significações de atos de violência que, destituídos de sua legitimidade

histórica – como o expressar da luta de estratos sociais –, revela-se ao mesmo tempo socialmente ilegível e sobrerrepresentado em mídias como o *mangá* e o *anime*. Infere-se esse sobrerrepresentar como um valor indicial, cujo acarretar é decorrente do transpor de uma experiência real para uma experiência estética.

No processo de tradução intersemiótica de um aspecto factual para o *mangá* e o *anime*, engendra-se uma relação de mediatização para o experienciar de mundo. Dessa forma, a violência estetizada prescinde o entretenimento com uma violência fantasiosa. Por conseguinte, o descrever de lutas, embates e competições que, segundo uma concepção ocidentalizada, exacerbam princípios violentos, é, na verdade, alegoria e mimetização do amadurecimento e do aperfeiçoamento do indivíduo e de seus embates cotidianos. Em uma análise minuciosa, o participar das protagonistas de *Dragon Ball* e *Yu Yu Hakusho* em torneios, o embater intelectual em *Death Note* e o compelir de uma hierarquia familiar em *Fruits Basket* evocam temáticas como amizade, lealdade, ética, honra, maestria de técnicas marciais, atribuir social, dentre outros. Esse sobrepuja o ilustrar de golpes ou o colorear de sangue<sup>74</sup>. Logo, o restringir do traduzir de combates de um suporte de leitura para outro desconsidera a complexidade do apreender dessas temáticas como símbolos organizacionais e estandardizantes do social nipônico.

Averigua-se, também, restrições na caracterização de confrontos físicos, sendo o seu representar focado no exaltar de técnicas marciais, de poderio físico e de aperfeiçoamento do *Ki*. Uma vez que a extensão de quadros ou páginas utilizados no minuciar de embates em um *mangá* equivale à destreza entre adversários, no *anime* (Figura 68), o abrandar desse rivalizar físico viabiliza seu permutar por preceitos *haragei* e *ishin denshin*. Logo, nessa ausência da linguagem verbal a meio de conflitos, faz-se necessário uma comunicação por meio do deprender da linguagem corporal que ressalta o operar sob o primeiro conceito estabelecido por Musashi em *O livro dos cinco anéis*: o de pensar e agir de forma honesta e leal. Reforça-se que o deprender desses conceitos atrela-se a complexos preceitos socioculturais nipônicos sem correspondentes no Brasil e demais países ocidentais.

---

74 Justifica-se a naturalidade no ilustrar do sangue como corolário ao deprender desse como parte de cair e machucar-se.



Figura 69: A série de imagens descreve a embate entre a protagonista de *Yu Yu Hakusho* contra Toguro. Averigua-se o abrandar de golpes concomitantemente ao focar nas expressões faciais das personagens. Neste período de tempo há o analisar das limitações do oponente.

No processo de adequação do aspecto primordial em narrativas *shōnen*, a atenuação da rivalidade entre personagens visa ao assentir de um grupo leitor para além das fronteiras do Japão e, por isso, estranho às inferências semânticas atreladas à batalha. Por meio do amoldar da abordagem na estetização da violência, explicitam-se hiatos socioculturais, seja no não deprender do combater como alegoria de aspectos especificamente japoneses, seja no não

apreender do silêncio como fundamental elementos em uma batalha. Dessa forma, a abordagem da estetização da violência nos *animés corpus* do presente estudo reverbera equívocos socioculturais alicerçados em contextualizações e restrições simplórias e errôneas.

### 3.8.2 A estetização da sexualidade

Produções culturais e históricas, no conceituar da sensualidade e da sexualidade, articulam sistemas classificatórios envolvidos em dimensões semânticas e pragmáticas intrínsecas à sociedade. No âmbito da narrativa imagética japonesa, o traduzir do que pode ou não ser apreendido como sensual ou sexual do *mangá* para o *anime* é, assim como o conceituar do estetizar da violência, associado a representativos atrelados a hiatos socioculturais.

No Ocidente, em países sob o doutrinário religioso judaico-cristão, o reputar do ato sexual recreacional como moralmente condenável é equipolente à imprescindibilidade do estabelecer de um controle sociopolítico. Para que se apreenda tal concepção como verossímil, fracionou-se o indivíduo em corpo e espírito/alma. Enquanto ao espírito se arraigam as noções de divindade, pureza e abnegação, ao corpo concatenam-se os princípios de hediondo e pecaminoso sob o pretexto do corpo sucumbir à necessidade sexual. Nesse contexto doutrinário religioso, faz-se necessário o controlar e o subjugar da sexualidade humana e do sujeito feminino em decorrência a sua natureza lasciva.

No Japão, como discorrido anteriormente neste capítulo, apreende-se o ato sexual, a nudez e a sensualidade com naturalidade e como um dos aspectos primordiais para o completo experimentar dos prazeres terrenos. Depreender assentido apenas ao sujeito varonil, pois ao indivíduo feminino atribuem-se as finalidades de reprodutora, produtora e propiciadora do prazer. Logo, o distinguir entre as percepções nipônica e ocidental de sexualidade limitam-se ao ato em si, não ao seu uso como ferramenta de restrição. A marcação dessa diferença é de suma importância, pois, por meio dessa, sujeitos e seus comportamentos ganham significações em um contexto sociocultural produzido por atribuições de diferentes sistemas classificatórios.

Sob o contexto do processo tradutório intersemiótico, delineiam-se movimentos contrastantes no averiguar de taxonomias de sexualidades operantes nas narrativas imagéticas *corpus* do presente estudo. Refletindo uma crescente complexidade, os eixos classificatórios relacionados à hierarquia de sujeitos feminino e varonil e o representar de sua sexualidade são

articulados a partir do opor entre varonil / feminino e atividade / passividade sexual. Tais categorias de sujeitos, portanto, definem-se umas em relação às outras; além de inscreverem-se em hierarquias e incumbências mais abrangentes.

Nessa perspectiva, é percebida uma dissemelhança na descrição das personagens feminina e masculina no *mangá* e no *anime corpus* do presente estudo quanto ao caracterizar do sexo biológico, ao descrever de orientação sexual e ao minuciar de comportamentos sexualizados para com as demais personagens. O ilustrar de Safiri, protagonista de *A princesa e o cavaleiro*, como um sujeito feminino que se transveste de forma varonil no *mangá*, transmuta-se para um indivíduo andrógono no *anime*. Dessa forma, no omitir de traços e representações que possibilitam o identificar da princesa – assim como das demais personagens da saga – como sujeitos feminino ou masculino, o *mangaká* Tezuka Osamu explicita o depreender do transvestir como um hiato cultural entre o Japão e o Ocidente. Arraigado aos teatros *Kabuki* e *Takarazuka*, depreende-se no Japão a tradição do transvestir e da transexualidade do sujeito como concepções estéticas, não como diferentes identidades sexuais. Nessa perspectiva, uma vez que o representar da identidade sexual de Safiri é correlato ao seu identificar histórico e social, o não fixar de seu sexo biológico desenvencilha o desenvolver da sexualidade da personagem dos conceitos de feminino e varonil; além de eximi-la de suas incumbências sociais.

Nessa mesma perspectiva, comuta-se o sexo biológico de Sohma Akito, de *Fruits Basket*. Personagem ilustrada como sujeito feminino no *mangá*, a patriarca da família Sohma, por ser amaldiçoada pelo espírito do deus parte do mito que origina o zodíaco chinês, obriga-se ao transvestir e ao comportar de forma varonil. Já no *anime*, o retratar de Sohma Akito é condizente à efígie de sua maldição, uma vez que essa é depreendida como honra conferida unicamente ao sujeito masculino da família. Assim como Tezuka Osamu, a *mangaká* Takaya Natsuki transmuta o sexo biológico de Sohma Akito, altera as vestimentas de Sohma Momiji e omite personagens, como Sohma Ayame e Ritsu, na versão animada de *Fruits Basket*. Nesse processo, as personagens tornam-se sujeitos sociais, apropriando-se, ou sendo levados a reconhecer, de determinadas identidades socioculturais desatreladas de determinações e atribuições quanto ao seu sexo biológico.

De mesma problemática interpretativa, o traduzir de relacionamentos homoafetivos do *mangá* para o *anime* atrela-se aos princípios *haragei*, *honne* e *ishin denshin*. O velar de elos entre Kurama e Hiei, de *Yu Yu Hakusho*, e Yagami Light e L, de *Death Note*, é decorrente ao discriminatório depreender do homossexualismo no Ocidente. No intentar do esboçar

possíveis justificativas para o imperativo esconder da homoafetividade entre personagens em animações nipônicas, inferem-se diferentes vertentes ideológicas e modalidades socioculturais segregatícias. Nesse sentido, faz-se necessário conhecer as lógicas de classificações e a forma como essas informam, conformam e deformam correlações sociais e culturais as quais o incumbir a sujeitos está articulado. Do seu rotular como patologia, segundo a teoria psicanalítica freudiana ao discriminar uma perspectiva doutrinária religiosa, exacerbam-se tensões relativas à oposição entre erotismo e conjugalidade quanto aos relacionamentos homossexuais.

No processo de abrandar o relacionamento homoafetivo entre as protagonistas de *Yu Yu Hakusho* e *Death Note*, dois *shōnen* mangás, os *mangakás* Togashi Natsuki, Ohba Tsugami e Obata Takeshio recorrem ao não ilustrar de olhares, toques e conversas. Apesar dessas transmutações, o elo ainda pode ser averiguado. No Brasil, decorrente do não compreender da natureza do relacionamento entre as personagens ou por esse ser depreendido com naturalidade entre o sujeito leitor brasileiro, não há censuras ou cortes nos *animes*. No entanto, em países norte-americanos, europeus e asiáticos, caracteriza-se Kurama como uma personagem feminina, o transladar linguístico da palavra amor para amizade – declaração feita por Hiei a Kurama no último episódio do *anime*. Enquanto em *Death Note*, com o assassinato de L por Kira, leia-se Yagami Light, se faz presente o esmorecimento e o explicitar da desolação dessa personagem por meio do ilustrar de suas lágrimas. Faz-se necessário atentar para o fato de que o responder emocional de Yagami Light é discrepante ao princípio de *honne* e *tatamae* pelo qual baseia suas ações no discorrer da narrativa.

