



**Dossiê: “Cultura pop asiática:
encruzilhada investigativa”**

Edylene Severiano (Org.)



Recebido em 31/01/2024 e aprovado em 05/02/2024

APRESENTAÇÃO DO DOSSIÊ “CULTURA POP ASIÁTICA: ENCRUZILHADA INVESTIGATIVA”

Edylene Severiano*

É com alegria que anunciamos o lançamento da sexta edição da *Prajna: revista de culturas orientais*, com o dossiê *Cultura Pop: encruzilhada investigativa*. A Cultura Pop como um conjunto de produções e práticas, atualmente associadas ao midiático (TV, música, cinema, literatura, HQs, mangás, animes, games), é hoje uma temática de estudo trans/multidisciplinar. No que se refere aos estudos asiáticos, a pesquisa a partir da cultura pop vem sendo alargada cada vez mais em suas formas e conteúdos, seja por englobar debates acerca do caráter mercadológico das produções/ações, seja por analisar construção, apelo e reapropriação estéticas, ou, mais recentemente, por discuti-la como ferramenta de *soft power* na cena global.

A cultura pop supera dicotomias analíticas e se coloca como ponto nevrálgico de pensar a experientiação de culturas. Nesse sentido, quando pensamos os estudos asiáticos, embora tenha sido considerada por um tempo menos significativa, a Cultura Pop é um dos caminhos investigativos para debater-se Ásia. Considerando isso, este dossiê foi organizado.

Nesta edição, contamos com quatro artigos e uma entrevista de pesquisadores brasileiros que apresentam seus trabalhos acerca dos produtos da Cultura Pop asiática, desde os quadrinhos japoneses, mangá, traçando também uma relação deste com a produção coreana, o *manhwa*, passando pelo anime e a cultura de fãs, até os videogames.

A pesquisadora Izabela Marques de Oliveira, no artigo *Entre bruxas e princesas: o grupo CLAMP e a subversão das personagens femininas nos mangás seinen (1970-2011)*, analisa como as teorias feministas e suas demandas foram apropriadas pelo quarteto CLAMP nos anos 1970 e 1980, de

* Editora do selo CaminhoS de Estudos Asiático e doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF).

modo a ressignificar o lugar das personagens femininas em suas narrativas *seinen*. Para isso, a autora debruça-se sobre o mangá como fonte primária, compreendendo-o como linguagem visual e escrita passível de ser desconstruída. Como resultado, a pesquisadora observa que a apropriação feita pelas artistas da CLAMP contribui para que essas subvertam os limites de gênero até então estabelecidos no mercado de mangás, produzindo, assim, obras que contemplam um variado público.

Felipe Vidal Benvenuto Alberto também nos oferece sua contribuição teórica a partir do mangá, sob prisma das narrativas de guerra. Para fora das fronteiras do Japão, o pesquisador intenta estabelecer uma correlação entre os quadrinhos na Coreia do Norte e o contexto sociopolítico do país. Para tanto, utilizando-se dos quadrinhos como fonte primária, traça uma relação entre a produção de propaganda de guerra japonesa em mangás e a atual produção na península coreana, considerando que a narrativa vigente na Coreia do Norte é de um possível iminente conflito. Alberto, no entanto, foge de uma relação simples de causalidade e verte sua leitura para uma compreensão do *manhwa* norte-coreano como insumos culturais dotados de um poder de coesão social sobre um amplo público.

Em *Animação japonesa no século XX: para além dos estereótipos do animê*, Geovana Siqueira Costa, por meio da produção de diferentes animadores e diretores, traça uma análise acerca das técnicas e temáticas empregadas nas animações japonesas no século XX. Além disso, pluraliza a perspectiva de leitura, evidenciando a gama de produções que compreende as animações japonesas. A autora, assim, conclui a necessidade de superação das visões estereotipadas para a compreensão do papel cultural da arte da animação na sociedade japonesa.

Claudia Midori Ideguchi, no artigo intitulado *Pelo caminho da natureza: uma leitura da animação "Memórias de ontem" de Isao Takahata*, analisa o longa-metragem que compõe parte do título de seu texto. Dirigido por Isao Takahata, um dos pais do popular Studio Ghibli ao lado de Hayao Miyazaki, a animação aborda o processo de transição, seja no espaço ou no tempo, que envolve a natureza, tendo como protagonista a personagem Taeko. Ideguchi

utiliza um dos trechos da obra para o desenvolvimento analítico, isto é, as cenas referentes à colheita de açafraão, adaptando metodologicamente a sinédoque para a abordagem do filme.

O artigo *Drácula renasce no videogame: Castlevania: Symphony of the Night (1997)*, de Adriana Falqueto Lemos, parte de sua pesquisa de doutoramento e discorre sobre como o arquétipo de personagem vampiro se consolida ao longo do século XX, chegando à versão gamificada na ficção contemporânea da Konami. A autora evidencia a maneira como Alucard desenvolve-se como um vampiro que oferece aos jogadores uma faceta muito próxima à de um herói. A chave da transição apresentada pela autora é a composição estética e psicológica da personagem: uma delicadeza que o aproxima da androginia, uma pele alva que transpira assepsia, requinte e afecções positivas por humanos, um conjunto que inspira empatia nos jogadores.

Na entrevista realizada por Thereza Oliveira, abordamos as dificuldades de se falar em Ásia a partir de uma ótica não estereotipada, tão-pouco excludente; os desafios de pensar a cultura pop asiática, refletida na proposta do dossiê deste número da *Prajna*; as temáticas que se mostram mais relevantes e as que ainda carecem de foco investigativo; o modo como se constroem as pesquisas e os desafios epistemológicos a serem enfrentados; a pesquisa de doutoramento acerca do anime e os fãs negros, e as relações entre estética e narrativa que cativam este grupo na sociedade brasileira; a problemática enfrentada desde o recorte do que se classifica como anime, produto televisivo, em contraposição com a animação japonesa, obras cinematográficas; e o trabalho sobre cinema japonês desenvolvido em parceria com a professora Janete Oliveira em *O Japão entre linha e telas: interface entre cinema e literatura*.

Além dos textos que compõem o dossiê, o novo número da *Prajna* congrega também materiais de fluxo contínuo que versam sobre diferentes dimensões da Ásia. Dentre eles, é possível ressaltar o artigo de Ingrid Batista Marques, intitulado *Os fragmentos de uma era agregados ao Santuário Meiji: o Meiji Jingu e a invenção shintō de uma tradição política (1868-1920)*. Na

reflexão, a autora aborda o Santuário Meiji como parte da construção da memória social em torno do imperador homônimo e que fez parte de um dos períodos mais impactantes da história japonesa, a Era Meiji. Marques chama a atenção para as disputas e negociações políticas que envolvem a construção do local.

Outro texto de fluxo contínuo que integra a edição diz respeito à entrevista com Frank Usarski, Patrícia Rodrigues de Souza e Leonardo Stockler de Medeiros Monney, todos integrantes do Centro de Estudos de Religiões Alternativas de Origem Oriental no Brasil (CERAL), grupo de pesquisa criado na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Os pesquisadores versam a respeito do Jainismo, religião indiana contemporânea à emergência do Budismo e que permanece até a atualidade no país, abordando elementos como o estado dos estudos acadêmicos, os grupos de investigação e a trajetória de cada um dos entrevistados.

Agradecemos a todos os autores que compartilharam suas pesquisas, trazendo-nos, mais do que suas conclusões, inquietações. Acreditamos que este dossiê será um contributo para os estudos de cultura pop asiática no Brasil, tanto no que concerne às temáticas quanto ao fazer pesquisa. Por fim, agradeço à equipe editorial da *Prajna*, que organizou esta edição com toda dedicação.

Recebido em: 03/08/2023 e aprovado em: 11/11/2023

ENTRE BRUXAS E PRINCESAS: O GRUPO CLAMP E A SUBVERSÃO DAS PERSONAGENS FEMININAS NOS MANGÁS SEINEN (1970-2011)

Izabela Marques de Oliveira¹

Resumo: A presente pesquisa analisa como as demandas e as teorias dos movimentos femininos no Japão foram apropriadas pelas quadrinistas do CLAMP entre as décadas de 1970 e 1980, momento em que as organizações femininas do pós-guerra começavam a ganhar força e as mulheres entravam no mercado editorial com mais pujança do que os anos anteriores. O mangá é concebido aqui como fonte primária da investigação, que utiliza como metodologia a proposta de autores como Will Eisner, Sonia B. Luyten, Umberto Eco e Paulo Ramos, que sugerem a possibilidade de compreendê-lo como linguagem visual e escrita passível de desconstrução. Como fundamentação teórica, será utilizado o conceito de apropriação, proposto por Michel de Certeau. Como resultado, compreendemos que, apropriando-se de um repertório político e cultural específico, as artistas da CLAMP ressignificaram esses elementos nas suas obras voltadas ao público masculino, subvertendo padrões de gênero que já estavam estabelecidos nesse nicho editorial.

Palavras-chave: Mangá. Movimentos. Femininos. Japão.

BETWEEN WITCHES AND PRINCESSES: CLAMP GROUP AND THE SUBVERSION OF FEMALE CHARACTERS IN SEINEN MANGA (1970-2011)

ABSTRACT: This research analyzes how CLAMP comic artists appropriated the demands and theories of women's movements in Japan between the 1970s and 1980s when post-war women's organizations began to gain strength and women entered the publishing market. stronger than in previous years. Manga is conceived here as a primary source of investigation, which uses as a methodology the proposal of authors such as Will Eisner, Sonia B. Luyten, Umberto Eco, and Paulo Ramos, who suggest the possibility of understanding it as a visual language and writing subject to deconstruction. As a theoretical foundation, the concept of appropriation, proposed by Michel de Certeau, will be used. As a result, we understand that, by appropriating a specific political and cultural repertoire, the CLAMP artists re-signify these elements for their works aimed at a male audience, subverting gender patterns already defined in this editorial niche.

Keywords: Manga. Women's Movements. Japan.

Introdução

Como fonte de pesquisa, os quadrinhos japoneses não costumam ser tão populares quanto o consumo deste produto no Brasil. Enquanto os trabalhos acerca dos mangás² são esparsos, o objeto em si é bastante popular e tem se transformado com frequência no decorrer dos anos, tanto em seu país de origem como para além dele. Apesar de possuir um produto com significativo aumento de consumo e circulação nos últimos anos, a falta de mais trabalhos com fôlego acadêmico no Brasil pode estar relacionada ao estigma de que os quadrinhos são produtos infantis.

Em sua maioria, as pesquisas realizadas sobre o tema estão mais ligadas ao campo da Comunicação Social. Citando alguns exemplos, a dissertação de mestrado de Mônica Lima de Faria, defendida em 2007, sob o título “Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás” e os próprios trabalhos de Sônia Luyten, como “Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses” (2015) e “Cultura pop japonesa” (2005), alguns dos mais conhecidos entre o meio da Comunicação Social e possivelmente entre o meio acadêmico também. Buscando por trabalhos realizados na área da História, é notável que a produção abordando os mangás e os movimentos femininos é pouca, sendo os movimentos utilizados, muitas vezes, apenas como um ponto de partida para se fundamentar a hipótese central. Trabalhos relacionados ao grupo CLAMP³ são ainda mais difíceis. Em âmbito internacional, há o recente trabalho de Kathryn Hemmann (2020), “*The female gaze in contemporary Japanese literature*”, cuja proposta é analisar justamente as relações de gênero dentro dos trabalhos do grupo. Ainda assim, conforme Eisner (1989, p. 7), os quadrinhos começaram a entrar para a “dieta literária” dos jovens de todo o mundo, encontrando assim um público amplo social e culturalmente, o que faz das HQ – e conseqüentemente dos mangás – uma fonte histórica potencialmente rica em possibilidades de investigação.



Existem públicos variados para os quais os mangás são especificamente direcionados, como, por exemplo, o *Shounen Manga*, voltado ao público masculino adolescente com publicações de grande sucesso, como as famosas revistas *ShōnenJump* e *Shounen Magazine*. Os mangás *Shōnen* têm como característica comum a jornada do herói, normalmente apresentando um protagonista masculino e um grupo de amigos que o acompanham em sua jornada (LUYTEN, 2012). Além do *Shōnen*, o *Shōjo Manga* também é muito difundido no Japão e representa uma fatia considerável da indústria de quadrinhos. Feito para meninas entre 12 e 17 anos, o *Shōjo Manga* circula em, aproximadamente, 45 revistas no Japão, entre elas *Ribbon*, *Bessatsu Maagareto* e *Nakayoshi*. O *Shōjo* manga, diferente do *Shōnen*, procura espelhar os desejos das meninas mais novas, sendo chamado por Toku (2007) como “espelho dos sonhos femininos”. Enquanto os garotos consomem quadrinhos em que os protagonistas salvavam mulheres, famílias e terra dos inimigos, o *Shōjo* trabalha o triunfo do amor sobre os piores obstáculos. Até certo ponto, essas generalizações ainda são recorrentes, embora a produção dos mangás femininos venha sendo modificada através dos anos (TOKU, 2007). Além desses, outros dois subgêneros com grande saída são o *Josei Manga* e o *Seinen Manga*, direcionado para mulheres adultas e homens adultos, respectivamente (BRYCE; DAVIS, 2010).

Para além disso, os assuntos são variados e os mangás encontram uma amplitude temática considerável, privilegiando questões como religião, folclore, sobrenatural, movimentos sociais e políticos. Dentro dessas temáticas, é comum encontrar histórias que recriam e adaptam lendas e fontes mitológicas antigas, como é o caso da conhecida *The Adventures of the Monkey God*, cujo enredo inspirou a famosa série *Dragon Ball*, de Akira Toriyama. Não muito longe disso, os quadrinhos com temática sobrenatural são, provavelmente, o gênero do pós-guerra que mais evidencia traços intertextuais de elementos de diferentes formas de narrativa japonesa, incluindo fontes folclóricas e literárias, tradições religiosas, lendas urbanas e



mitos paranormais, além de mídias visuais, como revistas e filmes (BRYCE; DAVIS, 2010).

Um dos grupos de destaque na produção de mangás que enveredam por esses assuntos é a CLAMP, constituído por quatro *mangakas* mulheres e considerado um grande fenômeno na indústria dos mangás. Atualmente, o grupo é composto pelas quatro membros originais, que seguem lançando desde a década de 1990 inúmeros títulos no mercado japonês (TOKU, 2007), muitos deles traduzidos para múltiplas línguas, principalmente inglês e português. Títulos como *Card Captor Sakura*, *Magic Knight Rayearth* e *xxxHolic* tornaram-se grandes sucessos do grupo e o último título é justamente a fonte desta pesquisa. *xxxHolic* privilegia um conjunto rico de representações culturais japonesas que percorrem, dentre outras, as temáticas citadas. Nosso objetivo principal está centrado em analisar como as quadrinistas da CLAMP se apropriam de alguns elementos culturais aos quais elas têm acesso, principalmente elementos relacionados às questões femininas no Japão.

O objetivo do presente trabalho é analisar como as *mangakas* do grupo CLAMP se apropriaram das demandas feministas difundidas no Japão a partir dos anos 1970 e auxiliaram na difusão desses ideais para o público de fora das academias. A investigação foi pautada a hipótese que sugere a apropriação desses ideais pelas artistas mulheres, para que fossem ressignificados e difundidos através de suas obras direcionadas ao público masculinos, entre os gêneros *Seinen* e *Shōnen*.

A partir disso, como referencial teórico principal sugerimos que, através do conceito de apropriação, proposto por Michel de Certeau (2014), as autoras do CLAMP se apropriaram de ideias que remetem ao cenário dos movimentos femininos, articulando imagem e escrita, e representam esses fenômenos no mangá. Para Certeau (2014), o conceito de apropriação diz respeito à maneira como os leitores se apropriam de suas leituras. O autor entende que o lugar do leitor

não é aqui ou lá, um ou outro, mas nem um nem outro, simultaneamente dentro e fora perdendo tanto um como o outro misturando-os, associando textos adormecidos, mas que ele desperta e habita, não sendo nunca o seu proprietário (CERTEAU, 2014, p. 270).

Além disso, Certeau (2014) também aponta que o estudo das representações e do comportamento do consumidor diante delas deve ser acompanhado do da análise daquilo que o consumidor fabrica com esse repertório. Deve-se levar em conta, portanto, que o grupo CLAMP não atua apenas como produtor do conteúdo, mas antes disso, como consumidoras e que o leitor vai receber um grande repertório cultural que já terá sido apropriado e resignificado pelas quadrinistas.

Sobre a metodologia específica para análise dos quadrinhos, utilizaremos autores que propõem a fonte como objeto passível de desconstrução, como Will Eisner, que indica a leitura dos quadrinhos a partir de duas ferramentas importantes da comunicação: as palavras e as imagens. Em relação às imagens, Eisner (1989, p. 13-14) aponta que a compreensão da imagem vem de uma experiência. Nesse sentido, é importante que o artista, neste caso, as *mangakas* da CLAMP, tenham uma compreensão da experiência de vida do leitor, articulando assim uma interação, uma vez que o artista invocaria imagens armazenadas tanto na mente dele mesmo como do leitor. Já em relação às palavras, Eisner argumenta que o potencial expressivo do artista está ligado à caligrafia e ao desenvolvimento das letras.

Serão utilizados, ainda, os trabalhos de Sônia Luyten. Sua pesquisa, "Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses" (LUYTEN, 2012), contribui de forma importante para os estudos sobre o mangá no Brasil. A autora apresenta o quadrinho japonês enquanto um objeto significativo de comunicação a partir do século XX. Um dos pontos a se considerar retratados pela autora é a representação dos heróis e heroínas nos mangás, bem como a entrada das mulheres nesse mercado. De acordo com Luyten, quem produz quadrinhos femininos no Japão, hoje, são as mulheres em sua maioria. Para a autora, "isso



poderia ser um passo, uma condição especial para que a mulher construísse sua imagem e até fosse um agente modificador” (LUYTEN, 2012, p. 68). Levando em consideração a afirmação, é válido esclarecer que há muitas mulheres que também escrevem mangás para outras demografias, lançando títulos para o público masculino jovem e adulto e fazendo um grande sucesso entre eles, como é o caso da CLAMP.

No tocante à fonte, *xxxHolic* foi publicado originalmente no Japão, entre julho de 2003 e fevereiro de 2011, pela editora Kodansha, em 19 volumes, e desenvolvido pelo grupo CLAMP, conhecido por seus traços ricos em detalhes, cenários complexos e enredos cativantes. O grupo consolidou-se com uma grande base de fãs por todo o mundo e consegue, facilmente, transitar entre os gêneros de mangás. Inicialmente, com títulos como *RG Veda* (1989) e *Guerreiras Mágicas de Rayearth* (1994), seu público-alvo era o feminino. Entretanto, com o decorrer do tempo, estabeleceram-se também entre os gêneros masculinos, alcançando grande sucesso. Iniciando na *Young Magazine* (2003-2010) e finalizando na *Bessatsu Shōnen Magazine* (2010-2011), o título é voltado para o gênero *Seinen*, as séries de mangá feitas para o público masculino adulto. Recebido com sucesso no Japão, *xxxHolic* deu origem a um filme, lançado em 2005, e a uma animação seriada, lançada a partir de 2006. Já no Brasil, seu lançamento se iniciou em 2006 e foi finalizado em 2011 pela JBC mangás, em 38 volumes traduzidos por Luiz Octavio Kobayashi (JBC, 2018). No caso desta pesquisa, utilizaremos a publicação brasileira, pela JBC, para análise.

Nosso recorte temporal compreende o período a partir da década de 1970, quando os movimentos femininos passaram a ganhar força no Japão, e se estende até 2011, momento em que *xxxHolic* foi finalizado, no Japão e no Brasil. Dada a quantidade considerável de volumes, selecionamos apenas os volumes 1, 2 e 4 para análise. No entanto, é importante destacar que *xxxHolic* não se constitui de uma história totalmente cronológica. Há menções a

personagens anteriores ou posteriores à história atual em vários momentos e isso se dá pela peculiar rede que a CLAMP traçou entre suas histórias.⁴

Para investigar esse processo de apropriação dos elementos e ideais dos movimentos femininos, optamos por percorrer alguns caminhos importantes do histórico dos quadrinhos japoneses, discutindo seu desenvolvimento sobretudo no pós-guerra, momento em que nossa análise se concentra e em que os mangás emergem à imagem no formato que conhecemos hoje. Observamos também o histórico das movimentações femininas no Japão entre os anos 1970 e 1980, momento em que as *mangakas* passaram a tomar mais força no mercado editorial. A partir disso, analisamos o desenvolvimento desse novo grupo de artistas que emergiu no início dos anos 1980 e a formação do grupo CLAMP, bem como as relações entre essas mudanças sociais propostas e os padrões de gênero desconstruídos ao longo da narrativa do mangá *xxxHolic*.

1. Contextualizando o mangá na sociedade japonesa

Há uma tendência em buscar a origem do mangá na cultura tradicional japonesa, enfatizando a admiração pelo que é antigo e clássico, um gesto que busca conceder grandeza ao objeto e validar sua importância como parte integrante dessa tradição. Sharon Kinsella (2000) sugere que, devido à oposição à indústria dos mangás e animês por parte de elementos conservadores da sociedade japonesa do pós-guerra, seus apoiadores buscaram nas artes antigas suas origens, dessa forma, provando que o mangá faria parte do Japão tradicional, e que, portanto, não seria possível assim reprimi-lo. No entanto, como a própria autora pontua, esses argumentos tiram a atenção do fato de que o mangá, tal como conhecemos hoje, é um fenômeno cultural contemporâneo. Para além disso, também o coloca em um local de disputas políticas e ideológicas.

De acordo com Bouissou (2010), o debate sobre as origens do mangá para o historiador é inconsistente e desinteressante, pois não seria nosso papel

buscar o nascimento do objeto e sim, analisar suas transformações ao longo do tempo. Além disso, a discussão vai muito além do nosso objetivo com este artigo. No lugar de se usarem ferramentas conceituais sofisticadas para se provar ou negar que o mangá descende de uma ou outra forma de arte específica do Japão antigo, basta compreender e indicar que podemos encontrar vários indícios que relacionam o mangá contemporâneo com uma longa tradição de narração gráfica na cultura japonesa, em suas mais diversas camadas e para além dos *emakimono*, os desenhos que eram pintados sobre rolos de pergaminho e que contavam histórias conforme eram desenrolados. Nesse sentido, nossa proposta é pensar o mangá como um produto independente, com identidade própria e que vem se desenvolvendo ao longo dos anos, a partir de influências não apenas japonesas, mas levando em conta diversas particularidades externas, e que, agregando essas características diversas, tenha sido igualmente fruto do desenho político do século XX, transformando-se concomitantemente à população japonesa do período.

1.2. Entre os escombros da guerra, o surgimento do mangá moderno

Em 26 de julho de 1945 foi emitida a Declaração de Potsdam, um documento que intimava os japoneses a se renderem ou sofreriam retaliações com destruição total. Pouco tempo depois, então, nos dias 6 e 9 de agosto de 1945, os Estados Unidos lançaram as bombas atômicas sobre Hiroshima e Nagasaki, respectivamente, e em 14 de agosto, o governo imperial comunicou a decisão de se render. No dia seguinte, o imperador Hirohito discursou, pela primeira vez, para a nação japonesa, declarando o fim do conflito (MAYO, 2006).

O período logo após as explosões atômicas foi marcado por incertezas e pela constatação de que o país estava em ruínas. No mês seguinte ao lançamento das bombas de Hiroshima e Nagasaki, a SCAP (*Supreme Commander for the Allied Powers*), sob ordens do general norte-americano

Douglas MacArthur, se estabelece no Japão e inicia o período de Ocupação, que durou até 1952, um período com transformações tão intensas que Peter Frost o coloca junto da Reforma Taika em 645, e da Restauração Meiji, em 1868, com um dos três períodos em que os japoneses aceitaram reformas institucionais vindas de fora conscientemente (FROST, 1983 apud RICHIE, 1997). No mês seguinte ao início da Ocupação, em outubro, MacArthur emitiu a Diretiva de Liberdades Cívicas, anulando leis que restringissem liberdades políticas, cívicas e religiosas, sob orientação política vinda de Washington. A única variação de sua declaração para a original foi a ênfase dada pelo general à emancipação das mulheres japonesas, que estava no topo de suas chamadas Cinco Grandes Reformas. MacArthur não tinha interesse nos direitos femininos, embora a mídia americana tenha construído sua imagem como o principal realizador da concessão de direitos às japonesas (MAYO, 2006; YONEYAMA, 2005). Como aponta Sakurai (2018, p. 198), os americanos "preconizavam a liberdade de expressão e de religião como instrumentos para implantar a democracia e extinguir o militarismo", e essa liberdade de expressão encontrava um interessante público entre as mulheres. Yoneyama (2005, p. 887) chama a atenção para o fato de que as transformações que o Japão sofreu politicamente e que o levaram de um país belicoso para uma nação desmilitarizada no fim do conflito, foram processos permeados por questões de gênero. As forças de Ocupação acreditavam que conceder o direito ao voto para as mulheres funcionaria como um barômetro para estimar a melhoria da vida entre os japoneses durante o período.

Em âmbito social, porém, a situação era diferente. Quando a guerra findou, em agosto de 1945, as pessoas que moravam nas ruínas que Tóquio havia se tornado estavam exaustas e passando fome. O foco dos japoneses era na reconstrução de suas vidas e não havia dinheiro para se investir em formas de distração, como os quadrinhos. Dessa forma, levando em conta a necessidade de se criar produções baratas que pudessem ser alugadas e consumidas pelos mais diversos leitores, o mangá de aluguel (*rental manga*)

começa a se estabelecer como um meio de entretenimento durante os anos imediatos ao fim da guerra. Nos anos 1950, as cidades japonesas começaram a inflar, sobretudo por jovens trabalhadores, oriundos de áreas rurais e com baixos salários. O *rental manga* era um dos poucos entretenimentos passíveis de serem introduzidos no orçamento dessas pessoas. Os artistas que produziam essas histórias eram, em geral, amadores e adolescentes, que aos poucos passaram a criar um grupo mais politizado e realista (KINSELLA, 2000; JBC, 2018).

As grandes editoras japonesas também começaram a investir em revistas de mangá mais baratas no período, buscando captar a essência do *rental manga* e alguns de seus artistas para a nova indústria dos quadrinhos, causando grandes transformações no mundo editorial japonês. Já em meados dos anos 1960 e na década de 1970, os temas dos mangás convergiram para a esquerda, sendo utilizados em revistas como a *Garo* para introduzir a perspectiva marxista aos leitores. Mas a mudança não ocorreu apenas no meio alternativo, mesmo as grandes editoras incentivaram seus artistas a produzirem histórias com temas políticos e sociais em seus mangás (KINSELLA, 2000).

Entre os anos de 1967 e 1968, um grande crescimento nas revistas de mangá foi direcionado aos homens adultos. Rapazes que cresceram lendo mangás estavam se tornando adultos e buscavam por histórias mais próximas de sua realidade. O próprio Osamu Tezuka, cuja obra foi pensada para crianças no início da carreira, passou a tomar os caminhos do mangá adulto, produzindo alguns títulos para o *Seinen Manga*, com temáticas mais sombrias (DANNER; MAZUR, 2014). Na mesma época, as revistas de *Shōjo Manga* também se tornaram mais prolíficas e chegaram com inúmeros suplementos, como adesivos, papéis de carta e canetas coloridas (ITO, 2015). No entanto, o *Shōjo*, apesar de direcionado para meninas, era feito por homens, em sua maioria. De acordo com Luyten (2012), a entrada das mulheres no mercado da produção de mangás aconteceu após a guerra, inspirada pelo

reconhecimento da história *Sazae-san*, de Machiko Hasegawa, que começou a ser publicada em 1946. Captando um senso de humor único e sendo uma história feita de uma mulher para outras mulheres, *Sazae-san* se estabeleceu como uma das histórias mais populares após a guerra para o público feminino, mostrando seu próprio ideal de reconstrução do Japão (LUYTEN, 2012).

Apesar disso, o mangá é considerado por alguns como a base do *Shōjo Manga* é *Ribbon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro), de Tezuka. Para Power (2009), não é possível discutir o *Shōjo Manga* ou até mesmo a cultura *Shōjo* sem falar de A Princesa e o Cavaleiro. No entanto, de acordo com Yukari (2012), o trabalho a apresentar as primeiras características do *Shōjo* foi *Arashi o Koete* (Além da Tempestade), de Makoto Takahashi. A autora argumenta que o artista foi quem trouxe o visual conhecido das revistas femininas, como os grandes olhos estrelados e o vestuário apurado.

Takahashi e Tezuka não foram os únicos homens a produzir o *Shōjo Manga*, mas, provavelmente, foram os que melhor dialogaram com o público feminino. Entre os anos 1950 e o início dos anos 1970, o número de mulheres na produção dos mangás aumentou e os homens passaram a dar espaço para as *mangakas* que ajudaram a estabelecer o *Shōjo* como um dos maiores gêneros do mercado editorial japonês. Não parece exagero dizer que ser *mangaka* era uma profissão predominantemente masculina, ao menos até a década de 1970, quando o cenário começou a mudar com a ascensão de mulheres decididas a ocupar seu espaço na indústria dos quadrinhos.

2. Mulheres também fazem mangá: a influência dos movimentos femininos na produção de quadrinhos japoneses e a experiência do grupo CLAMP

No caso do Japão, os movimentos femininos começaram no âmbito social e apenas depois foram para o território acadêmico. De acordo com Ehara (1993), as mudanças que ocorreram nesse campo entre as décadas de 1970 e 1980 foram do movimento entrando em instituições, de acadêmicos se



posicionando e do início das produções de estudos sobre a literatura sobre as mulheres. Nesse sentido, os movimentos femininos tornaram-se reportagens, documentos, teses universitárias e até mesmo mangás. Ehara (1993) divide o feminismo japonês em três estágios em seu trabalho: a Era da Liberação (1970-1977), a Emergência dos Estudos das Mulheres (1978-1982), e o Debate sobre o Feminismo (1983-Presente).

A Era da Liberação foi marcada por três momentos definidores, que englobam seu surgimento, um momento de especialização e o desenvolvimento, tanto em qualidade como quantidade. Grupos representativos do período definiram a direção do movimento e alguns deles, como o *Group of Fighting Women (Garuppu Tatakau Onnatachi)*, tiveram pouca exposição na mídia, por seu caráter mais independente. Outros grupos, como o *Chu-Pi-Ren*, que debatia assuntos relacionados ao uso de contraceptivos, e o *Women for Action*, levantaram mais questões especializadas e utilizaram melhor os meios de comunicação. Dessa forma, os primeiros grupos que seriam denominados como feministas estavam tomando seu espaço entre a sociedade, e o termo feminismo começava a se tornar uma tendência que usava a mídia de forma eficaz. No entanto, como aponta Ehara (1993), a mídia ainda desprezava as pautas desses movimentos e poucos artigos relacionados a seus argumentos foram escritos naquele momento.

O período serviu para trazer luz às questões femininas e abrir caminho para sua introdução como um tema a se discutir, além de ter sido importante para a formação da produção feminina de mangás no Japão. O início dos anos 1970 foi, formalmente, o momento de algumas importantes inovações na forma de se pensar e produzir quadrinhos, além de ser marcado pela entrada de muitas mulheres na área, em especial o grupo que ficou conhecido como O Magnífico Grupo de 24 (*Hana no nijyuuyo nen gumi*). Tal grupo era composto por artistas um pouco mais velhas que suas leitoras e seu trabalho trouxe uma repaginação na ideia de quadrinhos para meninas, que



ainda reforçavam as noções predominantes do papel feminino no Japão no *Shōjo Manga*, além de enfatizarem o contexto da pureza, raramente descrevendo relacionamentos românticos e focando nas relações de amizade. Se antes eram comuns as histórias de princesas tradicionais, essas novas artistas trouxeram, de forma original e sofisticada, temas como homossexualidade, tanto feminina como masculina, cenas de sexo explícito em suas páginas e um tom mais lento e reflexivo do enredo, como no caso das obras de Moto Hagio. Mas, apesar de todas essas mudanças, o Grupo de 24 era uma exceção, já que, fora do âmbito dessas autoras, os quadrinhos para meninas continuavam mantendo um tom leve, com histórias que tratavam do amor romântico (MAZUR; DANNER, 2014).

O mais famoso lançamento do Grupo de 24 ocorreu justamente na chamada Era da Libertação, com a história *A Rosa de Versalhes* (*Berusaiyuno Bara*), de Riyoko Ikeda, um romance histórico que se passa durante a Revolução Francesa. Naquele momento, influenciada pelo contexto dos movimentos sociais no Japão e dos protestos por mais direitos e ainda universitária, Ikeda ficou fascinada com a personalidade de Maria Antonieta e deu início ao seu épico, convencendo os editores da Revista Margaret de que o momento histórico traria luz para o enredo. A princípio, tudo se desenvolvia de acordo com o tradicional *Shōjo Manga*, até a artista observar uma predileção de seus leitores não por Maria Antonieta, mas pela personagem fictícia Oscar François de Jarjayes, uma mulher criada como homem pelo pai, para que pudesse se tornar chefe da guarda de Maria Antonieta. Oscar sobe ao cargo almejado e, eventualmente, simpatiza com os camponeses, mudando de lado ao longo da história. No entanto, o que chama a atenção é outra coisa. As heroínas que se vestiam como homens não eram novidade nos mangás, já que sua primeira aparição vinha desde a década de 1960, no entanto, com Oscar, Ikeda criou um modelo:

sendo heterossexual, ela facilmente incorpora qualidades masculinas de independência e coragem física, e tem um

romance com um soldado que a aceita não só como igual, mas como superior (MAZUR; DANNER, 2014, p. 74).

Nesse sentido, o mangá passou a cumprir também a tarefa de disseminar não uma teoria feminista, mas mudanças e questionamentos que eram levantados pela primeira onda dos movimentos femininos japoneses para um público amplo.

No ano de 1978 inicia-se a segunda fase, com a emergência dos estudos sobre as mulheres em maior escala no Japão. O legislativo reviu leis desvantajosas para as mulheres e elas começaram ter participação mais ativa na formulação de políticas. Administradoras e acadêmicas também passaram a se envolver mais nos debates, ajudando a dar visibilidade ao campo. Ehara (1993) ainda aponta que, nesse período, muitos trabalhos publicados foram influenciados pelo movimento americano ou por pensamentos feministas de outros países desenvolvidos, o que influenciou diretamente nos tópicos abordados nos quadrinhos femininos, que passavam a retratar as meninas de forma a evitar os papéis tradicionais de gênero e permitiam que elas fossem definidas por elementos sobre os quais elas tinham controle, como amizades, interesses e habilidades. As protagonistas do Shōjo ainda representam, de certo modo, a feminilidade ideal da menina doce e recatada, muitas vezes submissa, o que é mais aceito por uma grande parcela conservadora da sociedade, mas o fazem de uma forma muito diferente de antes, mostrando que todas as apresentações de feminilidade (ou falta dela) são ideais. Além disso, as novas pesquisas que lidavam com o tema foram consideradas críticas do movimento de libertação, grupo que pesquisadores consideravam estar em declínio desde o início da década de 1970, por estarem com suas questões sem foco definido. Dessa forma, novos tópicos foram levantados e a ideia de feminismo se institucionalizou, embora tenha, no processo, descartado questões que o movimento anterior havia levantado e que ficaram sem solução, incluindo pautas como o aborto e a liberdade sexual (EHARA, 1993; DAUGHERTY, 2020).



Por fim, se inicia, em 1983, o debate sobre o feminismo, e o movimento começa a lidar com seus conflitos internos, como o debate ecológico. Quem liderava esses debates eram feministas que alcançavam suas reputações individualmente. Seus argumentos não se baseavam na identidade das mulheres como coletivo e nem estavam limitados à academia. Elas se nomearam como críticas sociais e usavam o jornalismo como campo, inserindo o termo feminismo em uma nova esfera. As discussões e as abordagens mais inclusivas trouxeram novas participantes ao debate e esses números passaram a influenciar socialmente no crescimento do movimento, que tornou-se mais visível. Esse novo tipo de envolvimento decorreu de uma variedade de condições e Ehara (1993) destaca duas como dignas de nota: primeiro, à medida que mais mulheres entravam no mundo profissional, elas passavam a ocupar mais cargos dentro de editoras ou na indústria do jornalismo, o que impulsionava o tema para a população em geral. Em segundo lugar, a aceitação dos argumentos do movimento aumentou, principalmente entre as mulheres financeiramente independentes, um grupo que já tinha se tornado mais expressivo naquele momento.

Concomitantemente, a década de 1980 também foi fundamental para as transformações nos mangás, sobretudo aqueles que eram direcionados para o público feminino. A primeira geração de mulheres artistas que cresceu com *Shōjo Manga*, agora queria escrever sobre temas mais adultos: amor, posição da mulher na sociedade, casamento e maternidade, temas que já eram discutidos na década de 1970, mas que ganhavam força conforme os movimentos femininos se tornavam mais presentes. A primeira revista em quadrinhos feminina a ser lançada foi a chamada *Be Love*, da Kodansha, que chegou às bancas em 1980, seguida logo por uma série de outras. Passando dos romances escolares, essas histórias atendiam a mulheres jovens que trabalhavam em escritórios, eram recém-casados e novas mães, temas que abriram um novo mercado para mangás femininos (PROUGH, 2011).

Mas as temáticas e evolução das personagens dentro dos mangás não foram as únicas mudanças propostas pelas artistas. Entre as décadas de 1950 e 1960, momentos imediatos do pós-guerra, cenas íntimas, envolvendo beijos explícitos ou sexo sequer eram insinuadas e, quando aconteciam, era de forma breve. Apesar disso, na década de 1970, as primeiras cenas envolvendo beijos ou as chamadas *bed scenes* (cenas de cama) foram gradualmente introduzidas nas revistas para adolescentes, ganhando força nos anos 1980, quando o público jovem da década de 1970 começou a crescer e demandar tópicos mais adultos. Pelos padrões atuais, as cenas eram discretas, mas representavam um desenvolvimento, também proposto pelo Grupo de 24, principalmente por seus protagonistas serem meninos e não meninas, algo inédito no *Shōjo Manga*, cuja proposta era focar em personagens femininas.

A partir disso, Prough (2011) afirma que consumidores e até mesmo pesquisadores passaram a se perguntar o motivo de o espaço tradicional e conservador do *Shōjo Manga* incluir uma tendência subversiva. A princípio, essas histórias estiveram vinculadas ao *Shōjo* e eram ambientadas fora do Japão, sobretudo na Europa Histórica e, frequentemente, em internatos para meninos. Tirar o enredo do local comum aos japoneses permitiu um nível de distância das realidades das meninas, de modo que não representava uma ameaça à ordem social da época (SHAMOON, 2007).

Mas o *Shōjo* não foi o único campo a sofrer essas mudanças durante a década de 1980. Aos poucos, as mulheres começaram a ocupar um espaço além dos quadrinhos femininos, publicando também em categorias como o *Shōnen* e o *Seinen*. Rumiko Takashi, criadora do popular mangá *InuYasha* iniciou esse caminho, produzindo várias séries importantes no início da década e dando um outro tom aos quadrinhos masculinos, apresentando romances com personagens fortes, combinados a gêneros como o terror, fantasia e temas realistas (MAZUR; DANNER, 2014).

Dessa forma, o romance pensado pelas mulheres também ocupou seu espaço nos mangás para o público masculino, abrindo um espaço que antes



era reservado apenas ao *Shōjo Manga*. O *Josei*, gênero feminino adulto, também ganhou mais força e nele o romance seguia predominante, embora suas personagens estivessem tomando uma forma particular que não focava apenas na dona de casa japonesa.

2.1 O grupo CLAMP e o subversivo nos mangás

Foi no contexto de mudanças nos padrões estabelecidos dos mangás que surgiu o grupo CLAMP, composto por quatro amigas de ensino médio que tinham como passatempo se reunirem para assistir a filmes de terror. Do interesse em histórias fantásticas, se iniciou a ideia de produzirem *doujinshi*, normalmente traduzido como mangá amador. Ganhando popularidade rápida e fãs fiéis, a CLAMP conseguiu publicar seu primeiro mangá, *RG Veda*, de forma profissional em 1989, com *RG Veda* (LEHMANN, 2005).

É recorrente que *mangakas* se especializem em um gênero particular para suas histórias, mas a CLAMP se destaca por ter serializado mangás em revistas direcionadas aos quatro gêneros principais (HEMMANN, 2020). O mais comum é que os *mangakas* produzam histórias de um mesmo gênero vinculadas a uma revista em especial, como é o caso de Masashi Kishimoto, o criador do mangá *Shōnen Naruto*, cuja serialização aconteceu na revista *Weekly Shounen Jump*. Atualmente, Kishimoto também publica sua história na mesma revista, diferente da CLAMP, que tem transitado por várias ao longo dos anos. Além disso, o processo de escrita e criação de histórias do grupo é coletivo e seus papéis artísticos variam dependendo do mangá que está sendo produzido. As integrantes do CLAMP também negam ter uma chefe ou líder do grupo, e não têm assistentes que auxiliem na produção de suas histórias (LEHMANN, 2005). Todas essas características tornam o trabalho do grupo único e uma curva fora do caminho comum dos quadrinistas japoneses.

Outro aspecto importante em seus trabalhos é que as obras do grupo são caracterizadas por suas proeminentes personagens femininas, mesmo em histórias feitas para o público masculino, e pelas apropriações que as autoras

fazem de elementos diversos dos gêneros de mangá, tentando se desviar ao máximo de um rótulo específico. Quando questionadas sobre como diferenciam suas obras entre os gêneros padronizados pela indústria, Ageha Okawa, uma das responsáveis pela CLAMP, diz que: “nós realmente não distinguimos um gênero de outro. Todos são iguais. Se uma garota lê um mangá, isso é um mangá Shōjo para ela; se um garoto lê um mangá, isso é um mangá Shōnen para ele. Cabe aos leitores” (LEHMANN, 2005, p. 35).

Como grupo, as cartunistas da CLAMP são ecléticas. Suas histórias unem elementos diversos, vindos da mitologia, alusões à ficção científica e ao épico e até dramas políticos com fundamentação. O ecletismo é um termo chave para se falar do grupo, e toda essa flexibilidade mostra sua dificuldade em trabalhar com marcações rígidas ou mesmo padrões que estão presentes em outros estilos de mangás, obras e até artistas. O universo móvel e fluido criado pelas quatro mulheres rejeita a construção de hierarquias, categorias e compartimentos estritos e privilegia seu próprio repertório, tornando-as um grupo que tem a vantagem de publicar o que quer e o que gosta, já que, de acordo com as próprias integrantes, cabe a elas se reunirem para discutir o esboço de cada obra a ser criada (LEHMANN, 2005).

Certeau (2014, p. 270) estuda a maneira como os leitores se apropriam de suas leituras. O autor entende que o lugar do leitor

não é aqui ou lá, um ou outro, mas nem um nem outro, simultaneamente dentro e fora perdendo tanto um como o outro misturando-os, associando textos adormecidos, mas que ele desperta e habita, não sendo nunca o seu proprietário.

O leitor, portanto, não exerce sua leitura de modo passivo, mas sim, ativo, colocando suas próprias interpretações e sentidos naquele conteúdo. Dentro dessa perspectiva, o grupo CLAMP também age como leitor enquanto produz, pois buscam referenciais em suas próprias experiências ou gostos pessoais, sem se preocuparem com o padrão estabelecido por outros artistas de mangá. Essa característica ficou mais evidente a partir de *Magic Knight*

Rayearth, lançado em 1997, em que três garotas do ensino médio embarcam em uma missão no estilo *Shōnen*, na qual lutam contra inimigos poderosos e encontram amigadas em um mundo paralelo cheio de perigos. Seu objetivo é salvar uma nação, um tropo⁵ narrativo associado às histórias para meninos, resgatando uma princesa mantida em cativeiro por seu sacerdote. Esta história de amadurecimento pode ser vista como um desenvolvimento do próprio personagem *Shōjo*, na medida em que problematiza os estereótipos do gênero e os tropos de personagem, permitindo a suas três jovens heroínas o tipo de glória que normalmente está disponível apenas para heróis *Shōnen* (HEMMANN, 2020).

Em contrapartida, isso não exclui a capacidade do grupo em produzir o tradicional *Shōjo*, representado pelo mangá *Tsubasa: Reservoir Chronicle*, considerado irmão de *xxxHolic*, por terem sido serializados ao mesmo tempo e com personagens de ambas as narrativas intervindo nas duas histórias. Em *Tsubasa*, a protagonista é a princesa Sakura, um exemplo do *Shōjo* clássico, e quando as duas histórias se entrelaçam em determinados momentos, é possível ver como os traços visuais diferem.

Uma das grandes características do mangá *Shōjo* é a expressão facial das personagens. Os grandes olhos brilhantes estão ligados às emoções das personagens, sua inocência e vulnerabilidade. Ao mesmo tempo, as vestimentas cobriam estrategicamente os seios e quadris, dando ênfase no que deveria ser puro. Da mesma forma, o amor buscado nos quadrinhos do gênero também era puro, no sentido de não contaminado pela sexualidade (HEMMANN, 2020).

Na Figura 1 esses elementos podem ser notados em contraste com os traços de *xxxHolic*, fonte desta pesquisa. Apesar de ser um *Shōnen*, *Tsubasa* traz características pontuais do *Shōjo*, sobretudo nas vestimentas de Sakura e nos olhos de Syaoran. De acordo com Acevedo (1990 apud Ramos, 2018), a chave para se observar o estado emocional do personagem está na combinação da sobrancelha com a boca. As duas transmitem as expressões

básicas de alegria, raiva, tristeza e serenidade. Nos mangás femininos, no entanto, os olhos também possuem um papel fundamental e são considerados as janelas da alma, pois mostram ao leitor a intensidade dos sentimentos de suas personagens. Na figura, observando todo o conjunto da expressão, é nítida a presença da apreensão e do medo nas feições de Syaoran, que se mostra preocupado com a princesa.

Figura 1 – Primeira interação entre os personagens de Tsubasa e xxxHolic



Fonte: CLAMP, 2006b, p. 82.