Decorrente da complexidade no depreender de que as características que denotam feminilidade e masculinidade não são relevantes na orientação sexual das personagens de *mangás* e *animes*, estabelece-se o terceiro aspecto da estetização da sexualidade. No Ocidente, as performances de gênero e de sexo biológico são marcadamente diferenciadas e erotizadas para ambos os sujeitos, feminil e varonil. No Japão, o ilustrar de personagens *bishonēn* reflete uma predileção estética, não uma orientação sexual. Destarte, a necessidade de Goku, de *Dragon Ball* – no *mangá* e no *anime* –, em tocar a genitália das demais personagens para a compreensão de sua sexualidade, quando traduzida de um suporte de leitura para outro, passa de um símbolo cândido a lascivo. Observa-se esta na Figura 69. Nesse imaginário relacionado à noção ocidental de promiscuidade, é recorrente o deletar de grande parte de algumas cenas por canais televisivos que veiculam a narrativa.



Figura 70: Série de imagens que refletem a inocência e a propensão à promiscuidade sexual das protagonistas de *Nana*.

Associado a um imaginário libertino, a ilustração de personagens femininas em uniformes escolares é escasso. Yukimura Keiko, de *Yu Yu Hakusho*, Honda Tohru, de *Fruits Basket*, e Komatsu Nana, de *Nana*, são retratadas em quimonos tradicionais ou vestimentas cotidianas. As marcas de sujeitos, portanto, evidenciam a corporificação de estigmas de beleza, candura ou certa propensão à promiscuidade sexual. Infere-se, assim, que os modos e as condições desse diferenciar de vestimentas informam e constroem representações onde às personagens determinam-se campos específicos de relações socialmente produzidas por meio de diferentes atribuições em um sistema classificatório. Destarte, depreende-se a sexualidade como um conceito sociocultural à medida que os sujeitos feminino e varonil passam a estabelecer relações diretas com ambos os preceitos e a interagir diretamente na relação desses.

### 3.8.3 A estetização do etnocentrismo

Ao se fazer o levantamento qualitativo da estetização da segregação em *animes*, além do papel desempenhado por esses, busca-se a averiguação e a interpretação de padronizações visuais de certos atributos físicos definidos por meio da estereotipação. Define-se o termo estereótipo, segundo Mazzara (1999), como “um conjunto coerente e bastante rígido de crenças negativas que um certo grupo compartilha em relação a outro grupo ou categoria



social”. Logo, essa definição como uma forma de retratar personagens em narrativas imagéticas nipônicas intenta à identificação sem maiores explicações. Na necessidade de representar um sujeito afrodescendente ou europeu, utilizam-se traços, modos e sotaques para a simplificação e a estilização segregatória. Arraiga-se nessa generalização, entretanto, aquilo que se torna ofensivo.

Os estereótipos, na perpetuação de uma imagem negativa a respeito de um determinado grupo étnico-social, constitui núcleos cognitivos do preconceito que passam a estigmas de um determinado estrato social ou etnia. De acordo com Silva (2000, p. 93), identidade e diferença são construções que dependem de uma linguagem, seja verbal ou visual, para se definir. Logo, a forma como são utilizados os simbolismos acarreta a inclusão e a exclusão de indivíduos dentro de um determinado conceito ou categoria.

Nesse contexto, ilustram-se personagens como o Sr. Popo, os soldados do Red Ribbon, uma cidade traçada em vestimentas islâmicas (*Dragon Ball*) e Sohma Momiji (*Fruits Basket*) visa-se à associação de traçados da ilustração à personalidade de cada uma destas. Essas imagens tornam-se referências para o disseminar e o justificar de preconceitos étnicos, uma vez que delineá-se essas personagens a determinas grupos socioculturais. Dessa forma, no visar ao atenuar de estereótipos, ao sujeito leitor brasileiro disponibilizam-se duas versões do Mestre Popo no *anime de Dragon Ball*, uma em cor azul e outra em preta, seu colorir original. O transmutar da coloração dessa personagem não o dissocia da figura do menestrel bufão, todo desengonçado e subserviente a Kami-*sama*. A partir desse estereótipo, de acordo com Harris (2003, p. 45), agrega-se ao traçado ilustrativo do Mestre Popoo popular caracterizar de artistas caucasoides com o rosto pintado de preto e uma área branca ao redor da boca, mas com o contorno dos lábios visível. Logo, o retratar pejorativo dessa personagem inspira-se e fomenta um representativo cultural popular atrelado a uma percepção distorcida, enraizada em preconceitos étnicos.



Figura 71: Mestre Popo, personagem de *Dragon Ball*, nas duas cores escolhidas pelo *mangaká* para amenizar o deprender de preconceito étnico atrelado à imagem do menestrel bufão, todo desengonçado e subserviente a Kami-*sama*.

Nesse mesmo restringir de representativos estereotipados, do *mangá* para o *anime* de *Dragon Ball*, não há menção ao vilarejo sob doutrinação islâmica; além de haver omissão de expressões em idioma russo faladas pelos soldados do exército Red Ribbon. Nesse mesmo paradigma, a *mangaká* de *Fruits Basket* modifica a caracterização de Sohma Momiji como o miscigenar das etnias japonesa e alemã, com o suprimir do uso do idioma germânico. Depreende-se, assim, que, ao transmutar de suas narrativas, Toriyama Akira e Takaya Natsuki reconhecem que o traçado de suas personagens como imagens negativas atreladas a ideologias e estereótipos fomenta identidades reflexos de um etnocentrismo.

O propósito do elencar das estetizações da violência, da sexualidade e do etnocentrismo é de fazer avaliações de imagens registradas nas sagas *corpus* do presente estudo e pontuar aquelas determinantes para o seu modificar quando traduzidas intersemioticamente do *mangá* para o *anime*. Tomaram-se os devidos cuidados para o obstar de recorrentes armadilhas de interpretação quanto, de acordo com Kossoy e Carneiro (2002, p. 211), à ambiguidade do real registrado por meio de imagens. O processo interpretativo, portanto, faz-se sempre pelo averiguar de códigos técnicos parte da personalidade própria das narrativas imagéticas japonesas, do reproduzir de preceitos estéticos e do engendrar de representações de aspectos socioculturais.

O propósito do elencar das estetizações da violência, da sexualidade e do etnocentrismo é de fazer avaliações de imagens registradas nas sagas *corpus* do presente estudo e pontuar aquelas determinantes para o seu modificar quando traduzidas intersemioticamente do *mangá* para o *anime*. Tomaram-se os devidos cuidados para o obstar de recorrentes armadilhas de interpretação quanto, de acordo com Kossoy e Carneiro (2002,

p. 211), a ambiguidade do real registrado por meio de imagens. O processo interpretativo, portanto, faz-se sempre pelo averiguar de códigos técnicos parte da personalidade própria das narrativas imagéticas japonesas, do reproduzir de preceitos estéticos e do engendrar de representações de aspectos socioculturais.

Infere-se, também, que nenhum dos suportes de leitura *corpus* deste estudo é isento ou imune ao representar de aspectos históricos, sociais, culturais, ideológicos e comportamentais do *mangaká* e de sua sociedade, razão pela qual posturas etnocentristas, segregatícias quanto a estratos sociais e a sujeitos feminis e varonis e, assim, podem ser detectadas por meio do jogo entre as imagens e as palavras do *mangá* e do *anime*. Destarte, depreende-se o transparecer dessas posturas como impregnados de juízos de valores presentes em uma sociedade sob preceitos *han*, cujo aplicar de regras sociais *seken* por indivíduos – ora repreensores, ora repreendidos – visa a uma homogenia nacional idealizada.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Já na escolha da presente temática de pesquisa evidencia-se certa afinidade, curiosidade ou fascínio com relação ao assunto. Esses atributos, entretanto, não asseveram o sucesso do estudo. O processo de coleta e averiguação de dados, assim como o surgimento de impasses resultantes ao ato de pesquisar, pode influenciar os resultados do trabalho, alterando a trajetória da pesquisa. A problemática enfrentada no presente estudo atrela-se à abrangência e à complexidade dos aspectos analisados, fazendo-se necessário discorrer acerca de conceitos e interpretações de cultura, sociedade, ideologia e atribuições de sujeitos sob as perspectivas ocidental e japonesa. Este processo mostra-se particularmente árduo quanto a esse exercício, visto que as poucas pesquisas a que se tem acesso procedem de pesquisadores e universidades para além das fronteiras japonesas. Logo, explanações acerca do Japão quanto à interpretação de culturas, à apreensão de ações sociais, ao deprender de doutrinas ideológicas e ao estabelecimento de paralelos entre gênero e sexo conjecturam interpretações intrinsecamente atreladas a preceitos ocidentalizados. Tem-se acesso, portanto, a leituras de leituras, o que não minora, contudo, a relevância dessas pesquisas.

No caso do presente estudo, faz-se necessário a confusão de teorias ocidentais e nipônicas à análise de um *corpus* de estudo composto por seis sagas de *mangás* e *animes* – três *shōnen* e três *shōjo*, publicados das décadas de 1950 a 2010. Revela-se, pela própria dinâmica do processo de pesquisa, por meio de novas possibilidades interpretativas e perspectivas teóricas, a apreensão de uma nova particularidade sociocultural japonesa e a sua tradução intersemiótica para as narrativas imagéticas advindas do Japão. Busca-se, portanto, estabelecer paralelos com toda e qualquer informação coletada nesse processo. Na ânsia de uma compreensão nessa perspectiva, opta-se, a princípio, pela exposição das origens do *mangá*, da transmutação de elementos que compõem esse suporte de leitura em decorrência de influências sócio-históricas e de sua popularização no período pós-guerra. De modo

correlato, trabalha-se com o *anime*. Por sua vez, os resultados da pesquisa bibliográfica surpreendem quanto à explicitação de aspectos representativos à história, à cultura, à sociedade e à ideologia japonesas por meio de traçados ilustrativos e da descrição de personagens. Ainda na etapa de contextualização do *mangá* e do *anime*, faz-se imperativo dissertar acerca de sua chegada ao Brasil e sua transformação em fenômenos de leitura em meados dos anos 2000.

Por meio da pesquisa, depreende-se, de modo elementar, o conceito de signo como um processo de inter-relações lógicas e abstratas entre seus elementos, em um nível triádico, leia-se a relação entre o signo, o objeto que interpreta e o interpretante. As qualidades de ação e movimentação do signo explicitam o processo de semiose quanto à atividade envolvida na inter-relação lógica entre esses três elementos de um signo. Nessa perspectiva, a ação sónica é evolutiva, uma vez que um signo transmuta-se em outro em um processo de relações lógicas. Destarte, a evolução do signo é corolária à transferência de representações por parte do interpretante, por ser inevitavelmente incompleto quando em relação ao objeto que representa.

Atenta-se à relação entre o signo, o objeto que representa e o emergir de qualidades desse objeto representado quanto aos signos e aos simbolismos partes de identidades visuais das narrativas imagéticas japonesas. Vincula-se, portanto, o signo ao objeto representado em alguns níveis de qualidades. Por sua vez, a personalidade própria do *mangá* e do *anime* – ordem de leitura, ritmo narrativo, *layout*, traçados ilustrativos que representam vergonha, raiva, sensualidade e inocência – engendra um elo signo-interpretante, que instaura o desenvolvimento gradativo de signos interpretantes no processo de semiose. O emprego da semiótica peirciana e a sua fundamentação teórica propiciam, também, a apreensão dos fenômenos de segmentação e mediação dos hipergêneros *mangá* e *anime* em gêneros e subgêneros, além dos processos de significação, representação e interpretação dos signos atrelados a cada classificação desses suportes de leitura.

Ao conceituar o *mangá* e o *anime* como hipergêneros, abarca-se a descrição de narrativas iconográficas sequenciais como parte de um grande rótulo que une toda a caracterização de uma personalidade própria. Neste, engloba-se a diversidade de gêneros, rotulados de acordo com a segmentação etária do sujeito leitor feminino ou masculino visado. Logo, a classificação das narrativas imagéticas nipônicas em *shōnen*, *jidaimono*, *gekigá*, *shōjo*, *hentai*, *mecha*, *konjō*, *spokon*, *shogaku*, *seijin*, humor amarelo e *nouvelle mangá* cinge a utilização de uma linguagem visual e verbal para compor um texto tendencialmente dentro

de um contexto interacional. Logo, reverbera-se tal segmentação interna no delineamento ilustrativo, na caracterização de personagens e descrição narrativa.

Uma vez que a personagem é um ser fictício, isto é, algo que, sendo uma criação da fantasia de *mangakás*, infere-se que o *mangá* e o *anime* alicerçam-se, antes de tudo, entre o factual e o ficcional, manifestado por meio da personagem em uma concretização de paradoxos. Verifica-se, também, que as afinidades e as dissemelhanças essenciais entre os seres factual e ficcional são de suma relevância para intentar a verossimilhança. Visando a investigar as personagens parte do *corpus* do presente estudo, depreende-se a descrição do modo mais empírico possível como a apreensão de semelhanças tangíveis entre uma perspectiva do real e do ficcional. Como reflexo das condições de existência da personagem, estabelece-se a percepção do semelhante por meio do estabelecimento de um paralelo direto entre os conceitos ocidental e japonês de história, ideologia, sociedade, cultura e sujeitos feminino e varonil. Salienta-se que conceituar esses aspectos revela-se um grande desafio, dadas as suas multiplicidades de concepções.

A busca por referenciar os aspectos histórico, social, cultural, ideológico e comportamental nipônicos por meio das palavras e imagens do *mangá* e do *anime* alicerça-se no referencial teórico do processo tradutório intersemiótico de Plaza. Utilizando-se da teoria semiótica peirciana, o autor explana que as traduções de um meio para outro podem ser icônicas, indiciais ou simbólicas e que a obra resultante dessa tradução mantém uma relação de Primeiridade, Secundidade ou tereceiridade com a original. Logo, toda tradução entre dois sistemas distintos semióticos acarreta um caráter simbólico, posto que o processo de passagem de uma linguagem, verbal ou visual, de um meio para outro implica uma consciência tradutora habilitada no perscrutar para além dos meandros da natureza do novo suporte, seu potencial e limites. A tradução intersemiótica, a partir disso, deve passar de uma reprodução para uma produção aperfeiçoada, tornando-se um processo não somente de reprodução, mas também de criação.

Por meio da dinâmica do processo de coleta e de análise de dados, enfoca-se uma análise da tradução do comportamento dos signos, fazendo-se necessário averiguar a translação e transmutação de padrões e atitudes de personagens de um suporte para outro. No que concerne a tal comportamento, infere-se os aspectos constituintes do Japão-nação como suporte interpretativo original, o *mangá* e o *anime* como a interpretação desses aspectos por parte do tradutor, leia-se *mangaká*. Destarte, apesar da existência de intervenções criativa e interpretativa do tradutor no decorrer do processo tradutório, o novo suporte possui elementos

da obra original em uma espécie de reflexo, representação ou engendramento de interpretações. O presente estudo visa, portanto, a apreensão e a compreensão dessas traduções.

Constata-se que a representação histórica japonesa por meio do jogo de imagens e palavras do *mangá* atrela-se aos princípios do *shogunato*, do *bushidō* e das doutrinas do Shintoísmo, do Confucionismo e do Budismo Zen. Salienta-se que estes são alicerces socioculturais para a nação japonesa. Em uma convergência, a caracterização das protagonistas das sagas de *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho* e *Death Note*, *shōnen mangás* que constituem o *corpus* do estudo, ressalta-as como exímios lutadores, de maestria em artes marciais, leais, honestos, de vidas moderadas, sem interesses em riquezas ou no mundo material, de exacerbado orgulho e honra. Em combate honroso, leia-se de um contra um, embora segmentário e excludente, a participação das personagens masculinas em duelos e torneios ocorre entre oponentes de similar hierarquia, poderio e força espiritual, ou *Ki*. Para muitas das personagens derrotadas por Goku, Urameshi Yusuke, Yagami Light e L, a morte, ou o suicídio, é o único findar honorífico. Já na descrição de personagens nas sagas *A princesa e o cavaleiro*, *Fruits Basket* e *Nana*, acentuam-se os princípios de honra, orgulho, honestidade, pureza, modéstia e frugalidade,

Averigua-se que a ideologia do *bushidō*, por proceder à doutrinação do Shintoísmo, do Confucionismo e do Budismo Zen, é alicerce do código de conduta não escrito reverenciado, praticado e partilhado por todas as personagens pertencentes ao *corpus* do presente estudo. De acordo com os princípios que sustentam o Budismo Zen, um guerreiro não deve temer a morte, posto que aprende a conhecer a si próprio pela necessidade de pensar e agir de forma honesta e leal. Na apreensão do Shintoísmo, por seu turno, enfatizam-se os preceitos de lealdade, patriotismo e, assim, etnocentrismo nipônico. Já o Confucionismo perpetua a deferência e o acatamento de uma estratificação social e de uma hierarquia entre os sujeitos. Segundo essa doutrina, estabelecem-se cinco relações morais entre mestre e servo, progenitor e prole, sujeito varonil e feminil, irmãos primogênito e os mais novos, assim como entre amigos.

É na exacerbação da ética e do respeito à justiça, à benevolência, ao amor, à sinceridade, à honestidade e ao autocontrole, entretanto, que culmina a caracterização das protagonistas de *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana*. Na coleta de dados de saga a saga, apreende-se que a reverência à justiça corresponde a um dos elementos de maior ênfase. Já a impugnação a esses preceitos equivale a atuar de forma degradante e desumana, e é nessa perspectiva que se descrevem as

antagonistas presentes no *corpus*. As noções de amor e benevolência, embora demonstrados implicitamente, unificam equipes participantes em torneios, amigáveis, famílias, além de *shinigamis* a humanos. A valoração da sinceridade e da honestidade é correlata ao estimar da vida, e a omissão de sentimentos equipara-se ao completo autocontrole e disciplina necessários para a honradez do indivíduo. Dessa forma, deve-se suportar qualquer sentimento, assim como a demonstração de serenidade e de uma compostura mental.

O que se pode extrair, também, desse contraste é que, constituindo-se, ou não, de uma representação ou de uma tradução intersemiótica de aspectos socioculturais japoneses para o *mangá*, a caracterização das personagens não deixa de reunir uma conjuntura muito peculiar. Com efeito, na base de certa identidade atribuída às protagonistas feminil e varonil não se encontra apenas uma disparidade de atribuições sociais, como também uma propagação ideológica que somente é possível graças à determinada união das ideologias do *bushidō* e do doutrinar do Shintoísmo, do Confucionismo e do Budismo Zen.

Com a coleta de dados, infere-se que a sucessiva ilustração de personagens de mesmo padrão visual, assim como a constituição narrativa, tende a homogeneizar os hipergêneros do *mangá* e do *anime* como reflexo de uma standardização social nipônica. Trata-se da instituição de um sistema de autoritarismo amigável que, procurando neutralizar diversidades socioculturais nipônicas, apresentam-se realidades sociais estratificantes. Por meio da tradução intersemiótica dessa caracterização para as narrativas imagéticas nipônicas, evidencia-se a representação de uma base populacional fragmentada em dissemelhantes subculturas e ideologias, parte de uma integração coletiva. A pesquisa propicia, também, a constatação de uma descrição de sujeitos feminil e varonil japonesa lidima. Nessa perspectiva, o traçado ilustrativo e a caracterização de protagonistas das sagas de *mangá* e *anime corpus* do presente estudo convergem quanto aos quesitos de nacionalidade, estirpe étnica, competência linguística, país de origem, identidade e erudição cultural, enquanto os antagonistas são caracterizados, primordialmente, pela não coincidência desses elementos. Destarte, a busca por perpetuar a homogeneidade de uma identidade social é segregatória à pluralidade étnica e cultural no Japão. Averigua-se, portanto, que a padronização visual de personagens analisadas neste estudo estabelece arquétipos sociais a serem aplicados, em especial, aos grupos minoritários japoneses.