Yuko Ichihara, personagem de *xxxHolic*, em contrapartida, possui os olhos mais estreitos, características de personagens masculinos, e suas roupas, apesar de mostrarem a sensualidade comum nas histórias para homens, o fazem de maneira velada, deixando maior foco sobre sua posição de poder sobre os personagens. Yuko não é a protagonista, mas, essa é uma das passagens em que ela se mostra fundamental para a continuidade tanto de *xxxHolic* como de *Tsubasa: Reservoir Chronicle*, o que a coloca em uma posição diferente das demais personagens femininas nos mangás. Como

podemos ver, ela aparece em destaque no primeiro enquadramento, à direita, evidenciando a importância da personagem, que aparece de corpo inteiro na página. Ela também aparece envolta em fumaça e de detalhes abstratos no fundo, características que são comuns a ela no mangá, e o balão de fala suspenso no ar pertence a Syaoran, que está falando dela e traz para a imagem uma sensação de admiração em torno da personagem.

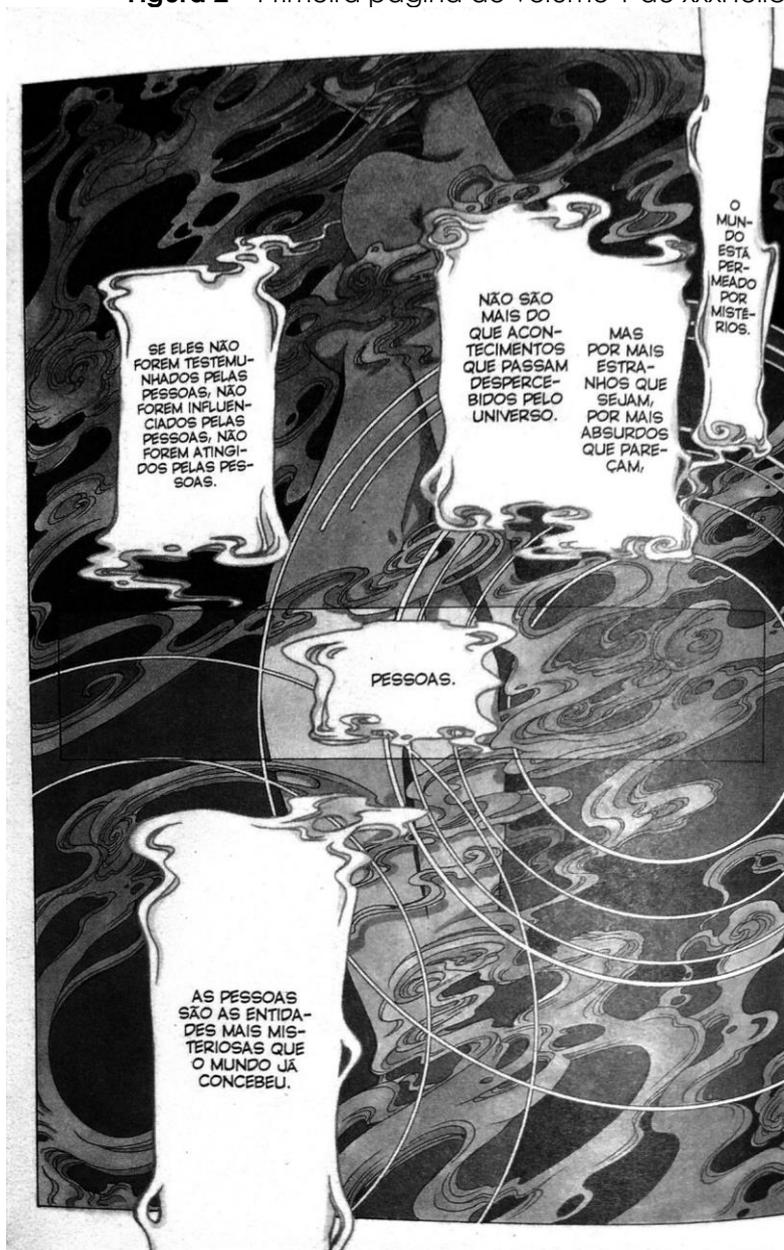
No caso desta pesquisa, nossa análise está focada no primeiro volume de *xxxHolic* (2003-2011), classificado no Japão como *Seinen*, e tem a intenção de compreender como sua personagem mais emblemática, a bruxa Yuko Ichihara, é abordada e apresentada ao público e como a obra inverte padrões de gênero que foram costurados ao longo das décadas, de maneira que personagens masculinos também assumam características atribuídas, anteriormente, às heroínas de *Shōjo Manga*.

XxxHolic começou a ser publicado em 2003 e sua narrativa é centrada em Kimihiro Watanuki, um rapaz que tem o dom de ver e atrair fantasmas e espíritos, chamados *ayakashi* no folclore japonês. No decorrer dos volumes, Watanuki recebe a ajuda de alguns personagens em sua trajetória, especialmente da Bruxa das Dimensões, Yuko Ichihara, que passa a se mostrar uma personagem muito importante para a narrativa apesar de ser coadjuvante. Os volumes, embora sigam uma cronologia, também costumam situações e personagens novos a cada capítulo, trazendo a conhecida jornada do herói, que precisa vencer o percurso para atingir seu objetivo.

Logo na primeira página, o volume mostra ao leitor o tom do conteúdo da história e, de certa forma, já inicia apresentando Yuko antes mesmo de citar o protagonista. Como veremos mais adiante, as falas indicadas na Figura 2 e a fumaça presente no fundo estão quase sempre vinculadas às aparições da bruxa no mangá. Essa observação é importante pois, conforme Eisner:

A primeira página de uma história funciona como uma introdução. O que e quanto entra nela depende do número de páginas que vêm a seguir. Ela é um trampolim para a narrativa, e, para a maior parte das histórias, estabelece um quadro de referência. Se bem utilizada, prende a atenção do leitor e prepara a sua atitude para com os eventos que se seguem. Ela estabelece um "clima". Ela se torna uma página de apresentação, mais do que uma simples primeira página, quando o artista a planeja como uma unidade decorativa (EISNER, 2010, p. 64).

Figura 2 – Primeira página do volume 1 de xxxHolic



Fonte: CLAMP, 2006a, s.p.

Dessa forma, o início cumpre seu papel em contextualizar o leitor para o tema da história e traça uma referência com uma personagem que vem a se tornar importante na narrativa. As páginas seguintes ajudam a construir esse caminho, pois a história se inicia no protagonista retornando da escola quando é atacado por uma entidade e, em sua luta para fugir dela, acaba caindo dentro de uma grande construção que não aparentava estar ali antes. Ao entrar no local, ele se depara com duas meninas que trabalham ali e o levam até Yuko, que tem sua imagem apresentada logo nas primeiras páginas.

Figura 3 – Watanuki e Yuko Ichihara em sua primeira aparição em xxxHolic.



Fonte: CLAMP, 2006a, p. 12-13.

À primeira vista, Yuko se mostra uma personagem muito peculiar e diferente de tudo o que normalmente a CLAMP nos apresenta, pois seu visual não acompanha as personagens femininas das artistas. Se tratando de um mangá *seinen*, espera-se que os traços sejam realmente diferentes, no entanto, de acordo com Hemmann (2020), o próprio Watanuki tem muitos traços que são relacionados diretamente ao mangá *shōjo*.

Observando a Figura 3, temos a apresentação de Yuko ao leitor. Como característica padrão, os mangás *seinen* e *shōnen* colocam seu foco sobre o protagonista, sempre masculino. No entanto, podemos ver o inverso, já que sua aparição toma quase todo o espaço entre as duas páginas em uma presença poderosa, enquanto Watanuki está localizado ao canto esquerdo da página. Uma das primeiras características que podem ser notadas é a feição do protagonista. O rosto de Watanuki é mais arredondado nas laterais e possui um aspecto mais infantil, além de ter olhos e pupilas grandes, embora eles não sejam tão brilhantes quanto das personagens femininas, uma característica diretamente relacionada ao *Shōjo*. Mesmo sendo um personagem mais fechado e que não expõe seus sentimentos com facilidade, ele se mostra inocente e quase indefeso no decorrer da história, o que o torna um alvo fácil para os espíritos. Novamente, Yuko aparece envolvida pela fumaça de seu cachimbo e, nessa altura, esse elemento já está começando a parecer um signo relacionado exatamente à essa personagem. Eco (2011) evidencia a importância desses aparatos figurativos, que já podem ser até mesmo reconhecidos pelo leitor de outras obras, sejam japonesas ou não, e que ajudam a causar uma familiaridade. Ainda que sejam elementos não originais, eles constituem um repertório iconográfico próprio, que ajuda o leitor na construção dos personagens.

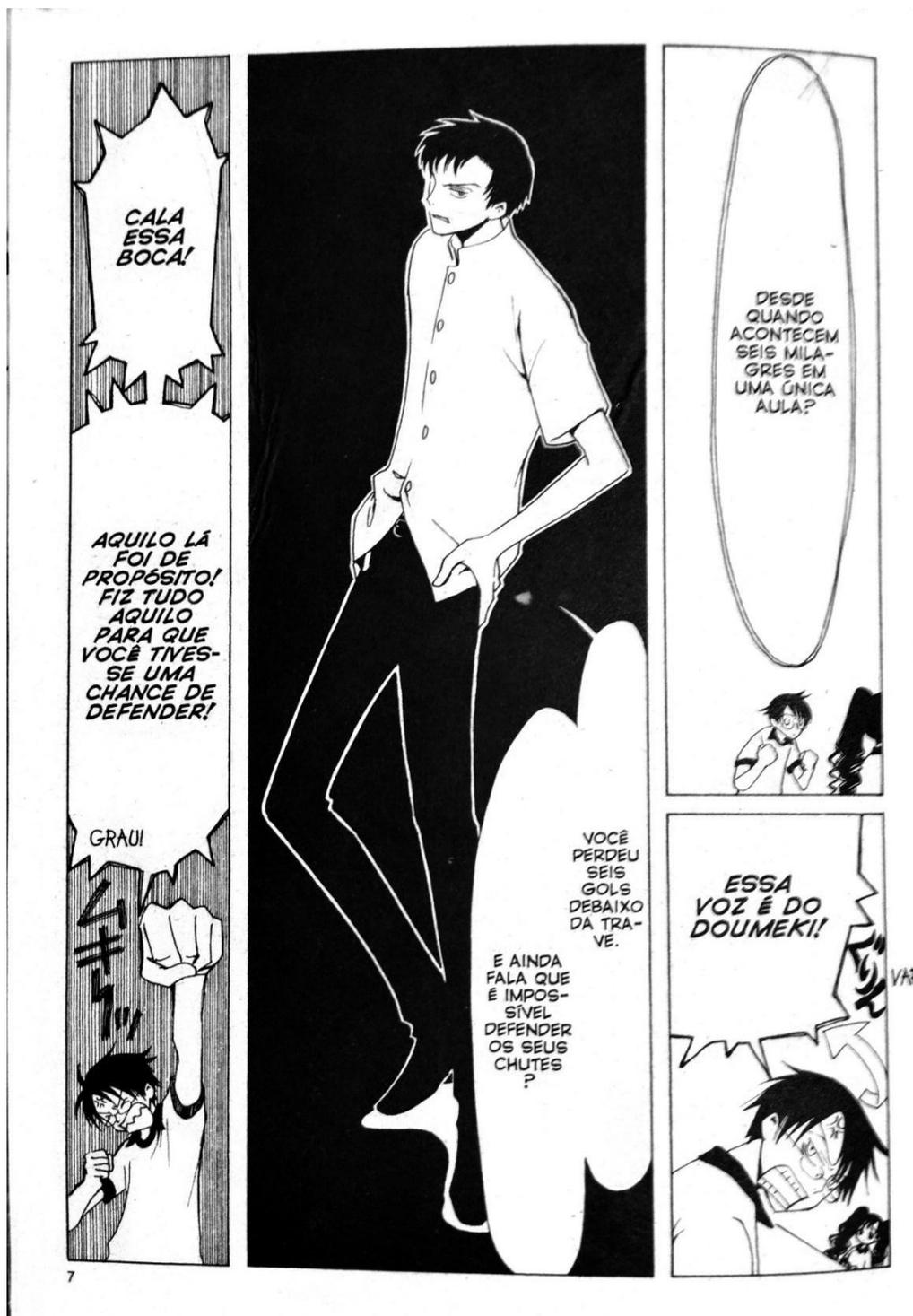
Em contraste com os olhos grandes e femininos, no sentido da estética *Shōjo*, novamente notamos que Yuko possui olhos estreitos e pupilas pequenas, dando um ar poderoso e até mesmo sinistro à personagem, evocando a ideia da fêmea monstruosa, uma noção associada às personagens femininas subversivas clássicas, como bruxas e guerreiras, que ganharam força nos quadrinhos japoneses entre o fim do século XX e o início do século XXI. A ideia também é reforçada pelas vestimentas, pois o *kimono*, dentro da mitologia criada pelo grupo, representa o tamanho do poder que aquele personagem possui. Nesse caso, Yuko está vestida com um *kimono* tradicional, o que confere a posição de uma das personagens mais poderosas

do universo CLAMP (KING, 2019). De acordo com Berndt (2015, apud Akgün, 2019), o mangá é um meio conveniente para a reinterpretação de figuras femininas subversivas, anteriormente demonizadas e marginalizadas pelo discurso patriarcal, pois o mangá questiona os preconceitos naturalizados na sociedade japonesa. Isso apresenta essas personagens para um público mais amplo, permite leituras e interpretações totalmente novas e, o mais importante, fornece às leitoras de mangá novas maneiras de expressar e interpretar a ideia de gênero, de modo a reestruturar o relacionamento da mulher com o poder.

Há, também, a apresentação de Watanuki como um protagonista diferente do considerado padrão no *Shōnen* e no *Seinen*. Embora esteja no centro da narrativa, ele é protegido por Doumeki, um colega que também possui dons sobrenaturais, embora os dois estejam em constante desacordo. Como vemos na Figura 4, Doumeki é mais alto e mais masculino do que Watanuki, com olhos menores, cabelos mais curtos e proporções corporais mais alongadas. Embora Watanuki seja homem, ele possui um corpo pequeno e frágil, olhos arregalados e a inocência de uma personagem característica do *Shōjo*, bem como um misterioso poder mágico e a proteção de um amigo forte e preparado para qualquer situação.

A justaposição entre os dois enfatiza os relacionamentos afetivos apresentados nos mangás *Shōjo*, desde as provocações constantes de Doumeki até a insistência do protagonista de que ele não gosta da companhia de seu amigo. De acordo com Eco (2011, p. 145), um elemento importante da semântica dos quadrinhos são os balões de fala. Seus traços definem o tom da conversa ou das reações que a personagem está tendo ao diálogo ou pensamento e podem representar, alternadamente, medo, raiva, animação, desânimo, dentre outras reações. Observando esse aspecto na página, podemos notar as reações explosivas de Watanuki e mais calmas de Doumeki, evidenciando a aversão que o protagonista tem pelo colega e que muito se caracteriza como um elemento dos romances de *Shōjo*.

Figura 4 – A apresentação de Doumeki no volume 4 de xxxHolic



Fonte: CLAMP, 2006c, p. 7.

Tal aversão, no decorrer da história, se mostra mais do que o protagonista pode suportar e é nesse momento em que Yuko se torna uma peça-chave na história, pois seu papel é, justamente, oferecer uma solução para que

Watanuki se veja livre das entidades que o perseguem. Como Bruxa Dimensional, ela tem o poder de realizar qualquer desejo de seus clientes, mas seus serviços devem ser pagos com um preço equivalente ao valor do desejo. É a própria Yuko quem determina o preço e, no caso de Watanuki, ela cobra sua servidão por um período indeterminado, prometendo a ele que, quando a dívida estivesse paga, ela concederia olhos que não possuísem mais a habilidade de ver atividades sobrenaturais. Como se vê na Figura 5, Yuko volta a assumir uma expressão que poderia ser considerada assustadora. O rosto sorridente está cheio de sombras, e o preto de seu cabelo se mistura com a escuridão de seu corpo e as pupilas pequenas sugerem impenetrabilidade, o que retoma a importância do olhar para as emoções nos quadrinhos japoneses. A fumaça de seu cachimbo gira no painel maior como uma cobra ou um fantasma, semelhante à imagem que aparece na primeira página do mangá, o que traz novamente a aura misteriosa para ela. O leitor é, assim, levado a acreditar não apenas que Yuko é uma personagem bastante sinistra e sombria, mas também que a concessão de desejos não é totalmente altruísta (HEMMANN, 2020).

Yuko não tem apenas uma aura assustadora, mas costuma exibir um lado travesso também, uma faceta que pode ser vista ainda na Figura 5, no quadro inferior. Não é um aspecto de sua personalidade que deva ser entendido como inocente, pois tende ao egoísmo e à manipulação na maioria das vezes. Seu retrato visual está longe de ser desagradável, no entanto, e a sensualidade é um fator importante no *design* do personagem de Yuko, que sempre aparece como uma figura de membros esguios, cílios compridos e muita pele exposta. É uma sensualidade não necessariamente positiva, embora seja mais elegante do que aquela retratada normalmente nos mangás *Seinen*. De acordo com Hemmann (2020, p. 57), quando os leitores veem uma personagem muito alta, bonita e sensual, "deve-se correr como o inferno, pois esses personagens são invariavelmente mortais e maus". Dessa forma, a sexualidade aberta de uma mulher adulta é contrastada com a

sexualidade nascente e sutilmente implícita de um *Shōjo*. O fato de Yuko ser uma adulta é referenciada não apenas por esses aspectos, mas também por seus hábitos de fumar e beber, bem como por sua conexão com o mundo das trocas e do comércio.

A personagem também faz referência, constantemente, ao conceito de inevitabilidade (*hitsuzen*), principalmente como uma explicação para o que os outros personagens veem como má sorte. Embora o conceito possa fazer referência à insensibilidade ou crueldade em sua aplicação por Yuko, ele também envolve noções adultas de responsabilidade. No mundo adulto da personagem, nada é dado de graça, e todo acidente e infortúnio está ligado a um ato de crueldade cometido no passado, e ela, como tal, é a representante de um mundo adulto severo, em contraste direto com a fantasia leve e despreocupada do *Shōjo Manga*, em que o final sempre evidencia que tudo ficará bem (HEMMANN, 2020).

Essa relação com o mundo adulto também é evidenciada na troca entre os dois personagens, quando Watanuki se torna funcionário de Yuko. No contexto da criação da obra, mesmo depois de todas as mudanças levantadas no pós-guerra e pelos movimentos femininos, é a mulher quem, simbolicamente, “mantém o fogo doméstico vivo”, já que atividades como cuidar do lar, do marido e as tarefas cotidianas são atribuídas às mulheres (SAKURAI, 2018, p. 311-312). Observamos mais uma vez a inversão dos padrões de gênero, tendo em vista que o papel da pessoa que cuida do lar passa a ser exercido por Watanuki, o novo responsável pelas tarefas domésticas. De modo geral, Yuko aparece em uma posição relaxada nesses momentos, dando ordens ao protagonista ou apenas observando enquanto ele trabalha.

Figura 5 – Momento em que Yuko negocia o preço do desejo de Watanuki



Fonte: CLAMP, 2006a, p. 44

Durante todo o volume, Yuko está presente e marca suas aparições não apenas como chefe, mas também como mentora de Watanuki, sendo

colocada como o modelo a quem ele deve seguir e obedecer. Com todos esses elementos e questões em mente, podemos sugerir que, no lugar de manter os padrões estéticos mais tradicionais em quadrinhos, a CLAMP se apropriou da estética Shōjo e a levou para além de seu campo comum de atuação, inserindo nela aspectos mais característicos dos gêneros *Seinen* e *Shōnen*. De forma estratégica, elas subvertem a ordem comum das histórias feitas para homens e meninos adolescentes, colocando uma menina e uma mulher no centro de duas narrativas direcionadas justamente a eles.

3. Considerações finais

Como discutimos durante a análise, o desenvolvimento desta pesquisa tinha, a princípio, a intenção de buscar nos mangás do grupo CLAMP questões relacionadas às teorias que se desenvolveram no Japão entre as décadas de 1970 e 1980, atreladas aos movimentos femininos japoneses. Com o auxílio de autoras como Ehara (1993) e Yoneyama (2005), pudemos compreender como esses movimentos se desenvolveram no decorrer das décadas e influenciaram um grupo de artistas que emergia entre as novas propostas para as mulheres. Apesar disso, considerando o desenvolvimento da investigação e a compreensão da problemática em transformar o feminismo em um conceito que se encaixe no contexto histórico japonês de forma coerente, o projeto inicial passou por mudanças consideráveis durante a análise.

O grupo CLAMP mostra que pode nos oferecer muito mais do que apenas identificar possíveis relações com os movimentos femininos japoneses, já que as próprias artistas são muito discretas com suas declarações. Observando a entrevista feita por Lehmann (2005), conseguimos perceber como elas optam pela privacidade em seus comentários, portanto, não temos declarações de nenhuma das quatro artistas que possam ser diretamente vinculadas ao feminismo no Japão. Isso não quer dizer, porém,

que elas estejam produzindo histórias sem uma interferência pessoal ou ideológica.

Podemos observar a forma estratégica como elas se utilizam de sua popularidade para criar enredos para um público em especial e, mesmo assim, inverter a narrativa de forma a dar destaque às mulheres. Esse fator fica mais fácil de se observar quando analisamos os aspectos da fonte e reconhecemos que, ainda que seja uma obra direcionada ao público masculino adulto, possui elementos voltados a diversos gêneros, o que corrobora o discurso que as artistas moldam ao dizer que produzem quadrinhos para todos, sem especificações de gênero. Akgün (2019) pontua que, nas últimas décadas, vimos a consolidação de um número expressivo de meninas que leem *Shōnen Manga* com regularidade, algo que passou a se tornar mais comum depois que as personagens femininas mais subversivas voltaram a ganhar suas páginas, trazendo narrativas em que as mulheres também estão em uma posição de poder.

xxxHolic é um título que está em conformidade com muitas das convenções de gênero do *Shōnen* e *Seinen*. É um título cujo protagonista serve como um ponto de vista para os leitores de suas respectivas histórias, embora seja notável que, desde o princípio, há um destaque a se considerar sobre Yuko, uma personagem feminina que comanda sua própria história, possuindo um grau de subjetividade e interioridade que não são tão comuns às personagens femininas dos mangás *Shōnen* e *Seinen* entre o fim dos anos 1990 e começo dos anos 2000. Isso a torna a heroína de sua própria história.

Hemann (2020) pontua que, além disso, a CLAMP coloca a personagens no papel de mentora para o protagonista, um papel que já não é tão incomum nesses gêneros, o que causa uma identificação do público masculino com as histórias *Seinen* tradicionais, portanto, subverte não apenas o gênero de seus personagens fictícios, mas também a natureza de um público presumivelmente determinado por categorias de publicação de gênero demográficos específicos. Nesse sentido, considerando o quanto os

quadrinhos japoneses são influentes em seu contexto social, as personagens femininas criadas pela CLAMP podem representar um degrau para futuras mulheres *mangakas*, na tentativa de usar o mangá enquanto um meio conveniente para alavancar uma imagem feminina mais independente, que possa controlar sua própria história e ter um protagonismo significativo em uma obra definida para o público masculino, questionando e desestruturando, assim, os padrões de gênero estabelecidos, ao menos dentro dos quadrinhos.

Referências

AKGÜN, Buket. Mythology Moe-fied: Classical Witches, Warriors, and Monsters in Japanese Manga. **Journal of Graphic Novels and Comics**. v. 11, n. 5, p. 271-284. 2019.

BOUISSOU, Jean-Marie. Manga: A Historical Overview. In: JOHNSON-WOODS, Toni (Ed.). **Manga: An anthology of global and cultural perspectives**. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2010. p. 17-33.

BRYCE, M.; DAVIS, J.: An Overview Of Manga Genres. In: **Manga: An anthology of global and cultural perspectives**. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2010. p. 34-52.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. 22. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

CLAMP. **XXXHolic**. 1. ed. São Paulo: JBC, 2006a.

CLAMP. **XXXHolic**. 2. ed. São Paulo: JBC, 2006b.

CLAMP. **XXXHolic**. 4. ed. São Paulo: JBC, 2006c.

DAUGHERTY, Sarah G. **In the Name of the Moon: Female Mangaka and the Manga Industry**. Knoxville: University of Tennessee, 2020.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EHARA, Yumiko. Japanese Feminism in the 1970s and 1980s. **US-Japan Women's Journal. English Supplement**, v.7, n. 4, p. 49-69, 1993.



EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução de Luís Carlos Borges. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

HEMMANN, Kathryn. **The female gaze in contemporary Japanese literature**. Philadelphia: University of Pennsylvania, 2020.

ITO, Kinko. Manga in Japanese History. In: MACWILLIAMS, Mark W. (Org.). **Japanese Visual Culture: Explorations in the world of manga and anime**. London: Routledge, 2015. p. 26-47.

JBC MANGÁS. **XXXHolic**. Disponível em: <
<https://mangasjbc.com.br/titulos/xxx-holic/>> Acesso em 26 Jan. 2018.

KING, Emerald L. Sakura ga meijiru - Unlocking the Shōjo Wardrobe: Cosplay, Manga, 2.5D Space 233. In: BERNDT, Kazumi, Ogi (Orgs.). **Shoujo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan**. Londres: Palgrave Macmillan, 2019, p. 233-260.

KINSELLA, Sharon. **Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society**. Londres: Curzon, 2000, p. 19-49.

LEHMANN, Timothy. **Manga: Masters of the Art**. Scranton, PA: Collins Design, 2005.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3 ed. São Paulo: Hedra, 2012.

MAYO, Marlene. The Occupation Years, 1945–1952. In: BARY, Theodore de; GLUCK, Carol; TIEDEMANN, Arthur E. (Orgs.). **Sources of Japanese tradition**. New York: Columbia University Press, 2006. v.2. s/p.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

POWER, Natsu O. **God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post-world War II Manga**. Local: Univ. Press of Mississippi, 2009, p. 19-37.

PROUGH, Jennifer S. **Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shoujo Manga**. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2011.

RAMOS, Paulo Eduardo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Editora Contexto, 2018.



RICHIE, Donald. The occupied arts. In: SANDLER, Mark (Orgs.). **The confusion era: art and culture of Japan during the Allied Occupation, 1945-1952**. Seattle; London: Arthur M. Sackler Gallery; University of Washington Press, 1997. p. 11-21.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. São Paulo: Editora Contexto, 2018.

SHAMOON, Deborah. Revolutionary Romance: the Rose of Versailles and the transformation of shoujo manga. **Mechademia**, v.2, n.1, p. 3-17, 2007.

SHIGEMATSU, Setsu. **Scream from the shadows: The women's liberation movement in Japan**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

TOKU, Masami. Shoujo Manga! Girls' Comics! A Mirror of Girls' Dreams. **Mechademia**, v. 2, n.1, p. 19-31, 2007.

YONEYAMA, Lisa. Liberation Under Siege: U.S. Military Occupation and Japanese Women's Enfranchisement. **American Quarterly**, v. 57, n. 3, p. 885-910, 2005.

YUKARI, Fujimoto; THORN, Matt. Takahashi Macoto: The origin of shōjo manga style. **Mechademia**, v. 7, n. 1, p. 24-55, 2012.

NOTAS

¹ Licenciada em História e mestranda em História Social pela Universidade Estadual de Londrina (PPGHS-UEL). Os resultados apresentados neste artigo são frutos da pesquisa realizada para o Trabalho de Conclusão de Curso do curso de História pela Universidade Estadual de Londrina. E-mail de contato: izabela.marques@uel.br

²No tocante ao termo mangá, há um debate no que diz respeito a seu significado e origem. Não vamos nos ater a esse debate aqui, mas é importante pontuar que há divergências quanto à posição dos estudiosos. Alguns apontam que foi Katsushita Hokusai, um dos mais conhecidos expoentes do *ukiyo-e*, as xilogravuras japonesas, quem cunhou o termo, mais ou menos na década de 1810. Outros pontuam que o registro mais antigo do termo seria de 1770, e que Hokusai teria ajudado a popularizar quando lançou o Hokusai Manga, uma coletânea de esboços dedicada a seus alunos. De qualquer forma, a palavra mangá não se tornou comum no vocabulário japonês até o começo do período Showa (1926-1989), quando as tiras cômicas já estavam se popularizando nos jornais (LUYTEN, 2012; KINSELLA, 2000).³ Transliteração do original 講談社.

³ O grupo CLAMP é formado por quatro mulheres que começaram seus trabalhos ainda na escola, como quatro amigas que se reuniam para assistir filmes de terror. Com o passar do tempo, elas passaram a produzir *doujinshi* (mangá amador) juntas e, em 1989, conseguiram publicar profissionalmente pela primeira vez. Ao longo dos anos, tornaram-se algumas das mangakas de maior sucesso no mundo, publicando suas histórias em todo o mundo. Notoriamente reservadas, não costumam permitir que sejam tiradas fotografias delas, preferem deixar que os desenhos de suas mascotes substituam suas imagens. O grupo consiste nas artistas Mokona, Igarashi Satsuki, Neko Tsubaki e Ohkawa Ageha, que trabalham em um



estúdio em Tóquio e dividem suas tarefas criativas apenas entre as quatro, abrindo mão de assistentes.

⁴ É importante mencionar que, enquanto artistas, o CLAMP formou um grande universo em todas as suas histórias. Todas são conectadas em algum ponto e personagens costumam ser reciclados, com protagonistas de um mangá aparecendo em outras histórias. Os casos mais emblemáticos acontecem com *xxxHolic*, *Tsubasa: Reservoir Chronicle* e *Card Captor Sakura*. A princesa Sakura e Syaoran, protagonistas de *Tsubasa*, aparecem como protagonistas em *Cardcaptor Sakura* também, embora a história se passe em uma dimensão diferente. Sendo assim, as artistas criam um grande multiverso envolvendo seus personagens, permitindo que eles vivam em realidades diferentes no decorrer de suas histórias.

⁵ O tropo narrativo são elementos que, repetidos tantas vezes na literatura, acabam tornando-se um padrão, fazendo com que o leitor reconheça facilmente um gênero. A jornada do herói, por exemplo, é um tropo normalmente associado ao *Shōnen Manga*.

Recebido em 11/05/2023 e aprovado em 14/10/2023

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E PROPAGANDA DE GUERRA: A INFLUÊNCIA DOS MANGÁS JAPONESES SOBRE OS MANHWAS NORTE-COREANOS

Felipe Vidal Benvenuto Alberto¹

Resumo: Este trabalho busca correlacionar os quadrinhos na Coreia do Norte com o contexto sociopolítico em que o país está historicamente inserido. Para tal, é adotada como ponto de partida uma pretensa existência de relação causal entre os numerosos materiais de propaganda de guerra em quadrinhos pelo Japão e a perpetuação de tal mídia para o mesmo fim na porção norte da península coreana, uma vez que parte da política de governo local consiste na narrativa da iminência de um conflito com seus grandes inimigos globais. Metodologicamente, utilizamos de fontes documentais, consistindo essencialmente de histórias em quadrinhos norte-coreanas produzidas nas últimas três décadas, que possibilitam interpretações relevantes ao tema recortado, contextualizando a formação daquele país como influenciada por deletéria ocupação militar japonesa, e inserir as complexidades do sistema internacional vigente no contexto de manutenção do regime local, pontos estes que ajudam a compreender e a caracterizar os *manhwas* norte-coreanos como insumos culturais detentores de riquíssimo poder de coesão social voltados para todas as faixas etárias, a exemplo do que ocorre em mercados mais abertos e aquecidos.

Palavras-chave: *Manhwa*. Coreia do Norte. *Juche*. Histórias em Quadrinhos. Narrativas de Guerra.

COMICS AND WAR PROPAGANDA: THE INFLUENCE OF JAPANESE MANGA ON NORTH KOREAN MANHWA

Abstract: This paper aims to correlate comics in North Korea with the sociopolitical context in which the country is historically embedded. To do so, we start from the premise of a presumed causal relationship between the numerous war propaganda materials in comics from Japan and the perpetuation of such media for the same purpose in the northern portion of the Korean Peninsula, given that part of the local government's policy consists of narrating the imminence of a conflict with its major global enemies. Methodologically, we employ documentary sources, essentially consisting of North Korean comics produced in the last three decades, which allow relevant interpretations of the selected theme, contextualizing the formation of that country as influenced by the deleterious Japanese military occupation. By incorporating the complexities of the current international system into the

context of maintaining the local regime, it becomes possible to better understand and characterize North Korean manhwas as cultural inputs that possess a rich power of social cohesion targeting all age groups, similar to what occurs in more open and vibrant markets.

Keywords: Manhwa. North Korea. *Juche*. Comics. War Narratives.

Introdução

Dado seu caráter *sui generis* no cenário global, a Coreia do Norte sempre permeia noticiários e até mesmo ambientes acadêmicos com algum grau de exotismo associado ao que advém desse território. No entanto, apesar das dificuldades recorrentes no recolhimento e certificação de informações sobre o funcionamento interno do país ser um fator que alimenta esse discurso, é bastante razoável que seja questionada essa descrição caricata de toda uma nação.

Sob o espectro das histórias em quadrinhos em si, é ponto comum que toda expressão artístico-cultural possui também caráter político, seja ele explícito ou não. Bem como super-heróis estadunidenses se proliferaram aos montes a fim de propagar os valores culturais locais para todos aqueles que consumissem o material (MARQUES, 2018), há também muito o que aprender da cultura norte-coreana através das produções nacionais, em especial por ser um país que não tem por hábito a exportação de sua própria indústria cultural.

Este trabalho tem por objetivo analisar o *manhwa*² norte-coreano sob a ótica da influência sofrida pelo mesmo no período da ocupação japonesa e perpetuação da rivalidade regional, gerando consequências em todos os aspectos do cotidiano do país. De maneira adjacente ao objetivo principal, o próprio ato de trazer à tona obras advindas da porção norte da península coreana já possui elementos agregadores ao estudo de quadrinhos asiáticos como um todo, uma vez que eles são frequentemente negligenciados devido ao caráter fechado de sua política governamental. Por fim, objetiva-se também, através das obras estudadas, extrair elementos da cultura local que

possam corroborar, ou não, com o que é usualmente propagado como senso comum acerca de um país com tanto ainda por ser explorado.

Até pouco tempo restritos exclusivamente ao consumo do público local, uma vez que jornalistas e turistas que estiveram em território norte-coreano relatam forte impossibilidade de acesso a materiais culturais pertencentes ao cotidiano do país, os *manhwas* da porção norte da península passaram a ver a luz do dia através dos inevitáveis intercâmbios culturais com a China. Vizinha ao norte e principal parceira política do fechado país asiático, a China e sua efervescência comercial não pouparam nem mesmo itens como as histórias em quadrinhos, que hoje podem ser encontradas com certa facilidade em cidades fronteiriças com a Coreia do Norte.

Iniciando-se dessa maneira, mas alcançando uma oficialização de exportação cultural, ainda que distante de um interesse comercial, a Coreia do Norte tem passado a disponibilizar suas produções de maneira menos sigilosa. Sinal disso é o extenso acervo disponibilizado *online* pela biblioteca da *Illinois University*, nos Estados Unidos. Bebendo dessas fontes disponíveis ao público geral, foram selecionadas obras que, através de análise imagética, ilustram significativamente as influências visuais e temáticas das produções japonesas aos *manhwas* norte-coreanos.

Para problematizar a utilização dos quadrinhos norte-coreanos como propaganda política da ideologia *Juche*, instaurada no país asiático desde a separação da península coreana, em comparação aos mangás japoneses igualmente propagandistas em tempos de belicismo a florado, este trabalho se divide em três seções principais, cuja descrição tomamos como importante: 1) os mangás militaristas japoneses e sua influência regional; 2) a organização político-governamental norte-coreana e o contexto de inserção internacional do país; e 3) uma análise do grau de diversificação de gênero na produção de *manhwas* na Coreia do Norte.

1. A proliferação de mangás japoneses com temática militar e as influências dessa indústria na produção do extremo asiático

Em consonância com o espírito expansionista e imperialista que ditou o ritmo das políticas japonesas no início do século XX, as histórias em quadrinhos por lá produzidas no período também dialogavam intensamente com essa temática (CHINEN, 2013). No entanto, a influência da ideologia propagada por esses materiais não ficaria restrita ao território japonês, especialmente nos âmbitos estético e narrativo. Tanto a China quanto a península da Coreia tiveram parte — ou integralidade — de seus territórios ocupados pelo Exército Imperial Japonês em algum momento histórico e os efeitos dessa sobreposição cultural iriam além do caráter militar.

1.1. A participação do Japão na Primeira Grande Guerra e o papel da produção cultural na mobilização social

Ainda sob a entidade política de Império do Japão, o pequeno país asiático assumiu um importante papel no belicoso período de 1914 a 1918, que futuramente ficaria conhecido como Primeira Guerra Mundial. Aliados com a Tríplice Entente — formada por Reino Unido, França e Rússia —, os militares japoneses ambicionavam, à época, expandir positivamente a visão do mundo ocidental frente à sua potencialidade de liderança no âmbito da Ásia (MASON; CAIGER, 1997). Essa postura em muito se alinhava ao comportamento expansionista que já ditava o ritmo da política externa japonesa em seu entorno estratégico. Exemplificativamente, o fim do século anterior havia sido marcado pela Primeira Guerra Sino-Japonesa, quando o Japão conquistou parte da atual República Popular da China e mostrou suas credenciais imperialistas aos seus futuros aliados europeus. Como fenômeno paralelo, mas extremamente relevante à análise aqui proposta, esse conflito também deu início a uma ocupação embrionária da península coreana (UNZER, 2021), que viria a se consolidar apenas em 1910.

De acordo com Alfons Moliné (2004), a pedra fundamental dos mangás mais aceita por aqueles que se dedicam ao estudo da área é o material produzido por Kitazawa Rakuten em 1901, quando teria sido publicada a primeira história em quadrinhos japonesa com personagens fixos. A primeira década do século XX logo se tornou prolífica para tiras de humor que replicavam autores estrangeiros — especificamente estadunidenses e europeus —, consistindo apenas em uma simples troca de personagens e cenários, mas até com reaproveitamento de roteiros inteiros. Esse formato de piadas rápidas e diárias logo se somaria às primeiras produções periódicas voltadas para o entretenimento do público infantil (GRAVETT, 2006). No entanto, não tardaria para que a inocência daquelas obras fosse cooptada pelo sentimento militarista que tomava o país no período entreguerras.

Figuras 1 e 2 - Da esquerda para a direita: pôster de divulgação da série em mangá *Norakuro*, de Suihō Tagawa; e capa do primeiro volume da série, publicada originalmente pela editora Kōdansha³.



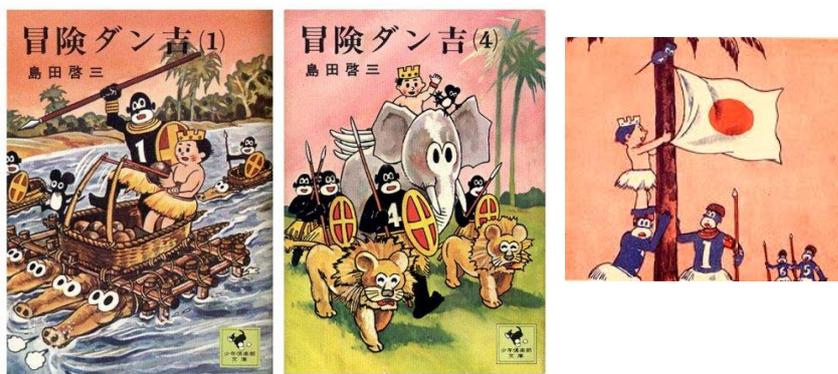
Fonte: Imagens retiradas da página *Wikimedia Commons*.

Antes mesmo do fim da década de 30, autores como Suihō Tagawa passaram a produzir histórias de grande sucesso onde a exaltação ao heroísmo no campo de batalha era uma ferramenta de roteiro recorrente (GRAVETT, 2006). Um dos casos mais emblemáticos está no personagem *Norakuro*⁴, conforme ilustrado nas figuras 1 e 2, que se tornou um ícone de inspiração ao sucesso nas trincheiras e mascote do militarismo. Suas histórias, que haviam começado permeadas de elementos de humor ambientados em

um quartel, passaram a simbolizar bravura e perseverança no sonho de elevar sua patente, chegando a culminar, ainda segundo Paul Gravett (2006), em luxuosas publicações de capa dura e mais de um milhão de exemplares vendidos.

Poucos anos depois, em 1933, surgiria outro exemplo de mangá que dialogava diretamente com a realidade vivida pelo país à época. Ainda que não fosse exatamente voltado para a temática de guerra, *Bōken Dankichi*⁵, de Keizo Shimada, mostrava um garoto japonês que ao chegar a uma ilha tropical se transforma no rei dos nativos (MOLINÉ, 2004). Diretamente relacionado com a visão expansionista que imperava à época, a obra era largamente preenchida por estereótipos racistas e pela construção de uma pretensa superioridade japonesa perante o estrangeiro, ainda que o público-alvo fosse infantil (DO ESPÍRITO SANTO, 2016). Como pode ser conferido nas figuras 3, 4 e 5, os nativos dessa terra desconhecida foram representados pelo autor através de traços faciais exagerados, tom de pele totalmente preto e suas identificações se davam por numerais pintados em seus abdômes, além dos hábitos primitivos e selvagens atribuídos aos mesmos.

Figuras 3, 4 e 5 - Da esquerda para a direita: capas dos volumes 1 e 4 da série em mangá *Bōken Dankichi*, de Keizo Shimada, publicadas originalmente pela editora Kōdansha; e página interna onde protagonista hasteia bandeira japonesa utilizando nativos como suporte para seus pés.



Fonte: Imagens retiradas do Twitter; da página *Supekuri Shop*; e da página *Gendai no Riron*, respectivamente.

Em suma, o que sucedeu o período de histórias infanto-juvenis foi a incorporação de temas que retratavam as situações de conflito nas quais o Japão se via envolvido. Mudanças radicais na produção de mangás puderam ser percebidas à época, passando até mesmo pela escassez de papel e consequente diminuição de obras com centenas de páginas para cerca de 32 (POWER, 2009). Nesse contexto, surgem as produções exclusivamente vinculadas às demandas de guerra, enfocadas na instrução de crianças acerca da importância na defesa dos valores do Império do Japão.

Essa instrumentalização dos mangás não era mais pioneira, mas dessa vez demonstrou um poder de mobilização social muito mais acentuado do que se poderia imaginar. A Segunda Guerra Mundial também iria gerar um efeito segregador no universo dos *mangakás*, os quais se dividiram entre aqueles que pararam de produzir, em negativa a servir ao governo, aqueles que passaram a utilizar seus mangás para levar adiante o discurso militar imperial e, ainda, aqueles que criticavam essa prática assumindo papel de subversivos (BRAGA JR., 2020).

1.2. A presença de temas políticos em mangás do pós-Segunda Guerra Mundial

Exercendo novamente alto grau de protagonismo na Segunda Grande Guerra, o Japão pertenceu dessa vez ao Eixo, grupo formado também por Alemanha e Itália através da assinatura do Pacto Tripartite em 1940. Todavia, sua participação no conflito não começou exatamente nessa data, pois ainda nos primeiros anos do século XX foi travada a Guerra Russo-Japonesa, na qual os asiáticos buscavam neutralizar a influência inimiga nos territórios da península da Coreia e da Manchúria, no nordeste chinês. A vitória nipônica exaltou as narrativas nacionalistas e passou a alimentar a histórica rivalidade com os EUA, o que poucas décadas depois culminaria no ataque do exército

do imperador Hirohito à base militar de Pearl Harbor e decretaria a entrada das tropas estadunidenses na Segunda Guerra Mundial (HOBSBAWM, 1995).

Na impossibilidade de detalhar todo o processo de tensionamento crescente durante o período de guerra aberta, vale ressaltar que o isolamento japonês na região foi tamanho que até hoje o país compartilha rivalidades extremamente relevantes com a China e ambas as Coreias, além de ter se rendido oficialmente apenas após os ataques nucleares de Hiroshima e Nagasaki. O acontecimento traumático, em somatório aos gastos militares e à fragilização das lideranças governamentais, desenhou um cenário de terra arrasada, mesmo no âmbito das produções culturais de massa que, conforme descrito anteriormente, à essa altura já estavam altamente contaminadas pelo espírito belicoso (PEIXOTO, 2021). Osamu Tezuka seria a figura responsável, alguns anos depois e em processo que durou décadas, por revolucionar a maneira de se expressar através daquela forma de arte.

Tezuka revolucionará o mercado de diversas formas. Primeiro, pelos temas. Fugindo do trauma da guerra, suas histórias versarão sobre temas de aventura, fantasia e ficção científica. Não à toa, temas que reinaram nas produções de quadrinhos estadunidenses e produções da TV e do cinema que circulam no período de ocupação norte-americana no pós-guerra. Depois, pela maneira de desenhar. (BRAGA JR., 2020)

Todos esses feitos se dariam para além de alcançar enorme reconhecimento internacional futuro, que dialogaria diretamente com a otimização da indústria de mangás para um mundo crescentemente capitalista e globalizado (KOYAMA-RICHARD, 2022), ao contrário do que a fechada Coreia do Norte proporia como modelo para os seus *manhwas*.

2. A eterna iminência da guerra norte-coreana e a repetida instrumentalização das histórias em quadrinhos

A fim de correlacionar as duas produções culturais que protagonizam este trabalho, é razoável que seja adotada, como ponto de partida, a existência da relação causal entre os numerosos materiais de propaganda de guerra em quadrinhos pelo Japão e a perpetuação de tal mídia para o

mesmo fim na Coreia do Norte. Outro aspecto a ser relevado como hipótese de trabalho é a de que, apesar de tímida, a indústria de produção de histórias em quadrinhos norte-coreanas se trata de mais uma das muitas ferramentas de perpetuação da ideologia *Juche*, que determina as regras de convivência no país através da mão forte do governo local.