Nessa descrição de personagens, verifica-se a representação, a tradução intersemiótica e a fantasiar de identidades e comportamentos atrelados a práticas e a incumbências sexuais com marcas históricas, sociais e culturais japonesas. Ao desatrelarem especificidades



características de gênero e de sexo biológico, personagens como Safiri (*A princesa e o cavaleiro*), Kurama (*Yu Yu Hakusho*), Sohma Akito e Sohma Ritsu (*Fruits Basket*) ultrapassam a binária e dicotômica definição de sujeitos feminino e varonil e viabilizam a inferência do indivíduo como um ser performático. Desnaturalizam-se, dessa forma, incumbências socioculturais associados à segmentação de aspectos sociais tais como profissão, emprego, esposório, constituição de família e sexualidade. Um ponto-chave desta análise está em salientar a dissemelhança quanto à manifestação de emoções detectada em narrativas *shōjo* e *shōnen*. Vistos como reflexo da homogeneidade social japonesa, os preceitos de *haragei*, *amae*, *honne*, *tatamae* e *ishin denshin* são explicitamente verificados em todo o *corpus*. Enquanto em *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho* e *Death Note* apura-se total subordinação a esses preceitos socioculturais nipônicos, em *A princesa e o cavaleiro*, *Fruits Basket* e *Nana* verifica-se a sua transgressão. Às protagonistas femininas em *shōjo mangás*, a busca por júbilo atrela-se ao amor recíproco, sob uma perspectiva ocidentalizada, e a sua autopreservação. Faz-se necessário notabilizar que, em um contexto japonês, sentimentos como o amor e os elos estabelecidos por meio dele obedecem aos princípios de relação moral, parte da doutrina Confucionista. Destarte, embora se reivindique à protagonista feminina contestação dos preceitos arraigados à história e à ideologia nipônica, infere-se o início do questionamento de dissemelhanças quanto às incumbências dos sujeitos feminino e varonil japoneses.

Julga-se que as transmutações, no processo tradutório das sagas *corpus* do estudo, constituem um dos mais construtivos aspectos a salientar, uma vez que o reflexo, a representação e o engendramento de transformações impetradas no campo sociocultural nipônico ganham maior destaque. Elencando-se as estetizações da violência, da sexualidade e do etnocentrismo como aspectos primordiais na averiguação das transmutações, pontua-se o reverberar da apreensão e interpretação de equívocos socioculturais arraigados a contextualizações e a restrições simplórias e errôneas. Essas são decorrentes aos preceitos discorridos em *Seduction of the innocent*, de Fredric Wertham, cuja publicação repercutiu no estabelecimento de um código de ética – o *Comics Code Authority* –, que amoldava e adequava moralmente qualquer publicação no formato narrativo de arte sequencial. Nessa obra, além de regulamentações concernentes à violência, ao crime e ao vocabulário infame, enfoca-se um discurso purista e depreciativo quanto à sexualidade e à sensualidade. Ademais, no processo de tradução intersemiótica do *mangá* para o *anime*, averigua-se o abrandamento de aspectos conceituados como violentos, sexuais e etnocêntricos, posto que estes são

impregnados de juízos de valores dissemelhantes para o Ocidente e o Japão. Salienta-se que tal atenuamento é depreendido como necessário para uma melhor aceitação das animações japonesas em países como o Brasil.

Em síntese, com base na análise das sagas que compõem o *corpus* do presente estudo, como qualquer linguagem, as narrativas imagéticas japonesas são frutos do universo do qual fazem parte. Logo, o pânico moral atrelado à representação da violência, da sexualidade e do etnocentrismo desconsidera e desmerece os complexos aspectos histórico, social, ideológicos, cultural e comportamental nipônicos representados, traduzidos ou engendrados por meio das imagens e palavras do *mangá* e do *anime*. O que aqui se estabelece, analisa e infere permanece como possíveis ramificações de jornadas quanto às averiguações e às indagações de aspectos que constituem o Japão-nação. Sobretudo, diante do processo de coleta e análise dos dados deste estudo, convida-se a repensar a representação, a tradução ou o engendramento de concepções quanto aos elementos percorridos como geradores de conceitos e noções complexos, pois integrativos e incrivelmente instigantes em sua proposta.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABE, Kobo. *A mulher de areia*. Madrid: Siruela, 2008.

ADORNO, T. W. e HORKHEIMER, M. *Temas básicos da sociologia*. Trad. de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix e Editora da USP, 1973.

\_\_\_\_\_. *Crítica cultural e sociedade*. In: Prismas. São Paulo: Ática, 1998. p. 7-26.

\_\_\_\_\_ e Horkheimer, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1991.

AGUIAR, Vera. *O verbal e o não-verbal*. São Paulo: Unesp, 2004.

AKATSUKA, Fujio. *Tensai Bakabon*. Vol. 2. Tokyo: Kōdansha, 2000.

AKI, Katsu. *Futari H*. São Paulo: Editora JBC, 1997 ou disponíveis em <http://www.koempoels.com/showthread.php?248-MU-RS-Futari-Ecchi-%28OVA%29-MKV-AVI-RMVB-60MB-ENG-SUB> >. Acesso em jun 2011.

ALLISON, Anne. *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics and Censorship in Japan*. Boulder, CO: Westview Press, 1996.

AMANO, Masanao, *Mangá*. Cologne, Germany: Taschen, 2004.

ANDRAUS, Gazy. O fanzine de HQ, importante veículo de comunicação alternativa imagético-informacional: sua gênese e seus gêneros (e a influência do *mangá*). In: LUYTEN, S. (Org). *Cultura pop japonesa – mangá e anime*. São Paulo: Hedra, 2005.

ANDO, S. *Nihongo no ronri, eigo no ronri* (The logic of Japanese language and the logic of English language). Tokyo: Taishukan, 1986.

BAKHTIN, Michael. *Speech Genres & Other Late Essays*. Austin: Univ. of Texas, 1986

\_\_\_\_\_. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*, 8. ed. São Paulo: Hucitec, 1997.

\_\_\_\_\_. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BALLESCAS, Ma. Rosario P. *Filipino Entertainers in Japan: An Introduction*. Quezon City: Foundation for Nationalist Studies, 1992.

BARBOSA, Alexandre Valença Alves. Quadrinhos Japoneses: uma perspectiva histórica e ficcional. In: *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2006.

BARRET, Terry. *Visual Culture. Art Education*. v. 56, n. 2003

BARTHES, Roland. *Le plaisir du texte*. Paris: Seuil., 1973.

\_\_\_\_\_. *Le bruissement de la langue*. Paris: Seuil., 1984.

BAZERMAN, Charles. *Gêneros textuais, tipificação e interação*. São Paulo: Cortez, 2005.

\_\_\_\_\_. *Disjunctively structured activities. Mind, culture and activity*.4 (4): 296- 308, 1997.

BHABHA, Homi. *Signs Taken for Wonders: Questions of Ambivalence and Authority under a Tree Outside Delhi , May 1817*. In: *Critical Inquiry*, 12, 1985.

\_\_\_\_\_. *Culture's in Between. Artforum*, September, 1993: 167-214.

\_\_\_\_\_. *The Location of Culture*. London : Routledge, 1994.

BENEDICT, Ruth, *O crisântemo e a espada*. São Paulo: Perspectiva, 1954.

BOILET, Frédéric. *Nouvelle mangá*. Disponível em: <[http://www.boilet.net/br/nouvellemanga\\_2006.html](http://www.boilet.net/br/nouvellemanga_2006.html)>. Acesso em Out. De 2012.

BRAUDEL, Fernand. *Gramática das Civilizações*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BURATO, Rafael. *No tempo dos samurais*. Disponível em <<http://nipocultura.blogspot.com.br/2007/08/7.html>>. Acesso em jul. de 2012.

BURROUGHS, Edgar R. *Tarzan of the Apes*. Disponível em <<http://www.tarzan.com/all/>>. Acesso em jan. de 2012.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press, 1985.

CARVALHAL, Tania. *Literatura comparada*. 4. ed. São Paulo: Ática, 1993.

CHAUÍ, Marilena. *Cultura e democracia: o discurso competente e outras falas*. 3 ed. São Paulo: Moderna, 1982.

\_\_\_\_\_. *Convite a Filosofia*. São Paulo: Ática, 2000.

CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A. *Dicionário dos símbolos*. 21ed. Rio de Janeiro: José Olympo, 2007.

CHRISTOPHER, Robert C. *The Japanese mind*. New York: Fawcett Columbine, 1983.

CLEMENTS, Jonathan. *The samurai: A new history of the warrior elite*. UK: Running Press, 2010.

COELHO JUNIOR, Leconte de Lisle. Um estudo sobre a violência em duas histórias gráficas. *Rev. bras. crescimento desenvolv. hum.* [online]. 2005, vol.15, n.2 [citado 2012-10-10], pp. 55-68 . Disponível em: <[http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-12822005000200007&lng=pt&nrm=iso](http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-12822005000200007&lng=pt&nrm=iso)>. ISSN 0104-1282.

COHEN, Robin. Altruism: Human, cultural, or what? In: WISPE, L. (Org.), *Altruism, sympathy, and helping: Psychological and sociological principles*. New York: Academic press, 1978.

CONFÚCIO. *Os Analectos*. São Paulo: Martins Fontes. 2005. P. XIII

CORACINI, Maria Jose. Concepções de leitura na (pós-)modernidade. In: LIMA, R. *Leituras: múltiplos olhares*. São Paulo: Mercado de Letras, 2005.

COSTA, Cristina. *Educação, imagem e mídias*. São Paulo: Cortez, 2005.

CREED, Barbara. *The monstrous feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London: Routledge, 1993.

DARLINGTON, Tania; COOPER, Sara. The Power of Truth: Gender and Sexuality in Manga. In: JOHNSON-WOOD, T. (Org.). *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc., 2010.

DAVIES, Roger J; IKENO, Osamu. *The Japanese mind*. Japan: Tuttle, 2002.

DE BARY, Theodore. *Religião Japonesa*. In: TIEDEMANN, A. (Org). *Uma introdução à religião japonesa*. Lexington, Massachusetts: D. C. Heath and Company, 1974.

DE MENTE, Boyé Lafayette. *Sex and the Japanese: The sensual side of Japan*. Japan: Tuttle, 2006.

DOI, T. *The anatomy of self: The individual versus society* (M. A. Harbison. Trans.). Tokyo: Kodansha International., 1985.

DURKHEIM, Émile. *As regras do método sociológico*. Portugal: Editorial Presença, 1895.

\_\_\_\_\_. *As formas elementares da vida religiosa*. São Paulo: Editora Paulus, 1912.

DVORAK Greg. *Seeds from Afar, Flowers from the Reef: Re-membering the Coral and Concrete of Kwajalein Atoll*. Canberra: The Australian National University, 2008.

EAGLETON, Terry. *Ideologia*. Trad. Luís Carlos Borges e Silvana Vieira. São Paulo: Unesp, 1997.