A supracitada instrumentalização dos *manhwas* norte-coreanos está distante de se mostrar uma novidade nos estudos desta mídia, uma vez que ao redor de todo o mundo existem diversos mitos fundadores de histórias em quadrinhos que usualmente se associam aos ideais culturais das elites locais. A título de exemplo, ainda que não por acaso, é válido lembrar que as produções das *comics* estadunidenses das décadas de 20 e 30, do século XX, eram marcadas por estereótipos do que futuramente seria mais bem interpretado como ode a uma suposta superioridade do homem branco. De acordo com Rogério de Campos (2022), os típicos heróis das revistas *pulp* eram homens perfeitos e imbatíveis, além da paralela proliferação de personagens que dialogavam com o meio militar e funcionavam como propagadores dessa visão de mundo bélica.

Em certo grau, pode-se dizer que os Estados Unidos da América nunca abandonaram completamente essa abordagem, contando até hoje com famosos arcos de história encabeçados por personagens que remetem àqueles períodos de conflito mundial e, posteriormente, de Guerra Fria entre as duas potências hegemônicas: EUA e URSS.

Exemplos máximos dessa estratégia, outrora governamental, podem ser encontrados com facilidade nas duas maiores editoras de *comics* da atualidade: DC Comics e Marvel Comics. Na primeira, o Superman é apresentado como um ser onipotente, pertencente aos padrões nacionais idealizados de aparência e comportamento, desenvolvido para salvar seu país e utilizando vestimentas que remetem às cores da bandeira estadunidense. Já na segunda, a Marvel Comics, o jovem soldado Steve Rogers é alçado ao posto de Capitão América através de feitos somente

possíveis em um mundo fantástico, mas preencheu por anos o posto do militar ordeiro pronto para seguir as ordens do Estado de maneira inquestionável, chegando a figurar em capas onde interagiu com rivais reais dos EUA (ANDREOTTI, 2021). Como apontam Mazur e Danner (2014), também não são raros os casos de vilões que têm seus traços físicos e de personalidade associados às tipificações características do “inimigo a ser combatido”, ou seja, ora asiáticos, ora russos e ora médio-orientais.

De acordo com o demonstrado pelas figuras 6, 7 e 8, é possível perceber como tanto os materiais de cunho militar produzidos em território estadunidense, os chamados folhetins, quanto as histórias em quadrinhos da época se utilizavam de figuras “vilanizadas”, de pele amarela e com traços exageradamente “cartunescos” a fim de desumanizar aqueles indivíduos provenientes do Extremo Oriente. A figura 7 traz o personagem Egg Fu, que carregava em sua imagem o infame “perigo amarelo” e o vilão que protagoniza a capa ilustrada na figura 8 se trata de um resgate de personagem recorrente nas revistas *pulp*, o Fu Manchu, cujo objetivo era concentrar em uma única figura elementos pejorativos associados à cultura chinesa, com aparência estética distorcida do grupo étnico proveniente da região da Manchúria (SANTOS, 2015).

Figuras 6, 7 e 8 - Da esquerda para a direita: capa de folhetim de propaganda militar estadunidense de 1943; página interna de história em quadrinhos da Mulher Maravilha publicada pela DC Comics em 1965; e capa da primeira edição da revista *Detective Comics*, publicada originalmente no ano de 1937.



Fonte: Imagens retiradas da página *Wikimedia Commons*; da página *Amazon Archives*; e da página *DC Wikia*, respectivamente.

Ainda que boa parte dessas narrativas das *comics* tenham sido atualizadas, seja como resultado de lutas sociais históricas ou por necessidades do mercado capitalista (MOREAU; MACHADO, 2020), o mesmo não se pode dizer em relação às histórias em quadrinhos advindas de um país que convive diariamente com uma política estatal de guerra iminente, como é o caso da Coreia do Norte. Por lá, essa mídia ainda se restringe quase que unicamente ao mesmo fim de suas origens: a propaganda governamental, ainda que essa afirmação habite no campo da análise factual e não ambicione juízo de valor. De acordo com Renato Alves (2018, p. 257), “até mesmo nas instituições de ensino do país se aprende, desde criança, lemas como ‘Sejamos balas humanas para defender o Grande Líder!’”.

A comparação mais direta que cabe ser construída é através do seu vizinho ao sul da península coreana, onde há uma extensa produção dos chamados *webtoons*⁶ — ou *webcomics*, ou ainda *manhwas* sul-coreanos — com capacidade de arrecadação financeira cada vez maior, diversificação temática, intercâmbio cultural com artistas internacionais e alcance de nível global. O apelo mercadológico dessas produções, assim como de outros produtos da cultura pop local, e a abertura econômica do país são apenas alguns dos fatores que justificam esse sucesso comparativo.

A fim de levar o debate para um ambiente mais próximo daquele a ser esmiuçado, é necessário que se recorra às contextualizações históricas das ocupações japonesas na península coreana, da Guerra da Coreia e da filosofia *Juche* na Coreia do Norte moderna, mas também se faz imperativo que os mangás japoneses estejam colocados em seu devido lugar de relevância inspiradora de toda a indústria regional de histórias em quadrinhos, conforme afirma Zwetsloot (2015).

2.1. A ocupação japonesa na península coreana

Discordâncias internas à Coreia, com um dos lados apoiado por japoneses em relação aos rumos que o país deveria tomar, acabaram tendo

seu futuro definido por duas guerras historicamente próximas, com o Japão como coadjuvante: a primeira contra a China (1894-1895) e a segunda contra a Rússia (1904-1905). O ano de 1905 marcou, então, o início da presença japonesa na península coreana, ainda que a anexação oficial viesse apenas em 1910 (MASON, 2017).

Aqueles mesmos japoneses que outrora haviam passado valores de nacionalismo e liberdade aos jovens coreanos, dessa vez, lideravam a opressão imperialista que provocou décadas de humilhações e genocídio, estendendo-se até 1945, ou seja, com o fim da Segunda Guerra Mundial. Casos historicamente marcantes como a proibição do uso da língua coreana, a adoção de sobrenomes japoneses e prática das chamadas “mulheres de conforto”⁷ foram apenas algumas características nefastas desse período.

Essa ocupação em muito se conecta à cultura militarizada e expansionista que tomava conta do Japão e o mesmo se refletiu nas produções culturais da época, que, por consequência, eram também consumidas por coreanos ocupados e soldados japoneses (LUYTEN, 2011). A década de 30, conforme mencionado anteriormente, foi prolífica em produções não só de mangás, mas quadrinhos por todo o mundo, com cunho belicista e contendo personagens que personificavam aquele *zeitgeist* (CALLARI, 2021).

2.2. A interminável Guerra da Coreia e a divisão da península

Nada sobre a política das duas Coreias contemporâneas pode ser compreendido sem esmiuçar os acontecimentos do período que se estende de 1945 até 1953. Esse foi o marco de um terreno ideologicamente fértil para os dois países, de uma guerra catastrófica e de uma reordenação da política internacional no nordeste asiático. Como pode ser visto nas figuras 9 e 10, a narrativa pregada em *manhwas* sobre a história norte-coreana perpassa o antigo período de unidade na península, mas inclui também mitos fundadores

que exaltam os trabalhadores locais e os membros da dinastia Kim (LENT, 2009).

Figuras 9 e 10 - Da direita para a esquerda: capas dos volumes 2 e 4 da série em *manhwa* *History of Korea*⁸ (1999), de Cha Hyeong-sam, Kim Myeong-je, Kim Byeong-ryong e Pak Seung-jeong, publicados originalmente pela *The Association of Choson Publication Exchange*⁹.



Fonte: Capas retiradas de *Mangasia: The Definitive Guide to Asian Comics* (GRAVETT, 2017, p. 138)

As Coreias do Norte e do Sul estão divididas há mais de 70 anos, desde que a península coreana se tornou uma vítima inesperada da escalada de tensões na Guerra Fria entre as duas superpotências da época: União Soviética e Estados Unidos. Durante séculos antes da divisão, a península formava uma única Coreia, governada por gerações de reinos dinásticos (CUMMINGS, 2005). Ocupada pelo Japão após a Guerra Russo-Japonesa, em 1905, e formalmente anexada cinco anos mais tarde, como citado anteriormente, a península coreana ficou presa sob o domínio colonial japonês por 35 anos — até o final da Segunda Guerra Mundial —, quando foi dado início à divisão em duas nações (YOO, 2020).

Em agosto de 1945, URSS e EUA dividiram o controle sobre a península coreana, uma vez que pertenciam ao mesmo lado das trincheiras e saíram vitoriosos do conflito. Nos três anos seguintes, o Exército Vermelho e seus subordinados estabeleceram um regime comunista no território ao norte da latitude 38° N, marcadamente chamado de Paralelo 38. Ao Sul dessa mesma linha, foi formado um governo militar apoiado diretamente pelos Estados Unidos (CUMMINGS, 2003).

A Guerra da Coreia, que durou de 1950 a 1953, matou pelo menos 2,5 milhões de pessoas e pouco fez para resolver a questão de qual regime representaria a "verdadeira" Coreia. No entanto, ela serviu fortemente na construção dos Estados Unidos como um "bode expiatório" permanente na Coreia do Norte, já que os militares americanos bombardearam intensamente vilarejos, vilas e cidades da metade norte da península (CUMMINGS, 2010). Tal sentimento, de um inimigo estrangeiro, que se difere do vizinho ao sul, reflete na produção de *manhwas* norte-coreanos, remetendo à uma cultura compartilhada entre as duas Coreias, sumariamente advinda do período de unidade. Como será mais bem detalhado posteriormente neste trabalho, a culpabilização de atores estrangeiros também seria tema recorrente dos quadrinhos locais.

O armistício de 1953 que encerrou esse conflito armado deixou a península dividida como antes, com uma zona desmilitarizada percorrendo o que se trata aproximadamente do supracitado Paralelo 38. Enquanto as políticas soviéticas eram amplamente populares entre a maior parte da população trabalhadora e rural do Norte, a fatia formada por coreanos de classe média e urbanos fugiu para o sul da península, onde reside hoje a maioria da população etnicamente coreana.

2.3 O SOCIALISMO JUCHE E A GUERRA PERMANENTE

O historiador Bruce Cummings (1997, apud VISENTINI et al., 2015, p. 81-82) define o sistema político norte-coreano da seguinte forma:

[...] com base em sua singularidade histórica, como um regime corporativista neoconfuciano, no qual o papel revolucionário da classe operária, pregado pelo marxismo, teria sido substituído pelo da nação. Conceito derivado na tradição confucionista do papel da família como ideal de comunidade, a nação, portanto é entendida como uma grande família, que deve estar acima de tudo. Essa ênfase justifica a existência de um Estado forte e centralizado, que tenha controle sobre toda a sociedade e a economia.

Somando-se a isso, há um fator bastante *sui generis* na compreensão da política local: o culto à personalidade do líder — sempre na figura do membro da dinastia Kim — dessa sociedade altamente corporativista, porém pretensamente igualitária. Dessa maneira, a mescla entre o marxismo europeu e o confucionismo asiático se consolida no sentido da priorização de um regime sólido, unitário e nacionalista. Outrossim, cabe recordar a fala de Kim Jong-il quando ocorreu o desmembramento da União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), ocasião em que explicita a centralidade da ideologia no sistema político norte-coreano ao alegar que a queda da URSS teria vindo em decorrência da falta de doutrinação da juventude (JESUS, 2018).

Figuras 11, 12 e 13 - Da esquerda para a direita: capa do *manhwa* *The Secret of Frequency A*¹⁰ (1994), de Eom Jeong-hui e Ko Im-hong, publicado originalmente pela *Kumsong Youth Publishing Company*¹¹; e duas páginas internas da mesma obra, traduzidas pelo Prof. Dr. Heinz Insu Fenkl¹².



Fonte: Imagens retiradas da página pessoal do Prof. Dr. Heinz Insu Fenkl.

Como pode ser visto nas figuras 11, 12 e 13, as mensagens transmitidas mesmo em obras voltadas ao público infantil são de caráter replicante daquilo que o Partido dos Trabalhadores da Coreia considera um futuro ideal de nação (PETERSEN, 2018). A passagem dos valores defendidos pela filosofia *Juche* às novas gerações se mostra uma condição *sine qua non* para a manutenção do sistema vigente. O último quadro da figura 13 contém uma referência direta a esses preceitos no diálogo entre os personagens: “Esplendido! Vocês combateram bem como jovens coreanos exemplares que

seguem a filosofia *Juche*"¹³ (EOM; KO, 1994, tradução nossa). Tal prática contém elementos claros de replicação da supracitada instrumentalização da mídia dos quadrinhos, não sendo uma exclusividade da Coreia do Norte e nem mesmo pioneirismo da dinastia Kim, mas guardando grande influência das produções japonesas.

É importante notar que esse futuro de nação imaginado pelas lideranças locais passa por uma constante iminência de conflito, uma vez que os EUA e o Japão são considerados rivais a serem derrotados, uma vez que são culpabilizados pela dinastia Kim quanto à separação das Coreias. Em paralelo, a abundante presença estadunidense na porção sul da península, tanto militarmente quanto em influência cultural, torna recorrente a alimentação do ambiente belicoso. Os investimentos militares norte-coreanos representam uma alta porção do PIB do país (SANTORO, 2013), mas suas demonstrações de força não se dão de maneira injustificada, pelo menos segundo a narrativa adotada internamente e reforçada através dos mais diferentes meios culturais e de informação. Conforme ilustrado pelas figuras 14, 15 e 16, ação, guerra e espionagem são temas recorrentes nos *manhwas* norte-coreanos também de forma mais direta, assim como têm sido questões que permeiam a vida política do país desde sua fundação, algo que perpassa obrigatoriamente o cotidiano de sua população, uma vez que se trata de uma nação substancialmente fechada.

Figuras 14, 15 e 16 - Da esquerda para a direita: capa de *Three Days at the 'Area 7'*¹⁴ (1987), de Kim Pyong-taek e Pak Yun-kol; capa do primeiro volume de *The Silent Outpost Line*¹⁹ (2006), de Kim Chol-guk, Kim Song-il e Choe Kun-ho; e capa de *The Identity of the 'White Fox'*¹⁵ (2012), de Chang Chae-gap e Chang Sun-ae. Todos três *manhwas* publicados originalmente pela anteriormente citada *Kumsong Youth Publishing Company*.



Fonte: Capas retiradas do acervo da *Illinois University Library*.

3. As histórias em quadrinhos norte-coreanas e a replicação de signos estéticos belicosos de outrora

Assim como já pôde ser percebido em outras obras destacadas anteriormente neste trabalho, a incipiente indústria norte-coreana de histórias em quadrinhos ainda se utiliza de um padrão estético bastante similar àquelas produzidas no ocidente em meados do século XX. Essa característica não pode ser apontada isoladamente, uma vez que muito do que o país se constitui hoje ainda é remanescente do período de separação da península coreana. Os mais diversos embargos econômicos e barreiras diplomáticas impostas ao longo dos anos pelo sistema internacional ao regime da família Kim tornaram o insulamento cultural e tecnológico uma opção única (HARRIS, 2007). Como simbolizado pelas figuras 17 e 19, mesmo *manhwas* produzidos no escopo do século XXI possuem tipografia e elementos visuais que remetem a um período histórico de passado recente. Essa percepção em muito dialoga com os consistentes relatos de que a sociedade norte-coreana tem seu cotidiano arraigado no passado.

Figuras 17, 18 e 19 - Da esquerda para a direita: capa de *Snowstorm at the Tropical Forest*¹⁶ (2001), de Cho Hak-nae e Yi Chol-kun; capa de *The Legend of Pisasong*¹⁷ (2008), de Song Kwang-myong; e capa de *Emergency Telegram*¹⁸ (1992), de Chang Chae-gap e Chang Sun-ae. Todos três *manhwas* também foram publicados originalmente pela supracitada Kumsong Youth Publishing Company.



Fonte: Capas retiradas do acervo da Illinois University Library.

Já na figura 18, outro aspecto merece destaque: o resgate de elementos e sujeitos míticos da história nacional como personagens de protagonismo mesmo em *manhwas* desenvolvidos para o público infanto-juvenil. Para além da manutenção de uma estética que remete ao mangás japoneses das décadas de 40 e 50, a propagação para a população mais jovem dos feitos desses indivíduos compõe parte importante da construção de um senso de continuidade histórica que é defendido pela política governamental, incluindo a unidade da península coreana.

3.1. A instrumentalização da mídia como uma ferramenta de coesão social em prol de um objetivo em comum

Ao contrário do que possa ter parecido até o presente momento, a propagação da ideologia *Juche* através dos *manhwas* norte-coreanos não se limita aos preceitos de uma sociedade ordeira e subordinada ao seu líder vigente. Outro aspecto bastante relevante observado nessas obras é a perpetuação do ideário de uma eterna preparação para uma guerra iminente. Não seria razoável dissociar completamente esse fator da ordem social pregada, porém, assim como ilustrado nas figuras 20, 21 e 22, essa

mesma ordem só tem uma razão de existir caso esteja centrada na ativa política de defesa — ou ataque preemptivo, segundo a narrativa nacional — do governo norte-coreano.

Figuras 20, 21 e 22 - Da esquerda para a direita: capa do *manhwa* *The Great General Mighty Wing*²⁰ (1994), de Cho Pyong-kwon e Lim Wal-yong, novamente publicado originalmente pela *Kumsong Youth Publishing Company*; e duas páginas internas da mesma obra.



Fonte: Imagens retiradas de *Excerpt from Cho Pyöng-kwön's Great General Mighty Wing*.

Mighty Wing é um dos personagens mais famosos das histórias em quadrinhos locais e possui um significado muito especial nesse intenso diálogo entre a política e a nona arte. Publicada originalmente em 1994, ano da morte de Kim Il-sung — fundador da Coreia do Norte —, e contando com páginas inteiramente coloridas, ao contrário do tradicional papel jornal preto e branco, a obra trata de temas duros como a ocupação japonesa na península, ainda que fosse voltada para atenuar ideologicamente entre crianças os efeitos deletérios da inédita ausência do “Grande Líder” (FENKL, 2008).

Dentro desse mesmo âmbito, outra temática muito explorada pelos *manhwas* infantis do país é o folclore tradicional, que carrega consigo uma série de lições passadas há séculos através de histórias fantasiosas. As figuras 23, 24 e 25 trazem algumas capas de vasta coleção voltada para este fim, publicadas em 2004, e demonstram bem claramente duas características centrais desse material: propagação de ideais tidos como bons costumes pela cultura local; e a manutenção de tradições típicas do período anterior à separação das Coreias, ilustrando o apreço norte-coreano pela reunificação

nos moldes de uma cultura que não mais existe e é propagada ao sul da península.

Figuras 23, 24 e 25 - Da esquerda para a direita: capa de *The Sword and Three Strong Men*²¹ (2004), de Pak Song-nyong; capa de *The Frog Who Used to Not Listen*²² (2004), de Pak Song-nyong, Im Myong-hul e Choe Sung-ok; e capa de *A Boy Who Caught a Thief*²³ (2004), de Pak Song-nyong, Son Myong-hui e Choe Sung-ok. Todos três *manhwas* publicados originalmente na coleção de *Picture Books of Choson Folklores*²⁴.



Fonte: Capas retiradas do acervo da Illinois University Library.

3.2. A perpetuação da narrativa de um grande inimigo estrangeiro através de diversos gêneros dos quadrinhos

Assim como os estereótipos presentes nos primórdios dos *comics* estadunidenses e nos mangás japoneses do período das Grandes Guerras, tal ferramenta também pode ser encontrada em obras norte-coreanas. Uma diferença digna de nota é o fato desse recurso ter sido largamente utilizado por lados beligerantes em conflitos armados (ou não) no início do século XX, enquanto as figuras 26, 27 e 28 são capazes de demonstrar como um *manhwa* publicado originalmente no ano de 2005 ainda se inspira expressivamente nessa estética outrora popular no vizinho Japão.

Figuras 26, 27 e 28 - Da esquerda para a direita: capa do *manhwa* *The Losing "General" and a Mayfly*²⁵ (2005), de Mun Yong-chol e Paek Hak-hun, publicado originalmente pela *Literature and Arts Publishing Company*²⁶; e duas páginas internas da mesma obra, onde George W. Bush figura como personagem.



Fonte: Imagens retiradas da página pessoal do Prof. Dr. Heinz Insu Fenkl.

Seguindo fielmente a narrativa de culpabilização dos Estados Unidos em relação à separação da península, uma vez que a Coreia do Norte não procura rivalizar diretamente com seu vizinho ao sul e adota uma retórica de pertencimento mútuo, o *manhwa* *The Losing "General" and a Mayfly* traz como um de seus personagens o ex-presidente estadunidense George W. Bush. À época da publicação, Bush ainda exercia seu cargo na Casa Branca e ostentava uma relação nada amigável com o governo norte-coreano, liderado por Kim Jong-il (FIFIELD, 2020). As páginas internas, representadas pelas figuras 27 e 28, trazem uma profusão de insultos ao chefe do executivo dos EUA, reproduzindo em quadrinhos o discurso de ódio que podia ser observado na realidade de ambas as partes.

3.3. A exaltação de ídolos nacionais como reflexo do sentimento que permeia um dos países mais fechados do mundo

Nascido na Coreia, em 1924, dominada pelo Império do Japão, Kim Sin-rak foi obrigado a adotar um nome japonês, prática usual da época, sendo rebatizado como Mitsuhiro Momota e emigrando para terras nipônicas. Essa poderia ser a história de inúmeros coreanos que nasceram e sofreram nesse período difícil de seu país, mas esse jovem ganharia imenso destaque ao se tornar um dos homens mais reconhecidos da história do *wrestling*. Alcançando

fama mundial sob a alcunha de Rikidōzan, o nipo-coreano é idolatrado na atual Coreia do Norte e se tornou protagonista de um dos pouquíssimos — senão o único — *manhwa* do país a ser também publicado no exterior, no caso no Japão. Dividida em dois volumes, ilustradas pelas figuras 29 e 30, além da página interna na figura 31, a obra pode ser enquadrada como ficção histórica, uma vez que se trata de uma biografia romanceada (THOMÉ, 2016). O fato de um homem de origem coreana ter alcançado tamanho sucesso em meio aos seus inimigos históricos o tornou um indivíduo a ser venerado, e não foram poucas as vezes que lideranças governamentais o utilizaram como exemplo a ser seguido.

Figuras 29, 30 e 31 - Da direita para a esquerda: capas dos volumes 1 e 2 da série em *manhwa* *World Professional Wrestling King Ryok To San*²⁷ (1995), de Kim Daeg-Won e publicadas originalmente pela *Central Information Agency of Science and Technology*²⁸; e página interna da mesma obra.



Fonte: Capas retiradas da página do *The Institute of Humanities for Unification*; e imagem interna da página *Yorozoo News*.

Adotando uma abordagem diferente, mas ainda assim mantendo o tom de exaltação a ícones da história nacional, são ainda mais frequentes *manhwas* que possuem um arco narrativo remontando a períodos longínquos da cronologia do país. Conforme ilustrado nas figuras 32, 33 e 34, onde são exemplificadas capas de longa coleção *Picture Books of Choson Historical Figures*, voltada a homenagear figuras históricas, sendo que a grande maioria desses indivíduos compõem um passado compartilhado entre as duas Coreias e mais uma vez a recordação positiva desses feitos antiquíssimos evidencia a

simpatia norte-coreana pela reunificação. Para além disso, a rivalidade com os pretensos inimigos da unidade segue alimentada pela presença recorrente de protagonistas que têm seus feitos calcados em vitórias militares contra os vizinhos regionais.

Figuras 32, 33 e 34 - Da esquerda para a direita: capa de *Yi Sun-sin*²⁹ (2005), de Kim Yon-hwa e Chin Yong-hun; capa de *Taejo*³⁰ (2012), de Im Ho-song e Chin Yong-hun; e capa de *Tan'gun*³¹ (2010), de Yi, Kwang-il et al. Todos três *manhwas* publicados originalmente na coleção de *Picture Books of Choson Historical Figures*³².



Fonte: Capas retiradas do acervo da *Illinois University Library*.

Considerações finais

Por fim, recorda-se que este trabalho objetivou traçar correlações de influências estética e temática entre os mangás japoneses do início do período das Grandes Guerras e a produção de *manhwas* norte-coreanos ao longo da segunda metade do último século. Na impossibilidade de esgotar o tema, mas sim proporcionando insumos para que futuras pesquisas sejam também desenvolvidas na área, acredita-se ser razoável a alegação de que a ocupação japonesa em território coreano, com sua respectiva sobreposição cultural nada amigável, deu o tom de muito do que seria produzido culturalmente na porção da península, que optou pelo insulamento, após a divisão das Coreias.

Conforme demonstrado pelas numerosas capas e páginas de *manhwas* presentes ao longo do texto, mesmo quando de obras norte-coreanas datadas de poucos anos atrás, ou seja, aquelas mais recentes que puderam

ser obtidas dentro das condições dificultosas de disponibilização de material primário, possuem características de ilustração e acabamento de produção que remetem a um passado cada vez mais distante. Ao passo que essas características certamente dialogam com as dificuldades econômicas enfrentadas pelo pequeno país, em função dos sucessivos embargos a ele empregados pelo sistema internacional, não se pode negligenciar também que cultivar um passado virtuoso e de união da península coreana, parece fazer parte de um contexto intencionado por essa incipiente indústria local.

Outro tema evidenciado pela análise do corpus aqui esmiuçado é a replicação através de histórias em quadrinhos da narrativa de um inimigo estrangeiro comum a toda a península. Conforme as relações políticas bilaterais de alto escalão entre os dois países indicam, há uma simpatia norte-coreana pela reunificação, ainda que haja enorme inflexibilidade quanto aos moldes desse processo. Já na porção sul, o regime democrático acaba proporcionando uma alternância de poder entre grupos políticos antagonistas que tem historicamente gerado falta de continuidade nas negociações. No entanto, ao menos um elemento cultural é significativamente compartilhado entre os dois lados da península: o rancor em relação ao Japão pelo que foi praticado durante o período de ocupação e até hoje gera desconforto diplomático ao país vizinho. Não à toa esses entes estrangeiros às Coreias são os principais vilões de uma cultura de quadrinhos pouco explorada que, por vezes, espelha de maneira inversa produções ocidentais, em termos de estereótipos e propagação ideológica.

Referências

ALVES, Renato. **O reino eremita**: um jornalista brasileiro na Coreia do Norte. Belo Horizonte: Quixote+Do Editoras Associadas, 2018.

ANDREOTTI, Bruno. Super-Heroísmo e Fascismo. In: ANDREOTTI, Bruno (Org.). **Super-Heróis e Política**: reflexões históricas, filosóficas e teológicas no gênero superaventura. São Paulo: Criativo, 2021. p. 6-16.

BRAGA JR., Amaro Xavier. **Histórias em Quadrinhos Japonesas**: História, Estética e Impactos Sociais. São Leopoldo: Faculdades EST, 2020.

CALLARI, Victor. A Segunda Guerra Mundial e os quadrinhos em dois tempos: da propaganda política ao direito à memória. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos (Orgs.). **História e quadrinhos**: contribuições ao ensino e à pesquisa. Belo Horizonte: Letramento, 2021. p. 93-120.

CAMPOS, Rogério de. **HQ**: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações. São Paulo: Veneta, 2022.

CHINEN, Nobuyoshi. **Linguagem mangá**: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2013.

CUMMINGS, Bruce. **North Korea**: Another Country. Nova York: The New Press, 2003.

CUMMINGS, Bruce. **Korea's Place in the Sun**: a Modern History. Updated Edition. Nova York: W. W. Norton & Company, 2005.

CUMMINGS, Bruce. **The Korean War**: a History. Nova York: Modern Library, 2010.

DO ESPÍRITO SANTO, Janaina de Paula. Cultura Histórica e quadrinhos: um estudo de mangás sobre a segunda guerra mundial. In: **XV Encontro Regional de História da UFPR**, 2016, Curitiba. Anais Eletrônicos 100 anos da guerra do Contestado: historiografia, acervos e fontes. Curitiba: ANPUH-PR, 2016.

Disponível em:

http://www.encontro2016.pr.anpuh.org/resources/anais/45/1468183152_ARQ_UIVO_ANPUHPR.pdf. Acesso em: 21 dez. 2022.

EOM, Jeong-hui; KO, Im-hong. **아음파의 비밀** (The Frequency of A). Pyongyang: 금성 청년 출판사 (Kumsong Youth Publishing Company), 1994.

FENKL, Heinz Insu. Inside North Korea. **Azalea: Journal of Korean Literature & Culture**, v. 2, n. 1, p. 73-76, 2008.

FIFIELD, Anna. **O grande sucessor**: o destino divinamente perfeito do brilhante camarada Kim Jong-un. Trad. Samantha Batista. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.

GRAVETT, Paul. **Mangá**: como o Japão reinventou os quadrinhos. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GRAVETT, Paul. **Mangasia**: The Definitive Guide to Asian Comics. Londres: Thames & Hudson, 2017.

HARRIS, Mark Edward. **Inside North Korea**. San Francisco: Chronicle Books, 2007.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos extremos**: o breve século XX: 1914-1991. Trad. Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

JESUS, José Manuel Duarte de. **Coreia do Norte**: a última dinastia Kim. Lisboa: Edições 70, 2018.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil anos de mangá**. Trad. Nícia Adan Bonatti. São Paulo: Estação Liberdade, 2022.

LEE, Ing. **Inferno em HQ**: "mulheres de conforto" e escravidão sexual. Livraria Megafauna, 2020. Disponível em:
<https://www.livrariamegafauna.com.br/temporada-no-inferno/grama/>.
Acesso em: 21 dez. 2022.

LENT, John A. The Comics Debates Internationally. In: HEER, Jeet; WORCESTER, Kent (Orgs.). **A Comics Studies Reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. p. 69-76.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2011.

MARQUES, Edmilson. **Histórias em quadrinhos**: valores e luta cultural. Curitiba: Appris, 2018.

MASON, Colin. **Uma breve história da Ásia**. Trad. Caesar Souza. Petrópolis: Vozes, 2017.

MASON, Richard; CAIGER, John Godwin. **History of Japan**: Revised Edition. North Clarendon: Tuttle Publishing, 1997.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: História moderna de uma arte global. Trad. Marilena Moraes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004.

MOREAU, Diego; MACHADO, Luluña. **História dos Quadrinhos**: EUA. São José: Skript, 2020.

PEIXOTO, Sérgio. **400 imagens**: mangá do começo ao fim. São Paulo: Discovery Publicações, 2021.

PETERSEN, Martin. **North Korean Graphic Novels**: Seduction of the Innocent? Londres: Routledge, 2018.

POWER, Natsu Onoda. **God of comics**: Osamu Tezuka and the creation of post-World War II manga. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.

SANTORO, Maurício. **Ditaduras Contemporâneas**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2013.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Orgs.). **A linguagem dos quadrinhos**: estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015. p. 22-47.

THOMÉ, Luciano. Os quadrinhos históricos em perspectiva. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo; CHINEN, Nobuyoshi (Orgs.). **Enquadrando o real**: ensaios sobre quadrinhos (auto)biográficos, históricos e jornalísticos. São Paulo: Criativo, 2016. p. 150-169.

UNZER, Emiliano. **História da Ásia**. Columbia & San Bernadino: Amazon, 2021.

VISENTINI, Paulo G. Fagundes; PEREIRA, Analúcia Danilevicz; MELCHIONNA, Helena Hoppen. **A Revolução Coreana**: o desconhecido socialismo Zuche. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

YOO, Theodore Jun. **The KoreasNE**: The Birth of Two Nations Divided. Oakland: University of California Press, 2020.

ZWETSLOOT, Jacco. **North Korean Comics and their Visual Language in the Work of Ch'oe Hyok**. Dissertação (Mestrado em Estudos Asiáticos) — Leiden University, Leiden, 2015.

NOTAS

- ¹ Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Relações Internacionais (PPGRI) da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) como bolsista CAPES. Bacharel em Línguas Estrangeiras Aplicadas pelo CEFET/RJ, com período sanduíche na Université de Lille. Pesquisador do Núcleo de Estudos Atores e Agendas de Política Externa (NEAAPE/IESP) e sócio efetivo da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). fvidal804@gmail.com
- ² O termo *manhwa* (만화) é utilizado em toda a península coreana para se referir às histórias em quadrinhos como um todo. No entanto, assim como a palavra japonesa mangá (漫画), passou a ser utilizada no exterior para se referir às obras provenientes daquele país. Ambos os termos advêm do chinês *manhua* (漫畫), que surgiu no século XVIII para descrever pinturas mais “descompromissadas” e com traços incertos.
- ³ Transliteração do original 講談社.
- ⁴ Transliteração do original のらくろ
- ⁵ Transliteração do original 冒険ダン吉.
- ⁶ Originalmente utilizado para se referir à página homônima voltada para publicação de histórias em quadrinhos digitais sul-coreanas, o termo *webtoon* (웹툰) acabou passando a abranger toda produção de *manhwa* publicado online ao sul da península coreana e tem se tornado uma mídia cada vez mais rentável.
- ⁷ O termo “mulheres de conforto” (위안부) se trata de um eufemismo utilizado pelo Exército Imperial Japonês para se referir a mulheres que eram forçadas pelo mesmo a servir em regime de escravidão sexual durante as ocupações territoriais da Segunda Guerra Mundial, conforme descreve a quadrinista coreano-brasileira Ing Lee (2020). A questão representa até hoje um imbróglio diplomático entre os países asiáticos e nunca houve acordo acerca de uma retratação oficial.
- ⁸ Tradução livre do original 조선의 력사.
- ⁹ Tradução livre do original 조선의 력사.
- ¹⁰ Tradução livre do original 아음파의 비밀.
- ¹¹ Tradução livre do original 금성 청년 출판사.
- ¹² Especialista em literatura e arte coreanas, o Prof. Dr. Heinz Insu Fenkl desenvolveu também interesse pioneiro pelo estudo das histórias em quadrinhos norte-coreanas ao adquirir exemplares dessas obras durante viagem à China. Desde então, o professor da *State University of New York* tem disponibilizado, em sua página pessoal, trechos de *manhwas* traduzidos ao inglês e análises críticas dos mesmos.
- ¹³ “*Splendid! You've fought well as exemplary youths of Chosun who follow the philosophy of Juche*”.
- ¹⁴ Tradução livre do original "7호구역"에서의 3일간.
- ¹⁵ Tradução livre do original "백호"의 정체.
- ¹⁶ Tradução livre do original 열대림의 눈보라.
- ¹⁷ Tradução livre do original 비사성의 전설.
- ¹⁸ Tradução livre do original 긴급 전문.
- ¹⁹ Tradução livre do original 고요한 전조선.
- ²⁰ Tradução livre do original 대장이된 역센날개.
- ²¹ Tradução livre do original 보검과 세 장수.
- ²² Tradução livre do original 말 안듣던 청개구리.
- ²³ Tradução livre do original 도적을 잡은 소년.



- 24 Tradução livre do original 조선 민화 그림책.
- 25 Tradução livre do original 패전 "장군" 과 하루살이.
- 26 Tradução livre do original 문학 예술 출판사.
- 27 Tradução livre do original 세계프로레싱 왕자 력도산.
- 28 Tradução livre do original 중앙과학기술통보사.
- 29 Transliteração do original 리순신.
- 30 Transliteração do original 대조영.
- 31 Transliteração do original 단군.
- 32 Tradução livre do original 조선 력사 인물 이야기 그림책.

Recebido em 13/05/2023 e aprovado em 27/10/2023

ANIMAÇÃO JAPONESA NO SÉCULO XX: PARA ALÉM DOS ESTEREÓTIPOS DO ANIMÊ

Geovana Siqueira Costa¹

Resumo: As animações japonesas são parte de uma cultura diversificada e criativa, embora reconhecida contemporaneamente pelo estereótipo comercial que se desenvolveu a partir dos anos 1960-70, com o surgimento da indústria do animê. O objetivo do artigo é analisar brevemente o trabalho de diferentes animadores e diretores, bem como as diferentes técnicas e temáticas utilizadas nas animações japonesas ao longo do século XX, buscando ir além da visão estereotipada. Mediante uma revisão bibliográfica das primeiras animações, dos pioneiros, do contexto da Segunda Guerra Mundial e das animações do final do século XX, buscou-se apresentar variados exemplos que ampliam o conhecimento sobre o tema, mostrando a importância histórica e cultural da arte animada no Japão.

Palavras-chaves: Animação japonesa. Animê. Cultura pop japonesa.

JAPANESE ANIMATION IN THE 20TH CENTURY: BEYOND ANIME STEREOTYPES

Abstract: Japanese animations are part of a diverse and creative culture, although recognized nowadays by the commercial stereotype that developed from the 1960s-70s, with the emergence of the anime industry. The objective of the article is to briefly analyze the work of different animators and directors, as well as different techniques and themes used in Japanese animation throughout the 20th century, seeking to go beyond the stereotyped view. Through a bibliographic review of the first animations, the pioneers, the context of the Second World War and the animations of the end of the 20th century, it tried to present several examples that expand the knowledge on the subject and show the historical and cultural importance of the animated media in Japan.

Keywords: Japanese animation. Anime. Japanese pop culture.

ANIMACIÓN JAPONESA EN EL SIGLO XX: MÁS ALLÁ DE LOS ESTEREOTIPOS DEL ANIME

Resumen: La animación japonesa forma parte de una cultura diversa y creativa, aunque contemporáneamente reconocida por el estereotipo comercial que se desarrolló a partir de la década de 1960-70, con la aparición

de la industria del anime. El objetivo del artículo es analizar brevemente el trabajo de diferentes animadores y directores, así como diferentes técnicas y temas utilizados en la animación japonesa a lo largo del siglo XX, buscando ir más allá de la visión estereotipada. A través de una revisión bibliográfica de las primeras animaciones, los pioneros, el contexto de la Segunda Guerra Mundial y las animaciones de finales del siglo XX, se buscó presentar diversos ejemplos que amplíen el conocimiento sobre el tema y muestren la importancia histórica y cultural de los medios animados en Japón.

Palabras-clave: Animación japonesa. Anime. Cultura pop japonesa.

Introdução

As animações japonesas, embora abarquem variados tipos de obras, são conhecidas no Brasil genericamente como “animê”. E, assim como muitos outros produtos da cultura popular de massas, possui estereótipos próprios. Para Richie (1990, p. 80, tradução nossa): “uma mistura de nudez feminina, heróis adolescentes, monstros da ficção científica e animais fofos”.

O animê (*animēshon*) é uma abreviação da transliteração da palavra inglesa *animation*, que surgiu em 1962 e se tornou um termo popular. Fora do Japão, animê significa “animação japonesa”. Mas dentro do Japão, Gan (2010) aponta que pode ser usado tanto como abreviação de *animation* (para qualquer animação, de qualquer país) quanto como um tipo culturalmente específico de animação japonesa, caracterizado pela preocupação comercial. Assim, é comum que animadores japoneses, dependendo da ênfase que querem dar ao seu trabalho (autoral ou comercial), utilizem um ou outro termo.

Quando usado para se referir a um tipo cultural e comercialmente específico, o animê tende a ser um universo restrito. Refletindo sobre a bibliografia do tema, foi possível sintetizar através dos seguintes elementos:

1. Formato: adaptação de histórias em mangá² para o formato seriado de TV, intrinsecamente ligado a outros formatos (cinema, videogame, OVA³, vídeos para internet). Além disso, há uma delimitação das obras de acordo com idade (adulto/infantil) e gênero (masculino/feminino).

2. Estética e narrativa: popularidade de temas de ficção científica, aventura e drama. Os personagens têm olhos grandes, paleta de cores exuberante e informalidade na fala, com o intuito de construir *designs* e personagens transculturais e memoráveis. Há um incentivo à comercialização de produtos como bonecos colecionáveis.

3. Técnicas: influência da chamada animação limitada⁴ e uso de recursos que diminuem os custos de produção. As técnicas estão ligadas ao modo de produção industrial, envolvendo terceirização e vinculação aos comitês de financiamento (*seisaku iinkai*).

4. Recepção: importância do público-alvo transnacional e da cultura de fãs, que participam ativamente do processo de produção e disseminação (práticas de *fansuber*⁵ e *cosplay*⁶). Há também a apropriação das animações pelo governo do Japão, que as coloca como representantes culturais do país, juntamente com outros produtos populares (mangá, moda, culinária, etc.).

No entanto, é possível argumentar que, apesar de delimitado, o universo do animê não é fechado, podendo variar em diversos aspectos. E apesar de ser tão popular e representar um grande percentual da economia japonesa, também não é a única forma de animar no Japão. Para Lamarre (2009), a animação é uma combinação de cinema (imagens em movimento) e arte (desenho, pintura). Embora o autor coloque ênfase na ilusão de movimento, este movimento estaria dentro e fora das telas, mobilizando pessoas. Para o artigo, interessa pensar como esse processo acontece.

Dessa forma, o objetivo é apresentar outros aspectos e elementos das animações japonesas, percorrendo as primeiras obras e seus pioneiros, as animações no contexto da Segunda Guerra Mundial, o surgimento dos clássicos a partir dos anos 1950 e as animações no final do século XX. Embora as pretensões do artigo se limitem a uma revisão bibliográfica e a uma reflexão geral, foi possível apresentar diferentes técnicas, estéticas e temas abordados

por animadores e estúdios, os quais demonstram a grande diversidade e importância das animações japonesas.

1. As primeiras animações do Japão e os “pioneiros”

Yamaguchi e Watanabe (1977 apud GAN, 2010) apontam que, no início do século XX, quando animações estrangeiras foram primeiramente apresentadas no teatro Teikokukan de Asakusa, Tōkyō, foram chamadas de *dekobō shingachō*⁷. Já a partir de 1917, o termo *senga eiga* (filme de desenho de linha, ou linhas que se movem) passa a ser utilizado, considerado também um gênero fílmico específico que apresentava apenas imagens gráficas movimentadas e referia-se a produções feitas localmente no Japão. Outras denominações menos utilizadas do período são *kugo (flip picture)*, *kāton komedi* (cartum de comédia) e *chamebō zu* (imagens divertidas) (CLEMENTS, 2013).

Na década de 1920, o termo mais usado foi *manga eiga* (filme de mangá), que, diferentemente de *senga*, possuía narrativa. Assim como o nome indica, foi influenciado pelas produções de mangá. A partir de 1937, surgiu o termo *dōga eiga* (filme movimentado), criado por Masaoka Kenzō⁸ para identificar animações cinematográficas. Também na década de 1930, os termos *byoga eiga* (filme desenhado) e *kongo eiga* (filme mixado) foram utilizados (HU, 2010).

Em 1962, o termo *animēshon* surge na revista *Eiga Hyoron* e se consolida, relacionado às produções televisivas e comerciáveis produzidas por Tezuka Osamu (GAN, 2010). Outros termos pouco utilizados surgiram depois, como *japanimation*, criado nos EUA, na década de 1990, para designar as animações japonesas em um contexto localizado de popularidade das obras.

No início do século XX, as animações japonesas surgem a partir da importação e adaptação de técnicas europeias e estadunidenses. O historiador de animação Tsugata (2003; 2013) aponta tendências históricas

seguidas pelos três primeiros animadores. Shimokawa Ōten (1892-1973) era cartunista e foi comissionado pelo estúdio Tenkatsu⁹, utilizando desenhos feitos em quadro-negro e recorte de papel de personagem sobre fundo desenhado para compor filmes de curta duração. Infelizmente, nenhum de seus cinco trabalhos foi preservado. Kouchi Junichi (1886-1970), também cartunista, trabalhou para o estúdio Kobayashi Shokai¹⁰ e fundou seu próprio estúdio, o Sumikazu Eiga Sosakusha, em 1923. Entre 1920-1930, ele produziu cerca de 15 animações com a técnica de recorte de papel. A maioria com conteúdo propagandístico para partidos ou organizações políticas, apesar de somente *Hyoroku no Musha Shugyo (Treinamento do Guerreiro, entre 1917-1925)* ter sido preservada. Já Kitayama Seitaro (1888-1945) era pintor de aquarelas e desenvolveu individualmente modos de animar a partir do desenho e recorte em papel. Em 1917, ele se apresentou ao estúdio Nikkatsu, o maior estúdio de filmes na época, para produzir animações. Em 1921, estabeleceu o primeiro estúdio japonês voltado somente para animação, o Kitayama Eiga Seisakusho. Kitayama produziu mais de 30 obras, de variados conteúdos, mas se destacam as comissões de propagandas políticas e de conteúdos educacionais de ciência, matemática e física. De seus trabalhos, somente a animação *Taro no Banpei Sensuitei no Maki (O Guarda Taro e Seu Submarino, 1918)* foi preservada.

A produção dos primeiros animadores japoneses enfrenta o problema da conservação, e não só devido ao tempo. Durante o Terremoto de Kantō (1923) muitas obras foram perdidas. Por isso, ações de preservação são importantes. Em 2017, na ocasião do centenário da animação japonesa, foi disponibilizado um *site* para consulta de obras animadas preservadas operado pelo Arquivo Nacional de Filmes do Japão¹¹.

No *site* há um total de 64 animações e informações sobre gêneros, técnicas, tipos de movimento, personagens e autores. A maioria das animações são feitas com técnica de recorte de papel e exploram o gênero "lendas, contos e fábulas", com destaque para o uso de animais

antropomórficos. Inclui comentários de especialistas sobre as obras e um museu memorial *on-line* baseado na exposição do Arquivo Nacional de Filmes do Japão, de 2010, chamada de “Ōfuji Noburo: Pioneiro da Animação Japonesa” (Figura 1).

Segundo o *site*, durante muito tempo considerou-se que a animação mais antiga do Japão seria *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki* (*Imokawa Mukuzō: o Zelador*, abril de 1917), de Shimokawa Ōten. Mas atualmente há controvérsias. LITTEN (2014) aponta que a primeira animação lançada no Japão foi *Dekobō Shingachō: Meian no Shippai* (*Livro ilustrado: Fracasso de um Grande Plano*, fevereiro de 1917), também de Shimokawa, mas a questão ainda é incerta e pouco documentada, já que as animações se perderam. O que se sabe sobre elas advém de artigos e menções em revistas e jornais.