ENDO, Shuzako. *Silêncio*. Barcelona: IDHASA, 2009.

ESPÍNDOLA, Bernardo Rodrigues. *Tradução, transcrição e intertextualidade: a semiose intermídia*. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC: Tessituras, Interações, Convergências, 11., 2008b, São Paulo. Anais eletrônicos. Disponível em: <[http://www.abralic.org.br/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/061/BERNARDO\\_ESPINDOLA.pdf](http://www.abralic.org.br/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/061/BERNARDO_ESPINDOLA.pdf)>. Acesso em: 01mai. 2009.

EVERS, Izumi. *Nakayoshi: Kodansha's Classic Shojo Manga Magazine*. PULPS 5. Nº 9:6-7, 2001.

FERRARA, Lucrecia. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 1997.

FOGAÇA, Adriana Galvão. *A Contribuição das Histórias em Quadrinhos na formação de Leitores Competentes*. PEC: Curitiba, v.3, n.1, p. 121-131, jul. 2002 – jul. 2003.

FONSECA, Leda Maria. *Leitura de imagem e formação de leitores*. Disponível em <[http://www.alb.com.br/anais16/sem08pdf/sm08ss02\\_02.pdf](http://www.alb.com.br/anais16/sem08pdf/sm08ss02_02.pdf)>. Acesso em jan. 2008.

FONTES, Virgínia. *Reflexões im-pertinentes: história e capitalismo contemporâneo*. Rio de Janeiro: Bom Texto, 2005.

\_\_\_\_\_. *Sociedade Civil no Brasil Contemporâneo: lutas sociais e lutas teóricas na década de 1980*. In: LIMA&NEVES (Org) *Fundamentos da Educação Escolar do Brasil Contemporâneo*. Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2006.

FOSTER, Hal. *Prince Valiant*. Disponível em <<http://quadrinhosantigos.blogspot.com/2011/02/principe-valente-1-6.html>>. Acesso em jan. de 2012.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1981.

\_\_\_\_\_. *Michel Foucault, an Interview: Sex, Power and the Politics of Identity*. The Advocate, n. 400, pp. 26-30. Toronto, Agosto. 1984.

\_\_\_\_\_. *Arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1986.

\_\_\_\_\_. *The History of Sexuality: Volume One: An introduction*. New York: Vintage Books, 1990.

\_\_\_\_\_. *Vigiar e punir: história da violência nas prisões*. 10a Ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. O sujeito e o poder. In: RABINOW, P.; DREYFUSS, H. *Michel Foucault: uma trajetória filosófica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FRASER, Nancy; NICHOLSON, J. Linda. "Crítica social sin filosofía: un encuentro entre el feminismo y el posmodernismo". In: NICHOLSON, J. Linda (Org.). *Feminismo/posmodernismo*. Buenos Aires: Feminaria Editora, 1992. p. 7-29.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler*. São Paulo: Cortez, 1983.

FRÜHSTÜCK, Sabine. *Colonizing sex: sexology and social control in modern Japan*. Berkeley: University of California, 2003.

FUJIMOTO, Yukari. A Life-Size Mirror: Women's Self-Representation in Girl's Comics. In: MASAMI, Toku (Org.). *Shōjo Manga: Girl Power*. Chico: California: Flume, 2005.

FURUYAMA, Gustavo. *Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin*. 2008. Dissertação (Mestrado em Língua, literatura e cultura japonesa) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1989.

GILES, Lionel. *Sun Tzu on the Art of War*. Disponível em <<http://www.artofwarsuntzu.com>>. Acesso em Maio de 2011.

GOULEMOT, Jean M. Da leitura como produção de sentidos. In: CHARTIER, Roger (Org.). *Práticas de leitura*. São Paulo: Estação Liberdade, 2001.

GUSMÃO, José Braulio R. *Hentai - Um Estudo do Imaginário Sexual do Brasileiro e do Japonês Através da Análise de um Fenômeno Social*. 2004. Dissertação (Mestrado em Sexologia) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2004.

GRAMSCI, Antonio. *Concepção dialética da história*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

\_\_\_\_\_. *Os Intelectuais e a organização da cultura*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979.

\_\_\_\_\_. *Cadernos do Cárcere: os intelectuais; o princípio educativo; jornalismo*. 2a ed. Rio de Janeiro: civilização Brasileira, 2001.

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

HALL, John Whitney. *Japan: From Prehistory to Modern Times*. Japan: Tuttle, 1971.

\_\_\_\_\_. *The Cambridge History of Japan: Early Modern Japan*. New York:

Cambridge University Press, 2006.

HARRIS, Michael D. *Colored pictures. Race & Visual representation*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 2003.

HONDA, Maskyouko. *Jogakusei no keifu*. Tokyo: Seidosha, 1990.

IENAGA, Saburō. *The pacific war, 1931-1945: A critical perspective on Japan's Role in World War II*. New York: Vintage Books: 1996.

IMAMURA, Taihei. Comparative study of comics: American and Japanese. In: KATO, H. (Org). *Japanese popular culture*. Connecticut: Greenwood Press Publishers, 1959.

INNESS, Sherrie. *Tough girls, Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture: Feminist Cultural Studies, the Media and Political Culture*. Philadelphia: Universidade of Pennsylvania Press, 1999.

ITO, Kinko. *The manga culture in Japan*. Disponível em <[http://casgroup.fiu.edu/pages/docs/862/1309449302\\_2000.pdf](http://casgroup.fiu.edu/pages/docs/862/1309449302_2000.pdf)>. Acesso em dez. de 2011.

\_\_\_\_\_. *The world of Japanese ladies' comics*. Disponível em <<http://www.accessmylibrary.com/article-1G1-91464728/world-japanese-ladies-comics.html>>. Acesso em dez. de 2011.

\_\_\_\_\_. Manga in Japanese History. In: *Japanese visual culture: Explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe, 2008.

ITO, Mizuko. "Intertextual Enterprises: Writing Alternative Places and Meanings in the Media Mixed Networks of Yugioh." In: BATTAGLIA, D. (Org.) *Encountering the Extraterrestrial: Anthropology in Outerspaces*. New York: 2006.

IWABUCHI Koichi. *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Disponível em <<http://books.google.com.br>>. Acesso em jul. de 2012.

IWAO, Sumiko. *The Japanese woman: Traditional image and changing reality*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1993.

IWAYA, K. MOGO, H. *Shojo manga to iu souchi*. Tokyo: Seidosha, 1995.

JAUSS, Hans Robert. O prazer estético e as Experiências Fundamentais da Poiesis, Aesthesis e Katharsis. In: LIMA, Luis (Org.). *A literatura e o leitor - textos de Estética da Recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JENKINS, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge. New York: Chapman and Hall, 1992.

JOLY, Matine. *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papirus, 1996.

KAWAI, Hayao. *A psique japonesa: Grandes temas dos contos de fadas japoneses*. São Paulo:



Paulus, 2007.

KAWAMURA, Kunimitsu. *Otome noshintai*. Tokyo: Kynokuniya shoten, 1994.

KAWASAKI, Shimin Museum. *Nihon no manga 300 nen kaisetsu zuroku*. Kawasaki: Kawasaki Shimin Museum, 1996.

KELLNER, Douglas. *Media Culture*. London: Routledge, 1995.

KOMAI, Hiroshi. *On the fringes*, Journal of Japanese Trade and Industry, no. 3 (May/June): 40–2.. 1990.

\_\_\_\_\_. *Are foreign trainees in Japan disguised cheap labourers?* Migration World, vol. 20, no. 1: 13–17., 1992.

\_\_\_\_\_. *Migrant Workers in Japan*. London: Kegan Paul International, 1995.

\_\_\_\_\_. *Foreign Migrants in Contemporary Japan*. Melbourne: Trans Pacific Press., 2001.

KOSSOY, Boris; CARNEIRO, Maria Luiza Tucci. *O olhar europeu: o negro na iconografia brasileira do século XIX*. São Paulo: Edusp, 2002.

KUROSAWA, Akiro. *Ozaki midori to shōjo shosetsu*. In: MASAMI, I. *Teihon Ozaki Midori zenshū*. Tokyo: Shōgakukan, 1998.

LAFAYETE, Boyé. *O Código Samurai*. São Paulo: Landscape, 2005.

LEVI, Primo. *Os Afogados e os Sobreviventes*. Trad. Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

LOURENÇO, André Luiz C. *Otakus. Construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica*. 2009. Tese (Doutorado em Antropologia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

LÖWY, Michael. *Ideologias e Ciência Social: elementos para uma análise marxista*. São Paulo: Cortez, 1995.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá. O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

\_\_\_\_\_. *Panorama do mangá e do anime*. In: *Guia da cultura japonesa*. São Paulo: JBC, 2004.

\_\_\_\_\_. *O mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção*. Disponível em <[http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003\\_NP16\\_luyten.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_luyten.pdf)>. Acesso em nov de 2010.

MAANEN, John. *Reclaiming qualitative methods for organizational research: a preface*. In

*Administrative Science Quarterly*, v. 24, n. 4, December 1979.

MACHADO, Carlos Alberto. *Processos sócio educativos dos animencontros: a relação de grupos juvenis com elementos da cultura midiática japonesa*. 2009. 129f. Tese (Doutorado em Educação), Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

MAINGUENEAU, Dominique. *Análise de textos de comunicação*. Trad. Cecília P. De Souza-e-Silva & Décio Rocha. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

\_\_\_\_\_. Le dialogue philosophique comme hypergenre. In: COSSUTTA, Frédéric. *Ledialogue: introduction à un genre philosophique*. Paris: Presses Universitaires du Septentrion, 2004. p. 85-103.

\_\_\_\_\_. Genre, hypergenre, dialogue. *Calidoscópio*. São Leopoldo: UNISINOS, maio/agosto de 2005. v 3. n 2. p. 131-137.

\_\_\_\_\_. *Discurso literário*. Trad. Adail Sobral. São Paulo: Contexto, 2006.

\_\_\_\_\_. *Gênese dos discursos*. São Paulo: Parábola Editora, 2008.

\_\_\_\_\_. *Doze conceitos em Análise do Discurso*. São Paulo: Parábola, 2010.