A animação mais antiga que foi preservada e pode ser consultada no *site* é *Namakuragatana* (*A Espada Cega*, junho de 1917), de Kouchi Junichi (Figura 2). Ela foi encontrada por Matsumoto Natsuki em 2007. Matsumoto é pesquisador na Universidade de Artes de Osaka e também um colecionador, tendo contribuído para o acervo de pesquisa sobre filmes em diversas ocasiões. Em 2005, ele adquiriu um material contendo 3 projetores, 11 rolos de filmes de 35 mm e 11 lâminas de vidro para lanterna mágica¹². Dentre o material, há uma animação feita no final do período Meiji (1868-1912), com célula, nas cores preto e vermelho. Sua descrição é a seguinte: “um menino de chapéu vermelho e terno de marinheiro olha para trás e escreve *katsudō shashin* (imagem em movimento), depois se vira para frente, tira o chapéu e faz uma reverência” (MATSUMOTO; TSUGATA, 2006, p. 92, tradução nossa). A animação é um fragmento de 3 segundos e não foi exibida em cinemas ou teatros, mas foi considerada desde então a animação mais antiga feita no Japão.

Outras animações preservadas e fragmentos dos primórdios da animação japonesa podem também ser acessados pelo projeto de 2020 do Arquivo Planeta Filmes de Kobe¹³. Segundo a lista da pesquisa, ainda em

andamento, há 282 animações das décadas de 1920-1960 e 10 delas foram digitalizadas. As temáticas são variadas e vão desde animações educacionais, publicitárias, até adaptações de contos tradicionais.

Figura 1 - *Osekisho (No posto de fronteira, 1930, Ōfuji Noburo)*



Fonte: Imagem fornecida pelo Arquivo Nacional de Filmes do Japão.

Figura 2 - *Namakuragatana (A espada cega, 1917, Kouchi Junichi)*



Fonte: Parte do material original de Matsumoto Natsuki. Imagem fornecida pelo Arquivo Nacional de Filme do Japão.

Enquanto Shimokawa, Kouchi e Kitayama são considerados os primeiros a realizar algum tipo de animação no Japão a partir da técnica de recorte para comissões de propaganda e adaptações de contos tradicionais, Masaoka Kenzō (1898-1988) e Ōfuji Noburō (1900-1961) são considerados os “pioneiros” da animação, desenvolvendo técnicas coletivas e individuais de animar. A partir de então, a técnica de recorte de papel, que produzia

movimento animado pouco natural, foi gradualmente sendo abandonada em prol do desenho em células de acetato¹⁴. Os temas explorados se ampliaram, embora a tendência de animações adaptadas de contos tradicionais tenha permanecido.

Ōfuji Noburō, aprendiz de Kouchi, realizou mais de 20 animações entre as décadas de 1926-60. Ele buscou construir suas animações de forma artística, individualizada e autoral, quase sempre se dirigindo para o público adulto. O animador experimentou com técnicas diversas como o recorte de personagens em *chiyogami* (tipo de papel tradicional japonês com estampas coloridas) e recorte de silhueta em papel celofane. Também trabalhou posteriormente com desenho em célula e introduziu cor em alguns trabalhos, como em *Katsura Hime (Princesa Katsura, 1937)*, a partir da câmera Kodachrome, que inovava na qualidade de reprodução de cores. Ōfuji chegou a ser premiado no Festival de Filmes de Cannes, em 1953 e no Festival de Filme de Veneza, em 1956. Também estava preocupado em desenvolver obras mais artísticas e menos comerciais. Em 1962, um ano após sua morte, foi criado o Prêmio Ōfuji Noburō (Ōfuji Noburō Shō), uma categoria para animações autorais ou artísticas na grande Premiação de Cinema Mainichi (Mainichi Eiga Konkūru). A categoria se diferencia do prêmio de Filme de Animação, dedicado para animações de grandes estúdios ou empresas (SANO, 2013).

Já Masaoka, formado em pintura japonesa, buscou introduzir técnicas modernas que equiparassem a produção japonesa à produção exterior e viabilizassem financeiramente seu trabalho, dirigindo-se ao público infantil. Mais de 25 obras de animação são creditadas a Masaoka. O animador produziu sozinho, com dinheiro próprio, mas também para estúdios como Shōchiku e Nikkatsu, e foi responsável pela primeira animação com som do país, *Chikara to Onna no Yo no Naka (No Mundo do Poder e das Mulheres, 1933)*. O curta se perdeu, sobrando apenas pôsteres e fotos. Também foi pioneiro no uso de desenho em célula com *Chagama Ondo (A Dança das*

Chagamas, 1934). Para Watanabe (2013) e Plata (2014), ele é considerado o “Walt Disney” do Japão e o principal incentivador do uso de desenho em célula no país. Masaoka foi o mestre de muitos animadores conhecidos posteriormente, como Seo Mitsuyo, Furusawa Hideo, Kumakawa Masao e Mori Yasuji, estabelecendo um sistema de mestre-aprendiz. Portanto, ambos os animadores pioneiros foram importantes para a consolidação da animação no Japão, embora de maneiras diferentes.

2. As animações antes e depois da Segunda Guerra Mundial

Segundo Hu (2010), durante o período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) a maioria das animações japonesas foi marcada por um conteúdo nacionalista que ecoava a campanha do Império Japonês. Muitas animações foram comissões do governo, custeadas pelo Ministério da Educação ou pela Divisão de Cultura Fílmica que compreenderam a animação como um meio importante para transmitir mensagens educacionais. Como havia uma alta taxa de desemprego na época, as comissões do governo foram a forma majoritária de financiamento das animações.

A produção mais conhecida do período é o primeiro filme de longa-metragem de animação em célula produzido no Japão, *Momotarō Umi No Shinpei* (*Momotarō: Guerreiros Sagrados do Mar*, 1945), de Seo Mitsuyo. O animador foi aprendiz de Masaoka e também o primeiro a usar a câmera multiplano¹⁵ para animar *Ari-chan* (*Ari-chan, a Formiga*, 1941), um de seus muitos trabalhos para o Ministério da Educação. *Momotarō* é também uma continuação do curta-metragem *Momotarō No Umiwashi* (*Momotarō: Águias do Mar*, 1943), e adapta a história de um antigo conto tradicional japonês. A história já havia sido adaptada para o meio animado outras vezes, mas não em versão de longa-metragem (com ao menos 70 minutos) e nem com tantos elementos nacionalistas e militaristas: afinal, o filme foi encomendado

diretamente pelo Ministério da Marinha do Japão. A animação foi considerada perdida após a guerra até que uma cópia sua foi encontrada na década de 1980, nos porões do estúdio Shōchiku (WATANABE, 2013; HU, 2010).

Algumas animações do período são exceções, entretanto. Reminiscentes do período Taishō (1929-1933), quando houve grande variedade de arte e cinema proletários no Japão, foram produzidas também muitas animações progressistas, inspiradas pela época de inovação e modernização. Os temas comuns eram o trabalho e a ansiedade social causada pela guerra Sino-Japonesa (1937-1945). Os artistas se organizaram através da Prokino, Liga Proletária de Filmes do Japão (Nihon Proletaria Eiga Dōmei) e do jornal Shinko Eiga. Um filme importante da época foi *Entotsuya Perō* (*O Limpador de Chaminé*, 1930), dirigido por Yoshitsugu Tanaka. O estúdio produtor foi o Doeisha, que apoiava as causas proletárias na época (HU, 2010).

No período pós-guerra, a produção de animação no Japão sofreu uma dura crise. Durante a ocupação estadunidense do arquipélago (1945-1952), foram criados aparatos de controle e censura das produções artísticas, como o Supremo Comando das Forças Aliadas (SCAP), o Destacamento de Censura Civil e o Centro de Informação e Educação. Esses órgãos tinham como objetivo erradicar as reminiscências militaristas e nacionalistas das produções artísticas do país, que haviam sido incentivadas no período da guerra. Durante a ocupação estadunidense, em 1946, cerca de 200 cópias de filmes foram queimadas pelo SCAP pelo seu conteúdo “antidemocrático” (HU, 2010).

As animações japonesas de meados da década de 1940 são definidas por conceitos como *mukokuseki*, que significa “sem uma identidade nacional específica” (LEONG, 2011), ou como *atarashi jidai*, que significa “nova era” (HU, 2010). As definições surgem de uma tentativa dos artistas de não manifestar nenhum marcador nacionalista em suas obras, primeiramente devido à censura, mas também para expandir suas produções para o

mercado internacional. *Sakura (Flor de Cerejeira, 1946)*, dirigida por Masaoka Kenzō, foi feita nessa época. A obra foi realizada pela organização Nova Companhia Japonesa de Animação (Shin Nihon Dōgasha), criada em 1945, por mais de 100 animadores, entre eles Yamanoto Sanae, Yasuji Murata e Masaoka Kenzō (HU, 2013). *Sakura* apresenta uma animação sem narrativa, com movimentos livres de dança e apelo à natureza, uma contraposição ao nacionalismo das animações anteriores.

3. O surgimento dos “clássicos”

Em 1948 houve a criação da companhia de produção Nihon Dōga, que passa a se chamar Nichido Eiga em 1952. Em 1956 é comprada pela companhia Tōei, e passa a se chamar Tōei Dōga. Com isso, ocorre o ressurgimento da tendência de animações cinematográficas no “estilo Disney”, que havia sido iniciada com Masaoka na década de 1930. A influência pode ser observada no exagero das expressões (*squash and stretch*), uso de roteiro em quadros (*storyboard*), treinamento regular de aprendizes e desenvolvimento de uma marca publicitária (SILVA, 2017).

A Tōei foi responsável por produzir o primeiro longa-metragem de animação em célula colorido do Japão: *Hakujaden (A Lenda da Serpente Branca, 1958)*, de Yabushita Taiji. Sua história é uma adaptação de um antigo conto chinês em forma de musical, que remete a uma tentativa de reconciliação entre japoneses e chineses no pós-guerra e de manter relações próximas com os estúdios de Hong Kong, em ascensão na época (HU, 2010).

Em termos técnicos, as produções da Tōei entre as décadas de 1950-70 utilizaram amplamente o desenho em célula. Suas animações cinematográficas são geralmente descritas como tendo 12 quadros por segundo, com um desenho para dois quadros. A média da Disney era de 18 quadros por segundo, enquanto a taxa de projeção de filmes *live-action* é de 24 quadros por segundo (LAMARRE, 2009). Uma animação desse tipo

demanda um sistema complexo, exigindo grandes equipes especializadas em cor, quadros intermediários (*inbetween*), animação chave (*keyframe*), cenário, etc. Além de ter um custo de financiamento maior, reduzindo a capacidade do estúdio de produzir obras massivamente.

Rivalizando com a Tōei, surgiu o estúdio Mushi Production, em 1961. Criado por Tezuka Osamu (1928-1989), foi o estúdio que desenvolveu a tendência de animação mais sólida até então. Tezuka é considerado por muitos estudiosos como “deus dos mangás” (LAMARRE, 2013) e importante figura no campo do animê.

Yamanashi (2013) defende que o mangá de Tezuka possuía, desde o início, a característica *mukokuseki*, algo que é amplamente usado nas suas obras e nas produções teatrais da sua cidade, Takarazuka. Durante um tempo, o próprio Tezuka se juntou a um grupo de teatro, e é de lá que veio a inspiração para seus personagens com os característicos olhos grandes. Nos teatros, era comum as peças chamadas de *otokoyaku*, em que os atores colocavam grandes cílios postiços e sombra nos olhos para refletirem a luz do palco e ficarem visíveis até mesmo no final do salão. A maquiagem elaborada também influenciou a maneira como personagens femininas eram representadas, dando origem ao estereótipo do gênero *shōjo* (feito para garotas), como pode ser observado em *Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro, 1953)*.

Para Clements (2013), Tezuka revolucionou também o mundo das animações ao construir as bases do que chamamos hoje de indústria do animê. Para diminuir os custos de produção da animação, Tezuka optou pelo formato de produções seriadas para TV, em vez de filmes para cinema. Modificou o formato de séries dos EUA que tinha, em média, cinco minutos de duração diária, apresentando uma obra adaptada de um de seus mangás, com trinta minutos semanais: *Tetsuwan Atomu (Astro Boy, 1963-1966, Figura 3)*. Com *Astro Boy*, ele introduziu os famosos “filme-resumo” que apresentam um compilado da história do seriado e são lançados nos cinemas para divulgar a

obra. O filme *Tetsuwan Atomu: Uchū no Yūsha* (*Astro Boy: Herói do Universo*, 1964) estreou competindo com filmes da Tōei. Além disso, a série foi vendida para uma companhia de TV nos EUA, o que se tornaria cada vez mais comum.

Tezuka via sua animação como “sem-lugar”, o que poderia levar as obras para o exterior de uma maneira que o *live-action* não poderia (CLEMENTS, 2013). Neste caso, a falta de “nacionalidade” também refletia a falta de “etnicidade” dos personagens, contribuindo para o sucesso internacional. Contraditoriamente, a “japanicidade” foi deslocada então dos personagens para o animê, que se tornou sinônimo de um “gênero” intrinsecamente japonês (LEONG, 2011).

Figura 3 - Figura 3: *Tetsuwan Atomu* (*Astro Boy*, 1963-1966, Tezuka Osamu)



Fonte: cena do episódio 01 na minutagem: 09m37s.

Michitarō Tada (apud CLEMENTS, 2013) relacionou a obra com o *kamishibai*, um teatro de papel tradicional no qual folhas de papel desenhadas são retiradas, uma a uma, de uma caixa de madeira. A série principal de Tezuka foi feita com apenas 8 quadros por segundo, com os desenhos fotografados três vezes, no intuito de diminuir os custos de produção. Dessa forma, a obra transmite a sensação de pouco movimento. Houve também a diminuição das fotografias de diálogos de personagens, com pouca preocupação com a sincronização labial, em detrimento de um maior desenvolvimento narrativo. As medidas tomadas por Tezuka são resumidas da seguinte forma:

[...] usar quadros estáticos únicos por períodos prolongados; puxar uma célula atrás da outra para sugerir movimento; usar loops de animação e células recicladas; [...] e manter um banco de imagens de episódios anteriores que podem ser reaproveitadas [...]. (CLEMENTS, 2013, p. 217, tradução nossa)

Por um lado, a indústria foi viabilizada e comercialmente se consolidou. Por outro, houve uma precarização do trabalho dos animadores, já que o “corte de gastos” definiu um padrão de terceirização de funções.

Conforme a pesquisa da Japan Animation Creators Association (JAniCA) de 2009, feita com 728 animadores japoneses, foi possível concluir que diretores e posições hierarquicamente superiores são bem remuneradas e possuem contratos fixos. No entanto, animadores de quadros intermediários (*inbetween*) e animadores chave (*key frame*), que fazem a parte mais massiva dos desenhos, ganham por produtividade. A maioria dos animadores dessas categorias são jovens com menos de 30 anos e pouca experiência, que trabalham como *freelancer* em jornadas de cerca de 10 horas diárias, sem direito a descanso semanal, previdência social ou sistema de saúde (OKEDA; KOIKE, 2011). A produção de animê está vinculada, desde a década de 1990, a um comitê de financiamento (*seisaku iinkai*), que é uma junção de várias empresas (editoras, produtoras, fabricantes de brinquedos, emissoras de TV) para viabilizar financiamento inicial e obter licenças para vendas de produtos relacionados (OKEDA; KOIKE, 2011). Inclusive, animadores e estúdios independentes acabam por definir seu trabalho como “animação” e não como “animê”, por não produzirem nos moldes deste mercado.

4. As animações do final do século XX

Nas décadas de 1970, 1980 e 1990, muitos animadores, estúdios e companhias passaram a produzir conforme o modo econômico de Tezuka. A própria Tōei, que antes era conhecida por filmes de animação cinematográfica, passa a produzir séries de TV como *Doragon Bōru* (*Dragon*

Ball, 1986), *Bishōjo Senshi Sērā Mūn* (*Sailor Moon*, 1992) e *Wan Pīsu* (*One Piece*, 1999), tornando-se um sucesso comercial. O gênero *meka* (robôs gigantes) se difunde igualmente nessa época, como no caso de *Uchū Senkan Yamato* (*Patrulha Estelar*, 1974) e *Kidō Senshi Gundam* (*Mobile Suit Gundam*, 1980). O estúdio Gainax surge neste contexto, em 1985, com jovens garotos que se juntam para produzir animações de ficção científica com poucos recursos.

Mas, tanto Lamarre (2009) quanto Kirkegaard (2020) afirmam que, para além de um modo de produção que visava cortar custos, o *meka* muitas vezes refletia um mundo em intensa transformação tecnológica, alinhando a linguagem de animação com o tema da narrativa. Em *Shin Seiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*, 1995), de Anno Hideaki e estúdio Gainax (Figura 4), é possível vislumbrar um exemplo. A animação privilegia a reflexão e não a ação, predominando em muitos episódios um “minimalismo estético” que força a criatividade do artista, ou a tendência mais subjetiva de colocar em ênfase sua expressão. Alguns recursos usados para isso são o banco de células, que serve como ferramenta artística deliberada em monólogos, uso de técnicas diferentes intercaladas para produzir movimento (convencional e limitada), e o uso ocasional de imagens não animadas, como fotografias ou desenhos rascunhados. Tudo isso ajuda a produzir uma sensação de ansiedade, disrupção e perda de identidade, alguns dos temas abordados na série.

Figura 4 e 5: *Shin Seiki Evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*, 1995, Anno Hideaki)



Fonte: cena do episódio 19 na minutagem 12m00s e do episódio 26 na minutagem: 12m14s.

Entre as décadas mencionadas acima, o animê começou a ser exportado mundialmente, inclusive para o Brasil, mostrando que uma indústria se consolidava em torno da produção e da estética iniciadas por Tezuka. Contudo, essa tendência de animação não foi a única.

No campo da animação independente, muitos animadores trabalharam em seus próprios estúdios ou em estúdios pequenos, produzindo projetos educacionais sem fins lucrativos ou trabalhos publicitários (Hu, 2010). Este é o caso de Kuri Yōji (1928-). Kuri começou a trabalhar com propagandas em animação para TV na década de 1960, e logo ganhou notoriedade em diversas premiações internacionais, como nos festivais de Annecy, Veneza e Vancouver. Conjuntamente com Yanagihara Ryōhei (1931-) e Manabe Hiroshi (1932-2000), fundou o famoso trio denominado Associação de Animação dos Três (*Animēshon Sannin no Kai*), que refletia um estilo moderno, feito de forma autônoma e voltado para adultos. O trio estabeleceu também um festival exclusivamente para animação independente, realizado regularmente sob o nome do grupo no Centro de Arte Sōgetsu, em Tōkyō. Em seu manifesto “Rumo à criação de novas imagens”, se afirma:

Novos processos e tecnologias devem andar de mãos dadas com novos modos de consciência. Aí está o caminho para a criação de imagens verdadeiramente novas. Isto é o que nós, a Associação de Animação dos Três, queremos alcançar

através da animação. Reunimo-nos a partir de disciplinas separadas - pintura, cartum e *design* - não para criar mais uma colaboração popular entre mídias, mas para transcender nossas próprias fronteiras pessoais, para acrescentar uma nova dimensão a nossas interações, explorando diferentes processos e modos de consciência (KURI; MANABE; YANAGIHARA, 1960 apud DOUGLASS, 2019).

Kuri criticava a feitura de animações “infantilizadas” de estúdios como a Tōei, influenciadas pelo “estilo Disney”. Dessa forma, o que o trio propunha eram experimentações com técnicas, músicas, cores, movimentos e narrativas. Seu objetivo era compreender e teorizar sobre o que é a animação para expandir seus limites. Outro aspecto explorado foi a temática erótica e sexual, muitas vezes refletindo questões de gênero, com o intuito de chocar os espectadores. Douglass (2019) relaciona tais aspectos das animações independentes do trio com o movimento *New Wave* japonês no âmbito do cinema de *live-action*, que também experimentou novas técnicas e explorou temáticas sexuais de forma criativa e ousada.

Yamamura Kōji (1964-) é outro exemplo de animador e ilustrador independente e reconhecido internacionalmente, principalmente no mundo das premiações e festivais de curta-metragem. Ele explorou, em seus mais de 50 trabalhos, diferentes influências artísticas tradicionalmente japonesas com temáticas de humor e crítica social. *Japanese-English Pictionary (Dicionário Pictórico de Japonês-Inglês, 1989)* por exemplo, apresenta uma enciclopédia pictórica de técnicas de animação, com ilustrações de palavras em japonês e inglês. Em curtas mais recentes, como *Atama Yama (Cabeça de Montanha, 2002)*, o animador adaptou uma história tradicional de *rakugo*, arte narrativa performática que se desenvolve e se desenrola com base nos diálogos das histórias, interpretado com a ajuda de gesticulações e mímicas. Ele utiliza também técnicas como pintura em pergaminho e narração acompanhada pelo instrumento musical *shamisen*¹⁶. Dessa forma, é possível perceber a tendência das animações independentes em serem feitas com uma

variedade grande de técnicas e temas, que mudam a cada trabalho, em um amplo campo de experimentação de linguagens artísticas individuais.

Já no mundo das animações convencionais, é importante mencionar os trabalhos de Ōtsuka Yasuo (1931-2021), que foi primeiramente cartunista e apaixonado por desenho mecânico, até entrar no estúdio Nichido (posterior Tōei) como aprendiz de animador, em 1956. Seus mentores foram Mori Yasuji e Daikuhara Akira. Ōtsuka tornou-se rapidamente membro efetivo e trabalhou como segundo animador chave do filme *Hakujaden (A Lenda da Serpente Branca, 1958)*. Posteriormente trabalhou como animador chave principal e diretor de animação em inúmeros outros filmes e séries (LAMARRE, 2009).

Um dos mais importantes foi *Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken (Hórus: O Príncipe do Sol, 1968)*, em que Ōtsuka atuou como diretor de animação e introduziu a modulação da taxa de quadro na animação de desenho em célula. Isso pode ser observado na cena de abertura do filme, em que há a animação de dois personagens em taxas de quadros diferentes. O gigante foi animado com menos quadros do que o protagonista, indicando um movimento mais rápido e dinâmico para o segundo. Dessa forma, é possível falar que o animador trabalhou com a superação de limites rígidos entre a animação convencional e a animação limitada, buscando maior liberdade de movimentos.

Essa ideia central de que a animação não é apenas subserviente à ação, mas tem valor e poder próprios, é provavelmente o elemento mais central e duradouro do legado de Ōtsuka, que ainda é transportado pelos animadores de hoje (WATZKY, 2021, tradução nossa).

Além disso, o grupo que executou o trabalho possuía uma dinâmica própria mais igualitária, com todos contribuindo com o *design* de personagens e com os *storyboards*. O filme também foi o início da parceria longa de Takahata e Miyazaki e importante para a influência de Ōtsuka como mestre da animação. Sua influência se deu no que é conhecido como "escola

Ōtsuka": seus membros mais importantes eram Miyazaki Hayao, Takahata Isao, Kondou Yoshifumi, Aoki Yuuzou, Kobayashi Osamu e Shibayama Tsutomu. Alguns deles mais tarde criariam estruturas próprias, como o estúdio Ghibli, estabelecido por Miyazaki e Takahata, e o estúdio Ajiadō, estabelecido por Kobayashi e Shibayama. Em Miyazaki, a influência do mestre pode ser observada no interesse por máquinas mecânicas e pelo movimento das imagens (LAMARRE, 2009; WATZKY, 2021).

O estúdio Ghibli, criado em 1985, tinha como objetivo produzir animação para o cinema, retomando os antigos trabalhos da Tōei. Takahata Isao (1935-2018) e Miyazaki Hayao (1941-) trabalharam na companhia anteriormente, mas decidiram criar seu próprio estúdio para construir seus projetos autorais, Takahata como diretor e Miyazaki como animador e diretor. Em sua filmografia, há cerca de 23 animações de longa-metragem, 21 curtas-metragens e mais uma variedade de comerciais de TV e coproduções (Figura 6).

Embora seja difícil falar em autoria na produção de animações de estúdio, pois geralmente há uma grande equipe para realizar as diferentes etapas, estudiosos (HU, 2010; MCCARTHY, 1999) analisam as obras do Ghibli através da *autherism theory*¹⁷, principalmente quando se trata da filmografia de Miyazaki. Isso acontece devido à recorrência de temas, técnicas e estética. Por exemplo, podemos citar as temáticas relacionadas às interações complexas e não duais entre humanos e natureza, elementos do folclore e história do Japão, assim como a construção de protagonistas femininas. Os temas, tratados a partir de um viés "cotidiano", se relacionam com uma tendência do cinema *live-action* no Japão, quando os famosos filmes *jidaigeki*¹⁸ e de propaganda nacionalista deixam de ser majoritários e emerge um cinema mais poético e do "dia a dia". É o caso dos filmes do diretor Ozu Yasujiro (1903-1963), a partir de 1930 (NOVIELLI, 2007).

Em relação à técnica, há um resgate das animações cinematográficas das décadas anteriores, uma grande preocupação com o movimento, com

cenários foto-realísticos e com um processo mais autoral e expressivo. Por fim, na maioria das obras há uso pontual de computação gráfica, uma vez que a maior parte é produzida com animação tradicional (desenho em célula feito à mão) de 12 quadros por segundo¹⁹, bem como um sistema fixo de contratação de animadores com direitos trabalhistas.

Em uma de suas declarações polêmicas, Miyazaki (1988) declarou suas ressalvas em relação à indústria do animê, de forma que seu trabalho se destacaria mais no campo do cinema. Afirmou que as obras animadas não mais "coreografavam" o movimento por meio de quadros intermediários (*inbetween*), e sim simplificavam e reduziam os detalhes dos desenhos, focando em representar o impacto do momento, em vez do próprio movimento (MIYAZAKI, 1998 apud GAN, 2010). Por isso, ele definiu seu trabalho como *eiga* (filme) e não como animê, distanciando o estúdio Ghibli da chamada "cultura otaku". Os *otaku*, grupo de fãs de cultura popular (mangá, animê, *tokusatsu*, etc.) que surgiram a partir da década de 1960, eram extremamente malvistas no Japão durante a década de 1990, graças aos inúmeros ataques, crimes e incidentes causados por seus membros aficionados.

Por fim, Hiroki (2009) afirma que, com as mudanças tecnológicas e seus impactos no fim do século XX, há uma alteração na supremacia das grandes narrativas para a de personagens, e uma transposição dos mitos de autoria para o que ele chamou de "banco de dados" (referência ao modo como as informações circulam na internet) de elementos afetivos. No entanto, muitas animações continuaram e ainda continuam a ser feitas a partir de um cunho mais autoral, como *Kōkaku Kidōtai* (*Ghost in The Shell*, 1995) de Oshii Mamoru e *Pāfekuto Burū* (*Perfect Blue*, 1997) de Kon Satoshi. Ambas as obras inspiraram inclusive filmes *live-action* estadunidenses posteriores. *Matrix* (1999) possui influência da animação *Ghost In The Shell* e os filmes *Requiem for a Dream* (*Réquiem Para Um Sonho*, 2001) e *Black Swan* (*Cisne Negro*, 2010) possuem influência de *Perfect Blue*.

No começo da década de 1990, é possível observar uma tendência de transição do uso de desenho em célula para desenho em computação gráfica (CG) nas animações japonesas. Porém, apesar da técnica ter sido incorporada na maioria das animações do século XXI, seja pontualmente, em efeitos especiais, seja em todo o processo, a preferência estética não parece ser a de três dimensões (3D), mas sim a de simulação de duas dimensões (2D). As motivações para tal tendência fogem do escopo do artigo e podem ser melhor abordadas em outra ocasião.

Figura 6: *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (A Viagem de Chihiro, 2001, Miyazaki Hayao)



Fonte: Imagem fornecida pelo site do Estúdio Ghibli. Disponível em: <https://www.ghibli.jp/works/chihiro/>. Acesso em: 01 mar. 2023. 千と千尋の神隠し© 2001 Studio Ghibli • NDDTM.

Considerações Finais

Embora o animê seja um tipo cultural e comercial específico, rotulado como um “gênero intrinsecamente japonês”, as animações japonesas podem ser conceituadas como uma linguagem artística própria e ampla. Isso porque há inúmeras formas de se movimentar as imagens e animá-las, dando ilusão de movimento e ação, como a partir do desenho em quadro negro, do recorte de papel, do desenho em célula de acetato, do desenho em computação gráfica, entre outras. A partir da revisão bibliográfica sobre a história das animações japonesas no século XX, foi possível vislumbrar também

como animadores japoneses utilizaram formatos, estéticas e temas para compor suas obras, não se restringindo à indústria do animê.

Foi possível concluir que a animação japonesa faz parte de uma rede transmídia, transcultural e transnacional que dá vida a instâncias estéticas, técnicas e políticas diversas: autorais, comerciais, relativistas, universalistas, independentes, convencionais. Dessa forma, é uma linguagem heterogênea e cheia de possibilidades para se explorar e que não se resume aos seus estereótipos de infantilidade e baixa qualidade. Como parte da cultura popular, mostra-se de extrema importância para a história do Japão, estabelecendo relações com as animações ao redor do mundo.

REFERÊNCIAS

CLEMENTS, Jonathan. **Anime: a history**. London: Palgrave Macmillan, 2013.

DOUGLASS, Jason. In search of a “new wind”: experimental, labour intensive and intermedial animation in 1950s and 60s Japan. **Animation Studies Journal**, Maureen Furniss Award, 2019. Disponível em: https://journal.animationstudies.org/jason-douglass-in-search-of-a-new-wind-winner/#_edn9. Acesso em: 1 mar. 2023.

GAN, Sheuo Hui. To be or not be anime: the controversy in Japan over the “anime” label. **Animation Studies Journal**, v. 4, 2010. Disponível em: <https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>. Acesso em: 1 mar. 2023.

HIROKI, Azuma. **Otaku: Japan’s database animals**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

HU, Tze-Yue G. Animating for “whom” in the aftermath of a world war. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (Org.). **Japanese animation: east Asian perspectives**. University Press of Mississippi: Hong Kong University Press, 2013. p. 130-147.

HU, Tze-Yue G. **Frames of anime culture and image-building**. Hong Kong University Press, 2010.

KIRKEGAARD, Ida. The archive in anime production: thoughts on the use of the cel bank in Neon Genesis Evangelion. In: MINORI, Ishida; YANG, Kim Joon (Ed.). **Archiving movements**: short essays on anime and visual media materials vol.2. Niigata Regional Image Archive at Niigata University, 2020. p. 41-49.

KOMATSU, Hiroshi. From natural colour to the pure motion picture drama: the meaning of Tenkatsu Company in the 1910s of Japanese film history. **Film History – Asian Cinema**, v. 7, n. 1, p. 69-86, 1995.

LAMARRE, Thomas. **The anime machine**: a media theory of animation. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009.

LAMARRE, Thomas. The multiplanar image. In: LUNNING, Frenchy (Ed.). **Mechademia, vol. 1**: emerging worlds of anime and manga. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2006. p.120-143.

LAMARRE, Thomas. Introduction manga life: Tezuka. In: LUNNING, Frenchy (Ed.). **Mechademia, vol. 8**: Tezuka's manga life. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2013. p. 9-13.

LEONG, Jane. Reviewing the "japaneseness" of Japanese animation: genre theory and fan spectatorship. **Cinephile**, v. 7, n. 1, p. 20-25, 2011.

LITTEN, Frederick S. **Some remarks on the first Japanese animation films in 1917**. 2014. Disponível em: litten.de/fulltext/ani1917.pdf. Acesso em: 1 mar. 2023.

MCCARTHY, Helen. **Hayao Miyazaki**: master of Japanese animation. Berkeley: Stonebridge Press, 1999.

MATSUMOTO, Natsuki; TSUGATA, Nobuyuki. Kokusan saiko to kangae rareru animēshon firumu no hakken ni tsui te. **Eizō-gaku**, 76 kan, p. 86-105, 2006.

Disponível em:

https://www.jstage.jst.go.jp/article/eizogaku/76/0/76_86/article/-char/en.

Acesso em: 1 abr. 2023.

MIYAZAKI, Hayao. **About Japanese animation**: the current situation of Japanese movies. *Course Japanese Movies 7*. Published by Iwanami Shoten. Translated by Ryoko Toyama. 1988.

NOVIELLI, Maria Roberta. **História do cinema japonês**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

OKEDA, Daisuke; KOIKE, Aki. Working conditions of animators: the real face of the Japanese animation industry. **Creative Industries Journal**, v. 3, n.3, p.261-171, 2011.

PLATA, Laura Montero. Los pioneros olvidados del anime: Kenzō Masaoka. **Con A de animación**, n. 4, p. 126-142, mar. 2014.

RICHIE, Donald. **Japanese cinema**: an introduction. New York: Oxford University Press, 1990.

SANO, Akiko. Chiyogami, cartoon, silhouette: the transitions of Ofuji Noburo. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (Org.). **Japanese animation**: east Asian perspectives. University Press of Mississippi; Hong Kong University Press, 2013. p. 97-108.

SILVA, David Mussel. **Temporização em animação**: o interstício entre a técnica e o estilo. 2017. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

TSUGATA, Noboyuki. A bipolar approach to understanding the history of Japanese animation. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (Org.). **Japanese animation**: east Asian perspectives. University Press of Mississippi; Hong Kong University Press, 2013. p. 33-41.

TSUGATA, Noboyuki. Research on the achievements of Japan's first three animators. **Asian Cinema**, p. 13-27, 2003.

YAMANASHI, Makiko. Tezuka and Takarazuka: intertwined roots of Japanese popular culture. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (org.). **Japanese animation**: east Asian perspectives. University Press of Mississippi; Hong Kong University Press, 2013. p. 149-170.

WATANABE, Yasushi. The Japanese Walt Disney: Masaoka Kenzo. In: YOKOTA, Masao; HU, Tze-yue G (Org.). **Japanese animation**: east Asian perspectives. University Press of Mississippi; Hong Kong University Press, 2013. p.109-129.

WATZKY, Matteo. In memoriam – Yasuo Otsuka (1931-2021). **Full Frontal**. 2016. Disponível em: <https://fullfrontal.moe/in-memoriam-yasuo-otsuka/>. Acesso em: 12 nov. 2023.

NOTAS

-
- ¹ Graduada e Mestre em História pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro. Pesquisadora no Centro de Estudos Asiáticos da Universidade Federal Fluminense (CEA-UFF). Contato: geovanasiq1@gmail.com.
- ² Tipo de histórias em quadrinhos feitas no Japão que se originou de outras artes visuais do período Edo (1603-1868).
- ³ Original Video Animation (OVA) é um formato de animação que não é lançado nem na TV e nem nos cinemas, estreando diretamente em Digital Versatile Disc (DVD). OVA pode servir como um compilado ou um resumo da obra original. O seu apelo comercial é dirigido para fãs de alguma obra em específico, trazendo recursos adicionais.
- ⁴ Conceito estético e narrativo utilizado primeiramente pelo estúdio estadunidense United Productions of America (UPA) em suas animações, na década de 1940. Tem como características a estilização dos elementos desenhados e o número limitado de quadros e movimentos, em oposição à animação convencional do estúdio Disney, que focava no movimento naturalista. Posteriormente foi utilizado como sinônimo de técnica econômica de animação, que visava cortar custos de produção.
- ⁵ Prática de legendagem de produções feita por fãs para fãs.
- ⁶ Atividade performática em que fãs de produções se vestem como os personagens, podendo dramatizar ou jogar com outros personagens em determinado evento.
- ⁷ Expressão que pode significar "livro de imagens do menino travesso", um jeito divertido de denominar uma série de filmes e posteriormente as animações estrangeiras (GAN, 2010).
- ⁸ Os nomes próprios aqui são mencionados como no japonês: primeiro o sobrenome e depois o nome.
- ⁹ Abreviação de Tennenshoku Katsudō Shashin, estúdio de filmes em operação entre 1914-1919. Após a dissolução do estúdio Fukuhōdō, seus membros remanescentes se dividiram entre a criação do estúdio Nippon Katsudō Shashin (Nikkatsu) e a criação do estúdio Tenkatsu, que se tornaram rivais. Ver: KOMATSU, 1995.
- ¹⁰ Estúdio de filmes criado em 1914 por Kobayashi Kisaburo após romper com a Tenkatsu, onde trabalhava. Ver: KOMATSU, 1995.
- ¹¹ Anteriormente chamado de Centro Nacional de Filmes e subordinado ao Museu Nacional de Arte Moderna de Tōkyō, se tornou independente em 2018 e passou a se chamar Arquivo Nacional de Filmes do Japão. Disponível em: <https://animation.filmarchives.jp/en/index.html>. Acesso em: 23 de março de 2023.
- ¹² Aparelho de projeção de imagens sobre telas, tecidos ou paredes, a partir de lâminas de vidro pintadas, destinado a projeções coletivas. Foi criado em 1659, na Europa.
- ¹³ Projeto de Apoio à Promoção de Arquivos de Mídias e Artes, subsidiado pela Agência de Assuntos Culturais, Mídias e Artes, em parceria com a Universidade de Design de Kobe. Disponível em: <https://kobe-eiga.net/cinema/research/>. Acesso em: 05 abr. 2023.
- ¹⁴ A utilização de animação em células de acetato (desenho sobre folhas de celuloide transparente) foi uma inovação técnica importante para a animação, já que o mesmo cenário estático poderia ser reaproveitado inúmeras vezes, pois passaria a ser desenhado numa folha transparente separada do desenho do personagem. Dessa forma, a descoberta possibilitava o uso de camadas e a ilusão de profundidade. Foi inventada em 1915, nos EUA, e importada pelos animadores japoneses. Na década de 1930 a técnica se difundiu, graças à criação de uma indústria nacional de celuloide.
- ¹⁵ A câmera multiplano permite que várias camadas de elementos da animação (cenários e personagens, por exemplo) se movam em diferentes velocidades e distâncias uns dos outros, causando a sensação de profundidade. Isso acontece porque os elementos são pintados em células de acetato diferentes. O recurso de sobreposição de camadas foi utilizado a primeira vez por Lotte Reiniger em sua animação de longa-metragem *Die Abenteuer des Prinzen*

Achmed (*As Aventuras do Príncipe Achmed*, 1926). Em 1933, Ub Iwerks, ex-sócio de Walt Disney, inventou um aparato com câmera e quatro camadas de células de acetato. Em 1934, os animadores do estúdio Fleischer criaram um dispositivo parecido, denominado de câmera estereoscópica. Mas o recurso acabou ficando famoso internacionalmente com a câmera multiplano de sete camadas criada por William Garity, para Walt Disney, com o intuito de ser usada no longa-metragem *Snow White and the Seven Dwarfs* (*A Branca de Neve e os Sete Anões*, 1937).

¹⁶ O trabalho de Yamamura está disponível para consulta *on-line* em seu site: http://www.yamamura-animation.jp/En_top.html. Acesso em: 23 mar. 2023.

¹⁷ Teoria presente em vários artigos da *Cahiers du cinéma*, revista francesa criada em 1951, por André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze and Joseph-Marie Lo Duca. Defende a ideia de que diretores com estilos distintos ou temas consistentes que aparecem na maioria de seus filmes se tornam autores de suas obras.

¹⁸ Dramas de época derivados do mundo do teatro (principalmente *kabuki*) e baseados numa trama narrativa de orientação popular, com temas como vingança e heroísmo.

¹⁹ O primeiro filme do estúdio a contar com uso pontual de computação gráfica é *Mononoke Hime* (*Princesa Mononoke*, 1997, de Miyazaki Hayao), enquanto o único filme a ser feito totalmente com uso de computação gráfica em 3D é *Aya to Majo* (*Aya e a Bruxa*, 2020, de Miyazaki Goro).

Recebido em 05/05/2023 e aprovado em: 25/08/2023

PELO CAMINHO DA NATUREZA: UMA LEITURA DA ANIMAÇÃO “MEMÓRIAS DE ONTEM” DE ISAO TAKAHATA

Claudia Midori Ideguchi¹

Resumo: Combinando duas áreas de estudo - filmes de Isao Takahata e pensamento filosófico japonês - o presente artigo propõe a intersecção dos temas utilizando o longa-metragem de animação *Memórias de Ontem*, lançado em 1991, como objeto de pesquisa. A análise fílmica se dará com o uso adaptado da figura de linguagem sinédoque, que trata basicamente de trazer o significado geral utilizando parte dele; ou seja, para investigar o todo da animação, empregaremos a referência da colheita de flores de açafraão vista na história como fio condutor para o estudo da narrativa. Desta forma, faremos a relação das modificações internas pelas quais a protagonista passa no decorrer da história com o ciclo da natureza que a cerca. As considerações que esse estudo traz envolvem, principalmente, a ideia da união indissociável do indivíduo e da natureza, fazendo com que toda a evolução pessoal seja um ato coletivo. No estudo foram valorizadas pesquisas recentes de acadêmicos brasileiros acerca da animação japonesa, além de pensadores do Japão e outros países para embasar as questões teóricas filosóficas, com destaque para o acadêmico Watsuji Tetsuro.

Palavras-chave: Isao Takahata. Pensamento japonês. Animação japonesa

THROUGH THE PATH OF NATURE: A READING OF THE ANIMATION "ONLY YESTERDAY" BY ISAO TAKAHATA

Abstract: Combining two areas of study - Isao Takahata films and Japanese philosophical thought - this article proposes the intersection of themes using the animated feature film *Only Yesterday*, released in 1991, as a research object. The film analysis will take place with the adapted use of the synecdoche figure of speech, which basically deals with bringing the general meaning using part of it; to investigate the animation as a whole, we'll use the reference to the saffron flower harvest seen in the story as a guiding thread for the narrative study. We'll relate the internal changes that the protagonist goes through in the course of the story with the cycle of nature that surrounds her. The considerations that this study brings involve, mainly, the idea of the inseparable union of the individual and nature, making all personal evolution a collective act. In the study, recent research by Brazilian academics on Japanese animation was valued, as well as thinkers from Japan and other countries to support the theoretical philosophical issues, with emphasis on academic Watsuji Tetsuro.

Keywords: Isao Takahata. Japanese philosophy. Japanese animation

POR EL CAMINO DE LA NATURALEZA: UNA LECTURA DE LA ANIMACIÓN "RECUERDOS DEL AYER" POR ISAO TAKAHATA

Resumen: Combinando dos áreas de estudio, las películas de Isao Takahata y el pensamiento filosófico japonés, este artículo propone la intersección de temas utilizando el largometraje de animación *Recuerdos del ayer*, estrenado en 1991, como objeto de investigación. El análisis fílmico se realizará con el uso adaptado de la figura retórica sinécdoque, que básicamente trata de traer el sentido general utilizando parte de él; es decir, para investigar la animación en su conjunto, utilizaremos la referencia a la cosecha de flores de azafrán vista en el relato como hilo conductor para el estudio de la narrativa. De esta forma, relacionaremos los cambios internos que atraviesa la protagonista en el transcurso de la historia con el ciclo de la naturaleza que la rodea. Las consideraciones que trae este estudio involucran, principalmente, la idea de la unión inseparable del individuo y la naturaleza, haciendo de toda evolución personal un acto colectivo. En el estudio se valoraron investigaciones recientes de académicos brasileños sobre la animación japonesa, así como de pensadores de Japón y de otros países para sustentar las cuestiones filosóficas teóricas, con énfasis en el académico Watsuji Tetsuro.

Palabras clave: Isao Takahata. Pensamiento japonés. Animación japonesa

1. Introdução

O presente estudo visa traçar uma reflexão conectora entre filmes de animação e a filosofia japonesa, focando especificamente no pensamento *fūdo*, cunhado pelo acadêmico Watsuji Tetsuro² em 1935. Para ele, a noção do *fūdo* sugere que o espaço, o ambiente e os aspectos coletivos da existência humana estão todos conectados (MCCARTHY, 2014, p. 508). Para ilustrar de forma assertiva esta pesquisa, optamos por utilizar um longa-metragem como estudo de caso, optando por *Memórias de Ontem* (1991) de Isao Takahata (1935-2018). A obra foi escolhida por ser carregada de significados que podem enriquecer os debates acerca do audiovisual japonês e sua conexão com a filosofia nipônica; reforçamos que o enfoque deste artigo é um recorte não exclusivo das interpretações e discussões que o filme pode levantar como, a questão de gênero no Japão na década de 1980, a relação entre o campo e a cidade, entre outros, que poderão ser analisados em trabalhos futuros.

A análise fílmica se dará com a utilização da adaptação da figura de linguagem sinédoque, que trata basicamente de trazer o significado geral utilizando parte dele; ou seja, para investigar o todo da animação, empregaremos a referência da colheita de flores de açafraão vista na história como fio condutor para o estudo da narrativa. Desta forma, faremos a relação das modificações internas pelas quais a protagonista passa no decorrer da história com o ciclo da natureza que a cerca. É importante citar que o pensamento base utilizado para essa observação - *fūdo* - e conceitos correlatos estão intimamente ligados ao que chamamos de “pensamento nativo japonês”. Essa concepção está voltada para evolução do indivíduo através do seu contato com a natureza, fazendo com que a relação entre a personagem principal do filme e a colheita do açafraão sejam exemplos pontuais e práticos dessa filosofia.

No livro organizado por HEISIG, KASULIS e MARALDO (2011), *Japanese philosophy: a sourcebook*, há uma breve apresentação sobre o pensamento nativo visto como filosofia, que transcrevemos na sequência:

Fatores sociais também contribuíram para o surgimento dos Estudos Nativos como uma nova escola filosófica. Entre eles, o surgimento de uma classe urbanizada de plebeus com o lazer para se envolver em atividades culturais e o surgimento de tutores e escolas particulares para atender às suas necessidades educacionais. O antigo monopólio do tribunal sobre a experiência em *waka*³ foi desgastado com o crescente número de grupos de estudo, consistindo em grande parte de pessoas da cidade interessadas em aprender a arte de compor *waka*. No período Edo⁴, os Estudos Nativos competiam com academias privadas já estabelecidas que ensinavam a escrever poesia e prosa chinesas. (HEISIG; KASULIS; MARALDO, 2011, p. 458, tradução nossa).

Esse trecho explicita que os estudos nativos estão dentro do pensamento japonês há muitos séculos, sendo empregados, por exemplo, pela família imperial, que utilizava as crenças xintoístas para corroborar a manutenção do poder, reforçando uma forte narrativa de “linhagem divina”. O filósofo Watsuji discorre sobre esta questão específica dizendo, “essa consciência nacional foi fundada no renascimento do espírito dos mitos, que

[...] estava enraizado na adoração da deusa patrona de todos os deuses patronos adorados no santuário de Ise⁵” (WATSUJI, 2006, p. 184, tradução nossa), o que sugere que a percepção existencial da sociedade japonesa está intimamente atrelada às crenças oriundas do xintoísmo.

A relevância desse viés de pensamento é inestimável para a construção filosófica nipônica, porém, há uma falta pontual de trabalhos em português que tragam esse tipo de discussão em suas pesquisas. Uma das razões para a falta de estudos nessa linha foi apontada por Yoshiko Okuyama, que indica que detalhes específicos da reflexão filosófica nativa seriam perdidos na tradução e que somente pessoas muito familiarizadas com a história e a cultura japonesa conseguiriam notar nuances escondidas em atos e ações (OKUYAMA, 2015, p. 31). A acadêmica completa dizendo que apesar da popularidade de filmes, séries de *mangás* e videogames que apresentam personagens mitológicos e lendas antigas do Japão, o campo de mitologia japonesa é uma área negligenciada nos estudos fora do país - o que inclui, claro, o Brasil.

Tratando-se de um estudo analítico audiovisual, é imprescindível que haja presença de imagens que possam ilustrar as relações que faremos entre pensamento e criação ficcional. Para tanto, serão utilizados frames da animação contextualizando cada momento da análise, que será dividida, como citado anteriormente, em fases de acordo com a colheita do açafreão. Dessa forma, criaremos uma conexão entre o pensamento, algo subjetivo e imaterial, com a imagem, algo que podemos ver e catalogar.

2. Isao Takahata e Memórias de Ontem

O diretor Isao Takahata, nascido em Ise em 1935, formou-se em Literatura Francesa pela Universidade de Tóquio em 1959. O contato com a cultura francesa fez com que ele se interessasse por animações e ficasse fascinado com as inúmeras possibilidades que os desenhos ofereciam quando comparados à sua contrapartida real. Diferente da maioria dos diretores de

animê, Takahata não é desenhista ou ilustrador: começou como diretor-assistente no Estúdio Toei em 1968 e desde então seguiu criando seus filmes com o auxílio de ilustradores que conseguissem dar vida aos seus roteiros e suas visões.

Trabalhando na Toei, Takahata conheceu o diretor Hayao Miyazaki, que seria seu parceiro de trabalho até o fim de sua carreira; juntos, saíram do antigo estúdio e após alguns anos trabalhando para a Nippon Animation, fundaram o Studio Ghibli em 1985; lá, criavam suas animações alternadamente e nunca trabalhando juntos no mesmo filme. As divergências artísticas entre os dois eram notórias e, para não haver conflito, um sempre produzia o trabalho do outro, nunca se envolvendo em questões criativas.

Essas diferenças aparecem de forma clara nas obras dos dois autores: enquanto Miyazaki é famoso por suas histórias que envolvem fantasia e mágica, Takahata é conhecido por tratar de temas realistas e da vida cotidiana, quase sempre trazendo eventos ou marcos históricos importantes no Japão. Rafael Colombo Martinelli (2020), em sua dissertação sobre o filme *O Túmulo dos Vagalumes* (1988), referencia essa presença da rotina, da vida comum, em toda a obra cinematográfica de Takahata, dizendo “quantidade de atenção aos detalhes que ele tem na exibição de eventos mundanos diários, eventos mostrados em detalhes meticulosos e muitas vezes formam uma parte importante de sua obra” (MARTINELLI, 2020, p. 24).

A atenção ao anônimo, presente nas linhas de estudos cinematográficos citadas anteriormente, traz uma camada extra de identificação com seu público, que comumente foge da faixa etária infantil e atinge pessoas de todas as idades. Lilia Horta complementa:

Isao Takahata é um diretor conhecido por mudar constantemente de estilo no decorrer da sua carreira, principalmente quando estava atrelado ao Studio Ghibli. Sua estética, pois corresponde a um percurso não linear, flertando com diversos tipos de linguagem e referências, cria um estilo de forma sutil [...] Conforme relato, o diretor costuma explorar da sua equipe, aparentemente com vínculo mais fixo, novas formas do fazer, novas misturas, estilos e estética, a fim de transmitir novas sensações. (HORTA, 2020, p. 5).

Além de *O Túmulo dos Vagalumes*, filme que trata sobre a jornada de duas crianças durante o fim da Segunda Guerra Mundial no Japão, Takahata também é conhecido por *O Conto da Princesa Kaguya* (2013), que adapta para o cinema o folclórico *Conto do Cortador de Bambu*. Essa produção chama a atenção por sua estética única, sendo trabalhada toda em traços que remetem ao *sumi-ê*, e também por ter sido indicada ao Oscar de Melhor Animação em 2015. Takahata faleceu em abril de 2018, sendo *O Conto da Princesa Kaguya* seu último filme na direção.

A escolha como objeto do nosso estudo é a animação *Memórias de Ontem*, uma produção mais modesta e menos reconhecida pelo público internacional. Parte desse desconhecimento pode ser atribuído à sua distribuição tardia nos Estados Unidos, que só aconteceu em 2016 (25 anos após o lançamento do filme no Japão) e recentemente disponibilizado via *streaming* em todo mundo. Parte se deve à temática mais madura, focada especificamente para mulheres adultas, cujo nicho acaba sendo menor dentro dos inúmeros lançamentos animados todos os anos.

O filme fala sobre Taeko, uma jovem mulher de 27 anos que vive em Tóquio e ainda não se casou. Esse detalhe nunca deixa de ser mencionado por sua mãe e suas irmãs, que desejam que ela arranje logo um marido. A protagonista, no entanto, não sente a menor vontade de ter um companheiro, sentindo-se contemplada com seu bem-sucedido trabalho na metrópole japonesa. Sempre uma criança ativa e curiosa, Taeko nunca se interessou por bandas populares ou artistas, tendo mais inclinação para atividades artísticas e criativas, que comumente envolviam a natureza. Essas lembranças da criança que Taeko foi, permeiam todo o filme conforme ela avança em sua semana de férias; ela escolhe passar na fazenda dos parentes do marido de uma de suas irmãs, onde há uma grande plantação de açafrão. Enquanto ajuda nas atividades agrícolas e se ambienta à rotina completamente diferente da que tinha em Tóquio, Taeko vai pouco a pouco

re pensando suas escolhas de vida e trazendo lentamente a criança que ela precisou ocultar enquanto interpretava seu papel de adulta socialmente adequada.

Lançado em 1991, *Memórias de Ontem* foi o filme japonês mais visto no país naquele ano⁷, surpreendendo o próprio estúdio. Além da temática incomum para um filme de animação (a vida de uma mulher solteira na década de 1980) o longa-metragem também contava com inovações em seu estilo de desenho, trazendo linhas de expressão bem-marcadas, principalmente nas bochechas, o que demonstra um interesse do diretor em dar ainda mais realismo para a história.

O filme conta com duas linhas narrativas que se alternam: Taeko adulta de férias em Yamagata e Taeko criança em diversas anedotas durante a infância. Para trazer a análise para o campo filosófico da natureza, trabalharemos apenas com os eventos que se passam em Yamagata, deixando o passado visto em memórias a ser desenvolvido em estudos futuros.

3. Colheita

Taeko começa o filme em seu apartamento em Tóquio, falando com a irmã ao telefone sobre suas férias em Yamagata. Já nesse primeiro contato, notamos que sua vida é ordeira e modesta: o ambiente serve como quarto, sala e local para refeições, com uma pequena varanda com vista para os prédios da metrópole (fig. 1). Nesse início, é possível notar o uso deliberado de tons mais frios, azulados, que lembram bastante metais e espelhos, típicos exemplos da modernização pela qual o Japão passou desde o início do Período Meiji (1868-1912). As construções típicas de madeira agora dão espaço a imensos prédios na cidade de Tóquio e marcar essa diferença é crucial para o entendimento do filme. Na figura 2, vemos Taeko no trem que a leva para a cidade de Yamagata; o uso das cores para demonstrar frieza e distanciamento é bem explicitada, assim como a solidão da personagem. É importante notar esses detalhes iniciais na arquitetura que envolve a

protagonista para que seja possível realizar o comparativo espacial ao avançar na narrativa.

Figura 1 - Taeko em seu apartamento: sozinha e em espaço reduzido



Fonte: *Memórias de Ontem*

Figura 2 - Taeko viajando para Yamagata: mais um exemplo de solidão e distanciamento



Fonte: *Memórias de Ontem*

Roger W. Hetch explica sobre a ambiguidade da personagem ao parecer satisfeita com a própria rotina e mesmo assim ter esse grande vazio: “Taeko aparenta ser uma mulher desesperada por vínculos significativos com os lugares e as tradições, mas vínculos construídos no tempo dela. Ela também é uma mulher assombrada por dúvidas existenciais” (HETCH, 2015, p. 5). Essas questões às quais o autor se refere já aparecem na maneira como a personagem traça um contraponto entre ela e as irmãs, que seguiram caminhos distintos e tradicionais. Para ele, a constante autocrítica faz com que Taeko viva em um mundo solitário, onde apesar de desejar trocas de afeto genuínas, não vê como alcançar essa aspiração sem precisar se moldar às expectativas colocadas nela.

Ao chegar em Yamagata, Taeko se vê empolgada para começar a trabalhar na fazenda e se encanta com a natureza em todo o caminho. O período é propício para a colheita da flor de açafião que, após passar por algumas etapas, se torna um elegante e elaborado tingimento de tecido. As flores devem ser colhidas uma a uma, portanto é um trabalho moroso e longo. Taeko não se importa e passa seus primeiros dias acordando antes do Sol nascer e indo com as demais agricultoras trabalhar. Logo de início, ela percebe que se colher a flor de forma ríspida pode se machucar, então nesse primeiro contato entre ela e essa nova rotina, há um pensamento embrionário acerca do tempo de cada ser vivo.

Salientamos uma reflexão que Christine Greiner faz sobre essa relação: “me interessa destacar a aliança indissolúvel entre natureza e cultura que foi transmitida aos japoneses e norteou seus [...] treinamentos artísticos presentes até hoje na cultura japonesa” (GREINER, 2020, p. 24). Ou seja, há uma relação subjetiva e inconsciente entre a sociedade nipônica e o ambiente natural que a rodeia. Essa realização que Taeko começa a ter sobre o tempo e sobre si própria se dá justamente por permitir a conexão simbólica entre seu próprio íntimo e a genuinidade da natureza. O diretor Takahata, em entrevista para Gael Golhen, deixou clara essa relação simbiótica do povo japonês com a natureza em sua maneira de realizar o filme:

No Japão, a natureza é frequentemente representada. É a nossa carne, o nosso sangue. O diretor artístico do filme passou a vida desenhando folhas, árvores e plantas. Ao ponto de integrá-los. Às vezes, recorríamos às fotos, mas o mais importante era o que tinha dentro dele. (GOLHEN⁸, 2014, tradução nossa).

Essa fala do diretor corrobora uma primeira análise sobre como a fruição da natureza, o contato com ela, traz entendimentos e mudanças acerca do próprio ser humano. Mais que desejar que as ilustrações do filme tivessem uma natureza representada de forma fidedigna, Takahata estimulava que seu diretor artístico desenhasse de acordo com sua própria percepção do

ambiente. Ao assistir ao filme, não somente observamos a natureza em si, mas a íntima percepção e conexão que o ilustrador tem com ela.

Para complementar esses dois pensamentos, há ainda essa frase autoexplicativa de Watsuji: “Geografia e história, paisagem e cultura são inseparáveis. Mas isso é algo que só ilumina à luz da estrutura fundamental da vida humana” (WATSUJI, 2006, p. 31, tradução nossa). Ou seja, nessa relação subjetiva do ser humano com o espaço que o envolve, não apenas o indivíduo se beneficia, como também atribui significado e valor a tudo que está ao seu redor.

Figura 3 - Taeko em contato com as flores de açafrão, ainda reticente



Fonte: *Memórias de Ontem*

Figura 4 - Taeko e uma agricultora observando o nascer do Sol



Fonte: *Memórias de Ontem*

Nas figuras 3 e 4, observamos o primeiro contato da protagonista com a natureza e esse transbordar de honestidade que ela traz. Interessante notar que os tons frios, muito utilizados no início da narrativa para mostrar esse afastamento que vem da vida na cidade, é lentamente substituído por cores mais quentes, que se aproximam com o nascer do Sol. A partir desse

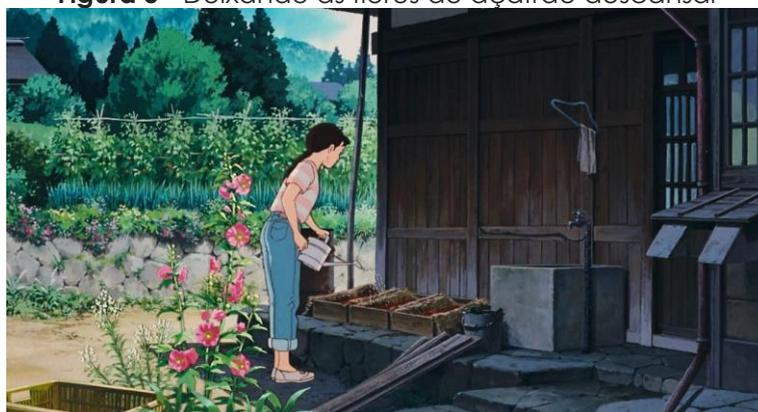
momento, a animação passa a trazer tons mais vivos e alegres que se refletem não apenas no cenário, mas também nas roupas e expressões da personagem.

4. Descanso

Uma etapa crucial no processo de cultivo do açafreão é a decantação: as plantas colhidas são lavadas e deixadas ao relento para secar (fig. 5). Novamente, o tempo mais vagarosa força Taeko a também desacelerar e olhar com atenção ao redor. De forma contínua, ela começa a criar laços com as pessoas daquela comunidade e, apesar de tímida, consegue apresentar uma versão mais autêntica de sua personalidade. Ao invés de ser contida por ser diferente, na fazenda a personagem é acolhida sem sentir necessidade de se justificar.

O ritmo ditado pela própria natureza também influencia na maneira como Taeko sente sua existência: as memórias da criança livre que um dia ela foi inundam sua mente cada vez mais, dando a ela a coragem de se aproximar do desconhecido e de se permitir desejar o que antes ela nunca achou que gostaria de ter. A facilidade com que as coisas trazem alegria a ela, assusta: não é suposto que a vida seja tão simples. Taeko se permite deitar e esperar, assim como as flores que ela colheu dias antes.

Figura 5 - Deixando as flores de açafreão descansar



Fonte: *Memórias de Ontem*

Nesta etapa do filme e da jornada de autoconhecimento de Taeko, vemos como há uma referência clara à amplitude que seu mundo começa a ter. A figura 1, que representa a personagem em sua rotina estreita e sufocante, muda para a figura 6, na qual temos Taeko diante de toda a plantação, sem estar sozinha nesse novo universo de possibilidades. Conforme Mari Sugai escreve, “nas artes visuais, o espaço é integrante obrigatório, não levando em conta somente a base (tela) onde é produzida, mas igualmente a representação pictórica que nela é criada” (SUGAI, 2018, p. 102); em outras palavras, o cenário que nos é apresentado na figura 6 não apenas representa a imagem por si só, mas também compõe uma miríade de significados subjetivos que conversam diretamente com a sensação de liberdade que Taeko passa a ter.

Figura 6 - Taeko observa o pôr do Sol na plantação



Fonte: *Memórias de Ontem*

O começo dessa transformação pessoal não acontece de forma natural: a protagonista carrega consigo uma série de imposições de como a vida deve supostamente ser e é difícil aceitar-se nesse entrelugar, nem totalmente na sua vida anterior, nem totalmente nessa nova realidade. Esse pensamento de como a vida supostamente deve ser e como Taeko se sente sufocada por ele é uma parte interessante da narrativa. Lilia Horta e Monica Nunes escrevem que “é raro, no universo das animações, a atribuição de um papel de liderança e independência à mulher, escapando ao estereótipo da

vulgarização ou da maternidade" (HORTA; NUNES, 2018, p. 67); Takahata consegue trazer de forma sutil em seu filme questões que permeiam o universo feminino da época, com uma protagonista que entra em conflito justamente por não se encaixar nas expectativas dos demais personagens. Assim como visto na figura 5, Taeko coloca as flores para descansar e o processo leva seu tempo; relacionamos esse momento também ao próprio ritmo da personagem, que precisa decantar seus sentimentos, separar o que ela deseja do que os demais desejam para ela.

Watsuji faz uma reflexão sobre como o espírito das pessoas está intimamente ligado à natureza. Neste momento do filme, Taeko está carregando uma série de conflitos e pesos que foram construídos dentro do ambiente no qual ela estava vivendo até então. O acadêmico chama isso de "estrutura histórico-paisagística da vida humana" e completa:

Tal é o lugar onde o ambiente se revela e se percebe que o ser humano não é apenas o portador do passado em geral, mas que carrega em seu corpo um passado determinado pelo clima e pela paisagem. A estrutura geral e formal da historicidade está repleta de um conteúdo substancial e particular. Só assim é possível que a existência histórica do ser humano se realize concretamente na forma de uma nação ou de uma época. (WATSUJI, 2006, p.35, tradução nossa).

Ou seja, Taeko se encontra em um momento reflexivo no qual precisa se desprender de seus antigos ambientes, ao passo que também precisa aprender a lidar com sua nova versão pessoal dentro de um novo espaço. São partes de si mesma que estão em processo de destruição e construção, de forma simultânea.

5. Transformação

As pétalas de flores se transformam em pequenas formas assimétricas de intenso vermelho; estão prontas as tintas de pigmento, valiosíssimas por estarem em apenas 1% de toda a flor amarela. Assim como os pigmentos estão prontos, também é chegada a hora de Taeko partir; sua semana de

férias vai acabar e ela precisa voltar para o escritório e sua casa, locais onde ela sempre achou que era feliz.

No entanto, assim como a flor de açafrão, Taeko passou por uma transformação intensa, onde aquele 1% que ela sempre escondeu em si foi valorizado e ela pode desabrochar. Na fazenda em Yamagata, ela se permitiu encontrar com seus anseios infantis mais sinceros e com o amor para o qual nunca ligou. Voltar, porém, é o que se espera dela e Taeko sempre fez o que acreditava ser o mais coerente dentro da sociedade. Na figura 7, observamos o processo final da produção de pigmentos de açafrão, com Taeko claramente inserida não somente na atividade laboral, como também em toda a estrutura familiar e coletiva do local.

Figura 7 - Última etapa do processo de fabricação do pigmento; Taeko sorri feliz



Fonte: *Memórias de Ontem*

Figura 8 - No caminho para a estação, Taeko sente um desconforto ao deixar a fazenda para trás



Fonte: *Memórias de Ontem*

As duas figuras acima (7 e 8) mostram os contrastes entre as expressões de Taeko: quando estava entre seus novos amigos e depois, voltando para casa. Durante a viagem, a sombra da solidão e vazio não construtivos que habitavam seus dias começa a aparecer em sua feição. Onde foi parar a Taeko corajosa que um dia ela foi quando criança? Estimulada pelas memórias de quando ainda pensava em ter um futuro livre, a personagem resolve voltar para a fazenda e recomeçar onde seu coração finalmente se sente em paz e feliz. É importante ressaltar que Takahata escolhe que esse final feliz da personagem (figura 9) seja totalmente em campo aberto, fazendo a referência da liberdade encontrada em contato com a natureza.

Essa catarse final que Takahata provoca nos espectadores é bem discutida por Horta, que diz:

Mediante a um circuito exaustivo de produção cultural, a estética transgressora, o afeto do diretor Isao Takahata, faz com que o consumo de películas animadas extrapole a tela e alcance os cinco sentidos do público, tocando não só seu corpo como a memória ou até, como diz o diretor, o coração. (HORTA, 2020, p.13).

Luiza Pires Bastos complementa esse pensamento de forma interessante, dizendo que “os filmes do Studio Ghibli são muito ricos nos aspectos simbólicos, explorando a cultura e as crenças nipônicas de forma sutil, porém, sem que passe despercebido pelo espectador” (BASTOS, 2020, p. 101); logo, toda essa construção simbólica desenvolvida entre Taeko e o local também é uma ponte entre Taeko e nós. Essa identificação empática tem seu suporte na atenção aos detalhes com a qual o diretor constrói o filme: ele nos aproxima pela similaridade das ações e pela universalidade das preocupações.

Figura 9 - Final feliz: Taeko descobre seu lugar no mundo e faz as pazes com seu eu do passado



Fonte: Memórias de Ontem

Baseado na análise realizada, observamos como o pensamento filosófico *fudō* permeia toda a obra. O pesquisador Harumi Befu escreveu extensivamente sobre o conceito e refletiu que *fudō* seria uma resposta de Watsuji, em uma perspectiva japonesa, ao pensamento ocidental acerca da relação entre o homem e a natureza; a existência humana não poderia ser lida somente em relação ao tempo, mas também ao espaço (BEFU, 1997, p. 109). Essa conexão do pensamento existencialista atrelado ao espaço-tempo é o que confere características únicas ao modo de expressão artística japonesa, em específico às animações de cunho mais intimista, como nosso objeto de estudo.

No longa-metragem, Taeko faz profundas reflexões acerca de seu passado e suas expectativas para o futuro conforme ajuda na colheita de flores de açafraão. O processo, cansativo e moroso, é cheio de etapas minuciosas que exigem esforço e atenção. A personagem, envolta em dúvidas, se conecta profundamente à natureza presente e se adequa ao ritmo imposto pelo local. O ambiente no qual ela está inserida trabalha como um agente pontual e direto de transformação e, durante a narrativa, é possível compreender que o processo de entendimento pessoal jamais seria

alcançado caso Taeko não tivesse mudado drasticamente sua ambientação, da cidade para o campo.

Conforme Hecht observa, a protagonista decide passar suas férias não somente no campo - em detrimento de um hotel de luxo, por exemplo - mas em um *satoyama*, que se traduz livremente como “vilarejo da montanha”. Esse tipo de local não representa somente a agricultura, mas também um modelo de cultivo sustentável que retrata culturalmente essa coexistência harmoniosa entre o povo japonês e a natureza (HETCH, 2015, p. 4). Um dos pensamentos de Watsuji, que faz coro dentro dessa perspectiva de coexistência, é a ideia da pluralidade, que ele se refere como uma experiência cultural comum que vem da socialização em um ambiente compartilhado (BEFU, 1997, p.111). A pesquisadora Greiner complementa dizendo que “há uma tendência na lógica cognitiva japonesa em borrar a identidade de si mesmo e, simultaneamente, criar uma identificação com o [...] ambiente social e natural entendidos de maneira inseparável” (GREINER, 2020, p. 49). Isto é, há na formatação social japonesa uma intencionalidade dentro da ideia do plural e a conexão com a natureza traz esse pensamento mais global de existência.

No filme, há um processo narrativo indissociável entre a colheita, as memórias e as preocupações de Taeko, que busca desde a infância uma maneira de se conectar ao mundo que a rodeia. No entanto, vivendo desde o nascimento em uma metrópole - Tóquio - a personagem se viu sem qualquer possibilidade de um encontro mais aprofundado com a natureza e com seu verdadeiro eu. A partir do momento no qual ela se vê cercada por um ambiente que não só a acolhe como ela é, mas que também celebra suas diferenças, Taeko vai pouco a pouco compreendendo sua própria existência, valor e perspectivas.

6. Considerações finais

Durante a pesquisa, foram observados diversos aspectos no filme nos quais foi possível relacionar a natureza e o desenvolvimento narrativo da protagonista. O envolvimento de Taeko com as atividades do campo e a profunda conexão que ela passa a ter com seus anseios e sua essência, operam uma verdadeira transformação e mudança em seu propósito de vida.

Ao longo do texto, identificamos uma série de referências acerca dessa ligação com o mundo exterior, cujas bases se fincam fortemente nos pensamentos nativos. Percebemos como neste tipo de pensamento há uma importância vital na conexão do indivíduo com o espaço que o cerca, sendo a evolução individual, na realidade, uma somatória de forças entre a pessoa e a natureza.

Conforme citado na introdução, existem poucos trabalhos que façam referência à relação entre produtos culturais e a filosofia nativa, o que é surpreendente devido a grande quantidade de produtos artísticos que utilizam elementos dessa linha de pensamento. Nosso estudo traz uma análise introdutória ao tema, pretendendo ampliar e estimular outras pesquisas que possam ser ainda mais aprofundadas.

Como o filme analisado utiliza duas linhas narrativas e empregamos apenas uma delas, há espaço para a continuidade de estudos acerca do pensamento filosófico japonês ainda dentro dessa animação, o que geraria um cruzamento de dados e informações interessante para enriquecer esse nicho de pesquisa no país.

Okuyama reflete que o benefício educacional que tiramos dos estudos do pensamento nativo é uma forma de aprender profundos aspectos culturais que ultrapassam a mera observação (OKUYAMA, 2015, p. 32). É neste ponto que o presente estudo tem seu foco: utilizar referências culturais acessíveis para apresentar e fundamentar perspectivas e panoramas acerca da cultura japonesa de forma mais simples e objetiva.

REFERÊNCIAS

BASTOS, Lucia Pires. **Os registros perceptivos no âmbito narrativo e estético no cinema de animação do STUDIO GHIBLI na Obra de Hayao Miyazaki e Isao Takahata**. 2020.

BEFU, Harumi. Watsuji Tetsurō's Ecological Approach: Its Philosophical Foundation. In: ASQUITH, Pamela J.; KALLAND, Arne (Orgs.). **Japanese Images of Nature: Cultural Perspectives**. London: Curzon, 1997. p. 106-120.

GOLHEN, Gael. **Isao Takahata**: "Je m'accroche plus au réel que Miyazaki". Premier Max, 2014. Disponível em: <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Isao-Takahata-Je-maccroche-plus-au-reel-que-Miyazaki> Acesso em: 12 abr. 2023.

GREINER, Christine. **Leituras do corpo no Japão**: e suas diásporas cognitivas. São Paulo: n-1 edições, 2020.

HEISIG, James W.; KASULIS, Thomas P.; MARALDO, John C. (Orgs.). **Japanese philosophy**: a sourcebook. Honolulu: University of Hawaii Press, 2011.

HECHT, Roger W. Only Yesterday: Ecological and Psychological Recovery. **Resilience: A Journal of the Environmental Humanities**, v. 2, n.3, p. 166-171, 2015.

HORTA, Lilia. A estética do afeto de Isao Takahata em O conto da princesa Kaguya. **Actas de Periodismo y Comunicación**, v. 6, n. 2, 2020.

HORTA, Lilia; NUNES, Mônica Rebecca F. A estética híbrida do cinema de animação de Hayao Miyazaki. In: CARVALHO, Eric de (Org.). **Comunicação e cultura geek**. São Paulo: Cásper Líbero, 2018.

MARTINELLI, Rafael Colombo. **Túmulo dos Vagalumes (Hotaru no Haka, 1988), de Isao Takahata**: objetos de memória que se atualizam—esquecimentos que lampejam. 2020.

MCCARTHY, Erin. **Watsuji Tetsurō**: The mutuality of climate and culture and an ethics of betweenness. In: DAVIS, Bret W. (Org.). **The Oxford Handbook of Japanese Philosophy**. Oxford: Oxford University Press, 2014. p. 503-522.

MEMÓRIAS de Ontem. Direção: Isao Takahata. Japão: Studio Ghibli, 1991. Netflix. (118 minutos), color. Título original: Omohide Poro Poro.

OKUYAMA, Yoshiko. **Japanese Mythology in film: a semiotic approach to reading Japanese film and anime**. Pennsylvania: Lexington Books, 2015.

SUGAI, Mari. A Contribuição narrativa dos elementos visuais na formação de espaços fílmicos em seguindo em frente (Arutemo Arutemo). **Revista Estudos Japoneses**, n. 40, p. 101-115, 2018.

WATSUJI, Tetsurō. **Antropología del paisaje: climas, culturas y religiones**. Salamanca: Sígueme, 2006.

NOTAS

¹ Mestra em Língua, Literatura e Cultura Japonesa - USP e-mail: cacau.ideguchi@gmail.com.

² Nota sobre a transliteração: Os termos japoneses aparecem romanizados de acordo com o sistema Hepburn e com seu equivalente em língua japonesa ao lado, quando relevante. Os nomes próprios estão dispostos em Nome seguido de Sobrenome, diferente da norma comum no Japão; a decisão foi tomada pensando em uma compreensão mais ampla e de fácil identificação pelo público brasileiro, alvo desta pesquisa.

³ Poema clássico japonês com 31 sílabas, arranjadas em cinco linhas de 5/7/5/7/7 sílabas, respectivamente

⁴ O Período Edo vai do ano 1603 a 1868, intervalo no qual o Japão foi governado pelos xoguns da família Tokugawa. Marcada por forte isolamento político e econômico, a época sofreu forte controle interno e chegou ao fim com a recuperação do poder da família imperial, dando início ao Período Meiji.

⁵ Santuário localizado na cidade de Ise, na província de Mie, dedicado à deusa Amateratsu, de quem supostamente descende a linhagem da família imperial japonesa.

⁶ Pintura monocromática, normalmente preta em papel branco feito à mão.

⁷ Segundo o site Eiren, disponível em: <https://web.archive.org/web/20110726023541/http://www.eiren.org/toukei/1991.html> acesso 04 mai. 2023

⁸ Disponível em: <https://www.premiere.fr/Cinema/News-Cinema/Isao-Takahata-Je-maccroche-plus-au-reel-que-Miyazaki> Acesso em 19 set. 2022

Recebido em 12/04/2023 e aprovado em: 17/09/2023

DRÁCULA RENASCE NO VIDEOGAME: ALUCARD EM CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (1997)

Adriana Falqueto Lemos¹

Resumo: Este trabalho evidencia parte de uma pesquisa de doutoramento que foi defendida no final de 2018. Este recorte privilegia os trechos em que se estudou o personagem Alucard, do videogame *Castlevania: Symphony of the Night* (1997), produzido pela Konami. A intenção do texto apresentado é discutir como este arquétipo de personagem, o vampiro, se desenvolveu e se solidificou ao longo dos anos, até a chegada de sua faceta gamificada – na ficção contemporânea, o protagonista Alucard. Após revisão bibliográfica e análise do personagem, conclui-se que Alucard se manifesta como uma nova faceta do vampiro, já que, como protagonista de videogame, precisa gerar sentimentos de empatia.

Palavras-chaves: Castlevania. Alucard. Videogame.

DRACULA WAS REBORN IN THE VIDEOGAME: ALUCARD IN CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (1997)

Abstract: This work highlights part of the doctoral research defended at the end of 2018. This excerpt focuses on the character Alucard from the video game “*Castlevania: Symphony of the Night*” (1997), produced by Konami. The intention of the text is to discuss how this archetype of character, the vampire, has developed and solidified over the years until the arrival of its gamified facet – in contemporary fiction - the protagonist Alucard. After a bibliographical review and analysis of the character, it is concluded that Alucard manifests himself as a new facet of the vampire since, as a videogame protagonist, he needs to generate feelings of empathy.

Keywords: Castlevania. Alucard. Video game.

DRÁCULA RENACE EN EL VIDEOJUEGO: ALUCARD EN CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT (1997)

Resumen: Este trabajo destaca parte de una investigación doctoral que fue defendida a finales de 2018. Este extracto se centra en el personaje Alucard, del videojuego *Castlevania: Symphony of the Night* (1997), producido por Konami. La intención del texto presentado es discutir cómo este arquetipo de personaje, el vampiro, se ha desarrollado y solidificado a lo largo de los años, hasta la llegada de su faceta gamificada, en la ficción contemporánea, el protagonista Alucard. Luego de una revisión bibliográfica y análisis del personaje, se concluye que Alucard se manifiesta como una nueva faceta del vampiro, ya que, como protagonista de videojuegos, necesita generar sentimientos de empatía.

Palabras-clave: Castlevania. Alucard. Video juego.

Introdução

*Castlevania: Symphony of the Night*¹ (1997) (*Castlevania SoTN*) é um jogo construído a partir de uma narrativa entremeada por coleta de itens e evolução de personagem e se estabelece em uma relação de intertextualidade com o romance epistolar *Drácula*, de Bram Stoker (2014). No videogame, Drácula é o pai do protagonista Alucard. Castlevania é o nome do castelo do Conde Drácula e, também, é o nome da franquía. No universo que gira em torno desta franquía, o ponto-chave é o conflito eterno entre o clã dos caçadores de vampiro, Belmont, e o vampiro imortal, Conde Drácula.

O jogo foi lançado para o console *Playstation One*, que, na época foi um marco (NEVES, 1996, p. 20) na indústria de jogos de videogames. O PSX, alcunha do *Playstation One*, foi desenvolvido pela Sony Computer Entertainment em 1994. *Castlevania: Symphony of the Night* foi lançado em 1997 e ganhou o título de jogo do ano pela escolha dos editores da *Electronic Gaming Monthly's* (DAVIS, 1998). Com o tempo, no entanto, viria a ser considerado um clássico cultuado pelos jogadores de videogame (GAMESPOT, 2009), aparecendo em posições elevadas de *rankings* de melhores jogos de todos os tempos, como da IGN (IGN, 2005), *GameSpot's* (VARANINI, 2004) e *Games Radar* (GAMESRADAR, 2023).

Em 1998, *Castlevania* foi lançado para o console Sega Saturn e posteriormente Xbox 360, PlayStation Portable, PlayStation 4, Android e iOS. Ou seja, apesar de ser um jogo lançado em 1997, *Castlevania: Symphony of the Night* continua sendo jogado longo dos anos, já que segue disponível em plataformas contemporâneas.

A franquia tem até mesmo uma linha do tempo própria (KONAMI, 2007), desenvolvida e disponibilizada pela empresa Konami², que cobre a sequência dos jogos numa escala de tempo, já que contém o ano dos acontecimentos de cada jogo no universo ficcional. Neste universo, a família Belmont deve encontrar e derrotar o Conde Drácula, que ressuscita de 100 em 100 anos. Quando não há membros do clã Belmont para acabar com a ameaça de Drácula, Alucard acorda de seu sono autoinduzido e decide ajudar os humanos.

Castlevania SoTN é classificado como *action-adventure game*³ ou *action role-playing game*⁴, ou seja, é um jogo de ação, porque o jogador controla o personagem na tela e perfaz ações, como desferir golpes e saltar em plataformas. Ao mesmo tempo, elementos do gênero de *role-playing games*⁵ sustentam o jogo, já que o personagem aumenta de nível conforme o jogador vai juntando pontos de experiência e, proporcionalmente, o aumento do nível leva ao aumento da resistência do personagem, dentre outros fatores que acarretam a melhoria das habilidades de Alucard.

Este artigo tem como metodologia dois suportes: a revisão bibliográfica, que privilegiou a leitura de pesquisas sobre como os vampiros se apresentaram ao longo dos anos em ficções, até que se tornasse um arquétipo, e como este é usado para construção do personagem Alucard, conhecido como o novo Drácula, e a análise do jogo, seguindo os pressupostos de Lemos (2020), no que diz respeito à coleta de dados. A análise, portanto, privilegia

a) O manual do jogador, que serve de um para-texto; b) A narrativa de base, que organiza e conduz a ação do jogador; c) O texto verbal / instrucional, que é transmitido ao jogador, bem como as falas dos personagens; d) Fatores de intertextualidade que se dão durante a leitura do jogo; e) Elementos que fazem parte da ficcionalidade do texto do jogo, como efeitos visuais e sonoros e a trilha sonora do jogo; e f) O texto verbal e visual apreendido pelo jogador, organizado através de sua apropriação (LEMOS, 2020, p. 188).

Antes que possamos discutir sobre este personagem como mais um representante do arquétipo de vampiro na ficção contemporânea, desdobraremos uma breve revisão bibliográfica dos vampiros e de suas características na ficção ocidental.

1. Os vampiros: breve revisão bibliográfica

Vampiros começaram a aparecer na literatura de ficção há muitos anos, por exemplo, no *Satíricon*, obra escrita, provavelmente, no ano de 60 d. C., por Gaius Petronius Arbiter. A Lâmia, personagem mítica grega, devora corpos de crianças e é associada a vampiros e súcubos. Ela aparece numa história de *Satíricon*, de Petrônio, contada por Trimalchio (1993, p. 63), sobre uma bruxa que suga toda a vida do filho de uma mulher (Petronius Arbiter. *Satyricon*. Trans: Michael Heseltine. London, 1913). Folcloricamente, há a Lâmia de Libis, figura usada pelas mães romanas para assustar seus filhos, a fim de que eles fossem obedientes, conforme relato de Horácio em *Ars Poetica*.

Segundo Carlson (1977), o vampiro moderno é resultado de uma reação ao racionalismo. O mito, bem ajustado à persona que se desenvolveu na literatura, é próprio do romantismo e se encaixa perfeitamente no embate ao Iluminismo. Dentre os trabalhos mais representativos, estão a balada *Die Braut von Korinth*⁶ (1797), de Goethe, e *The Vampyre* (1819), de John Polidori.

O último, escrito com Mary Shelley e Byron, não pode ser perdido de vista em sua importância. *The Vampyre* conta a história da amizade de Lord Ruthven com Aubrey, um jovem inglês. Após estranhos episódios envolvendo a morte de conhecidos e lendas de vampiros, a viagem de ambos os leva até o momento em que são atacados por bandidos e Ruthven é gravemente

ferido. Prometendo a Ruthven não contar nada a ninguém pelo prazo de um ano e um dia, Aubrey retorna para casa e, ao chegar, se surpreende ao encontrar o amigo, que havia sido ferido são e salvo, novamente em seu lar, pronto para se casar com sua irmã. Após esperar o prazo de um ano e um dia, Aubrey envia uma carta para avisar a irmã sobre os estranhos acontecimentos. Ele acaba morrendo, e a irmã não recebe a carta. A pobre coitada é encontrada sem sangue em seu leito de núpcias.

É nesta publicação que se encontram praticamente todos os atributos pelos quais os vampiros viriam a ser conhecidos contemporaneamente: força física, palidez, sexualidade hipnótica e alimentação à base de sangue e malignidade. Ocorre, segundo Carlson (1977), que muito do que Polidori projetou em seu próprio vampiro já era traço do vilão gótico presente em outras literaturas como *Castle of Otranto* (1764), de Walpole; *The old English Baron* (1777), de Clara Reeve, e *Mysteries of Udolpho* (1794), de Ann Radcliffe. Estas características seriam o desejo de vingança, de corromper os inocentes, de destruir o que é belo, de usar locais exóticos e castelos em ruínas e a imoralidade (CARLSON, 1977, p. 27). O que há de diferente em Polidori está no novo vampiro, que bebe sangue apenas de mulheres jovens em investidas sexualizadas e que estão fora de sua terra natal – um mote usado até os dias de hoje.

Segundo Carlson, no século XIX, os vampiros já eram muito populares e estavam entre os assuntos mais abordados na ficção ocidental. O romance foi copiado em muitos lugares, dando origem ao inglês *Varney the Vampire* ou *The Feast of Blood* (1847), de Thomas Preskett Prest. Em *The horror at Fontenay*, Alexandre Dumas traz outros dois motes da tradição literária vampiresca: a falta de sombras e de reflexo no espelho. Ambos os efeitos seriam causados pela falta de alma dos vampiros.

La morte amoreuse (1836), de Theophile Gautier, é, para Carlson (1977, p. 27), uma das melhores histórias de vampiro já escritas.

O vampiro de Gautier é uma cortesã adorável, cuja influência envolve um jovem padre em uma vida dupla. Ao ato proibido pela bíblia de beber sangue humano, Gautier adiciona o sacrílego ato de seduzir carnalmente um homem de Deus. Clarimonde, a vampira, é destruída por água benta ao final da história^{7 8} (CARLSON, 1977, p. 27).

La famille du Vourdalak e *Oupyr*, de Aleksei K. Tolstoi, foram publicados na Rússia em 1841, ambos escritos em francês. A literatura alemã também sofreu influência da obra de Polidori, mas a maioria das obras, segundo Carlson (1977), é de teor sensacionalista, chegando a ser pornográfico, como em *Die Vampyre der Residenz* (1900), de Seltzam.

É por volta da metade do século XIX que as vampiras sedutoras se tornam o centro das atenções em publicações como *Chastelard* (1865), de Swinburne, e *Prizraki-Fantaziia* (1863), de Ivan Turgenev. Mas é apenas em *Carmilla* (1872), conto de Joseph Sheridan “Le Fanu”, que o personagem gótico se torna ainda mais sofisticado. No conto, Mircalla suga de suas jovens e nobres vítimas mais do que o sangue, ela toma suas personalidades. É neste conto que Stoker parece ter se inspirado para compor *Drácula*, já que é “Le Fanu”, segundo Carlson (1977), quem primeiro insere, no mito do vampiro, a metamorfose, a habilidade para atravessar portas e passagens, a inatividade diurna e a necessidade de dormir em caixão, a aversão a artefatos cristãos e a habilidade de hipnose. A vampira de “Le Fanu” precisa se chamar sempre com um anagrama de seu próprio nome: Mircalla, Millarca, Carmilla (CARLSON, 1977, p. 28). Uma possível leitura pode se dar no sentido de que o vampiro se transmuta, mas nunca deixa de existir enquanto um personagem inspirador na literatura gótica.

A virada do século trouxe o renascimento do vampiro e do gótico para o período vitoriano. Dentre as produções, está a que figura como o romance de vampiro mais popular, *Drácula* (1897), de Bram Stoker. Segundo Carlson (1977), Stoker fez pesquisas intensas para a composição do romance, utilizando, por exemplo, o livro de viagem à Romênia, *The land beyond the forest* (1888), de Emily Gerard. O nome *Drácula*, conforme Carlson (1977), foi sugestão de um orientalista húngaro chamado Ármin Vámbéry.

Um dos primeiros trabalhos sobre Dracula foi publicado por McNally e Florescu, no livro *In Search of Dracula* (1972). Os autores foram os primeiros a aventar a possibilidade de que a inspiração para Drácula tenha vindo dos registros históricos encontrados nas pesquisas feitas por Stoker a respeito de Vlad V. Voivode of Wallachia (1431-76), ou Vlad Tepes, o empalador. A conexão do nome “*dracul*” com o príncipe valaquiano é incerta, já que pode ter a ver com o fato de que seu pai pertenceu à ordem dos draconianos, ou porque “*dracul*” significa “demônio” em romeno. O nobre, um dos responsáveis por repelir os turcos otomanos por algum tempo, ficou famoso pelo hábito cruel de empalar pessoas com grandes estacas. Manuscritos contando seus feitos circulavam na Europa desde 1485.

Segundo Mathias Clasen, em *Attention, Predation, Counterintuition: Why Dracula Won't Die* (2012, p. 379), a afirmação vem sendo contestada por múltiplos autores graças às pesquisas genéticas dos manuscritos deixados por Stoker. Evidências mostram que o autor se inspirou no nome “Dracula” ao estudar um livro sobre a história valaquiana, mas que nada sabia sobre Vlad Tepes.

Apesar de haver bastante violência nos feitos de Vlad Tepes, Carlson (1977) admite que não há real evidência que o conecte ao mito do vampirismo (CARLSON, 1977, p. 29). Por outro lado, o folclore húngaro e romeno é carregado desses seres sobrenaturais. Uma das histórias é a da Condessa de Bathory, chamada de *Lady Vampire*, responsável por beber e se banhar no sangue de cerca de 650 virgens antes de ser presa. Ao que nota Carlson, Stoker parece ter dissolvido as duas histórias em uma só.

Além de usar o estilo gótico para a escrita do romance, Stoker foi responsável pela inserção de traços do mito vampírico advindos das lendas romenas e que hoje residem na cultura popular contemporânea, como “a conexão do vampiro com o lobo, a aparição do vampiro como pontos de luz, a introdução do Dia de São Jorge como o momento em que os espíritos malignos rondam a terra, o uso de alho para repeli-los”⁹ (CARLSON, 1977, p.

30). Além disso, ele foi o primeiro a utilizar o mote de que o vampiro só pode estabelecer uma conexão com sua vítima por vontade da própria e de que um morto-vivo não pode cruzar água corrente.

Carlson (1977) elenca, ao final do texto, as diferenças entre o vampiro folclórico europeu e o vampiro literário. Dessa maneira, elaboramos a síntese no quadro abaixo:

Tabela 1 – Características do vampiro na literatura.

Vampiro folclórico:	Vampiro literário:
Normalmente do campesinato.	Da aristocracia.
Mora perto da vila onde morava antes de ser um vampiro.	Vem de lugares distantes e exóticos, alhures de onde ataca.
Caça pessoas do próprio círculo social.	Caça pessoas de sexo oposto.
Pessoa banal, contemporânea.	Ancião(ã), sábio(a), intelectual.
Caça sem relação com a sexualidade.	Caça com apelo sexual.
Não há ligação com a cristandade.	Padres e cristãos têm papel importante na sua história.
É fruto de um fenômeno sobrenatural.	É símbolo de inadequação aos desígnios divinos.
Origina-se através de ataque de vampiros, maldições, etc.	Origina-se através de pacto, normalmente.
Pode ser morto queimado ou com estaca no peito.	Tem poderes regenerativos, mas pode ser morto com estaca no peito.

Fonte: Elaborado a partir de Carlson (1977, p. 30-31).

É importante ressaltar o caráter de herói byroniano agregado ao personagem do vampiro na literatura gótica, similar, de acordo com Carlson (1977), às figuras de Prometeu, Satã de Milton, Fausto e o Judeu errante Ahsverus – um personagem mítico cristão que se tornou um nômade após ter zombado do sofrimento de Jesus no calvário e ser amaldiçoado. Para o autor, o vampiro virou um arquétipo da literatura ocidental por vários motivos: saído do folclore de origem europeia, tornou-se mote por seu caráter romântico ligado ao nacionalismo. Saído do âmbito reduzido ao qual fazia parte, este personagem ancestral agregou novos sentidos à sua existência na metrópole,

adaptando-se ao mundo do leitor. Dessa forma, as figuras folclóricas culturais ocidentais não desaparecem; ao contrário, evoluem junto dos modos de vida da sociedade.