MANGUEL, Albert. *Lendo imagens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MAINICHI, Shimbunsha. *Jinko Mondai Chōsakai* (Population Study Council of Mainichi Shimbun). *Nippon no jinko: Sengo gojūnen no kiseki* (Japan's population: The trajectory of postwar 50 years). Mainichi Shimbunsha Jinko Mondai Chōsakai., 2000.

MANNHEIM, Karl. *Ideologia e Utopia*. Trad. Sergio Magalhães Santeiro. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

MARCON, Carla Simone C. *O universo anime produzindo jovens otakus que vão à escola*. 2009. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Luterana do Brasil, Porto Alegre, 2009.

MARCUSE, Herbert. *Ideologia da sociedade industrial*. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

\_\_\_\_\_. *Eros e civilização*. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

MARTUCCELLI, Danilo. *Reflexões sobre a violência na condição moderna*. *Tempo Social; Rev. Social*. São Paulo: USP, 1999.

MARX, K. H.; ENGELS, F. *Uma Contribuição Para a Crítica da Economia Política*. Trad. Edgard Malagodi. São Paulo: Nova Cultural Ltda, 1996.

\_\_\_\_\_. *A Ideologia Alemã*. 4 ed. São Paulo Martin Claret, 2005.

\_\_\_\_\_. *Manifesto do Partido Comunista*. 10. ed. São Paulo: Global, 2006.

MASAKI, Y.; MADDUX, W.; MASUDA, T. *Are the windows of the soul the same in the East and the West?* Cultural differences in using the eyes and mouth as cues to recognize emotions in Japan and the United States. Disponível em <[www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)>. Acesso em jul. de 2012.

MAZZARA, Bruno M. *Estereotipos y prejuicios*. Madrid: Acento Editorial, 1999.

McCARTHY, Helen. *500 mangá – heroes and villains*. Singapore: Barron's, 2006.

McCAY, Winsor. *Little Nemo in Slumberland*. Disponível em <<http://weepingprincess.wordpress.com/>>. Acesso em jan. de 2012.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Mbooks, 2005.

McMANUS, George. *Bringing up Father*. Disponível em <<http://home.comcast.net/~cjh5801a/Jiggs.htm>>. Acesso em jan. 2012

McWILLIAMS, Mark. *Japanese visual culture*. Explorations in the world of *Manga* and *Anime*. US: M.E. Sharp, Inc., 2008.

MILLER, Carolyne. R. Genre as social action. *Quarterly Journal of Speech*, 70: 151-167. 1984

MITCHELL, Richard H. *Thought Control in Prewar Japan*. New York: Cornell University Press, 1976.

MITFORD, A. B. *Tales of old Japan: Folklore, fairy tales, ghost stories and legend of the samurais*. London: Dover: 2005.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: Editora JBC, 2004.

MOSCOVICI, Serge. *A Representação social da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

\_\_\_\_\_. Sobre representações sociais em FORGAS, J. G. (org.) *Social Cognition tradução de Cléia M. N Schulze para circulação interna no LACCOS/UFSC*. Londres: Academic Press, 1981.

MUSASHI, Miyamoto. *Gorin no Sho*. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

NAKAJIMA, Akuza. Mizō no jidai. In: BESSATSU, T. *Shōjo manga no sekai II*. Tokyo: Heibonsha, 1991.

NAGADO, Alexandre. *Almanaque da cultura pop japonesa*. São Paulo: Via Lettera, 2007.

NAKAYAMA, O. *Nihonjin no bokashi komyunikeshon ni taisuru rinsho shakaigakuteki kenkyu* (A study of the Japanese communication from the viewpoint of socio-clinical psychology). *Shakaishinrigaku Hyoron* (Japanese Review of Social Psychology), 5, 12-25.; 1986.

NAPIER, Susan J. *Anime from Akira to howl's moving castle:experiencing contemporary japanese animation*. 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2005.

NEVES, Leonardo A. *Os mangás e a reprodução de marcas identitárias dos modos de ser jovem: o novo olhar para a relação entre mídia e educação*. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

NIMO, T.; BESHER, A. *You are your bloody type*. New York: Pocket Books, 1988.

NITOBÉ, Inazo. *Bushido the soul of Japan*. Tokyo: Editora Tuttle, 1998.

NOGUEIRA, Arlinda. *A imigração japonesa para a lavoura cafeeira paulista (1908-1922)*. São Paulo: USP, 1973.

NOVA, Sebastião Vila. *Introdução à Sociologia*. 6a ed. São Paulo: Atlas, 2004.

OE, Kenzaburo. *Salto mortal* Argentina: Seix Barral, 2004.

----- . *Uma questão pessoal*. São Paulo; Companhia das Letras, 2003.

ÔGI, Fusami. *Beyond shoujo, Blending gender: Subverting the homogendered world in shoujo manga*. International Journal of comic. Art. 3 n°2: 151-161, 2001.

OHBA, T.; OBATA, T.. *Death Note*. São Paulo: JBC, 2007.

OI, Célia Abe (Org.) *Guia da cultura japonesa*. São Paulo: Editora JBC, 2004.

OKA, Arnaldo Massato. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, S. (Org.). *Cultura pop japonesa*. São Paulo: Hendra, 2005.

ONO, Saseo. *Japanese cartoons through the ages*. Disponível em <[libweb.hawaii.edu/libdept/.../58-Volume2.pdf](http://libweb.hawaii.edu/libdept/.../58-Volume2.pdf)>. Acesso em janeiro de 2012.

ORLANDI, Eni Puccinelli. *Discurso e texto: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes, 2001.

OUTCAULT, Richard F. *The Yellow Kid*. Disponível em <<http://www.neponset.com/yellowkid/>>. Acesso em jan. De 2012.

PAGANO, Adriana. Gêneros híbridos. In: Magalhães, Célia. *Reflexões sobre a análise crítica do discurso*. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG. p. 15-30.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. *Almanaque dos quadrinhos – 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PEIRCE, Charles S. *Escritos coligidos*. São Paulo: Abril Cultural, 1974. (Os Pensadores, v.36).

\_\_\_\_\_ ; HOUSER, Nathan (Ed). *The essential Peirce: selected philosophical writings*. Bloomington: Indiana University Press, 1998.

\_\_\_\_\_. *Semiótica*. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PERET, Eduardo. *Percepções da sexualidade: Anime e Mangá*. Disponível em <[www.elo.uerj.br/pdfs/ELO\\_Ed4\\_Artigo\\_animemanga.pdf](http://www.elo.uerj.br/pdfs/ELO_Ed4_Artigo_animemanga.pdf)> . Acesso em jul de 2011.

PESAVENTOS, Sandra Jatahy. *Cultura e representações, uma trajetória*. Disponível em <[seer.ufrgs.br/anos90/article/download/6395/3837](http://seer.ufrgs.br/anos90/article/download/6395/3837)> . Acesso em jul de 2011.

PFLUGFELDER, Gregory. *Categories of desire: Male-male sexuality in Japanese discourse*. Berkeley: University of California Press, 1999.

PINTO, Julio. *1, 2, 3 da semiótica*. Belo Horizonte: UFMG, 1995.

\_\_\_\_\_. *O ruído e outras inutilidades*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

PINTO, Suely Lima de Assis. *Cultura e as diferentes concepções apreendidas nas determinações históricas*. Avançado de Jataí da Universidade Federal de Goiás [Vol I – n.3] [Jan/Jul] [2007] ISSN : 1807-9342.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1987.

POITRAS, Gilles. Contemporary Anime in Japanese pop culture. In: M<sup>Ac</sup>WILLIAMS, M. (Org.). *Japanese visual culture: Explorations in the world of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe, 2008.

POSNETT, Hutcheson Macaulay. O método comparativo e a literatura. In: COUTINHO, E. F.; CARVALHAL, T. F. (Org.). *Literatura comparada: Textos fundadores*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.

\_\_\_\_\_. *Tiras livres: um gênero em processo de consolidação*. Anais do Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 2010b. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-1976-1.pdf> Acesso 3 jul. 2011.

\_\_\_\_\_. *Faces do humor: uma aproximação entre tiras e piadas*. Campinas, SP: Zarabatana, 2011.

RAMET, Sabrina Petra. *Gender Reversals and Gender Culture*. New York: Routledge, 1996.

REISCHAUER, Edwin O. *Japan: The story of a nation*. 4 ed. New York: McGraw-Hill, 1991.

REMI, Georges P. *Les aventures de Tintin*. Disponível em < <http://www.tintinologist.org/>>. Acesso em jan. de 2012.

RICOEUR, Paul. *Interpretação e ideologias*. Tradução e apresentação. 4. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1990.

\_\_\_\_\_. *Hermenêutica e ideologias*. Organização, tradução e apresentação. Hilton Japiassu. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

ROBERTSON, Jennifer. *Takarazuka: Sexual politics and popular culture in Modern Japan*. Berkeley: University of California Press, 1998.

RUSSELL, John. *Race and reflexivity: The black other in contemporary Japanese mass culture,*” *Cultural Anthropology*, vol. 6, no. 1 (February): 3–25., 1991a

\_\_\_\_\_. *Narratives of denial: Racial chauvinism and the black other in Japan*, *Japan Quarterly*, vol. 38, no. 4 (October–December): 416–28, 1991b

SAID, Edward. *Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

\_\_\_\_\_. *Cultura e Imperialismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

SAKURAI, Célia. *Os japoneses*. São Paulo: Contextos, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. *A assinatura das coisas*. Rio de Janeiro: Imago, 1992.

\_\_\_\_\_. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1996.

\_\_\_\_\_. *A teoria geral dos signos*. São Paulo: Ática, 1995.

\_\_\_\_\_. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

SANTOS, Eduardo Altheman. Camargo. *Apontamentos sobre ideologia em Herbert Marcuse*. In: VII Colóquio Internacional Marx e Engels, 2012, Campinas. Cemarx - VII colóquio internacional Marx e Engels - Anais, 2012. v. 1. Hilton Japiassu. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1988.

SARDELISH, Maria Emilia. *Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa*. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-15742006000200009](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15742006000200009)>. Acesso em ago. de 2012.

SATO, Cristiane A. *Japop. O poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.

SATO, F.; GOULART, A.P.; KUSSUMOTO, R; HANDA, F. *História do Japão em mangá*. 2ª ed., São Paulo: Associação Cultural e Esportiva Saúde, 2001.

SERBENA, Carlos Augusto. *Imaginário, ideologia e representação social*. No 52 – Dezembro de 2003.