Aparentemente, o personagem nunca sai de cena e permanece na cultura popular na contemporaneidade, em filmes como *30 Days of Night* (2007), de David Slade; *Daybreakers* (2010), de Michael Spierig; *Let the Right One In* (2008), de Thomas Alfredson; a saga *Twilight*, de Stephanie Meyer; e *Only Lovers Left Alive* (2013), de Jim Jarmusch.

A longevidade e a transformação do personagem também são notadas por muitos pesquisadores, como Sarah L. Peters (2002). O personagem é contextualizado e se molda às necessidades do público ao longo dos anos nas adaptações que são feitas do romance. A principal mídia utilizada neste processo vem sendo a cinematográfica, reinventando o personagem desde *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, passando por *Dracula* (1931), de Tod Browning, a *Bram Stoker's Dracula* (1992), de Francis Ford Coppola. Tais filmes tiveram papel importante na forma como o mito do vampiro foi se reconstituindo na contemporaneidade e são mostras de adaptações particulares e pertinentes ao contexto de cada diretor, o que evidencia que o monstro é reflexo de cada época em que vive.

Drácula deixa de ser um monstro e passa a ter nuances humanas, conforme é reinventado. Novas características são incorporadas, por exemplo, a aparência que o ator Bela Lugosi deu ao personagem no longa-metragem de 1931 se agregou ao mito, assim como novas habilidades que apareceram no filme de 1992, como a manipulação da própria sombra, a telecinesia, a manipulação do clima e a resistência a crucifixos. Dependendo do contexto, o teor sexual, os símbolos religiosos e o poder da fé foram modificados. Portanto,

produtores de filmes e contadores de histórias recriam-no continuamente, adicionando novos elementos cada vez, perpetuando a evolução deste personagem que fez o seu caminho entrando em nossa consciência coletiva¹⁰ (PETERS, 2002, p. 10).

2. Alucard: o vampiro gamificado

Alucard é o personagem principal do jogo *Castlevania: SoTN* (1997). Nesta sessão, abordaremos o enredo do jogo e faremos uma análise do personagem, utilizando a metodologia proposta por Lemos (2020), assim como as descrições do jogo, textos e falas escritos, textos visuais, manual do jogador e jogabilidade.

Ao iniciarmos o jogo¹¹, nos deparamos com a inscrição “Viagem de volta a 1792 e a paisagem rural da Transilvânia na Romênia”¹²(CASTLEVANIA SOTN, 1997). A tela escura é transposta pela imagem de um mapa antigo, que é novamente transposto pela imagem das águas do que parece ser um lago coberto por uma bruma espessa. Na paisagem noturna, a sombra de um castelo paira ao longe, no alto de um penhasco.

Ilustração 1 – Imagem do castelo na abertura do jogo (*Castlevania SoTN*, 1997).



Fonte: Captura de tela do jogo realizada pela autora.

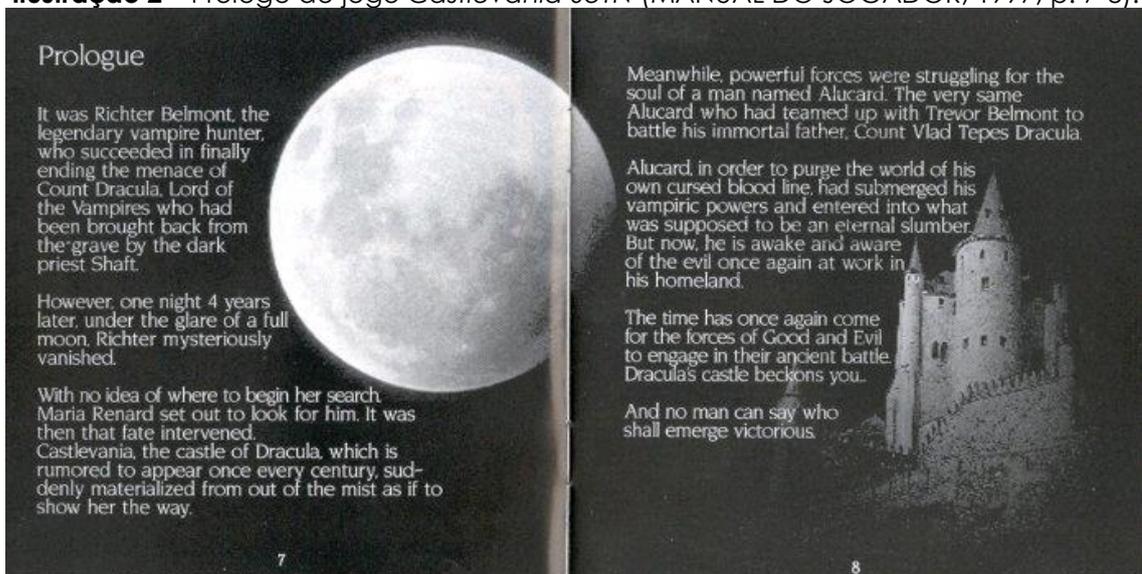
Embalando a cena, um coro de vozes femininas e uma orquestra inteira surgem como um lamento na escuridão. O castelo tem torres altas e suas formas são pontiagudas. Além disso, um raio cai, iluminando um bando de morcegos. Na torre mais alta, está Richter. *Castlevania: SoTN* (1997) começa com cenas que são do final do jogo *Castlevania: Rondo of Blood* (1993) e,

após uma sequência de cenas, surge na tela um texto que ilustra os últimos acontecimentos:

Foi Richter Belmont, o lendário caçador de vampiros, que conseguiu finalmente acabar com a ameaça do Conde Drácula, Lorde dos Vampiros, que havia sido trazido de volta do túmulo pelo obscuro Sacerdote Shaft. No entanto, uma noite, quatro anos depois, sob o brilho de uma lua cheia, Richter desapareceu misteriosamente. Sem ideia de por onde começar sua busca, Maria Renard começou a procurá-lo. Foi então que o destino interveio. Castlevania, o castelo de Drácula, que supostamente aparece uma vez a cada século, de repente se materializou da névoa como se quisesse mostrar-lhe o caminho. Enquanto isso, forças poderosas lutavam pela alma de um homem chamado Alucard. O mesmo Alucard que se juntou a Trevor Belmont para lutar contra seu pai imortal, o Conde Vlad Tepes Drácula. A fim de purgar o mundo de sua própria linhagem de sangue amaldiçoado, Alucard submergira seus poderes vampíricos e entrou no que seria um sono eterno. Mas agora, ele está acordado e consciente do mal que está mais uma vez em sua terra natal. Novamente, o tempo para as forças do bem e do mal se envolverem em sua antiga batalha chegou. O castelo de Drácula chama você. E ninguém pode dizer quem sairá vitorioso¹³ (CASTLEVANIA SOTN, 1997).

Este mesmo texto aparece anteriormente no manual do jogador, como se pode ver abaixo, na Ilustração 02.

Ilustração 2 – Prólogo do jogo *Castlevania SoTN* (MANUAL DO JOGADOR, 1997, p. 7-8).



Fonte: Castlevania Crypt.

Vemos adiante, tanto na ilustração 01, quanto na 02, a semelhança do castelo de *Castlevania* com a descrição feita por Jonathan Harker do castelo de Drácula (2014), quando este descreve que era um “castelo em ruínas, cujas altas janelas opacas não emitiam um único raio de luz. As ameias da velha muralha, meio derruídas, recortavam ângulos e reentrâncias contra o céu clareado pelo luar” (STOKER, 2014, p. 71). Harker é o personagem principal do romance *Drácula*, e esta descrição é feita durante o período em que ele ficou aprisionado no castelo, logo no começo da narrativa. Observamos, portanto, como o romance influencia, imagetivamente e tematicamente, o jogo em questão.

Observamos, no texto do prólogo, a escolha de palavras e expressões que realçam o estilo do texto, como “*under the glare of a full moon*”, algo que pode ser traduzido como “sob o brilho da lua cheia”. No trecho abaixo, temos uma descrição narrativa da sequência.

Castlevania, o castelo de Drácula, que, segundo rumores, aparece uma vez a cada século, subitamente se materializou a partir de uma névoa, como se mostrasse a ela o caminho” (CASTLEVANIA SOTN, 1997).

Antes de terminar o texto, o personagem Alucard se mistura ao jogador, numa espécie de convite para aquele que joga possa se engajar na causa e espelhar as emoções e motivos do protagonista.

Na próxima cena, Alucard corre pela floresta noturna. Notamos a semelhança da floresta com a que Jonathan Harker vislumbra através da janela quando está refém do conde em seu castelo, quando este descreve que

a paisagem era magnífica e, de onde eu me encontrava, o olhar podia se estender até uma imensa distância, abarcando todo o vasto cenário. O castelo está situado à beira de um terrível precipício. Uma pedra lançada pela janela teria uma queda livre de trezentos metros, antes de chegar ao chão. Até onde a vista alcança, expande-se um mar de copadas verdes, rajado pela eventual fissura de sombrios despenhadeiros (STOKER, 2014, p. 90).

O jogador conduz Alucard ao castelo e, atrás de si, o portão se fecha: não há caminho por onde retornar. Percorrendo o castelo, o jogador irá enfrentar obstáculos, monstros, encontrar pessoas e fortalecer o protagonista, que tem seus itens e poderes roubados da Morte logo que chega ao castelo. Os poderes de Alucard são antigos conhecidos do arquétipo vampírico ficcional: ele pode se transformar em morcego, névoa e em lobo.

Ao final, Drácula e Alucard concluem seu caminho na narrativa do jogo. Drácula sucumbe pelas mãos do filho e, ao perguntá-lo sobre as últimas palavras da mãe, Lisa, ele se sente culpado pelas escolhas que fez. Logo, Alucard o destrói, sabendo que dali a 100 anos ele retornará.

Nas palavras finais de Alucard, “a única coisa necessária para o mal triunfar é que os bons homens não façam nada” (KONAMI, 1997)^{14 15}. Com a derrota de Drácula, os dois melhores finais estão disponíveis – e quando dizemos “melhores”, estamos atribuindo esta avaliação ao público em geral (e, provavelmente, ao *design* de jogo). Há alguns finais; no primeiro e pior, Alucard derrota o protagonista Richter (que está enfeitiçado pelas forças do mal). No segundo final ruim, ele pode derrotar Richter usando *Holy Glasses*. Para evitar que Alucard mate Richter, é preciso que o jogador tenha obtido e equipado o *Gold ring* e o *Silver Ring*, fazendo com que Maria surja na cena e dê o *Holly Glasses* para Alucard. Com o equipamento, é possível identificar um objeto que está controlando Richter e evitar matá-lo.

No terceiro final, Alucard derrota Drácula. No quarto e melhor final, Alucard derrota Drácula após percorrer, pelo menos, 196% do mapa do castelo. Há ainda dois finais suplementares, em que é possível derrotar Drácula com Richter e depois com Maria. Para ter acesso à cada final, é preciso terminar o jogo e reiniciar do começo. Para ter acesso a jogar com Richter ou Maria, é preciso ter terminado o jogo anteriormente.

Em apenas um destes finais é possível entender que existe um relacionamento romântico entre Alucard e uma prima de Richter Belmont que ele conhece no castelo, Maria. Este final pode ser ativado se o jogador

explorar inteiramente o castelo antes de destruir Drácula. Neste final, Alucard diz que o sangue que corre em suas veias é amaldiçoado, e que por isso é melhor que ele não esteja no mundo. Maria o segue, mas não fica claro para o jogador se eles iriam ter um relacionamento ou não, já que Richter apenas diz que talvez ela possa ajudá-lo a lidar com a alma atormentada.

A luta do bem contra o mal é, definitivamente, o grande tema do jogo, mas ficam também em destaque o conflito familiar (do filho que precisa se posicionar contra o pai para defender os interesses da mãe) e o conflito interno de Alucard, que abre mão de seu torpor para salvar a humanidade (mas dela não pode participar).

Alucard é o protagonista, o filho atormentado de Drácula, que é meio vampiro, meio humano. Ele desperta de seu sono autoinduzido para proteger a humanidade conforme o pedido de sua mãe, Lisa, uma mulher boa, que ajudava as pessoas com suas práticas curandeiras e que, por isso, foi queimada viva por suspeita de bruxaria. Alucard tem habilidades de vampiro. O personagem se apresenta, inicialmente, no manual do jogador, e a escrita objetiva a identificação do jogador com o personagem, quando indica que

Você é Alucard. Dentro de você está a fome e a sede de sangue de seu pai vampiro, e a gentil e empática compaixão da sua mãe humana. Assim como você tem tentado aceitar essa constante luta interna, você reconhece em uma luta exterior a necessidade de destruir o Castlevania e enterrar os demônios que estão tanto dentro do castelo quanto dentro de sua alma¹⁶ (KONAMI, 1997, p. 14, apud MARTIN, 2011, p. 72).

A partir deste texto retirado do *Manual do Jogador*, podemos ver indícios do caráter dicotômico do personagem Alucard. O retorno ao castelo significa a chance de colocar um ponto-final nas ambiguidades vividas pelo protagonista. Nesse caso, *Castlevania* não é apenas o espaço onde a resolução se dará, mas é a própria materialização dos tormentos de Alucard.

Este castelo, segundo Edge Staff (2015), tem uma força metafísica, e percorrer suas salas é uma jornada que permite uma experiência em busca de completude em um labirinto que parece não ter fim. É como se as portas

e escadas se multiplicassem continuamente, parecendo impossível que todas aquelas câmaras e escadas sinuosas estivessem restritas às paredes do castelo. Esta é a sensação relatada por Paul Martin em *Ambivalence and Recursion in Castlevania: Symphony of the Night* (2011), ao estudar o jogo – a de que a proposta dos designers é de um constante retorno aos mesmos espaços. O percurso labiríntico, para Martin (2011), representaria, metafisicamente, a busca pessoal do personagem Alucard e sua ambivalência. Até o embate final, estaria se afastando e se aproximando constantemente da figura do pai, personagem antagonico.

Paul Martin (2011) analisa a ambivalência de Alucard em relação ao castelo *Castlevania*, que se divide em duas partes idênticas e que estão conectadas por um relógio central, de maneira espelhada. Para Martin, a ambivalência denota uma leitura da própria natureza do filho de Drácula, que tem sangue humano e vampiro, que é tanto mortal, quanto imortal, e que, ao final do jogo, tem sua existência pautada num dilema entre viver um amor com Maria e se afastar, por causa de sua metade vampírica. Martin analisa o castelo e entende que ele é, essencialmente, um labirinto, o que permite uma leitura que alude ao percurso de Alucard à confusão, ou seja, a um retorno constante aos mesmos espaços.

Ao comparar Alucard com Teseu, Martin (2011, p. 73) afirma que, apesar de idas e vindas, é no centro do labirinto que a resolução do conflito está. Apesar de ter como objetivo a destruição de seu pai, é por meio do labirinto e do percurso de ir e vir que se percebem, segundo Martin (2011, p. 73), os momentos de indecisão e conflito entre o bem e o mal dentro de Alucard, tanto física, quanto psicológica.

Dessa forma, observamos que o modelo narrativo e o funcionamento ergódico de *Castlevania SoTN* é de recorrências. Elementos ergódicos são pontos de “desafios” do jogo, que podem se materializar na forma de obstáculos simples, como plataformas ou portas que requerem chaves. Estes elementos ordenados produzem o desencadear das narrativas em jogos

eletrônicos, já que o desenrolar das histórias depende da solução dos elementos ergódicos e a sequência da narrativa é, em si, o encadeamento de vários elementos ergódicos (AARSETH, 1997, p. 1-2). Ao se recuperar um item ou habilidade que possibilita que o jogador vá a lugares aos quais não se era possível num primeiro momento, isso significa que a cada nova conquista, é preciso que se revise cada espaço já percorrido.

Algumas considerações

Apesar de ter sido criado na década de 1990, Alucard não havia sido modernizado, na verdade, ele corresponde às representações de vestuário de outra época e de habilidades sobrenaturais já tarimbadas. *Castlevania: SoTN* se passa em 1797, portanto, o personagem se veste e se comporta conforme a época. As roupas usadas pelos personagens se assemelham à moda praticada na França e na Itália em época contemporânea à da narrativa do jogo, que, segundo Daniel Roche, em *The Culture of Clothing: Dress and Fashion in the Ancien Régime* (1996), o estilo rococó estava em decadência devido às mudanças sociais trazidas principalmente pelas ideias iluministas (ROCHE, 1996, p. 150). Foi nessa época que houve uma associação do linho limpo com a brancura, a pureza da pele, portanto, de alma (ROCHE, 1996, p. 170), e isso se relacionou ao asseio numa época em que muitas doenças se espalhavam através de roupas infestadas. Vestia-se de linho, sujava-se a roupa e depois se lavava, e era assim que as pessoas mais ricas permaneciam limpas, mesmo com a escassez de água. Sendo assim, estar trajado de linho fino e branco demonstrava a troca de roupa constante e o asseio (ROCHE, 1996, p. 178).

Até o século XVIII, a maioria da comunidade pobre manteve sua higiene nos parâmetros medievais, lavando somente as mãos e o rosto – o corpo era lavado muito raramente (ROCHE, 1996, p. 179). Já na Paris do século XVIII, os camponeses mais pobres tinham todos os tecidos, da roupa de cama às roupas de baixo, feitos de linho e, por isso, se mantinham mais limpos. A partir

de então, o aspecto sujo, em geral, passou a ser reconhecido como sinal de “perversão moral”, já que havia a possibilidade de as pessoas estarem mais limpas – e, se não o fizessem, seria uma questão de falta de asseio (ROCHE, 1996, p. 180).

Ilustração 3 – Alucard.



Fonte: Castlevania Wiki.

A ilustração acima pertence ao conjunto de ilustrações do jogo original de 1997 e foi feita pela artista Ayami Kojima, artista responsável pela arte conceitual deste e de outros jogos, como a franquia *Castlevania* e o artbook do jogo *Dinasty Warriors 7*.

Alucard é muito branco, tanto sua pele quanto seu cabelo são da mesma cor que as roupas que ele veste por baixo do casaco e da capa. É possível que esta escolha, em contraste com as roupas negras, transpareça tanto o aspecto de nobreza do personagem, quanto sua incorruptibilidade que irrompe das trevas. Ao mesmo tempo, ele é um vampiro e, por isso, é tão pálido. Portanto, o vampiro seria, naturalmente, visto como um ser mais limpo e com requinte, pois sua pele muito branca e a falta de fluídos corporais que sujam suas roupas o destacariam como um ser de aparente pureza.

O aspecto do personagem chega a ser andrógino, graças à delicadeza do *design* de Ayami Kojima, que tem trabalhado na série desde que criou

Alucard, em 1997. Os cabelos longos, tão brancos quanto à pele, e a roupa cheia de adornos, criam uma dimensão bastante sedutora ao vampiro. Alucard é uma figura essencialmente romântica em diversos aspectos: ele luta contra o mal, tanto exterior, quanto interior, tentando aplacar a impureza do mundo que reside nele mesmo. Assim, um herói trágico e atormentado emerge aos olhos do jogador, que enxerga, no protagonista, um homem em busca de uma redenção que nunca virá.

Alucard é importante como um vampiro no universo dos videogames porque ele é aquele que mais se aproxima de um protagonista. Kain, de *Blood Omen: Legacy of Kain* (1996), era bastante cínico e havia se tornado vampiro para retornar a vida e restaurar seu reino. Alucard já nasceu como um vampiro e enxerga sua condição como uma maldição. Os traços vampíricos desenhados pela literatura romântica, e que permanecem como herança nesse personagem, são a palidez, a força física, a capacidade de se metamorfosear e a necessidade de dormir em caixões. Como um filho das lendas de vampiro, de Drácula, Alucard se recusa a aceitar sua condição como um ser das trevas. Seu heroísmo brota da sua inconformidade com a própria condição de vida e com suas origens. Desejando seguir os conselhos da mãe, Alucard entende que deve deixar os humanos viverem em paz, já que eles já têm seus próprios tormentos.

Esse inconformismo e o desejo de Alucard por um mundo onde se pudesse se viver em paz com a humanidade geram, no jogador, um sentimento de empatia. Portanto, mesmo com algumas características marcadamente clássicas no arquétipo vampírico, Alucard pode ser compreendido como uma possibilidade de evolução na narrativa ficcional, já que, na delicada posição de protagonista, seria preciso que o jogador se identificasse com ele para que pudesse aderir ao jogo de maneira plena. Assim, as expectativas do jogador de ter um personagem vampiro heroico vão ao encontro da persona de Alucard. Logo, ele se funde ao mito de Ahsverus, sempre vagando em busca de remissão.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.
- CARLSON, M. M. What Stoker Saw: An Introduction to the History of the Literary Vampire. **Folklore Forum**, v. 10, n. 2, p. 26-32, 1977.
- CASTLEVANIA: Symphony of the Night. Produtores: HAGIHARA, Toru; IGARASHI, Koji. PlayStation, **Konami**, 1997. 1 CD.
- CASTLEVANIA WIKI. Disponível em: <<http://castlevania.wikia.com/wiki/Alucard>>. Acesso em: 18 set. 2023.
- CLASEN, Mathias. Attention, Predation, Counterintuition: Why Dracula Won't Die. **Style**, v. 46, n. 3 -4, Fall/Winter 2012.
- DAVIS, Ziff. Editor's Choice Awards. **Electronic Gaming Monthly**, n. 104, p. 86-6, March 1998.
- GAMESRADAR STAFF. Best PSX games of all time. **GamesRadar**, 9 mar. 2023. Disponível em: < <https://www.gamesradar.com/best-psx-games/>>. Acesso em: 18 set. 2023.
- INTERNET ARCHIVE. The History of Castlevania. **GameSpot**, 17 jun. 2009. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20090617102433/http://www.gamespot.com/gamespot/features/video/history_castlevania/p11_02.html>. Acesso em: 18 set. 2023.
- INTERNET ARCHIVE. Top 100 games of All Time (2005). **ign.com**, 16 jul. 2005. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20160419044513/http://top100.ign.com/2005/011-020.html>>. Acesso em: 18 set. 2023.
- KONAMI. Konami Castlevania timeline 2007. (em japonês). **Konami**. Disponível em: <<http://www.konami.jp/gs/game/dracula/product/data.html>> Acesso em: 18 set. 2023.
- LEMOS, Adriana Falqueto. **Literatura e videogame**: Como pesquisar e analisar videogames dentro dos Estudos Literários. Vitória: Pedregulho, 2020. v. 1.

KONAMI. Castlevania Symphony of the Night Instruction Manual. **Castlevania Crypt**. Disponível em: <<https://www.castlevaniacrypt.com/sotn-manual-ps/>>. Acesso em: 18 set. 2023.

KONAMI. **Castlevania**: Symphony of the Night, 1997.

MARTIN, P. Ambivalence and Recursion in Castlevania: Symphony of the Night. **Eludamos**: Journal for Computer Game Culture, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 71–90, 2011. Disponível em: <<https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol5no1-6>>. Acesso em: 19 sep. 2023.

NEVES, Lawrence Dramatic Price Cuts Boost Sony and Sega Sales. **GamePro**, Newtonville, IDG Entertainment, n. 96, p. 20, sep. 1996.

PETERS, Sarah L. Repulsive to Romantic: The Evolution of Bram Stoker's Dracula. **Academic Forum**, Henderson State University, n. 20. p. 1-11, 2002-2003. Disponível em: <<https://studylib.net/doc/18463114/repulsive-to-romantic---henderson-state-university>>. Acesso em: 28 nov. 2016.

ROCHE, Daniel. **The Culture of Clothing**: Dress and Fashion in the Ancien Régime. Cambridge UP, 1996.

SHAPIRO, Fred R.; EPSTEIN, Joseph. **The Yale Book of Quotations**. Yale University Press, 2006, p. 116, nota 28.

STAFF, Edge. Why Dracula's castle is the real star of Castlevania. **GamesRadar**, out. 2015. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/creating-draculas-castle-castlevania/>>. Acesso em: 18 set. 2023.

STOKER, Bram. **Drácula**. Trad. José Francisco Botelho; organização, introdução e notas de Maurice Hindle; prefácio de Christopher Frayling. São Paulo: Penguin Classics; Companhia das Letras, 2014.

VARANINI, Giancarlo. GameSpot Greatest Games of All Time: Castlevania: Symphony of the Night. **GameSpot**, 17 jan. 2004. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20100716113432/http://www.gamespot.com/gamespot/features/all/greatestgames/p-3.html>>. Acesso em: 18 set. 2023.

NOTAS

¹ Graduada em Letras-Inglês (UFES, 2012), Mestre (2015) e Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da UFES (2018). Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas (IFSULDEMINA). Coordena o Grupo de Pesquisa Literatura, ficção e suas materialidades. Email: flemos.adriana@gmail.com

² No original em japonês: 悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲; em escrita romanizada: Akumajō Dracula X: Gekka no Yasōkyoku; tradução para o português: "O maligno Castelo de Drácula X: Noturno à luz da lua".

³ Konami é uma das desenvolvedoras de jogos de maior destaque na indústria, sendo detentora de títulos como a série de *survival horror* *Silent Hill*, *Pro Evolution Soccer*, *Winning Eleven*, e a série *Metal Gear Solid*, dentre outros.

³ Literalmente, "jogo de ação e aventura".

⁴ Literalmente, "jogo de ação e simulação".

⁵ Jogos de interpretação de papéis, que, em videogames, se tornam simplesmente jogos em que os fatores de evolução de personagens e de narrativa têm maior importância do que elementos de aventura, que exploram desafios "físicos" (por exemplo, pular plataformas, etc).

⁶ *Die Braut von Korinth, A noiva de Corinto (tradução)* conta a história de uma noiva que volta do túmulo apenas para entender que não deveria tê-lo feito e se arrepender, pois se tornou uma vampira e amaldiçoou seu noivo. Ao final da balada, pede à mãe e ao pai que a queimem junto do amado.

⁷ Todas as traduções são de nossa autoria, salvo expresso o contrário.

⁸ No original: *Gautier's vampire is a lovely courtesan whose influence involves a young priest in a double life. To the biblically-prohibited act of drinking human blood, Gautier adds the sacrilegious act of carnally seducing a man of God. Clarimond, the vampire, is destroyed by holy water at the end of the story.*

⁹ No original: *The connection of the vampire and the wolf, the appearance of vampires as points of light, the introduction of St. George's Eve as the time when evil spirits freely roam the earth, the use of garlic to repel vampires* (CARLSON, 1977, p. 30).

¹⁰ No original: *Filmmakers and storytellers recreate him continually, adding new elements each time, perpetuating the evolution of this character who has made his way into our collective consciousness.*

¹¹ É possível assistir ao jogo integralmente através de um vídeo na plataforma YouTube que se divide em duas partes. A primeira, *PSX Longplay [047] Castlevania: Symphony of the Night (Part 1/2)*, está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=d2JsYKbWubY>>. A segunda, *PSX Longplay [047] Castlevania: Symphony of the Night (Part 2/2)*, está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=oL3043MsIs>>. Acesso em: 26 mar. 2018. Recomendamos que se assista ao jogo, já que a narrativa não dará conta dos aspectos visuais e sonoros presentes na experiência de contato com a mídia. De qualquer maneira, tentaremos transcrever, de forma descritiva, a experiência do jogador no controle do personagem que é o vetor da narrativa, Alucard.

¹² No original: *Journey back to 1792, and the Transylvanian countryside of Romania.*

¹³ No original: *It was Richter Belmont, the legendary vampire hunter, who succeeded in finally ending the menace of Count Dracula, Lord of the Vampires who had been brought back from the grave by the dark priest Shaft. However, one night 4 years later, under the glare of a full moon, Richter mysteriously vanished. With no idea of where to begin her search, Maria Renard set out to look for him. It was then that fate intervened. Castlevania, the castle of Dracula, which is rumored to appear once every century, suddenly materialized from out of the mist as if to show her the way. Meanwhile, powerful forces were struggling for the soul of a man named Alucard. The very same Alucard who had teamed up with Trevor Belmont to battle his immortal father, Count Vlad Tepes Dracula. Alucard, in order to purge the world of his own cursed blood line, had submerged his vampiric powers and entered into what was supposed to be an eternal slumber. But now, he is awake and aware of the evil once again at work in his homeland. This*



time has once again come for the forces of Good and Evil to engage in their ancient battle. Dracula's castle beckons you. And no man can say who shall emerge victorious.

¹⁴ No original: *The only thing necessary for evil to triumph is for good men to do nothing.*

¹⁵ Esta frase tem autoria original de Edmund Burke, conforme se pode ver em: "All that is necessary for the triumph of evil is that good men do nothing" (SHAPIRO; EPSTEIN, 2006, p. 116).

¹⁶ No original: *You are Alucard. Raging through you is the hunger and bloodlust of your vampire father, and the gentle, empathetic compassion of your human mother. As you have tried to come to terms with that constant internal struggle, you have recognized an outer struggle as well—the need to destroy Castlevania and bury the demons both within the castle and within your soul.*



Recebido em 19/10/2023 e aprovado em 22/01/2024

ENTREVISTA COM EDYLENE DANIEL SEVERIANO

Edylene Daniel Severiano é pesquisadora de Estudos Japoneses e Asiáticos e editora do CaminhoS – Selo de Estudos Asiáticos, na Desalinho Publicações. Atualmente, é doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF), com pesquisa sobre o anime e os fãs negros. Participa também do ELONihon – Estudos Midiáticos Japoneses (UERJ); e do Grupo de Pesquisa Pensamento japonês: princípios e desdobramentos (USP), no grupo “Vocabulário de estética japonesa”. É mestra em Teoria Literária pelo Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGCL-UFRJ); licenciada em Letras Português-Literaturas pela Faculdade de Educação da UFRJ (FE-UFRJ); bacharela em Letras Português-Literaturas pela Faculdade de Letras da UFRJ (FL-UFRJ) e bacharela em Ciências Econômicas pelo Instituto de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (ICHS-UFRRJ).

Thereza Cristina de Oliveira e Silva é mestranda do Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Estadual de Londrina (PPGHS-UEL), linha de pesquisa "Práticas culturais, memória e imagem". É bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CAPES) e integra o Laboratório de Pesquisa sobre Culturas Orientais (LAPECO), da mesma universidade. Tem experiência nas áreas de audiovisual e artes visuais, com ênfase em produção e gestão cultural. É graduada em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (PUC-PR) (2008) e tem especialização em Marketing pela Universidade Federal do Paraná (2017).



Thereza: Edylene, em nome da *Prajna*, agradeço muito pelo seu tempo e por ter se prontificado a participar da entrevista. Gostaria de começar pedindo que você conte um pouco a respeito da sua proposta curatorial para o dossiê *Cultura pop asiática: encruzilhada investigativa*. Qual encruzilhada você tinha como foco de investigação quando propôs este recorte?

Edylene: Eu que agradeço o convite. É um prazer estar com vocês, participando deste dossiê, a convite do Richard. Fiquei surpresa e muito feliz pela confiança. Quando ele propôs que eu abordasse a questão da cultura pop, pensei: como abordar a cultura pop para a Ásia? Então, para mim, acabou sendo um desafio desenvolver essa proposta, é sempre um desafio pensar a Ásia. É interessante esse lugar de ser um desafio novo, de novo, pois, para mim, há sempre uma questão a mais para incluir. Às vezes eu falo com amigos que, na medida em que nós vamos deixando as questões ocidentais para trás, encaramos novas perspectivas. Então, me perguntei: “Como? Qual caminho pensar se eu me dedico mais a pesquisar o Japão e a *Prajna* está me apresentando a ideia de pesquisar Ásia?”. Assim, acabei me deparando com o mesmo desafio do selo editorial que criei, pensar a Ásia na sua multiplicidade. De que lugar? Entendo que cada cultura tem o seu próprio caminho, e é isso que queremos apresentar, de alguma forma, como pesquisadores de estudos asiáticos. Hoje, acredito que o nosso maior desafio é entrar em diálogo entre nós mesmos. Eliminar algumas facções, pois, algumas vezes, pesquisamos alguns países e acabamos nos tornando facções defensoras de bandeiras, com o perdão do termo, talvez inapropriado. Foi com essas questões em mente que pensei em encruzilhada, encontro, cruzamento de caminhos, de percursos investigativos, de modos de ser, pensar, estar no mundo. A minha proposta visa também ecoar com a própria revista, porque a *Prajna* é voltada para a publicação de estudos asiáticos, não é só focada em Japão, em China, em Índia, mas se propõe ela mesma ser uma encruzilhada investigativa. Penso que ela oferece essa perspectiva, essa potência, ela sugere a Ásia para além do orientalismo (para usar um



termo de novo em voga). A *Prajna* não está delineando uma versão do que nós queremos ver ao olharmos para a Ásia. Comumente, quer-se olhar a partir da China, porque talvez agrada; a partir do Japão, porque o Japão agrada; ou da Índia, porque a Índia interessa. Cito esses três países porque se trata da tríade que estamos acostumados a ver quando se fala de Ásia. Por esse motivo, eu pensei nessa ideia de encruzilhada. Encruzilhada, então, mais do que um lugar, surge como proposta de fazer investigativo. Também porque a ideia de caminhos foi me atravessando e permanece em mim, acredito que ela me atravessa constantemente, desde o mestrado quando eu encontrei o trabalho do professor Ricardo Mário Gonçalves a respeito do Dō (GONÇALVES, 2004). Ele apresenta a ideia de que o caminho indiano é um caminho metafísico, o caminho chinês é pragmático e o caminho japonês é o caminho de uma estética. Isso acabou gerando o nome do selo, CaminhoS, grafado com S maiúsculo, pela proposta de olhar para os caminhos investigativos de cada uma das culturas asiáticas, caminhos de cada cultura e caminhos dentro de cada cultura. Isso acaba reverberando também quando penso em encruzilhadas, o diálogo desses caminhos e, por último, o pop. Pensar a cultura pop é pensar num encontro de várias manifestações de todas as ordens. São muitos dos caracteres que culminam no pop que hoje chamamos também de midiático. Falamos muito do midiático, o pop e a tecnologia geraram esse meio, o midiático. O pop, desse modo, eleva a outra potência a questão da encruzilhada. Enfim, a minha proposta para o dossiê era um ponto de encontro multicultural via pop, para pensar, principalmente, a partir do contemporâneo, pensar a partir desse lugar que estamos, dessa efervescência toda, desse momento, dessa captura, que talvez não pudesse sequer ser capturado em uma foto, em algum instante, então, talvez, seria uma encruzilhada nesse sentido.



Thereza: É como pensar um recorte em diálogo, ou diálogos entre recortes e olhares que conversam de alguma forma. É muito interessante. A Ásia é enorme, e você trouxe na sua fala a China, a Índia e o Japão. Na sua avaliação, daquilo que você conhece e acompanha, existem estudos que abarquem outros países asiáticos? Como você percebe esses territórios, ou essa territorialidade, dentro dos estudos asiáticos no Brasil?

Edylene: Vou começar pela sua fala: você disse que a Ásia é enorme, não é? É para nós, para quem não estuda a Ásia é como se fosse um grande espaço, o senso comum parece enxergar apenas Japão, Índia e China, quando necessário. O Oriente Médio, essa parte do Oriente tradicionalmente marcada na narrativa europeia, que talvez nem seja entendido como Ásia no senso comum, nesse sentido, configura-se como um outro desafio: olhar para esse Oriente que “não é Ásia”, porque asiático “come de palitinhos”, asiático é amarelo, tem “olho pequeno”. Esses estereótipos colocam as culturas do Leste Asiático no mesmo pacote, por assim dizer, e, no final, “todo mundo é japonês”. Antigamente, não é? Todo mundo era “japa”, com o perdão do termo. Todos eram japoneses, já foram chineses em algum momento. Agora todo mundo é coreano, da Coreia do Sul, não da outra Coreia, é preciso distinguir. Então é desse lugar múltiplo, que cabem os que são colocados para dentro e os que são deixados de fora. A Ásia é enorme e a tradição acadêmica buscou investigar esses territórios apenas no que lhe interessava, não na tentativa de conversar com a Ásia, mas de narrar, tomar a voz e subalternizá-la. Essa é uma das viradas chave dos estudos asiáticos no Brasil, nas últimas décadas: sair de uma perspectiva orientalista, porque, quando não enxergamos a pluralidade da Ásia, há uma dificuldade de enxergar também outras culturas para além do que convém às práticas políticas e econômicas. Às vezes as pessoas veem um filme e aparece Bali, e é lindo, maravilhoso, e cria-se o desejo de se conhecer esse lugar. Mas onde fica? Como se articula essa cultura? Igualmente, quando se olha para Taiwan, por exemplo, será que se sabe o que é esse “mundo” de existências? Tailândia,



Laos, Singapura. Vêm à memória os Tigres Asiáticos. É muito fragmentado, por um lado, pela falta desse conteúdo no currículo escolar e universitário; por outro, pelas ondas de interesse em Ásia. Foram sucessivas ondas de interesse, desde o empreendimento colonial, com a busca de algo em algum lugar para explorar, extrair, seja insumo ou produto final (especiarias, porcelanas etc.), ou algum conhecimento útil, em alguma medida, ao Ocidente. Esse arranjo, penso, propiciou um processo investigativo que circulou mais nos âmbitos da História, Economia, Sociologia, das Relações Internacionais e áreas afins, e mesmo das Letras, por que não? No entanto, percebo que a mudança que precisávamos era, e é, sobretudo, no campo das Humanidades, em especial, Filosofia, Letras, Arte. Entendendo-se também que é por meio destas que construímos o pensamento, e este molda a (molda-se à) sociedade, essas ciências, quando se voltam para a Ásia, fora de um olhar orientalista – que intenta dizer sobre o outro – passam a conversar com essas culturas. Percebo que essa mudança tem se ampliado e estamos vendo mais pesquisas, grupos de pesquisadores e laboratórios cada vez mais robustos nas universidades, como o próprio LAPECO, coordenado pelo Richard. Interesse e iniciativas existem há décadas, no Rio de Janeiro. Só para citar um exemplo próximo a mim, temos o professor André Bueno na UERJ, que há muito investiga questões acerca de China, e acolhe jovens pesquisadores que têm interesse em Ásia. E mais recentemente, temos a iniciativa de jovens pesquisadores, dentre os quais posso citar Matheus Nascimento (UFF/UERJ), que culminou na criação do Centro de Estudos Asiáticos da UFF (CEA-UFF) – que tem sido parceiro do CaminhoS, diga-se de passagem –, um movimento da parte (China) para o todo (Ásia). Eu costumo bater numa mesma tecla, a de que devemos procurar porque havia alguém pesquisando antes. Às vezes, achamos que temos que inventar a roda, mas já temos pessoas estudando o cinema cambojiano, por exemplo, há um tempo, estudando o cinema do Vietnã, as produções culturais desses lugares. As pessoas estão investigando, mas nós, além de não sabermos, porque estudar Ásia é uma tarefa árdua e muitas vezes solitária, o que é um desafio, ficamos, cada pesquisador, normalmente um pouco



isolados dentro dos nossos centros acadêmicos. Assim, os novos grupos que têm surgido oferecem não só uma rede que ajuda a encontrar pesquisas consolidadas, mas também auxilia os novos pesquisadores, graduandos ainda, que têm interesse nas temáticas de Ásia a começarem e desenvolverem suas pesquisas. Hoje, para além de China, Índia, Japão, temos essa nova onda coreana, é indiscutível, e é um fenômeno que já aconteceu. Como eu já disse aqui, já tivemos a onda japonesa, a onda chinesa, sempre há uma onda indiana, para trazer as filosofias para o Ocidente. Alguns gostam muito de fazer retiros de imersão, vez ou outra ouvimos relatos ou vemos filmes. Mas as pessoas voltam ao seu sistema de opressão em seu país, porque não há uma prática de vida relacionada a essas culturas. Insisto, recorta-se o que é interessante e aplica-se aqui. Mas agora eu tenho visto efervescências de outros países entrando no cenário brasileiro, diálogos para pensar Mianmar, para pensar Singapura, Tailândia, Laos, Filipinas, Brunei. Essas pesquisas ainda estão começando a ganhar visibilidade, mas já encontramos com mais facilidade esses trabalhos nos bancos de teses e dissertações, artigos. Penso que passamos do interesse para a formação e consolidação de novas temáticas de pesquisa no Brasil.

Thereza: Afunilando para pensar a proposta curatorial deste dossiê da revista, quais problemas de pesquisa você destacaria no âmbito da cultura pop asiática? Quais assuntos você conhece e que têm sido mais abordados, e quais outros assuntos você acha que ainda merecem aprofundamento? Como você visualiza essas cenas?

Edylene: Acredito que temos bons trabalhos dedicados a cinema, televisão, *streaming*, à efervescência dessas novas *boybands*, novelas – eu vou usar esses dois termos porque, primeiro, eu não sei como nomear esses grupos masculinos, e para evitar quaisquer problemas que o termo *dorama* possa levantar. Fomos um país que exportou muitas novelas e agora estamos importando, isso é um fato curioso. Mas estamos importando novelas que não



são latino-americanas, em especial mexicanas, fenômeno no país nos anos 1990. É um processo que, talvez, precise ser olhado comparativamente. Somos um grande mercado, o território em que estamos é tradicionalmente um grande mercado e um laboratório político-ideológico, cultural. Estamos importando alguma coisa que não só não é latino-americana, como também não é norte-americana. Então isso já é algo que precisa ser pensado: em que medida isso também não é norte-americano? Quanto dessa cultura que importamos, massivamente, está deixando realmente de ser norte-americano? Eu não vou dizer que não vejo essas novelas coreanas. Eu não vejo essas novelas coreanas hoje, mas assistia no início dos anos 2000, porque assistia muitas novelas japonesas, os *doramas*, e uma coisa levou à outra. Havia outro tipo de acesso, eram *fansubs*, tudo legendado pelos fãs, era outra perspectiva, “de fã para fã”, dizia-se. Mas, sobretudo, era outra temática, outra fotografia, eram outros tipos de questões que apareciam, eram outros tipos de novela, outra representação da cultura local. Vemos hoje um novo local, com uma formatação para ser global, para o que é preciso colocar algumas insígnias. É preciso que tenha certa roupagem. E se coloca o tempero local para fazer a diferença. Talvez seja preciso pensar em que medida não é um produto do *mainstream*, em que medida estamos dialogando com um produto realmente diferente. Estamos dando uma roupagem diferente para algo que já era consumido? Que agora está sob essa roupagem asiática amarela, que entra em questões que precisamos falar. Alguns pesquisadores, como o cineasta Hugo Katsuo Okabayashi (PPGCine-UFF), com quem eu também tenho trabalhado essas questões, inclusive no livro *O perigo amarelo nos dias atuais: reflexões de uma nova geração* (KATSUO; SEVERIANO, 2023), que tem investigado sobre o corpo amarelo a partir da relação que tece entre K-Pop e pornografia gay, o que nomeia de “fanfics audiovisuais pornográficas” (OKABAYASHI, 2023). Hoje, a militância asiático-brasileira se coloca como amarela e marrom, de origem japonesa, chinesa, norte-coreana, sul-coreana, daquela região, apresenta a perspectiva do amarelo, sobre a qual é interessante se pensar nesse contexto de produções sul-coreanas. Mas onde



está esse corpo? Essa é uma questão. O que mais me incomoda hoje é o consumo desse corpo amarelo, com a roupagem de uma cultura um pouco norte-americana. Falo “um pouco” sendo bem generosa, mas também porque entendo que o jeans, por exemplo, é global, porque as fronteiras se diluíram. É um corpo que está sendo consumido, é um corpo que está sendo desejado? Em que medida esse corpo passa por essa roupagem? Por que o corpo amarelo? No momento em que o Ocidente já não tem produzido coisas tão interessantes, talvez isso gere conflito, choque, tensão. O olhar sobre esse corpo nos tensiona a uma reflexão. Quando bell hooks (2019) apresenta, em *Olhares Negros, Raça e Representação*, a questão do olhar opositor, coloca a questão da mulher negra se vendo na tela (do cinema), e assim é tensionada por uma representação de si. Mas aqui eu penso sobre nós, olhando para esses corpos, nós como sociedade plural, uma sociedade com todos os problemas que temos: racista, sexista, classista, homofóbica, transfóbica. Já mencionei que todos já foram japoneses. Todo asiático era japonês, chinês, coreano. Até pouco tempo foi chinês novamente, bastou vir a pandemia e esse corpo foi mais uma vez rejeitado (vide pesquisas acerca da inserção desses grupos no Brasil no século XX). E agora é um corpo que pode ser novamente consumido, por meio de uma identidade asiática consumível e que passa por essa roupagem de um homem que, em alguma medida, não existe, acho que em lugar nenhum, e que bom que não existe. Então é um pouco desse lugar que, em última instância, é uma cultura que vem a partir dos dramas, mas ganha proporções com as *boybands*, as músicas. Não podemos deixar de pensar também o lugar da música negra, norte-americana transbordando ali, os ritmos dessa cultura que vem transatlântica e dá a volta. Eu acho isso fantástico. Essa potência, propulsão, é arrastada pelo Atlântico, reinventa-se, resiste e dá a volta, mas sendo consumida e gerando um outro consumo, que é um consumo que não é de um corpo negro. Isso é um ponto de tensão para mim. Pergunto: por que se pode consumir tanto o corpo amarelo nos moldes de masculinidade com que ele tem sido vendido? Que masculinidade é essa e que corpo é esse que



podem ser consumido a partir desse tipo de música? Se tivéssemos (de novo, pois já tivemos) essas mesmas *boybands* com corpos negros, eles seriam consumidos? Por isto, me questiono, temos esse território, latino-americano, marcado severamente pelo processo de colonização, de escravização e racismo, consumindo essa produção. Isso tem chamado a minha atenção, esse fetiche de um determinado grupo por tais corpos, que não são os que estão na rua. Não é o corpo do asiático, nem do brasileiro de ascendência asiático-amarela.

Thereza: É interessante tudo isso que você levanta, porque tensiona a questão racial desde outra perspectiva. Parece-me comum olhar esses produtos culturais sem essa dimensão, que é fundamental para pensar de que corpos estamos tratando. Você falou sobre música, essa música visual dos clipes, e também sobre produtos audiovisuais, pensando no cinema e nas novelas. Que outros produtos culturais você acredita que estão sendo mais estudados atualmente? E em que outros você acha que deveríamos começar a pensar também?