SENGE, Peter. *A quinta disciplina*. 17. ed. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

SCHILLING, Mark. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. New York: Weatherhill,

1997.

SCHODT, Frederik. *Mangá! Mangá! The world of Japanese comics*. Tóquio; Nova York: Kodasha Inter, 1988.

SCOTT, Joan. *Gênero: Uma categoria útil de análise histórica*. Disponível em <[http://www.dhnet.org.br/direitos/textos/generodh/gen\\_categoria.html](http://www.dhnet.org.br/direitos/textos/generodh/gen_categoria.html)>. Acesso em nov. de 2010.

SHAMOON, Deborah. Situating the *shōjo* in *shōjo mangá*. In: (MACWILLIAMS, M. Org.) *Japanese visual culture. Explorations in the world of manga and anime*. New York: M.E. Shrapper, 2008.

SHIMIZU, Isao. *Manga no rekishi*. Tokyo: Iwanami Shoten, 1991.

SHINMURA, Izuru. *Kojiten*. Tokyo: Iwanami Shoten, 1991.

SHIRAKURA, Yoshihiro. *Edo no shunga*. Tokyo: Yōsensha, 2002.

SILVA, Tomaz Tadeu da. *A produção social da identidade e da diferença* in SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Identidade e diferença*. Petrópolis: Vozes, 2000.

SILVA, Valéria Fernandes da Silva. *Mangá feminino, revolução francesa e feminismo: um olhar sobre a Rosa de Versalhes*. Disponível em <<http://www.historiaimagem.com.br>>. Acesso em nov. De 2010.

SMITH, Frank. *Leitura significativa*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

SMITH Jr., Warren. *Confucianism in Modern Japan: a Study of Conservatism in Japanese Intellectual History*. Tokyo: The Hokuseido Press, 1958.

SOLOMON, Charles. *The art of the animated image*. Los Angeles: AFI, 1987.

SONTAG, Susan. The image world. In: EVANS, J; HALL, S. (Org.). *Visual culture: the reader*. London: Sage, 2003.

SOUZA, Lynn Mario T. Menezes de. Hibridismo e tradução cultural em Bhabha. In: ABDALA JÚNIOR, Benjamin (org). *Margens da cultura: mestiçagem, hibridismo & outras misturas*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2004.

SUGIMOTO, Yoshio. *Contemporary Japanese Society*. London: Cambridge University Press, 2010.

STEARNS, Peter N. *A história das relações de gênero*. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

STREY, Marlene. Gêneros. In: JAQUES, M.G.C.; STRAY, M. N.; BERNARDER, N. G.; GUARESCHI, P.; CARLOS, T.; FONSECA, T. G. (Orgs.). *Psicologia social contemporânea: livro-texto*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

TSUDA, Noritake. *A history of Japanese Art. From Prehistory to the Taisho Period*. Japan:

Tuttle, 2009.

SUDŌ, Takumi. *Ehon II* (Bessatsu Taiyō). Tokyo: Heibonsha, 1984.

SUGIMOTO, Yoshio (1997). *An Introduction to Japanese Society*. Nova Iorque: Cambridge University Press

TAGAWA, Suihō. *Norakuro*. Disponível em <<http://pierrot.jp/english/title/norakuro.html>>. Acesso em jan. De 2012.

TAKAHASHI, Mizumi. Opening the closed world of *shōjo manga*. In: MacWILLIAMS, W. *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime*. New York: M.E. Sharpe, 2008.

TAKATA, Natsuki. *Fruits Basket*. São Paulo: JBC, 2004.

TEIXEIRA, M. C. S. *Discurso pedagógico: mito e ideologia*. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

TEZUKA, Osamu. *Adolf*. São Paul: Conrad, 2007.

\_\_\_\_\_. *Astro Boy*. São Paulo: Panini, 2007.

\_\_\_\_\_. *A princesa e o cavaleiro*. Rio de Janeiro: JBC Editora, 2006.

\_\_\_\_\_. *Phoenix*. San Francisco: Viz Communications, 2003.

\_\_\_\_\_. *Manga yonju-nen*. Tokyo: Akita Shoten, 1984.

\_\_\_\_\_. *Shintakarajima*. Tokyo: Kodansha, 1984.

\_\_\_\_\_. *Tezuka Osamu no Subete*. Tokyo: Daito-sha, 1981.

\_\_\_\_\_. *Kimba*. Disponível em <<http://www.kimbawlion.com/>>. Acesso em fev. De 2012.

TOGASHI, Yoshihiro. *Yu Yu Hakusho*. São Paulo: JBC, 2002.

TOMAZI, Nelson Dacio. *Iniciação à Sociologia*. 2a ed. São Paulo: Atual, 2000.

TORIYAMA, Akira. *Dragon Ball*. São Paulo: Conrad, 2000.

TRAGANEOU, Jilly. *The Tokaido Road: Traveling and Representation in Edo and Meiji Japan*. New York: Routledge Curzon, 2004.

TREAT, John. W. Yashimoto Banana writes home. The *shōjo* in Japanese popular culture. In: *Culture in Contemporary Japan and Popular Culture*. Honolulu: University of Hawaii Press, 1996.

TSUNETOMO, Yamamoto. *Hagakure: The Book of the Samurai*. Tokyo: Kodansha



International, 2009.

TSURUMI, Shunsuke. *Genkai geijutsu-ron* (On marginal art). Chikuma Shobo, 1967.

\_\_\_\_\_. *An Intellectual History of Wartime Japan, 1931–1945*. London: Kegan Paul International., 1986.

\_\_\_\_\_. *A Cultural History of Postwar Japan, 1945–1980*. London: Kegan Paul International., 1987.

TZU, Sun. *A arte da guerra*. São Paulo: LPM Pocket, 2013.

UENO, Chizuko. *Nationalism and gender*. Melbourne: Trans Pacific Press, 2004.

UENO, T.; OSHII, M; ITO K. *Eiga to wa jitsu wa animeshon datta*. Eureka 28, n° 9, August 1996.

UENO, Toshiya. *Japanimation and Techno-Orientalism*. Disponível em <<http://www.t0.or.at/ueno/japan.htm>>. Acesso em fev. De 2012.

VARLEY, Paul. *Japane Culture*. US: University of Hawaii Press, 2000.

VAZ S. J., Henrique de Lima. *Cultura e universidade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1966.

VICENTE, Patrícia Maria B. *Traços ideogramáticos na linguagem dos animes*. 2005. Tese (Doutorado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.

ZILBERMAN, Regina. Sociedade e democratização da leitura. In: BARZOTTO, Valdir H. (Org.). *Estado de leitura*. São Paulo: Mercado de Letras, 1999.

WALTY, I. FONSECA, M. e CURY, M. *Palavra e imagem: leituras cruzadas*. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

WATASE, Yû. *Fushigi Yûgi*. São Paulo: Conrad, 2002.

WEBER, Max. Classe, status, partido. In: VELHO, O.; PALMEIRA, M.; BERTELLI (Org.). *Estrutura de classes e estratificação social*. 5. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1974.

\_\_\_\_\_. *Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva*. Trad. Regis Barbosa e Karen Elsabe Barbosa: Editora Universidade de Brasília, 1991.v.1.

WELLS, Paul. *Understanding animation*. New York: Routledge, 2008.

WILLIAMS, Raymond. *Marxismo e literatura*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

WILSON, Glenn. *The sensual Touch: A Guide to More Erotic Love Making*. New York: Carroll & Graf, 1989.

YAMASHIRO, José. *História dos Samurais*. São Paulo: Editora Mabe, 1986.

YASHIMA, Taro. *The village tree*. New York: Viking, 1953.

\_\_\_\_\_. *Momo's kitten*. New York: Puffin Books, 1966.

\_\_\_\_\_. *Crow Boy*. New York: Puffin Books, 1983.

\_\_\_\_\_. *Umbrella*. New York: Puffin Books, 2004.

YAZAWA, Ai. *Nana*. São Paulo: JBC, 2002.

YIN, R. K. *Case study research: design and methods*. London: Sage, 1984.

YONEZAWA, Yoshihiro. *Sengo shōjo manga shi*. Tokyo: Chikuma shobō, 1980.

YOSHIMOTO, Mitsuhiro. Real Virtuality. In: DURMAN (Org.). *Global Local*. New York: Duke University Press, 1996.

## FIGURAS:

Figura 1 - <http://laguaridadelmanga.blogspot.com/p/la-breve-historia-del-manga.html> – acesso em jan. de 2012

Figura 2 - <http://www.iub.edu/~kinsey/services/humor2.html> – acesso em jan de 2012

Figura 3 - <http://historiesofthingstocome.blogspot.com/2010/10/brother-can-you-spare-dime-condo-or.html> – acesso em jan. de 2012

Figura 4 - [http://www.japanese-arts.net/painting/early\\_budd\\_jigokuzoshi.htm](http://www.japanese-arts.net/painting/early_budd_jigokuzoshi.htm) – acesso em jan. de 2012

Figura 5 - <http://www.flickrriver.com/groups/1276883@N24/pool/random/> - acesso em jan. de 2012.

Figura 6: [http://www.japanese-arts.net/painting/zen\\_hakuin.htm](http://www.japanese-arts.net/painting/zen_hakuin.htm) – acesso em jan. de 2012

Figura 7: <http://www.flickr.com/photos/22553111@N07/4436096485/> - acesso em dez. de 2011

Figura 8: <http://matt-thorn.com/wordpress/?m=201108> – acesso em jan. de 2012

Figura 9: <http://www.memonic.com/user/filmnoise/id/1iJFx> – acesso em jan. de 2012

Figura 10: <http://www.theartofjapan.com/ArtDetail.asp?Inv=03092217> – acesso em jan. de 2012

Figura 11: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:JapanPunch29September1894.jpg> – acesso em

jan. de 2012

Figura 12: <http://www.syabi.com/e/contents/exhibition/index-176.html> – acesso em jan. de 2012

Figura 13: <http://www.anime.gen.tr/yazi.php?id=160> – acesso em já. de 2012

Figuras 14, 15 e 16: <http://threestepoverjapan.blogspot.com/2010/01/more-on-rakuten-kitazawa.html> – acesso em dez. de 2011

Figura 17: [http://lambiek.net/artists/a/aso\\_yutaka.htm](http://lambiek.net/artists/a/aso_yutaka.htm) – acesso em jan. de 2012

Figura 18: SCHODT, Frederik. *Mangá! Mangá!* The world of japanese comics. Tokyo/New York: Kodasha Inter, 1988.

Figura 19: <http://www.leebakerart.com/2010/03/sho-chan-no-boken/> - acesso em jan. de 2012

Figura 20: <http://w00.middlebury.edu/ID085A/manga/gallery.html> – acesso em jan. de 2012

Figura 21: [http://www.gregdvorak.com/Seeds\\_Excerpts/Chieftains\\_Daughter.htm](http://www.gregdvorak.com/Seeds_Excerpts/Chieftains_Daughter.htm) – acesso em jan. de 2012

Figura 22: <http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/?cat=3178> – acesso em jan. de 2012

Figura 23: <http://www.comic.de/manga/mangamuseum/mangamuseum1.html> – acesso em fev. de 2012

Figura 24: <http://www.bunkaplaza.or.jp/mangkan/english/index.html> – acesso em fev. de 2012

Figura 25: <http://www.airmuseum.ca/mag/0506.html> – acesso em fev. de 2012

Figura 26: <http://www.asij.ac.jp/elementary/projects/japanmro/Michele/index.htm> – acesso em fev. 2012

Figura 27: <http://jfilmpowwow.blogspot.com/2009/02/kamishibai-roots-of-manga-and-anime.html> – acesso em fev. de 2012

Figura 28: <http://2chan.us/wordpress/category/movies/> – acesso em fev. de 2012

Figura 29: <http://www.tvsinopse.kinghost.net/a/astroboy.htm> – acesso em fev. de 2012

Figura 30: <http://forums.menshealth.com/eve/forums/a/tpc/f/6621054424/m/5121037965/p/2> – acesso em fev. de 2012

Figura 31: [http://www.ok-salute.it/sexo-psicologia/09\\_g\\_creativita-otto-metodi-scientifici\\_4.shtml](http://www.ok-salute.it/sexo-psicologia/09_g_creativita-otto-metodi-scientifici_4.shtml) - acesso em fev. de 2012

Figura 32: <http://threestepoverjapan.blogspot.com/2010/03/garo-30.html> - acesso em fev. de

2012

Figura 33: <http://gamecrackers.blogspot.com/2007/12/tensai-bakabonon-hungama-tv.html> - acesso em fev. de 2012

Figura 34: <http://www.interney.net/blogs/maximumcosmo/?cat=4999> –acesso em fev. de 2012

Figura 35: <http://caluchanche.blogspot.com/2009/08/hosokawa-chieko.html> - acesso em fev. de 2012

Figura 36: [http://scienceblogs.com.br/uoleo/2010/05/resenha\\_gui\\_a\\_manga\\_de\\_biol\\_ogia/](http://scienceblogs.com.br/uoleo/2010/05/resenha_gui_a_manga_de_biol_ogia/) - acesso em fev. de 2012

Figura 37: <http://osun-merlyn.blogspot.com/2010/12/sejarah-anime.html> - acesso em fev. de 2012

Figura 38: <http://anime-hunt.blogspot.com/2011/04/kumo-to-churippu-movie.html> - acesso em fev. de 2012

Figura 39: <http://tertuliacinematografica.blogspot.com/2011/08/momotaro-umi-no-shinpei.html> - acesso em fev. de 2012

Figura 40: <http://www.nelsonjuniorblog.com/2010/07/hakujaden-o-primeiro-anime.html> - acesso em fev. de 2012

Figura 41: [http://gonagai.wikia.com/wiki/Mazinger\\_Z](http://gonagai.wikia.com/wiki/Mazinger_Z) - acesso em fev. de 2012

Figura 42: <http://silentdivergence.blogspot.com/2010/12/mobile-suit-gundam-00.html> - acesso em fev. de 2012

Figura 43: <http://jojoscope.com/2011/08/nausicaa/> - acesso em fev. de 2012

Figura 44: <http://zeabrao.blogspot.com/2011/09/neon-genesis-evangelion.html> - acesso em fev. de 2012

Figura 45: <http://tudo-por-animes-em-pt.blogspot.jp/p/manga-e-o-nome-dado-as-bandas.html> - acesso em maio de 2014

Figura 46: <http://animanh.blogspot.com.br/2012/02/mangas-o-que-sao-e-como-ler.html>. Acesso em Maio de 2012.

Figura 47: <http://nerdssomosnozes.blogspot.com.br/2010/01/resenha-lobo-solitario.htm>. Acesso em Maio de 2012.

Figura 48: <http://cjblackwing.wordpress.com/2009/09/21/manga-monday-ge-good-ending/> Acesso em Jul. de 2012.

Figura 49: <http://go.hktv.cc/tag/promotion/>. Acesso em jul. de 2012.

Figura 50: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CrossPoppingVeins>. Acesso em jul. de 2012.

Figura 51: [http://www.sodahead.com/fun/bleach-or-naruto/question-1945355/?link=ibaf&q=&imgurl=http://1.bp.blogspot.com/-jw7r4uWdN6w/TdJomYYbLkI/AAAAAAAAAZE/zP\\_aLHGL\\_LA/s1600/chibi\\_Naruto\\_characterz\\_by\\_DarkSahdow.jpg](http://www.sodahead.com/fun/bleach-or-naruto/question-1945355/?link=ibaf&q=&imgurl=http://1.bp.blogspot.com/-jw7r4uWdN6w/TdJomYYbLkI/AAAAAAAAAZE/zP_aLHGL_LA/s1600/chibi_Naruto_characterz_by_DarkSahdow.jpg). Acesso em ag. de 2012

Figura 53: <http://www.2-clicks-comics.com/comic-book-characters-letter-n/nana-comics.html>. Acesso em Maio de 2012.

Figura 54: <http://mangascult.blogspot.com.br/>, <http://jornale.com.br/esquadrinhando/2009/05/20/caracteristicas-dos-quadrinhos-movimento/>; <http://livre.fnac.com/a179555/Tintin-Tintin-et-les-Picaros-Herge>. e <http://threestepoverjapan.blogspot.com.br/2009/12/history-of-manga-part-7.html> Acesso em Maio de 2012.

Figura 55: <http://www.ajapanesebook.com/2009/12/taiyo-special-takehisa-yumeji-1977.html>. Acesso em Jul. de 2012.

Figura 56: [http://lambiek.net/artists/u/uehara\\_kimiko.htm](http://lambiek.net/artists/u/uehara_kimiko.htm). Acesso em Jul. De 2012.

Figura 57: [http://lambiek.net/artists/h/hagio\\_moto.htm](http://lambiek.net/artists/h/hagio_moto.htm). Acesso em Jul. de 2012.

Figura 58: *Futari H* – OVA. Imagens retiradas dos episódios de 01 a 04.

Figura 59: <http://www.brasilhentai.com/>. Acesso em Out. De 2012.

## **ANIMES**

*A PRINCESA E O CAVALEIRO*. Osamu Tezuka. 52 episódios. Disponíveis em <<http://www.youtube.com/watch?v=1BAXRVCWkgk>>. Acesso em nov. de 2010.

*AKIRA*. Katsuhiro Otomo. s/l: Pioneer, 1987. 2 DVD (124 min.): son. (japonês), colorido, 1 Code – NTSC

*DEATH NOTE*. OHBA, Tsugami e OBATA, Takeshi. 37 episódios. Disponíveis em <<http://deathnote.download-tvshows.com/>>. Acesso em nov. de 2010.

*DRAGON BALL*. TORIYAMA, Akira. 153 episódios. Disponíveis em <<http://www.dbzgtl.com/>>. Acesso em nov. de 2010.

*FUSHIGI YUGI*. Ōu Watase. 13 episódios (OVA). Disponíveis em <<http://www.kanzenanimés.net/anime/fushigi-yuugi>>. Acesso em nov. de 2010.

*NANA*. Ai Yazawa. 47 episódios. Disponíveis em <<http://www.kanzenanimés.net/anime/fushigi-yuugi>>. Acesso em nov. de 2010.

*YU YU HAKUSHO*. TOGASHI, Yoshihiro. 112 episódios. Disponíveis em

<[http://www.animeshade.com/index.php?page=YuYu\\_Hakusho01](http://www.animeshade.com/index.php?page=YuYu_Hakusho01)>. Acesso em nov. de 2010.

### **WEB SITES VISITADOS:**

<http://www.japantimes.co.jp/text/fl20040815x3.html> – acesso em set. de 2010

[http://angelopapim.sites.uol.com.br/quadro\\_kamakura.htm](http://angelopapim.sites.uol.com.br/quadro_kamakura.htm) – acesso em out. de 2011

<http://www.gitter-yelen.org/> - acesso em dez. de 2011

<http://www.asianartnewspaper.com/article/zen-mind/zen-brush> – acesso em jan. de 2012

[http://hukumusume.com/douwa/English/jap/09/01\\_E.html](http://hukumusume.com/douwa/English/jap/09/01_E.html) – acesso em out. de 2011

<http://expositions.bnf.fr/universelles/index.htm> – acesso em jan. de 2012

<http://www.theartofjapan.com/> - acesso em jan. de 2012

[http://www.gregdvorak.com/home/Greg\\_Dvorak\\_Online.html](http://www.gregdvorak.com/home/Greg_Dvorak_Online.html) – acesso em jan. de 2012

[http://www.mz.emb-japan.go.jp/text/JOINT%20STATEMENT%20US%20JAPAN%20ALLIANCE%20090310\[1\].pdf](http://www.mz.emb-japan.go.jp/text/JOINT%20STATEMENT%20US%20JAPAN%20ALLIANCE%20090310[1].pdf) – acesso em fev. de 2012

[http://www.jetro.org/trends/market\\_info\\_manga.pdf](http://www.jetro.org/trends/market_info_manga.pdf) - acesso em fev. de 2012

<http://www.oricon.co.jp/entertainment/ranking/2011/bookrank1201/index06.html> - acesso em fev. de 2012.

<http://soranimept.blogspot.com/> - acesso em fev. de 2012

<http://novatec.com.br/manga.php> - acesso em fev. de 2012

<http://www.japanfocus.org/-Matthew-Penney/2713> - acesso em fev. De 2012

<http://www.japao.org.br> – acesso em jul. de 2012.

[www.estudosdabiblia.net](http://www.estudosdabiblia.net) – *acesso em jul. de 2012*