Edylene: Novela, música, cinema, essas são as produções mais comuns hoje, o Pop e o Midiático. E o que vem junto comumente: religião, comida, moda. Esses são os conjuntos que acabam definindo, de certa forma, os recortes de pesquisa, o que se vê, ouve, fala, come, ritualiza e veste. Acredito que, nesse ponto, temos ido para todas as direções de alguma forma, temos pensado bastante sobre esses aspectos. Pelo menos quando pensamos em Japão, pesquisamos bem a questão da moda, desde fenômenos como Lolita; o significado do quimono na cultura; talvez um aprofundamento das pesquisas sobre moda nas outras culturas; os ritos e as religiões. No entanto, acredito que, talvez, não se trate exclusivamente do que precisamos "passar a pesquisar mais", mas também do modo como pesquisamos. Talvez isso seja um encaminhamento: como olhamos para esses objetos? Por que olhamos, primeiro, como objetos, não como continuações de sujeitos? E, no caso



brasileiro, olhamos pelo nosso formato ocidentalizado/colonizado. A partir do qual preconiza-se que os outros produzem, no máximo, pensamentos e o ocidente produz filosofia. Assim, nós pesquisadores nos deparamos com uma tarefa difícil, pois precisamos passar pela questão de que as culturas asiáticas produzem filosofia, para em seguida superarmos a ideia de uma filosofia como algo tão apartado da vida diária. Quando estamos nessa perspectiva ocidentalizada, nós nos acostumamos a colocar tudo em caixas, então vamos olhar para a vida de forma mais compartimentada. Hoje, me preocupa mais como estamos fazendo e não só sobre o que estamos fazendo. Precisamos estar atentos a uma virada de chave que precisa ser constante. Não é um processo que tem um acabamento, algo que nos permita dizer: “agora eu não sou mais orientalista”, “eu não vou cair mais nesse lugar”. Eu carrego essa ideia comigo. Mandela tem uma fala de que o racismo pregou peças até nele. Eu carrego isso comigo, pois, quando algo é muito profundo, não é tão fácil de mudar, achamos que estamos ali, seguindo um novo caminho e acabamos tropeçando, vacilando, em alguma medida, em algum orientalismo. Esse novo fazer precisa ser também da nossa vida diária. Mas voltando à sua pergunta, eu gostaria de ver, por exemplo, a popularização de estudos sobre a dança. Uma perspectiva, talvez, para entendermos a relação que as culturas asiáticas têm com seus corpos. Fizemos muito isso em relação à Índia a partir do estudo da dança, da ioga, mas sinto falta de encontrar com maior facilidade trabalhos sobre essa temática, principalmente em português, falando também das nossas produções.

Thereza: Pensando no que você apresenta, não sobre o que se pesquisa, mas em como se pesquisa, fale um pouco sobre a sua atual investigação acadêmica. O que você está desenvolvendo no doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF)? Fale um pouco sobre quais animes e filmes você está trabalhando e que referenciais teóricos a têm ajudado.



Edylene: Atualmente, eu tenho focado no anime, as produções midiáticas japonesas de animação para televisão. Eu não estou trabalhando com cinema, não estou trabalhando com Studio Ghibli, não estou trabalhando nessa perspectiva. Estou olhando o que foi feito para televisão e chega aqui para ser exibido na televisão, pela televisão, entendendo que a televisão é aquilo que tem um longo alcance, que está na rotina diária, quando ela entra nos lares é para estar ali, ligada, todos os dias naquele fluxo midiático, naquele fluxo televisivo que Raymond Williams (2016) descreve em sua obra. Meu foco são fãs negros de anime. Essa é uma questão que foi se moldando, eu fui lapidando esse tópico sobre o qual faço um recorte geracional. Então olho para quem era fã adolescente ou criança pelo início dos anos 1990, e que nasceu nos anos 1970-80, que teve acesso a esses bens culturais muito pela antiga TV Manchete e, depois, pela Globo e pela SBT. Os animes, comparados a outros produtos midiáticos, pop, japoneses, tiveram amplo alcance, mas não estou falando de uma geração, por exemplo, que acompanhou *Speed Racer*. Estou falando da geração que assistiu *Cavaleiros do Zodíaco*. Podemos dizer que assumo esse anime como um marco. O meu ponto de análise é dali para cá. E essa questão dos fãs negros surge como? Um amigo, o também pesquisador Jacques Pinto (Fiocruz,) me trouxe primeiro a questão: “quem somos nós pesquisadores negros de estudos asiáticos?” Quem são os pesquisadores negros nos estudos asiáticos, quem são essas pessoas? Porque é um deslocamento muito grande e visualmente incômodo, em alguma medida, para a academia pessoas negras que não estão olhando nem para o Ocidente e nem para elas mesmas. Isso porque, no máximo, somos vistos como sujeitados. Ou só falamos de nós (como se isso fosse um problema) ou só estudamos aquilo que a academia diz que devemos estudar. Pessoas negras que estudam Ásia estão rompendo com uma estrutura colonial. Assim, eu me indago sobre essas pessoas. Para tentar responder eu poderia ter escolhido as artes marciais como um ponto central, poderia ter passado pelos filmes do Bruce Lee, pela onda do karatê, do judô. Temos esses vários movimentos. E além dos esportes, o cinema, a China, o Japão. Mas eu optei



por olhar para o anime a partir, porque, para mim, ele é mais produtivo; no que diz respeito ao alcance, está mais perto da minha geração e das seguintes, que dispõem de melhores condições para serem fãs, condições políticas, econômicas e sociais para serem fãs no Brasil. Desse modo, me lanço ao desafio de investigar os fãs negros de anime no contexto da região metropolitana do Rio de Janeiro. Fui para a UFF porque é uma universidade muito aberta aos Estudos Asiáticos. No Rio de Janeiro, estudar Ásia na pós-graduação é ainda um entrave, na graduação mais ainda. Isso é um ponto de debate intenso, produzir a partir do Rio de Janeiro.

Thereza: Você foca mais em *Cavaleiros do Zodíaco*? É um ponto de partida?

Edylene: É um ponto de partida. O anime fez bastante sucesso na época, tem um grande impacto, mas considero um conjunto fatores: de um lado, o Japão apostava na expansão de seus produtos, de outro, o mercado consumidor brasileiro voltava a respirar mais tranquilo, hiperinflação deixa de ser uma realidade e as pessoas passaram, gradualmente a ter mais acesso a bens de consumo. Eu sempre olho um pouco para a minha primeira formação, que é Economia. Nos anos 1990, estávamos dando os primeiros passos na direção de uma estabilização e, quando vem o plano real, ela acontece. Em 1998, uma nova crise. Nos anos 2000-2010, temos essa geração de jovens com mais acesso e domínio tecnológico, uma geração que atualmente se mostra mais descontente com algumas restrições decorrentes das variações cambiais, ela vem dessa relativa estabilidade de alguma forma. Então, escorregamos um pouco nos anos 1990, mas começamos a ter mais acesso, as coisas começaram a chegar mais também. É indiscutível a inserção da televisão nos lares brasileiros, programas do governo para levar luz elétrica, mais acesso de uma determinada classe a produtos como Vídeo Cassete, pois muitas pessoas gravavam os programas. Os anos 1990, para nós, acabaram configurando esse marco do início de consumo para grande parte da população, o início da implantação do projeto neoliberal no país. Mesmo que tenhamos



ensaiado e isso vá acontecer efetivamente de forma ampla a partir do ano de 2002, com um novo governo ou um cenário internacional em alguma medida mais favorável ao crescimento verificado, temos naquele momento essa geração que começa a ter mais acesso nos anos 1990. Temos, então, uma gama de produções que chegaram com mais frequência às pessoas. É a geração que assistia *Dragon Ball*, que assiste *Dragon Ball* até hoje vendo as reprises. Temos alguns memes, tais como “a geração atual diz que não quer spoiler, mas, na minha época o anime vinha com ‘no próximo episódio, A morte de Vegeta’”. É para essa geração que olho, que vem com esses produtos e tem acesso a eles. Naquele momento, tínhamos *Shurato*, *Guerreiras Mágicas*, *Sailor Moon* para as meninas, *Dragon Ball*, vários outros até chegar em *Naruto*, a história sem fim que é *One Piece*, que recentemente teve um evento em uma praia aqui do Rio, para citar alguns que reverberam até a atualidade. O jogador de vôlei Darlan Souza chamou atenção há pouco tempo por fazer o *jutsu* Bola de Fogo em quadra antes de saques. Eu acredito que, de alguma forma – e eu não estou dizendo que ninguém consumia antes e que outros animes não foram importantes –, há um marco para pensar uma coletividade consumindo. Até para formar essa identidade com acesso a tudo, porque estou olhando para os fãs. O ato de ser fã preconiza, antes de tudo, a possibilidade de consumo. Na minha pesquisa, utilizo o conceito de gambiarra como formas outras de ter acesso ao consumo. Já comentei dos *fansubs* e sua importância para os fãs, tínhamos medo que os sites fossem tirados do ar. Na primeira década dos anos 2000, havia a prática de gravar, na época, em CD e DVD, porque era possível que saísse do ar a qualquer momento.

Thereza: Gostaria de focar especificamente nessa palavra, “anime”, pois sabemos que nem toda animação feita no Japão pode ser chamada assim e que existem outras produções, feitas em outros países, que adotam essa mesma estética ou formato. Como você pensa a palavra anime?



Edylene: Acredito que a minha pesquisa me ajudou a repensar muito essa palavra. Talvez eu saia sem uma definição, porque é difícil quando vamos até a literatura mundial, que é massivamente anglófona, seja pela origem dos pesquisadores ou pela necessidade de escoamento de pesquisas, nós acabamos vendo o anime atrelado à produção cinematográfica japonesa. E isso foi um choque. Eu conversei bastante com a minha coorientadora, que estuda o cinema japonês de animação, do diretor Hayao Miyazaki, a professora Janete Oliveira (UERJ). E eu queria olhar as produções feitas para a televisão, inclusive foi a Janete *sensei* que me fez ver essa diferença. Estou olhando o que nós chamamos de anime. Existe aquele choque quando eu chego nessa bibliografia, porque ela é um pouco confusa, você vê o título, e acha que tem em mãos um livro apenas sobre produções para televisão, mas, quando abre o sumário, estão ali as produções cinematográficas. É aqui que eu aponto na minha pesquisa o que podemos chamar, talvez e muito forçosamente, de um orientalismo editorial, voltado ao mercado, porque nos acostumamos a chamar de anime e colocamos tudo no mesmo local. A literatura nomeia assim e deixando em segundo plano as definições que os japoneses dão para suas produções, e chega um momento em que o Japão também vende isso dessa maneira, sem uma distinção, pois, no mercado japonês, essa diferenciação é muito clara. Poucos diretores dispõem de tempo e recursos técnicos e financeiros para produzir um filme, é praticamente uma exclusividade de Hayao Miyazaki. A produção cinematográfica de animação é uma arte que se desenvolve a partir de determinadas questões. Percebemos que a animação japonesa, quando nos aprofundamos um pouco na bibliografia, é diferente da animação ocidental pela redução de quadros, porque, no início, não havia recursos para a produção de tantos quadros como em uma animação da Disney. Então era uma questão de limitação de recursos, que se molda e continua sendo moldado a partir desse lugar. Muitas vezes não sabemos o motivo de tantas ações, mas precisava passar rápido porque não havia recursos para financiar narrativas detalhadas. E funcionou. O jeito japonês de fazer com o que se tem



é algo fantástico também. O jeito ocidental diz que falta, e não se faz, o japonês faz com o que tem. Então existe esse impasse do que chamamos de anime, é complicado levantar um estudo bibliográfico sem esbarrar nessa definição, mas vamos usar o termo porque é o que está sendo usado na bibliografia e que, algumas vezes, acaba sendo um pouco orientalista demais. Se é para televisão ou cinema, tenta-se minorar essa questão de alguma forma, mas estamos olhando para uma questão completamente diferente. O anime está no fluxo televisivo, está ligado a outras indústrias – porque não é apenas uma única –, então ele precisa responder a essas indústrias e precisa produzir. Por exemplo, *Naruto*, que a geração mais nova já viu e está aí há quinze anos. O anime tem a listagem de quantos episódios você não precisa assistir para entendê-lo, episódios que foram feitos para dar continuidade à série enquanto o autor, Masashi Kishimoto, acabava de desenhar, para que o anime não ficasse sem ser produzido. Os fãs se dão ao trabalho de catalogar quais são os episódios extras. Então há toda essa produção que não tem tempo para amadurecer, o que, de certa forma, está ligado à indústria do mangá, a toda uma indústria de entretenimento com shows, à indústria alimentícia, de brinquedos, como uma grande máquina. Estamos olhando para um produto pop, midiático, diferente de uma composição de Miyazaki, que procura apresentar elementos da estética japonesa em uma linguagem que fale com o japonês. Ou de Isao Takahata, que apresentou grandes questões que são dos japoneses, embora sejam temas universais, como o evento nuclear, que é uma experiência só do Japão. São perspectivas diferentes que, muitas vezes, vemos as pessoas colocando no mesmo lugar, embora haja certa distinção do Studio Ghibli, porque os filmes são lindos, bem elaborados e complexos. Podemos falar também de uma certa elitização, que é um outro assunto, porque eu posso ver um filme do Studio Ghibli, levar meu filho ao cinema ou comprar um DVD para que ele veja um filme do Ghibli, mas produções para televisão não merecem atenção, são normalmente associadas à infantilidade, imaturidade. Enfim, são as nossas formas sociais de consumo, o que tem mais valor e o que tem menos valor. Talvez, colocar nessa



balança não seja muito interessante, por isso eu não sigo por esse caminho em minha pesquisa.

Thereza: O motivo para fazer essa pergunta passa, justamente, pela experiência de verificar que é comum a literatura tratar qualquer animação japonesa como anime e usar os termos “filme”, “animação” e “anime” de modo indistinto, como se fossem a mesma coisa. Recentemente, eu me deparei com um texto de Miyazaki (2021) em que ele fala mal de anime, criticando a produção em massa das animações. Acredito que, como você falou, existe uma confusão estabelecida na literatura, pois não há cuidado no emprego dos termos, embora existam distinções em relação a para onde vai esse produto, de que maneira isso é produzido e consumido e por quem ele é consumido. Quanto você acha que essa noção de anime, essa confusão, esse entendimento e esses desentendimentos sobre a palavra, ajudam ou atrapalham nos estudos de animação asiática?

Edylene: É o vício nosso de cada dia, que se faz presente para ser trabalhado. Por que tanto faz? Por que a bibliografia foi vendida assim? Porque, num primeiro momento, podemos dizer que existe a limitação da língua. Mas isso foi na segunda metade do século XX, já estamos na terceira década do XXI. É a limitação da língua, hoje? Penso que rever os manuais não seja um problema. Seria menos uma questão de barreira linguística ou editorial, do que considerar a opinião do outro sobre ele mesmo. Importa sim o que “eu estou criando”, “sou eu quem produz a bibliografia”, o mundo vai ler de acordo com a minha lente (e, no caso, essa lente é anglófona, e faz os enquadramentos que acha pertinentes ao seu narrar. No entanto, não podemos esquecer que há também o modo pelo qual o Japão quer ser visto. Mas isso levaria a questão aqui em debate para outros lugares). Esse é o nosso desafio como pesquisadores, para fazer pesquisa a partir do nosso lugar (contexto brasileiro), principalmente quando a questão são os estudos japoneses. A maior colônia de japoneses no mundo foi estabelecida no Brasil. Isso nos deu possibilidades



que outros lugares não tiveram: contato, diálogo, intercâmbios culturais. E, hoje, os nipo-brasileiros, asiáticos amarelos de ascendência japonesa, a partir da manutenção de sua ancestralidade, continuam propiciando nosso aprendizado. Por que, então, não com-versar, ouvir, e produzir a partir dessa escuta? Ao longo da minha pesquisa, notei que nós falamos “mangá”, eles falam “comics”. Tudo bem, é válido porque chegou para nós assim, e está na nossa cultura, as palavras (“mangá”, “animê”, e mais recentemente “dorama”) estão dicionarizadas. Isso é colocado na minha pesquisa, uma vez que adentra o léxico, que fica grafado no compêndio da língua, ocupou um território de alguma forma, pois língua é território. Não podemos dizer que agora vamos chamar de comics, esse “fenômeno” se deu, para nós, como mangá. Mas precisamos lidar com a dificuldade de entender que o japonês chama o mangá de outra coisa, anime de outra coisa; olha o cinema que produz de uma forma, e para o que vende para nós de outra. Há o *soft power* para nós e para a Ásia. Aqui é o Pikachu, o “amarelinho”; na Ásia, é o Doraemon, “azulzinho” – esses dois termos no diminutivo eu usava quando não entendia quase nada sobre anime, meu interesse era exclusivamente o cinema japonês. Então, se pegarmos a bibliografia anglófona, em especial, e a tornamos o principal ponto, teremos mais dificuldade em estabelecer uma conversa com o outro, japonês. Não o veremos, sequer teremos um rascunho de diálogo, porque nós falamos e o outro não fala nada. E a prática acadêmica, ocidental, tradicional, e outros adjetivos, quando não quer ouvir, silencia, diz que o outro está sendo ofensivo, que está fora de controle, é incapaz, enfim. Não é uma questão de concordar com tudo. Conheci um professor que dizia que era quase impossível conversar, porque conversar seria “versar com”, você pode não concordar com a pessoa, mas tem que estar caminhando com ela, no mesmo fluxo. Isso é muito difícil, as pessoas sempre tendem a opor suas ideias umas às outras, então conversar é um exercício de grande dificuldade e o nosso desafio é conversar com estas culturas, seja japonesa, chinesa, tailandesa, filipina, qualquer uma. É um desafio e, como cultura colonizada, nós também reproduzimos tal violência, de silenciar o



outro de acordo com a nossa necessidade. Atrapalha quando fazemos todo o levantamento bibliográfico e depois descobrimos que 50% dos livros não vão servir muito. Estudos semióticos maravilhosos anunciando na capa “anime”, e quando abrimos nos deparamos com obras como *Túmulo dos vagalumes* (Isao Takahata, 1988) sendo trabalhadas. O que se faz? Cita? Todos citam. Então eu vou citar também? Eu não vou citar, é minha escolha. Reconheço a bibliografia, é importante, mas não se aplica ao que pretendo. São produções distintas, têm possibilidades específicas de interpretação. Os autores que usamos para um não necessariamente podemos usar para o outro, tende a não ser tão produtivo. Exemplificando, se o pesquisador se volta para as produções do Ghibli, emprega-se uma gama de autores para desenvolver um tipo interpretação; já se o interesse for em *Naruto*, a escolha tende a ser por outros autores, temáticas, e público também, por que não? Entendo que animação e anime cada qual guarda sua potência. O próprio Miyazaki fala que é uma decadência, você coloca, mas o animê está aí, e se quisermos olhar para o que está posto no mundo, como uma expressão cultural, precisamos fazer um esforço um pouco maior. Insisto, é o como. O jeito pelo qual fazemos. Durante meu levantamento bibliográfico, me surpreendeu que tenhamos um livro em português que traz uma listagem interessante de produções japonesas. Organizado pelo Alexandre Nagado em parceria com Michel Matsuda e Rodrigo de Goes, sobre cultura pop japonesa (NAGADO, 2001), o livro faz uma leitura de produções a partir de temáticas investigativas, como o item “Por que olhos tão grandes?” ou “O som do silêncio”, bem como focando em produções específicas. Falo desse livro para destacar um trabalho só, mas temos muitas iniciativas, algumas hoje consolidadas¹. E esse é o nosso desafio, talvez, partir de nós mesmos a produção dessa bibliografia.

¹ Igualmente, lembramos os trabalhos de Cristiane Sato (2007) e as contribuições fundamentais de Sonia Lyuten (2005).



Thereza: A respeito de Janete Oliveira, você disse que organizaram juntas, por iniciativa dela, o livro *O Japão entre linhas e telas: Interfaces de Cinema e Literatura* (OLIVEIRA; SEVERIANO, 2019). Você pode falar um pouco da sua relação com ela e de como vocês vêm dialogando?

Edylene: *O Japão entre linhas e telas* é de 2019. Foi lançado no espaço entre o meu mestrado e o meu doutorado, quando começo a estender meu olhar para outras produções japonesas mais contemporâneas. Ideia da Janete é trazer o cinema japonês para além do que estamos acostumados a querer consumir e chamar de cinema japonês, o que também é uma dificuldade. Quando falamos de cinema japonês, é o Kurosawa. E não é qualquer filme, são apenas alguns que o Ocidente conhece. Um pouco de Ozu. Mas nós não olhamos para o cinema japonês efetivamente. Ela apresenta isso trabalhando com o cinema. Eu estava trabalhando na época com Kurosawa. Fiz o meu mestrado em teoria literária pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e olhei para a produção do Kurosawa a partir da perspectiva do nuclear, trabalhando com *Rapsódia em Agosto* (1991). Então, atento para o que eu chamo de re-apresentação da apoteose da simulação, aquela reapresentação do momento nuclear, porque eu estava trabalhando a partir do lugar que o nuclear não se apresentaria mais como fenômeno. Seria um marco de mundo, então questiono essa reapresentação que Kurosawa sugere como um movimento necessário para a sociedade japonesa dialogar consigo mesma, curar as próprias feridas. Eu entro em diálogo com a Janete a partir da ideia de que ela é especialista em cinema japonês aqui no Brasil, e ela começou a me coorientar no mestrado. E foi tudo ao mesmo tempo, eu acabei criando o selo CaminhoS, estava trabalhando na Desalinho Publicações, e surgiu o convite para criar um selo para pensar a Ásia. A partir do lugar de ausência de bibliografia, vem a questão de publicar um livro sobre o cinema japonês, e é um cinema japonês outro, tanto que algumas pessoas pensaram que eu escreveria sobre Kurosawa, e eu não escrevi sobre isso. Meu capítulo é o último e trabalha questões de *Confissões* de Kanae Minato, a



interface entre cinema e literatura. Há essa questão de passar pelo literário, que atravessa a arte japonesa, que conversa com muitas produções. Nós tendemos a achar menor essa “adaptação”, mas o Japão produz isso com muita facilidade, uma narrativa se transforma em um mangá, que se transforma em um anime, um filme, uma peça e se transformam em outras coisas. Então começamos a falar do cinema japonês contemporâneo, a apresentar essa ideia para o campo de pesquisa no Brasil. Nós temos outras produções se encaminhando, no prelo para este, também voltadas para essa questão do cinema. O selo acaba sendo parceiro do ELONihon, que é o projeto de extensão universitária que a Janete *sensei* coordena na UERJ. E nós dialogamos muito com essa questão de trazer o cinema japonês, as produções cinematográficas japonesas para o debate acadêmico, principalmente porque a questão ocupa um lugar “menor”, sendo quase restrita a quem está no meio acadêmico ou é fã. Nós não temos muita bibliografia no Brasil em língua portuguesa, então surge essa necessidade de começar a produzir nossas próprias bibliografias sobre o assunto. E foi um encontro feliz eu estar estudando literatura também. Foi dessa forma que o livro surgiu para mim. E para a Janete, acredito que tenha sido uma reflexão de muito tempo, uma vez que ela já vem pesquisando, experienciando, consumindo a produção cinematográfica japonesa há muitos anos, e ela consegue materializar no livro, em alguma medida, o que já vem debatendo em mostras, como a MOK, palestras nas universidades, congressos, canal no YouTube e mais recentemente o podcast ELONihon.

Thereza: Edylene, em nome da *Prajna*, eu agradeço novamente pelo seu tempo e pela oportunidade de termos essa conversa tão instigante. Espero que possamos seguir conversando. Muito obrigada!



Referências

GONÇALVES, Ricardo Mario. O conceito de “Do” (Caminho) na cultura japonesa. In: CENTRO DE CHADO URASENKE DO BRASIL. **Do**: a essência da cultura japonesa. São Paulo: Centro de Chado Urasenke do Brasil, 2004. p. 18-23.

hooks, bell. **Olhares negros**: raça e representação. São Paulo: Elefante, 2019.

KATSUO, Hugo; SEVERIANO, Edylene (Org.). **O “Perigo amarelo” nos dias atuais**: reflexões de uma nova geração. São João de Meriti: Desalinho Publicações, 2023. (CaminhoS – Selo de Estudos Asiáticos)

LYUTEN, Sonia. **Cultura pop japonesa**: mangá e anime. 1. ed. São Paulo: Hedra, 2005.

MIYAZAKI, Hayao. Thoughts on Japanese Animation. In: **Starting Point**: 1979-1996. San Francisco: VIZ Media, 2021. *Ebook*.

NAGADO, Alexandre (Org. e Ed.); MATSUDA, Michel; GOES, Rodrigo (texto e pesquisa). **Cultura Pop Japonesa** – Histórias e curiosidades. 1. ed. [s.l.]: [s.n.], 2011.

OKABAYASHI, Hugo Katsuo Othuki. **K-Pop, masculinidades e pornografia**. 2023. Dissertação (Mestrado em Cinema) – Universidade Federal Fluminense. Niterói.

OLIVEIRA, Janete; SEVERIANO, Edylene. **O Japão entre linhas e telas**: Interfaces de Cinema e Literatura. São João de Meriti: Desalinho Publicações, 2019.

RAPSÓDIA em agosto. Direção: Akira Kurosawa. Roteiro: Akira Kurosawa e Kiyoko Murata. Japão: Spectra Nova, 1991.1 DVD (97 min.) color.

SATO, Cristiane. **Japop**: O poder da cultura pop japonesa. 1. ed. São Paulo: NSP, 2007.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão**: tecnologia e forma cultural. 1. ed. São Paulo: Boitempo, 2016.



Recebido em 01/03/2023 e aprovado em: 05/06/2023

OS FRAGMENTOS DE UMA ERA AGREGADOS AO SANTUÁRIO MEIJI: O MEIJI JINGU E A INVENÇÃO SHINTŌ DE UMA TRADIÇÃO POLÍTICA (1868-1920)

Ingrid Batista Marques*

Resumo: O presente trabalho analisa o desenvolvimento do *shintō* ao longo do século XIX, que culminou em sua utilização de maneira política dentro do período Meiji (1868-1912) até meados da era Shōwa (1926-1989). No que conhecemos como *shintō* de Estado, a religião, que enaltecia o governo imperial, está a ideia que foi reforçada em diversos momentos por meio da reorganização política do Japão, incluindo o Santuário Meiji, foco da pesquisa. O local foi construído, cuidadosamente, como símbolo da soberania do governo imperial, independente do falecimento do corpo mortal do Imperador Meiji, através de seus elementos estruturais e até mesmo em sua inauguração em 1920. Como fundamentação teórica, foram utilizados os conceitos de tradição inventada de Eric Hobsbawm. Como metodologia de análise, utilizamos as proposições de Marcelo Rede, compreendendo o objeto material em seu contexto social. O Meiji Jingu, em suma, ressignificou um passado idealizado, com propósito de reafirmar uma tradição inventada, legitimar o governo imperial e reforçar uma identidade nacional.

Palavras-chave: Meiji Jingu. Restauração Meiji. Período Taishō.

THE FRAGMENTS OF AN ERA ASSEMBLED INTO THE MEIJI SHRINE: THE MEIJI SHRINE AND THE SHINTO INVENTION OF POLITICAL TRADITION (1868-1920)

Abstract: The present paper analyzes the development of *shintō* throughout the XIX century, which culminated in its use politically within the Meiji period (1868-1912) until the middle of the Shōwa Era (1926-1989). As we know, the state *shintō* policy, the religion that magnify the imperial government, is the idea that was reinforced through various moments of its political reorganization in Japan, including the Meiji Shrine, the focus of this research. The place was built carefully as a symbol of the imperial government sovereignty through its structural elements and even its inauguration in 1920, despite the passing of the emperor's mortal body. As theoretical foundation, the paper utilized the concepts of the invented tradition of Eric Hobsbawm. Also, as an analysis methodology, we utilized Marcelo Rede, understanding the material object in its social context. The Meiji Jingu, in short, ressignified an idealized past, to reaffirm an invented tradition, legitimizing the imperial government, and strengthening national identity.

Keywords: Meiji Jingu. Meiji Restoration. Taishō period.

* Mestranda em História Social pela Universidade Estadual de Londrina, sob orientação do Prof. Dr. Richard Gonçalves André. E-mail: ingrid.marques@uel.br



Introdução

Os estudos sobre o *shintō*², uma das manifestações religiosas japonesas, vêm se expandindo entre acadêmicos lidando com religiões orientais ou pesquisas sobre o Japão (BREEN; TEEUWEN, 2010; GILDAY, 2000; LUIZ, 2019, 2021; SHOJI, 2008). Uma das possíveis explicações talvez seja o amplo consumo internacional da cultura *pop* japonesa nos últimos anos, especialmente em vídeo games, mangás e animê, que oferecem representações de diversas práticas culturais do país.

Dentre essas pesquisas, os estudos sobre o *shintō* divergem de acordo com as vertentes que a religião se ramificou dentro da história do Japão. É possível citar os estudos sobre o *shintō* popular, focando, por exemplo, nos aspectos do culto aos antepassados, *kami*³ e *yōkai*⁴ (FOSTER, 2015; VEER, 1976); o *shintō* de Estado, ligado às demandas políticas do período Meiji até 1945, com o final da Segunda Guerra Mundial, especialmente dando legitimidade governamental ao Imperador (KLAUS, 2016; JANSEN, 2002); o *shintō* de Santuário, cujos estudos são focados nos ritos e rituais da religião, ligados aos espaços de veneração dos *kami*, assim como seu papel no *shintō* de Estado

² A escolha do termo *shintō*, em contraposição ao xintoísmo, dá-se pelo entendimento que esta religião é uma construção do século XIX, e transformada de acordo com os interesses de determinado período (KURODA, 1968; KLAUS, 2016; TEEUWEN, 2002). Como a religião não possui *corpus* homogêneo de concepções, práticas e ritos, definindo algo relativamente concreto, a aplicação do termo -ísmo seria contraditória. Por esta razão, optamos pela utilização do termo latinizado *shintō*, em uma tentativa de nos afastarmos desta generalização que o sufixo implica.

³ A palavra *kami* carrega diversos significados, tais como "divindade", "acima" e "superior", apenas para citar algumas de suas traduções (VARLEY, 2000). Sua etimologia não é definida, no entanto, utilizaremos a palavra *kami* como parte da crença *shintō*, ligada às divindades cultuadas da religião.

⁴ "Em um senso, *yōkai* não é nada mais que um rótulo conveniente para indicar uma ampla variação, de outra forma, experiências inefáveis que talvez, em inglês, possamos traduzir com as palavras espírito, *goblin*, fantasma, espectro, fenômenos, metamorfos, demônios, seres fantásticos, ocorrências numinosas, o sobrenatural, ou talvez, mais comumente atualmente, monstros" (FOSTER, 2015, p. 18). No original "In this sense, *yōkai* is nothing more than a convenient label to indicate a whole range of otherwise ineffable experiences that might, in English, be translated with the words spirits, goblins, phantoms, specters, sprites, shapeshifters, demons, fantastic beings, numinous occurrences, the supernatural, and perhaps most commonly today, monsters".



durante o período Meiji até 1945 (IMAIZUMI, 2013; SHIMAZONO, 2009); entre outras possibilidades⁵.

Neste artigo, focamos de que maneira o *shintō* de Estado e o *shintō* de Santuário se sobrepõem na construção do Meiji Jingu, santuário que foi erguido em nome do Imperador Meiji (1852-1912), inaugurado em novembro de 1920, no bairro central de Shibuya, em Tóquio. Para compreendermos essa conversão, delineamos uma periodização de 1868, com o início das Reformas Meiji, até 1920, com a abertura do santuário. Como fonte, utilizaremos o próprio Santuário Meiji, que será analisado a partir das proposições de Marcelo Rede (2012) e suas concepções em torno das fontes materiais. O objeto material, na abordagem do autor, não pode ser compreendido fora de seu contexto; pelo contrário, é um componente orgânico da sociedade, sendo entendido e ressignificado por ela, portanto, fazendo parte das relações socioculturais onde é concebido.

Por fim, utilizamos os conceitos de tradições inventadas de Eric Hobsbawm (2008). Tradições, por sua vez, são um conjunto de práticas que, por meio da repetição, estabelecem uma continuidade com um passado histórico inventado (HOBSBAWM, 2008, p. 9).

Entende-se [tradição] um conjunto de práticas, normalmente reguladas por regras táticas ou abertamente aceitas; tais práticas, de natureza ritual ou simbólica, visam inculcar certos valores e normas de comportamento através da repetição, o que implica, automaticamente: uma continuidade em relação ao passado. Aliás, sempre que possível, tenta-se estabelecer continuidade com um passado histórico apropriado (HOBSBAWM, 2008, p. 9).

⁵ As pesquisas sobre o *shintō* também englobam os "estudos *shintō*", sendo esta variante aquela que aborda as divisões da religião que não se enquadraram dentro do *shintō* de Estado. Durante a Reforma Meiji, houve a ramificação em treze escolas distintas, que se mantiveram como instituições religiosas privadas (MIYAJI, 1966; LUIZ, 2019; LUIZ, 2021).



O objetivo de sua edificação foi congruente com os projetos políticos do período Meiji (1868-1912) de unificação da nação japonesa, como também com a solidificação da crença no imperador como um *kami* vivo e legítimo governante do país (MARQUES, 2021).

Para isso, iremos brevemente discorrer sobre a Escola de Mito, que proporcionou os ideais utilizados na Reforma Meiji⁶ (1868-1912), em que seus intelectuais, especialmente Aizawa Seishisai (1782-1863), tinham como objetivo rever a história e as tradições japonesas, dentro dos estudos nativistas (*Kokugaku*). Também retomaremos alguns acontecimentos do período Meiji que tiveram maior impacto na idealização e construção do Meiji Jingu, tais como a redistribuição dos *han*⁷ e as medidas de unificação promovidas pelo governo japonês, bem como os movimentos sociais que se estenderam entre as eras Meiji e Taishō (1912-1926).

Finalmente, analisaremos a idealização e construção do Santuário Meiji, em um processo de tentar compreender quais aspectos das “tradições” japonesas foram representados e ressignificados na estrutura do santuário, apontando a tentativa de reforçar a legitimidade do Imperador e as medidas de unificação implantadas pelo governo japonês.

⁶ Nesta pesquisa, é utilizado o termo “reforma” para designar os esforços dos atores sociais do período Meiji para romper com os moldes governamentais do período Tokugawa (1603-1868). Porém, entende-se que esse rompimento não foi total, ou seja, foram mantidas as antigas estruturas de hierarquia com um novo sistema político e econômico com base nos modelos ocidentais, e de períodos anteriores, como Nara (710-794) e Heian (794-1185). Além de “reforma”, podemos encontrar, na historiografia, também a utilização dos termos “restauração” e “revolução”. O termo “restauração” implica a busca por uma retomada de antigos costumes e tradições japoneses a partir do período Meiji, como, por exemplo, a recomposição do governo Imperial. Já o termo “revolução” implica mudanças sociais que ocorreram durante o período que teriam um caráter de “revolução” burguesa, que daria, posteriormente, início a uma “revolução” do proletariado. Todos os termos propostos ainda deixam lacunas para interpretar o período em foco (NOTEHELPER, 2006, p. 1121).

⁷ *Han* eram as divisões de terra onde se localizavam um governo regional (JANSEN, 2002, p. 33), tendo os *daimyō* como governadores locais destas regiões, os diferenciando do xogum central (*bakufu*) (BARY, 2005, p. 2).



1. O desenvolvimento e estabelecimento do *shintō* por meio das medidas governamentais

Para entendermos as mudanças políticas que ocorreram entre as Era Meiji (1868-1912) até meados de Shōwa (1926-1989), é preciso entender o desenvolvimento da intelectualidade japonesa dentro do período Tokugawa (1603-1868). Em específico, é importante enfatizar o desenvolvimento do pensamento da Escola de Mito.

A Escola de Mito, localizada no *han* de Mito, estabeleceu uma linha de intelectuais que trabalharam com diversos aspectos da história japonesa. Dentre os mais importantes para nós, podemos citar seus estudos sobre o *shintō* e o confucionismo, que posteriormente foram utilizados como moldes para o estabelecimento do *shintō* de Estado durante o período Meiji que perdurou até o final da Segunda Guerra Mundial. Além disso, a Escola de Mito realizou estudos que proporcionaram a compreensão de quais meios poderiam ser utilizados para se estabelecer uma base nacionalista no Japão do século XIX e uma unidade nacional através da figura do imperador (KLAUS, 2016, p. 173-174).

De acordo com Antoni Klaus (2016), três pensadores influenciaram na formulação dos preceitos em torno do *shintō*, que posteriormente foram utilizados nas reformas que ocorreram durante o período Meiji. Esses foram Motoori Norinaga (1730-1801), Atsutane Hirata (1776-1843) e Aizawa Seishisai (1781-1863). Tais intelectuais proporcionaram uma nova perspectiva para a compreensão da religião e a suposta superioridade governamental do imperador e do Japão, a partir desta visão. Brevemente, as contribuições de Norinaga são a afirmação da linhagem ininterrupta da casa imperial e sua descendência da deusa Amaterasu; portanto, a corte teria direito legítimo de governo do país (KLAUS, 2016, p. 133). Hirata, com suas interpretações sobre o “verdadeiro caminho do *kami*”, entendia a superioridade do Japão acima das demais nações assim como a extensão da “divindade do império e sua família



governante para as pessoas japonesas como um todo”⁸ (KLAUS, 2016, p. 151, tradução nossa). Por fim, Seishisai, sobre o qual iremos nos debruçar mais, trouxe um extenso trabalho denominado *Shinron* (Nova Tese ou Novas Teses), onde, de forma geral, proporciona meios para o fortalecimento da identidade japonesa diante de influências estrangeira (KLAUS, 2016, p. 163-165).

Inicialmente a obra foi redigida em *kanbun*, uma forma antiga de escrita chinesa utilizada no Japão até meados do século XX. Além de ser redigida em chinês, o trabalho não foi direcionado a um público leitor de forma mais ampla, mas sim, como um memorando para o Xogum Tokugawa do período, Narinobu (1800-1829), que proibiu a circulação deste documento dentro do território japonês. As medidas do Xogum foram tomadas com receio do descontentamento que o pensamento de Aizawa poderia provocar entre os apoiadores do *bakufu*⁹.

Somente com o Xogunato de Nariaki (1800-1860), a obra foi traduzida para o japonês (*wabun*) e disseminada para o público, levando a influenciar grande parte dos apoiadores do Imperador (KLAUS, 2016, p. 163). Por fim, Aizawa, com seu desempenho acadêmico e trabalhos, influenciou primeiramente as mudanças que ocorreram em Mito, que refletem sua visão e aplicação do *kokutai*. Nesse momento, os pensamentos do intelectual começaram a ser implementados, e dentre as reformas, de acordo com as ideias propostas na obra *Shinron*, é possível destacar:

⁸ No original: “extension of the divinity of the empire and its ruling Family to the Japanese people as a whole”.

⁹ *Bakufu* é um termo japonês que refere ao governo xogunal, também diferenciando os governos locais (*daimyō*) do governo central (JANSEN, 2002, p. 33).



Os objetivos desta reforma, que posteriormente também se tornou modelo para as reformas *Tempô* do *bakufu*, foram a segurança econômica da população, a eficiência administrativa do território, melhoramento dos equipamentos militares, redução da luxúria, a substituição dos festivais budistas por festivais xintoístas, e reforma no sistema educacional (STANZEL, 1982, p. 66 apud KLAUS, 2016, p. 162, tradução nossa)¹⁰.

Posteriormente, as mudanças em Mito resultaram na influência do trabalho de Aizawa, de forma mais direta, sobre o Imperador Meiji. Nesse momento, podemos começar a apontar o desenvolvimento e a institucionalização das reformas que foram aplicadas durante a Reforma Meiji. Outras propostas do intelectual que se fizeram presentes na reforma, ressaltadas por Stanzel (1982), foram:

1. A ideia de “união de lealdade e devoção” (*chūkō-muni*), de onde o conceito de “o grande dever de agir conforme o lugar de cada um” (*taiga-meibun*) é derivado;
2. O estudo do “caminho” (*dō*) para que se estabeleça a necessidade de retornar aos ideais do passado;
3. O estudo da história para que se estabeleça a teoria da política nacional (*kokutai*);
4. O conceito de “união entre religião e governo” (*saisei-itchi*) como requisito básico para correções na política;
5. O estudo da política mundial para compreender a posição japonesa no contexto internacional;
6. A ideia de aplicação prática em todas as áreas de estudo (STANZEL, 1982, p. 64 apud KLAUS, 2016, p. 162-163, tradução nossa)¹¹.

¹⁰ No original: “The goals of these reforms, which later also became the model for the *Tempô* reforms of the *bakufu* were the economic security of the people, effective administration of the territory, improvement of military equipment, abatement of luxury, replacing the Buddhist festivals with *Shintō* festivals, and the reform of the education system”.

¹¹ No original: “1. The idea of ‘unity of loyalty and piety’ (*chūkō-muni*), from which the concept of the ‘great duty to act according to one’s station’ (*taiga-meibun*) is derived; 2. The study of the ‘way’ (*dō*) in order to establish the necessity of returning to the ideal of the past; 3. The study of history in order to establish the theory of the ‘national polity’ (*Kokutai*); 4. The concept of the ‘unity of religion and government’ (*saisei-itchi*) as the basic requirement for correctness in politics; 5. The study of world politics in order to understand Japan’s position in an international context; 6. The idea of practical application in all areas of study”.



A proposta dos intelectuais do *Kokugaku* e *Kokutai*, que se mantiveram em vigor durante o governo imperial, posteriormente, começou a ser questionada, especialmente após 1945. Um dos autores de impacto nesse sentido foi o historiador Toshio Kuroda (1981). O autor, em seus estudos sobre o “medieval japonês”¹², analisou a relação entre a ideologia religiosa e a política (YOSHIDA, 2006, p. 378), apontando para a construção de sentido que foi realizada dentro do *Kokugaku* e do *Kokutai* sobre o *shintō* e sua mitologia. Segundo Kuroda, o *shintō* só se concretizou como religião “nos tempos modernos” (KURODA, 1981, p. 20), refutando a ideia que persistia de que o *shintō* era uma religião indígena japonesa que sempre existiu e que antecederia o budismo.

A partir das ideias de Kuroda, Mark Teeuwen (2002) analisa o livro *Nihon Shoki*¹³ (720), desenvolvendo a compreensão da construção de sentido em

¹² A periodização japonesa é majoritariamente utilizando os nomes de seus respectivos momentos históricos, como Nara (710-794), Heian (794-1185), Edo (1600- 1867) e Meiji (1868-1912). No entanto, ocasionalmente pode ser utilizado a associação destes períodos distintos como Antiguidade/Clássico se referenciando aos períodos Nara e Heian, Medieval em referência aos períodos Kamakura (1185-1333) e Muromachi (1333-1575), Início da Modernidade com relação ao período Edo e Modernidade com a era Meiji (BREEN; TEEUWEN, 2010, p. 7).

¹³ Dentro da crença do *shintō*, há dois principais livros sagrados, sendo eles o *Nihon Shoki* (720) e *Kojiki* (712) (BREEN; TEEUWEN, 2010, p. 28). De acordo com Breen e Teeuwen (2010) “*Kojiki* é um tesouro de temas mitológicos, nome, referências inexplicáveis e becos sem saída. [...] Claramente, o trabalho apresenta uma pequena porção de um corpo de materiais muito maior, que teria sido compactado em uma narrativa com um único enredo abrangente: o estabelecimento da dinastia divina no Japão.” Já o “*Nihon Shoki* expressa a mesma mensagem, mas difere radicalmente do *Kojiki* em três aspectos. Primeiro, *Nihon Shoki* segue o modelo chinês de histórias da dinastia mais fielmente do que o *Kojiki*, ambos em linguagem e formato [...] Segundo, *Nihon Shoki* lista várias diferentes versões dos vários episódios da estória [...] A maior diferença conspícua é que o *Nihon Shoki* omite quase que inteiramente o conto de *Ōkuninushi*. *Nihon Shoki* parece menos interessado em dar crédito para as deidades terrenas do que o *Kojiki*, e foca ainda mais estreitamente na dinastia divina dos imperadores de Yamato” (BREEN; TEEUWEN, 2010, p. 29-30). No original: “*Kojiki* is a treasure trove of mythological motifs, names, unexplained references, and dead ends. [...] Clearly, the work presents a small portion from a much larger body of material, which has been compressed into a narrative with a single over-arching plot: the establishment of a heavenly dynasty in Japan.” “*Nihon Shoki* conveys the same message but differs radically from the *Kojiki* in three aspects. First, *Nihon Shoki* follows the model of Chinese dynasty histories much more faithfully than *Kojiki*, both in language and format. [...] Secondly, *Nihon Shoki* lists many different versions of the various episodes of the story [...] The most conspicuous difference is that *Nihon Shoki* omit nearly the entire tale of *Ōkuninushi*. *Nihon Shoki* appears less interested in giving credit to the earthly deities than *Kojiki* and focuses even more narrowly on the heavenly dynasty of the Yamato emperors”.



torno do *shintō*. Em especial, destacamos os apontamentos do autor de que o livro foi redigido em chinês, provavelmente por monges budistas, assim como a origem do termo *shintō* ter nascido de um jargão budista, para nomear uma série de práticas religiosas não budistas, e diferenciá-las do budismo dentro do Japão. Essa série de práticas religiosas avulsas, posteriormente nominadas de *shintō*, foi tomada como a religião mais antiga do território japonês pela Escola de Mito, oferecendo certa ilusão de unidade de sentido.

Dessa forma, considerando a leitura de Kuroda e Teeuwen, o *shintō*, assim como diversos outros aspectos culturais japoneses, encontram-se ligados à cultura chinesa. É possível destacar alguns atributos religiosos do budismo e do pensamento confucionista. Durante o século XIX, tendo em vista a constituição da definição clássica de *shintō* construída pela Escola de Mito, a rejeição do sincretismo entre as duas religiões resultou em dois movimentos, o *Haibutsu Kishaku* e o *Shinbutsu Hanzenrei*. Ambos os movimentos tinham como objetivo a separação dos elementos budistas explícitos no *shintō*, sendo o *Haibutsu* considerado como um movimento social, enquanto o *Shinbutsu*, uma medida governamental (MARRA, 2014; JANSEN, 2002, p. 351).

O *Haibutsu Kishaku* se originou da insatisfação popular em relação ao budismo, devido ao grande poder político, econômico e religioso que a religião obteve entre os séculos, e excepcionalmente durante o período Tokugawa com o sistema *danka*. Esse sistema era baseado em um benefício mútuo entre a religião e o governo, em que a partir do mecanismo de afiliação das famílias, e patrocínio para com os templos regionais, o *bakufu* implementou os registros nos templos como meio para monitorar a população e reforçar a proibição do cristianismo no Japão (MASAHIDE, 1991, p. 382-385).

Durante o período Meiji, em vista das mudanças nos *slogans* do país, indo de o “espírito japonês combinado com habilidades chinesas” para o “espírito japonês, combinado com a tecnologia ocidental” (MARRA, 2014, 175), juntamente com a insatisfação dos *daimyō* pela influência da religião muitas vezes ultrapassar a de alguns governos regionais, houve a emergência



do movimento de destruição do budismo (*Haibutsu Kishaku*). Suas consequências variaram entre a destruição de templos, imagens e objetos sagrados, até a destituição de monges que tiveram que retornar à vida secular e finalmente a substituição de templos por santuários *shintō* (JANSEN, 2002, p. 351).

A destruição que o movimento proporcionou foi relevada, ao menos nos primeiros anos, pelo governo Meiji, que tinha como objetivo ressaltar o *shintō* como religião oficial do Estado. Por essa razão, foi instituída a medida do *Shinbutsu Hanzenrei*, sendo que essa foi a tentativa de separação do sincretismo entre o budismo e o *shintō*. Dentre as maneiras para gerar essa separação, destacamos o estabelecimento do Jingikan (Concílio de Assuntos dos Kami) em 1868 com o objetivo de “unir os ritos e o governo” de acordo com as ideias propostas pelo *Kokugaku* (JANSEN, 2002, p. 351). Ou seja, promovia-se a união entre o *shintō* e o governo japonês, colocando essa religião em local de destaque, em contraposição ao espaço institucional ocupado pelo budismo durante o período Tokugawa¹⁴.

Todavia, tanto o *Shinbutsu Hanzenrei* quanto o *Haibutsu Kishaku* não tiveram uma duração extensa em Meiji. Em meados de 1870, a reabertura do Japão para o mundo, a chegada de estrangeiros e certa pressão internacional em torno da liberdade religiosa fizeram com que as medidas de destituição e “destruição” do budismo a favor do *shintō* tivessem um certo declínio. Ainda assim, as medidas, em conjunto com o sentimento de desigualdade perante o budismo que se estendiam desde o final do século XVIII, proporcionaram ao *shintō* um maior estabelecimento no território japonês, com os novos santuários que foram construídos e por algumas das divindades do sincretismo com o budismo que havia nos santuários serem

¹⁴ O Concílio acabou em 1872 e em seu lugar foi estabelecido o Kyōbushō (Ministério da Doutrina) que, em 1900, foi substituído pelo Escritório de Santuários (Jinja Kyoku), que gerenciava o *shintō* especificamente, e o Escritório de Religiões (Shūkyō Kyoku), que gerenciava os templos budistas, igrejas católicas e outras novas religiões (MULLINS, 2017, p. 230-231). A política buscava alinhar o país ao princípio da Liberdade Religiosa. No entanto, o *shintō* foi mantido como religião de Estado sob a aparência de rito cívico.



declarados como pertencentes ao *shintō* (JANSEN, 2002, p. 353). Porém, o intuito de separação nunca surtiu o efeito desejado pelo governo Meiji (JANSEN, 2002, p. 355).

Para além da divergência entre as religiões e enaltecimento do *shintō* que foi promovido durante o período Meiji, houve outras reformulações no país com o intuito de unificação da nação, principalmente, relacionadas à imagem do Imperador e ao *shintō*. Uma delas, que desencadeou uma série de outros eventos, teve início em meados de 1880 com a reorganização das propriedades de terra, ou seja, a união de aldeias a uma vila administrativa. Ann Waswo (2008, p. 544, tradução nossa) indica que “as antigas vilas não se fundiram completamente com o novo [modelo de vilas]”¹⁵, ainda assim, apesar do estranhamento entre os novos residentes dos povoados, a iniciativa do governo proporcionou uma rede de comunidade dentre esse novo rearranjo¹⁶. Para além da unificação do território, nesse período foram instaurados o novo sistema educacional e o Edito Imperial de Educação (*Kyōiku Chokugo*), assim como o processo de alistamento militar (WASWO, 2008, p. 544).

O Edito Imperial de Educação, de acordo com Leonardo Luiz (2019), pode ser “analisado como um documento em que os princípios da crença com base no xintoísmo de Estado foram ressignificados para atender a um modelo de Estado-nação moderno e que serviu como um discurso nacionalista” (LUIZ, 2019, p. 84). A partir de 1890, ano de sua publicação, tornou-se obrigatório que todas as escolas do território japonês possuíssem uma cópia do Edito, que a mantivessem como objeto sagrado e executassem a leitura do mesmo uma vez ao ano em uma assembleia formal para o corpo

¹⁵ No original: “The new villages did not merge completely into the new”.

¹⁶ Embora houvesse um senso de comunidade entre os residentes das vilas unificadas, especialmente entre aqueles com menores influências, ainda existia uma hierarquia de acordo com o poder aquisitivo das famílias, assim como diretos a posições políticas dentro das comunidades. Isso posteriormente gerou uma série de atritos entre os fazendeiros e residentes das vilas, principalmente após a Guerra Russo-Japonesa (1904-1905), quando fazendeiros de menor *status* retornaram da guerra com maiores condecorações que aquelas dos fazendeiros influentes de suas regiões (WASWO, 2008, p. 545-588).



estudantil (WASWO, 2008, p. 563). Além disso, a vivência no serviço militar promoveu a imersão dos soldados nas ideologias nacionalistas do governo, como a lealdade ao imperador. Como indica Waswo, “[...] a doutrinação que alistados recebiam no exército e na marinha trouxe um foco mais nítido a uma identificação passiva com o Estado e à vaga concepção de si próprios como súditos do imperador que eles haviam adquirido na escola”¹⁷ (WASWO, 2008, p. 563, tradução nossa).

No entanto, essas novas oportunidades oferecidas pelo governo, em especial o alistamento militar, geraram uma resistência e insatisfação entre os fazendeiros locais de maior poder aquisitivo e político e esses soldados condecorados. Tendo em vista isso, o governo, em conjunto com o Ministério dos Assuntos Internos, promoveu uma alteração nas políticas direcionadas às regiões rurais (WASWO, 2008, p. 569-570, tradução nossa)¹⁸. O Ministério, juntamente com o Ministério da Agricultura e Comércio, adotou uma nova abordagem baseada em políticas sociais, assim organizando o Movimento de Melhoramentos Local (*Chihō Kairō Undō*) que tinha o objetivo de promover o autogoverno local, como também a inclusão dessas comunidades no sistema “embrionário” de comunidade nacional (IMAZUMI, 2013, p. 27). Ou seja, as “vilas administrativas eram para ser transformadas de combinações de aldeias indisciplinadas em significativos centros de vida local”¹⁹ (WASWO, 2008, p. 571-572, tradução nossa).

¹⁷ No original: “The indoctrination that conscripts received in the army and navy brought into sharper focus the passive identification with the state and the vague conception of themselves as the emperor’s subjects that they had acquired in school”.

¹⁸ Em relação às cidades, Waswo aponta que, “embora não ignorando as cidades japonesas, esses oficiais [burocratas civis e militares] concluíram que a zona rural merecia atenção em primeiro lugar, pois era lá que 80% da população estava localizada, habitando um ambiente que ainda era relativamente intocável pela ‘influência nociva da civilização’. Ao promover a saúde material e espiritual da zona rural, eles acreditavam que o bastião contra a ruptura social poderia ser mantido” (WASWO, 2008, p. 570, tradução nossa). No original: “Though not ignoring Japan’s cities, these officials concluded that the countryside merited attention first and foremost, for it was there that 80 percent of the population was located, inhabiting an environment as yet relatively untouched by ‘the baneful influences of civilization’. By promotion the countryside’s material and spiritual health, they believed that a bulwark against social disruption could be maintained”.

¹⁹ No original: “Administrative villages were to be transformed from unruly combinations of hamlets into meaningful centers of local life”.



Dentre as novas medidas para substituir a rede de comunidades entre as aldeias para o novo *slogan* do Ministério, “comunidade em serviço da nação” (*Kokka no Tame no Kyōdōtai*), uma campanha foi lançada com o propósito de “eliminar o máximo possível de santuários independentes das aldeias”²⁰ (WASWO, 2008, p. 572, tradução nossa). A meta era substituir os antigos santuários locais por um santuário central, este:

Não iria somente servir como símbolo da vida coletiva das vilas como um todo, mas também representar, por meio de cerimônias e vínculos administrativos com santuários nacionais no sistema emergente do *shintō* de Estado, a relação ideal entre comunidades locais e o Estado. (WASWO, 2008, p. 572, tradução nossa)²¹

As redes de comunidades criadas no final do período Meiji dentro das aldeias se apresentaram como obstáculo para o governo e o Ministério em sua tentativa de propagar uma unidade nacional, assim como a lealdade ao Estado e ao Imperador. Diante deste cenário, o Ministério tomou interesse particular pelos grupos de jovens (*wakamonogumi*). Esses grupos, sob vigilância dos líderes das comunidades, perante o Ministério, destacavam-se como uma faca de dois gumes. De um lado, o grupo era encarregado de uma variedade de tarefas ligadas a suas comunidades, como, por exemplo, patrulha nas ruas para identificar incêndios ou assaltos ou simplesmente o trabalho comunitário nas terras comunais das aldeias e vilas, ou seja, para o Ministério, “encorajando as virtudes tradicionais do trabalho árduo e serviço”²²(WASWO, 2008, p. 573, tradução nossa). Por outro lado, a ligação e a liderança direta dos líderes de comunidades sobre esses grupos indicavam uma perpetuação do paroquialismo que o Ministério estava tentando eliminar.

²⁰ No original: “eliminate as many independent hamlet shrines as possible”.

²¹ No original: “Would not only serve as a symbol of the corporate life of the village as a whole but would also represent, by means of ceremonial and administrative linkages with national shrines in the emerging system of the state *shintō*, the ideal relationship between local communities and the state”.

²² No original: “encouraged the traditional virtues of hard work and service”.



A partir do potencial que esses grupos demonstravam, o Ministério, em conjunto com o Ministério da Educação, buscou meios para unir os grupos de jovens ao seu *slogan*, “comunidade em serviço da nação”, assim como na chamada “Teoria do santuário como centro da comunidade” (Jinja Chūshin Setsu). A incorporação foi concretizada sob a liderança de Tazawa Yoshiharu, defensor dos grupos e da educação para os jovens, que proporcionou a união desses grupos regionais do território para a construção do Meiji Jingu de 1919 a 1922 e, posteriormente, a fundação de um grupo de jovens nacional (IMAIZUMI, 2013, p. 25-27). Dessa forma, o Ministério se destacou em diversas etapas, medidas e instituições que posteriormente auxiliaram ou foram diretamente ligadas ao processo de construção do Meiji Jingu, nos direcionando, por fim, à morte do Imperador Meiji e de que maneira seu santuário foi planejado²³.

2. A idealização de uma era

Como apresentado, a entrada do Japão na modernidade se deu com diversas conturbações, tanto nacionais quanto internacionais. Ao mesmo tempo, foi um período de desenvolvimento e estruturação de seu alicerce religioso. Nesse processo, ao colocar o Imperador Meiji no centro da arquitetura política e religiosa do Japão, sua morte se mostrou um risco para a frágil estabilidade do país. Como Fujitani (1996) aborda, a enfermidade nos

²³ Apesar de tentarmos compreender a linha de motivações da construção do Meiji Jingu ligadas ao nacionalismo japonês e o *shintō* de Estado, é importante lembrarmos que estas não eram as únicas motivações que as impulsionaram. O vasto número de instituições e comitês que auxiliaram na composição do Meiji Jingu demonstram a variedade de prioridades que cada uma representava. Como Imaizumi indica: “Qualquer interpretação única de um processo com ideias deve falhar em elucidar a substância de uma forma ideológica em particular; qualquer razão específica para a criação do santuário Meiji poderia facilmente cobrir um espectro completo de posições e motivações que foram baseadas no ‘ajuste’, ou falta de ‘ajuste’, de múltiplos elementos. (IMAIZUMI, 2013, p. 31). No original: “Any single interpretation of a process concerned with ideas must fail to elucidate the substance of a particular ideology form; any specific reason for the creation of Meiji shrine could easily have covered an entire spectrum of positions and motivations that were based upon the ‘fit’, or lack of ‘fit’, of multiple elements”.



Últimos anos de vida do Imperador demonstrava a mortalidade de um suposto deus:

Enquanto a mortalidade do Imperador se tornou cada vez mais óbvia, os homens mais influentes do governo e o Ministério da Casa Imperial se preparavam para o espetáculo funerário que seria necessário para superar a maior crise simbólica do regime [...]. Mas agora o Imperador, a incorporação do bem-estar nacional, estava morto e somente uma celebração de suas conquistas não poderia sustentar a ideia da imutabilidade da nação. Como alternativa, as elites governantes acreditavam que um funeral imperial requiritava a demonstração pública da grandeza e profundidade do passado imperial e, conseqüentemente, do japonês (FUJITANI, 1996, p. 147-148, tradução nossa)²⁴.

Nesse sentido, o procedimento fúnebre do Imperador se diferenciou em alguns aspectos em comparação a seus antecessores (FUJITANI, 1996, p. 145-154). Essa divergência ocorreu devido às mudanças do período como a Reforma Meiji, e, principalmente, pela desvinculação do budismo com a família Imperial, o que levou à cautela da elite governante e da Casa Imperial em relação à conjuntura.

Fujitani indica que a decisão se iniciou com a necessidade da dissociação dos "corpos", ou seja, a matéria mortal e o espírito imortal do Imperador. O autor acrescenta que "somente com a separação clara dos dois aspectos, ou 'corpos', do Imperador Meiji é que poderia ser dado para o novo centro político fabricado um senso de permanência para além do seu tempo de vida" (FUJITANI, 1996, p. 145-146). O corpo físico do Imperador, após seu falecimento no dia 30 de julho de 1912, permaneceu no Palácio Imperial até o dia de seu enterro. Durante esse período, Fujitani aborda que:

²⁴ No original: "As the mortality of the emperor became ever more obvious, the highest men in the government and in the Imperial Household Ministry prepared for the spectacular funeral that would be necessary to overcome the regime's greatest symbolic crisis [...]. But now the emperor, the embodiment of national well-being, was dead and a celebration of his accomplishments alone could not sustain the idea of the nation's immutability. Instead, the governing elites believed that an imperial funeral required the public demonstration of the greatness and depth of the imperial and hence the Japanese past".



De 31 de julho até 13 de agosto, o Imperador permaneceu misteriosamente vivo mesmo após o anúncio público de sua morte. Foi reportado que seu 'semblante divino permaneceu inalterado de quando ele ainda estava vivo', e dentro do salão do palácio, temporariamente chamado de *shinden*, senhoras da corte de alto escalão continuavam a tratá-lo com suas três costumeiras refeições ao dia. De 13 de agosto até o seu funeral e enterro seu cadáver permaneceu na Sala do Trono, agora temporariamente chamado de *hinkyu* [...]. Portanto durante este período o imperador não estava completamente morto nem inteiramente vivo; ele passou por um estágio ambíguo²⁵ (FUJITANI, 1996, p. 146, tradução nossa).

Já seu "corpo imortal" seguiu a mesma ritualização que ocorrera com a Imperatriz Dowager Eishō em 1897, descrito pelos autores (GILDAY, 2000, p. 290; FUJITANI, 1996, p. 152). O Imperador Meiji procedeu com o estabelecimento de uma tábua mortuária (*goreiji; mitamashiro*), guardada temporariamente no santuário do Palácio Imperial. De acordo com Gilday:

O falecimento da Imperatriz Dowager Eishō proporcionou a ocasião para a produção de um exemplo adequadamente ambíguo "para o futuro" de um funeral simples, porém digno, projetado para "reminiscente" dos ritos realizados pelos membros da família imperial durante séculos, embora com um envolvimento mais óbvio budista decididamente privado e em segundo plano²⁶ (GILDAY, 2000, p. 291, tradução nossa).

²⁵ No original: "From July 31 to 13 August, the emperor remained mysteriously alive even after the public announcement of his death. It was reported that his 'godly countenance remained in every respect unchanged from when he was still alive', and inside the palace hall, temporarily called *shinden*, high-ranking court ladies continued to treat him to his customary three meals a day. From 13 August until his funeral and interment the corpse remained in the Throne Room, now temporarily called *hinkyu* [...]. Thus during this period the emperor was neither completely death nor wholly alive; he passed through an ambiguous stage".

²⁶ No original: "Empress Dowager Eishō's demise provided the occasion to produce a suitably ambiguous example 'for the future' of a simple yet dignified funeral designed to be 'reminiscent' of the rites carried out for members of the imperial family for centuries, albeit with more obvious Buddhist involvement decidedly private and in the background".



E Fujitani complementa, que:

Nestes ritos os ritualistas da corte tomaram o lugar dos monges budistas e as próprias obséquias teriam sido em estilo *shintō*, completada com oferenda de ramos sagrados de *tamagushi* e a leitura da oração *shintō norito*²⁷ (FUJITANI, 1996, p. 152, tradução nossa).

Portanto, a única diferença entre os dois procedimentos se dá no local de enterro de ambos, sendo que a Imperatriz teve seu sepultamento no templo *Sennyuji*²⁸ em Quioto, mantendo uma ligação com os ritos budistas. Enquanto o Imperador Meiji teve sua sepultura em Fushimi Momoyama Ryo, se desassociando dos preceitos budistas, ao mesmo tempo em que mantendo uma certa “tradição” com a antiga capital de Quioto, como Fujitani indica:

Eventualmente, essa crença necessitou que a cerimônia fosse levada novamente para Quioto, o ponto da paisagem nacional que melhor representava o atual regime ligado à antiguidade remota e, por fim, a um lugar invisível anterior ao tempo²⁹ (FUJITANI, 1996, p. 148, tradução nossa).

Ao compreendermos a simbolização que foi construída em torno da morte e enterro do corpo físico do imperador, seu santuário passou por um processo de idealização semelhante. O intuito era representar esta mesma modernidade do período Meiji e simultaneamente remeter a um passado longínquo e da “grandiosa antiguidade da linhagem imperial”³⁰ (FUJITANI, 1996, p. 148, tradução nossa).

Essa tarefa ficou sob responsabilidade de três figuras centrais, sendo todos membros tanto do Comitê de Viabilidade de Santuário quanto do Escritório de Fundação do Meiji Jingu (*Meiji jingu zōeikyoku*): o arquiteto Chuta

²⁷ No original: “In those rites court ritualists had taken the place of Buddhist priests and the obsequies themselves had been *Shintō* in style, complete with offerings of sacred *tamagushi* sprigs and the reading of *shintō norito* prayers”.

²⁸ Antigo mausoléu da Casa Imperial (FUJITANI, 1996, p. 152).

²⁹ No original: “Eventually, this belief necessitated taking the ceremonies back to Kyoto, the point on the national landscape that best represented the current regime's link to remote antiquity and ultimately to an invisible place before time”.

³⁰ No original: “great antiquity of the imperial line”.



Itō (1867-1954), o doutor em silvicultura Seiroku Honda (1866-1952) e o doutor em literatura Naokazu Miyaji (1866-1949). Cada um deles foi responsável por desenvolver as características que o Meiji Jingu iria possuir, assim como representar a imagem do imperador que seria cultuado, bem como a era que nomeia. Como Imaizumi (2013, p. 31, tradução nossa) indica, “eles implementaram diferentes modos de conhecimento para compreender a tradição dos santuários, e finalmente produziram os componentes físicos do santuário: sua arquitetura, floresta e ornamentos, respectivamente”³¹.

No entanto, antes de adentrarmos nas características do Meiji Jingu, iremos, de maneira simplificada, explanar quais elementos normalmente compõem um santuário, como também as diferenciações em nomenclaturas que podem possuir.

Um santuário *shintō* geralmente é composto pelo salão principal (*honden*, tópico 3 da Figura 1), salão de oração (*haiden*³², tópico 3 da Figura 1), o caminho (*sado*³³, pode ser observado na Figura 1, sendo a caminhada entre o *torii* de entrada até o *haiden*), a passagem de entrada (*torii*³⁴, tópico 1 da Figura 1) e fonte de água e vasilha (*temizusha*, tópico 2 da figura 1) (CALI;

³¹ No original: “They employed different modes of knowledge for understanding shrines tradition, and finally produced the physical components of the shrine: its architecture, forest, and regalia, respectively”.

³² “O salão de adoração ou oração, o qual é frequentemente a estrutura mais proeminente quando se entra o terreno do santuário. Se posiciona imediatamente à frente do *honden*, sendo normalmente maior – obscurecendo assim à visão [do *honden*]. O edifício é usado para cerimônias e adoração ao *kami* do santuário. É também o local onde os visitantes se engajam em rituais em conjunto com o sacerdote” (CALI; DOUGIL, 2013, p. 34). No original: “The hall of worship or oratory, which is often the building that is the most prominent when entering the shrine grounds. It stands immediately in front of the *honden* and is usually larger – thereby obscuring the view. The building is used for ceremonies and worship of the shrine’s *kami*. It is also the place where visitors engage in rituals in conjunction with a priest”.

³³ “O caminho que dirige até o santuário central e através do terreno do santuário. Usualmente começando pelo primeiro *torii* e acabando no *haiden*” (CALI; DOUGIL, 2013, p. 33). No original: “The path that leads to the main shrine and through the shrine grounds. Usually beginning from the first *torii* and ending at the *haiden*”.

³⁴ “Um *torii* marca um local como sagrado. Se localiza na frente de um santuário, ou em sua fronteira, ou dentro do seu terreno. É um tipo de passagem com dois pilares, arredondados ou quadrados, verticais. E uma ou duas vergas cruzando o topo dos pilares” (CALI; DOUGIL, 2013, p. 33). No original: “A *torii* marks a place as Sacred. It stands in front of the Jinja, or bordering it, or within the grounds. It is a kind of gate with two vertical round or squared pillars. One or two horizontal lintels cross the top of the pillars”.



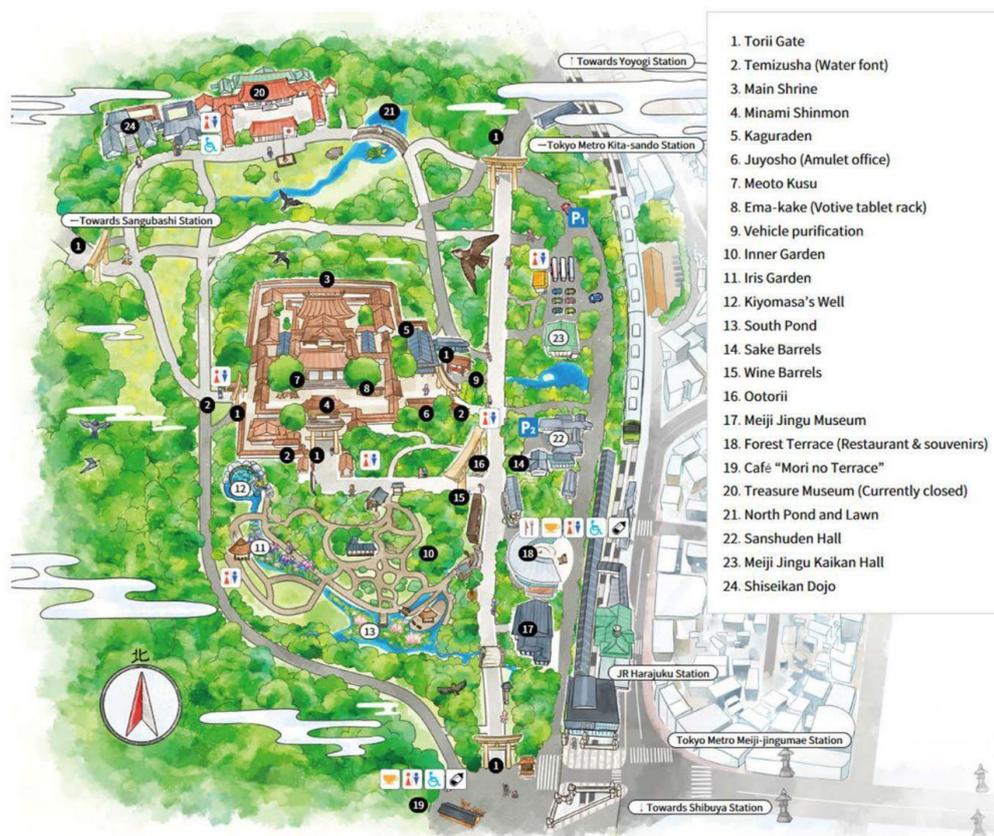
DOUGIL, 2013, p. 32). O *honden* seria a estrutura mais importante do santuário, constituindo o local onde os objetos sagrados (*goshintai/mitamashiro*) são alojados, assim como onde o *kami* do santuário supostamente reside ou descende (CALI; DOUGIL, 2013, p. 34). Cali e Dougil também acrescentam que:

Eles podem ser em um dos inúmeros estilos tradicionais ou qualquer uma de suas variações. Apesar de santuários serem distintos de templos budistas, existem estilos arquitetônicos que incorporam aspectos de ambos. Anterior ao período Meiji, grandes complexos que combinavam santuários e templos eram comuns, no entanto, atualmente eles são entidades separadas. Eles muitas vezes ficam lado a lado, e pequenos santuários ocasionalmente são encontrados em terrenos de templos³⁵ (CALI; DOUGIL, 2013, p. 32-33, tradução nossa).

No quesito de nomenclaturas, um santuário pode ser denominado dependendo do *kami* que é cultuado, de sua localidade e de seu *ranking* de importância. Como exemplo, temos o santuário de Inari, nomeado a partir de um *kami*; os santuários de Ise ou Izumo, nomeados a partir da denominação do local. Em relação ao *ranking* e tipo, o nome do santuário apresenta um sufixo, *sha* ou *miya*, sendo *Taisha* (primeiro *rank*), *Chusha* (segundo *rank*) e *Shosha* (terceiro *rank*). *Miya*, relativo ao tipo de santuário, podem variar como em *yamamiya* (santuário da montanha) ou *ichinomiya* (primeiro santuário de uma província) (CALI; DOUGIL, 2013, p. 33). No entanto, a nomenclatura mais relevante para nós é o *jingu*, utilizado somente para santuários que possuem relação com a Casa Imperial. Temos como exemplos o próprio Meiji Jingu, o Ise Jingu e o Heian Jingu (CALI; DOUGIL, 2013, p. 33).

³⁵ No original: "They may be in one of a number of traditional style or any number of variations. Although shrines are distinct from Buddhist temples there are architectural styles that incorporate aspects of both. Before the Meiji period, large complexes combining shrines and temples were common, but now they are separate entities. They often stand side by side, and small shrines are sometimes found on temple grounds".

Figura 1 - Mapa do santuário Meiji



Fonte: MEIJI JINGU, 2023, s. p. 36.

Dentro da idealização do Meiji Jingu, houve o destaque para três aspectos de sua estrutura: sua "floresta sagrada" (*chinju no mori*), arquitetura e seus objetos sagrados, como mencionado. Honda foi o responsável pelo planejamento da paisagem que compõe o santuário, sendo ele um silvicultor que "estudou no exterior e criou mais de 100 parques, incluindo o Parque

³⁶ Para melhor compreensão e visibilidade das informações dispostas na imagem, utilizaremos como referência o mapa mais recente do santuário. No entanto, ressaltamos que tais estruturas, como, por exemplo, o café, o restaurante, os museus e o *dojo*, não compunham o terreno na periodização proposta neste trabalho.



Hibiya, o primeiro no estilo ocidental (*seyō kōen*) do Japão"³⁷ (IMAIZUMI, 2013, p. 34, tradução nossa).

O conceito de “floresta sagrada” foi provavelmente uma construção daquele período, como indica Aike P. Rots (2015). A definição desse espaço físico e discursivo que diferencia a paisagem sagrada das demais rurais e urbanas tinha em vista a necessidade de manter os recursos para os santuários e templos “tornando um assunto tabu, cuja violação (como exemplo, roubo da madeira) levaria a punição divina”³⁸ (ROTS, 2015, p. 219, tradução nossa). Atualmente o termo *chinju no mori* não se refere somente a esse espaço físico, dadas as iniciativas ecológicas que começaram a ser desenvolvidas proeminentemente a partir de 1990. Com a reestruturação do *shintō* no pós-guerra, as florestas que compõe os santuários “adquiriram uma significação simbólica estendendo-se muito além de floresta ecológica” (ROTS, 2015, p. 219). Rots aponta que:

Representando continuidade espiritual, ecológica e cultural entre o presente e o passado antigo imaginado (e, se bem preservado, o futuro), o bosque do santuário passou a ser visto como ponto focal número um de uma comunidade local – tanto fisicamente, como um local de encontro, e centro de atividades culturais e comerciais, como simbólica, significando coesão social e pertencimento espacial³⁹ (ROTS, 2015, p. 219).

O terreno designado para o santuário pertencia a um *daimyō*, que foi desapropriado pelo governo e no local foi construído o Jardim Imperial Yoyogi, onde o Imperador Meiji ordenou a inclusão do “Jardim de Íris (tópico 11 da Figura 1), flor amada da Imperatriz, que ainda existe juntamente com um lago

³⁷ No original: “studied forestry abroad and created over 100 parks, including Hibiya Park, the first in the Western style in Japan”.

³⁸ No original: “and make it subject of taboo, the violation of which (for example, stealing timber) would lead to divine retribution”.

³⁹ No original: “Representing spiritual, ecological, and cultural continuity between the present and imagined ancient past (and, if preserved well, the future), the shrine grove has come to be seen as the number one focal point of a local community – both physical, as a meeting place, and center of cultural and commercial activities, and symbolic, signifying social cohesion and spatial belonging”.



e casa de chá, que precediam o santuário"⁴⁰ (CALI; DOUGIL, 2013, p. 76, tradução nossa). Em conjunto ao planejamento de uma segunda área de jardim, que atualmente compreende o jardim interno (tópico 10 da Figura 1), Honda recebeu aprovação em 1914, na 8ª reunião do Comitê de Viabilidade, em seu projeto para estudar o solo do terreno e, somente depois, determinar que tipo de paisagem a floresta iria ter. O objetivo inicial do silvicultor era formar a floresta com aspecto natural, com característica solene, sagrada e autossustentável, ou seja, capaz de se autorreproduzir em uma expectativa de até 100 ou 200 anos (IMAIZUMI, 2013, p. 35).

Após a realização dos estudos, foi averiguado que as árvores da espécie carvalho seriam as mais apropriadas para o local (a área florestal também conta com cerca de 245 espécies e parte delas foram doações de várias regiões japonesas (CALI; DOUGIL, 2013, p. 76; MEIJI JINGU, 2023), devido ao melhor desenvolvimento com relação ao tipo de solo da região. De início, a floresta era composta majoritariamente de pinheiros, que dariam suporte para o crescimento das árvores de carvalho, enquanto ainda não atingissem o ponto de autossustentabilidade. Atualmente, o carvalho compõe a maior parte da área florestal do Santuário. De acordo com os estudos sobre a percepção da floresta do santuário atualmente, conduzida por Yosuke Mizuuchi e Kazuhiko W. Nakamura (2020), a floresta é percebida pelos visitantes do santuário como sublime, o que mostra que o resultado do projeto de Honda teria sido atingido, assim como sua perspectiva de autossustentação, que chegou ao marco de 100 anos em 2020. Eles concluem em sua pesquisa que:

⁴⁰ No original: "Iris Garden, a flower beloved of the empress, which still exists together with a pound and teahouse that preceded the shrine".



Verificou-se que o tamanho das árvores foi um dos fatores mais importantes da condição espacial da floresta que forneceu um senso de sublimidade. [...] No entanto, a sublimidade do Meiji Jingu não foi somente ligada à floresta, mas também aos edifícios artificiais, tais como o salão de culto e o *torii*, portanto, é importante tanto para manter a harmonia entre a floresta e os edifícios quando planejado para manter uma floresta tão sublime⁴¹ (MIZUUCHI; NAKAMURA, 2020, p. 10, tradução nossa).

A proposta de harmonia entre o espaço natural e artificial também foi um aspecto estudado por seus idealizadores, em especial o arquiteto Chuta Itō, o responsável por esse componente. De acordo com Alice Y. Tseng (2012, p. 157), Itō era reconhecido entre seus pares por sua habilidade em possuir uma visão histórica e amplitude técnica para executá-la, como também dotado de proficiência técnica em diversos estilos arquitetônicos. A autora indica que:

O mais revelador na fluidez dos interesses e conhecimento de Itō foi a rápida sucessão de seu projeto de graduação, uma catedral gótica, em 1892, e seu primeiro projeto, um santuário *shintō*, em 1895. Em um comparativo, eles revelam uma ainda maior extraordinária, e talvez inigualável, habilidade: um entendimento histórico e capacidade técnica de delinear com credibilidade esses estilos de construções formal e estruturalmente distintos, um no estilo eclesiástico francês do século XIII, e outro no estilo de palácio Sino-Japonês do século VIII⁴² (TSENG, 2012, p. 157, tradução nossa).

⁴¹ No original: "the size of the trees was found to be the most important spatial condition of the forest that provided a sense of sublimity. [...] However, the sublimity of the Meiji Jingu was not only related to the forest, but also to the artificial buildings such as the worship hall and torii, so it is important to maintain the harmony between the forest and buildings when planning to keep the forest as sublime".

⁴² No original: "Most telling of the fluidity of Itō interest an knowledge was the quick succession of his graduation project, a Gothic cathedral, in 1892, and his first project, a Shinto Shrine, in 1895. As a pairing, they reveal an even more extraordinary, and perhaps unequal, ability: the historical insight and technical breadth to credibly delineate such formally and structurally distinct building styles, one in the thirteenth-century French ecclesiastic style and the other in eighth-century Sino-Japanese palace style".



Tendo em vista a habilidade de Itō, a determinação de qual estilo arquitetônico o santuário Meiji assumiria foi uma das questões mais importantes desse processo. Itō de início sugeriu desenvolver um novo estilo arquitetônico para o Meiji Jingu. No entanto, a ideia foi logo abandonada pelo arquiteto e contestada pelos membros do Grupo Consultivo que se preocupavam com quais aspectos do “espírito” do período Meiji deveriam transparecer na arquitetura do santuário (IMAIZUMI, 2013, p. 33). Após a desistência de um novo estilo, alguns outros foram considerados como o *Taisha Zukuri*⁴³, que pode ser observado no santuário de Izumo. Entretanto, o estilo foi descartado por ser muito antigo, assim como o *Shinmei Zukuri*⁴⁴, utilizado no Santuário de Ise, não foi adotado devido à antiguidade do estilo e por ser considerado inadequado para a floresta de carvalhos com que iria contrastar (IMAIZUMI, 2013, p. 32). O estilo arquitetônico que, portanto, prevaleceu foi o *Nagare Zukuri* (Figura 2), “este é provavelmente o estilo mais comum de construção de *honden*, encontrado ao longo de todo país”⁴⁵(CALL; DOUGIL, 2013, p. 42, tradução nossa). Imaizumi (2013) indica que a decisão de Itō se deu, pois:

Para Itō, o gosto ‘genuíno’ japonês do *Nagare Zukuri* ‘adaptava e coordenava mais adequadamente o estilo chinês’. [...] Sua experiência na Ásia convenceu Itō que, ao juntar firmemente a cultura japonesa a esta mais ampla identidade oriental, a tradição japonesa, e, portanto, sua arquitetura, poderiam ser expressas em contraste a identidade ocidental⁴⁶ (IMAIZUMI, 2013, p. 34, tradução nossa).

⁴³ *Taisha Zukuri* é “um tipo de construção de *honden* [salão principal] que provavelmente deriva da casa do chefe da vila, que era responsável por executar os ritos para o *kami*. O estilo básico é considerado um dos mais antigos tipos de construção [de santuários]” (CALL; DOUGIL, 2013, p. 42). No original: “a type of *honden* building that probably derived from the house of the village headman, who was responsible for performing rites for the *kami*. The basic style is considered one of the oldest building types”.

⁴⁴*Shinmei Zukuri* é “um tipo de construção de *honden* associado com os armazéns de arroz e datado do período Yayoi.” (CALL; DOUGIL, 2013, p. 41). No original: “A type of *honden* construction associated with the rice storehouse and dating from the Yayoi period”.

⁴⁵No original: “this is probably the most common style of *honden* construction, found all around the country”.

⁴⁶No original: “For Itō the ‘genuine’ Japanese style taste of *Nagare Zukuri* ‘adapted and coordinated Chinese style most properly’. [...] His experience in Asia convinced Itō that by

Figura 2 - Honden do Meiji Jingu após conclusão de sua construção



Fonte: Reimpressão do “Meiji Jingu Shashinshu”, retirado do livro “Sacred space in the modern city” (KOYOSHA, 1930, s. p apud IMAIZUMI, 2013, p. 33).

A decisão de Itō em utilizar o *Nagare Zukuri* ilustra a preferência do arquiteto em demonstrar a harmonia (*chōwa*) do santuário, “estabelecer uma visão ‘nativa’ da arquitetura japonesa”⁴⁷ (IMAIZUMI, 2013, p. 34), ao mesmo tempo, se distinguindo de uma identidade ocidental. A preocupação do arquiteto demonstrada em quais elementos deveriam ser ressignificados para manter a coesão entre os fenômenos da era Meiji com seu entorno ficaram evidentes nessa tentativa de evocar a tradição japonesa. O estilo arquitetônico escolhido, apesar de não ser o mais distinto entre as opções levantadas, pode ser compreendido como constante, pois é encontrado em todo país, como também em distância temporal.

linking Japan's culture firmly to this broader Oriental identity, Japan's traditions, and thus its architecture, could be expressed in contrast to Western identity”.

⁴⁷ No original: “establishing a ‘native’ view of Japanese architecture”.



A estrutura do *Nagare Zukuri*, observada na Figura 2, é descrita arquitetonicamente por Cali e Dougil (2013):

O nome significa 'estilo fluido', sendo caracterizado por um assimétrico, curvado para cima, telhado de duas águas. [...] A entrada é sempre no centro na parte que não possui o telhado de duas águas, e o telhado é estendido para além da parede para cobrir a varanda. Ele cria um pórtico de largura completa, às vezes com o adicional de pilares quadrados indo do nível do chão até o telhado estendido para dar suporte ao longo do beiral⁴⁸ (CALI; DOUGIL, 2013, p. 42).

Outros elementos estruturais que podem ser observados na Figura 2 é o *chigi*, adorno em formato de "V" na cumeeira do telhado, uma adição simbólica e característica do *shintō*, que dependendo do corte em sua ponta indica se um *kami* feminino ou masculino reside no santuário. No caso do Meiji Jingu, o *chigi* apresenta um corte vertical, simbolizando a presença de um *kami* masculino, ao invés de um corte horizontal que representa um *kami* feminino (CALI; DOUGIL, 2013, p. 40-41). Assim como o *chigi*, o *katsuogi* que tem a função de manter o peso da cumeeira, que de acordo com o *Kojiki* se tornou elemento decorativo do Palácio Imperial durante o século V e posteriormente se difundiu entre famílias influentes (CALI; DOUGIL, 2013, p. 41).

Ao levarmos em consideração a datação desse estilo arquitetônico, provavelmente desenvolvido durante o período Nara⁴⁹, podemos argumentar que essa decisão foi convergente a uma ressignificação do período Meiji em referência a um longínquo passado glorioso da casa imperial. Essa percepção também se faz clara ao analisarmos o processo de Miyaji, que selecionou os objetos sagrados que seriam venerados no santuário.

⁴⁸ No original: "The name means 'flowing style' and it is characterized by an asymmetric, upward-curving, gabled roof. [...] The entrance is always in the center of the non-gabled side, and the roof there extends well past the wall to cover the veranda. It creates a full-width portico, sometimes with additional square pillars going from ground level up to the extended roof to support it along the eave".

⁴⁹ Informação retirada do glossário disponibilizado pelo Museu Digital da Universidade de Kokugakuin.



Miyaji, de acordo com Imaizumi, havia estudado história nacional na Universidade de Tóquio e, posteriormente, começou a trabalhar no Escritório de Santuários do Ministério dos Assuntos Internos, especializando-se em santuários e preservação de tesouros culturais (IMAIZUMI, 2013, p. 37). O doutor em literatura foi encarregado de selecionar os “objetos sagrados” (*mitamashiro/goshintai*⁵⁰) que o Meiji Jingu iria comportar. Para efetuar essa tarefa, ele se encarregou de reunir a “história correta” dos santuários, assim como recebeu autorização para adentrar os *honden* e documentar os objetos sagrados que eles alojavam (IMAIZUMI, 2013, p. 37).

Enfim, Miyaji determinou que “vestimentas, espadas e espelhos, deveriam ser consagrados no santuário Meiji para refletir a importância desses na história dos santuários japoneses”⁵¹ (IMAIZUMI, 2013, p. 37, tradução nossa). Miyaji também selecionou o estilo de *shinza*⁵² em que esses objetos seriam guardados. Portanto, escolheu a estrutura retangular do *chōdai*, com cortinas drapejadas de cada lado, ao invés do estilo do *takamikura*, que considerava impróprio devido à sua influência chinesa (IMAIZUMI, 2013, p. 37). Miyaji acreditava que o período Heian seria a referência ideal para o Meiji Jingu. Imaizumi enfatiza:

Ele considerou o estilo do período Heian como o “historicamente correto”, em vista que objetos desse período tinham “afastado influências chinesas”. Miyaji considerou o estilo Heian sendo particularmente adequado para um ‘estilo Meiji’ de santuário para se fazer visível o “espírito” do período Meiji. Ambos, Heian e Meiji, para ele, foram períodos de restauração em que e através de que, o Japão poderia refinar sua tradição⁵³ (IMAIZUMI, 2013, p. 37, tradução nossa).

⁵⁰ Goshintai ou Mitamashiro “é o objeto em que o *kami* desce, ou no qual é convidado. O [go]shintai é contido dentro do *honden* e nunca é visto por ninguém a não ser o sacerdote chefe do santuário” (CALI; DOUGIL, 2013, p. 34). No original: “It is an object into which the *kami* has descended, or into it is invited. The *shintai* is contained within the *honden* and is never seen by anyone other than the chief priest of the shrine”.

⁵¹ No original: “garments, swords and mirrors should be enshrined in Meiji shrine to reflect their importance in Japanese shrine history”.

⁵² Local onde os *goshintai* são depositados dentro do santuário interno (*naijin*) no *honden* (CALI; DOUGIL, 2013, p. 34; IMAIZUMI, 2013, p. 37).

⁵³ No original: “He deemed the style of the Heian period to be “historically correct” as items from this period had “dispelled Chinese influence”. Miyaji considered the Heian style to be



A concretização desse espaço e sua representatividade resultaram em uma inauguração com estética semelhante ao funeral do Imperador Meiji. Fujitani afirma que:

Os ritos fúnebres do imperador, e todos seus objetos associados, teriam sido, acima de tudo, espaços mnemônicos que deveriam recobrar, ou mais apto a construir, uma memória de um passado que somente recentemente teria se tornado conhecido de alguma forma pela maioria dos súditos. A crise simbólica que veio com a morte do imperador produziu uma exibição completamente moderna em sua escala imensa e em sua abertura para a visibilização pública, mas tão proporcionalmente de aparência antiquada em sua forma⁵⁴ (FUJITANI, 1996, p. 154, tradução nossa).

O Santuário Meiji, portanto, inaugurado no dia 1º de novembro de 1920, também teve sua parcela de significação atrelada a esse propósito. Foi um evento que teve a duração de três dias, finalizado, portanto, no dia 3 de novembro, contando com diversas cerimônias e atrações para o público. A data se faz notória ao levamos em consideração que 3 de novembro marcava o nascimento do Imperador Meiji. O período foi deliberadamente discutido em diversos aspectos, sendo a própria utilização do nome *post mortem*, para designar sua era, que se tornaria o novo padrão de nomenclatura das próximas (como período Taishō e período Shōwa), como na nomenclatura de seu santuário, desviando-se de um padrão de denominações de acordo com o local deles (IMAIZUMI, 2013, p. 45-46). Devido a essas significações que foram atribuídas ao nome Meiji, esta data também se tornaria feriado nacional (IMAIZUMI, 2013, p. 46-48). Imaizumi (2013, p. 45, tradução nossa) aponta: “minha visão é a de que, o início da vida do

particularly suitable for a 'Meiji style' shrine to make visible the "spirit" of the Meiji period. Both the Heian and the Meiji were, for him, periods of restoration in which and through which, Japan could refine its tradition".

⁵⁴ No original: “The emperor's funerary rites and all its associated objects had been above all mnemonic sites that were meant to recall, or more aptly to construct a memory of, a past that was only recently becoming known in some way to most commoners. The symbolic crisis brought on by the emperor's death had produced a display thoroughly modern in its immense scale and its openness to public view, but just as purposefully antiquarian looking in its forms “.



Imperador Meiji foi particularmente considerado valiosa de ser comemorada, devido à sua ligação com o início do período Meiji⁵⁵, e complementa com a consideração promovida de que “o período Meiji marcou o renascimento da nação, e o Imperador Meiji era sua figura chave”⁵⁶ (IMAIZUMI, 2013, p. 45, tradução nossa)

O evento de inauguração, que atraiu cerca de 1.5 milhão de pessoas, ocorreu graças a uma série de atrações que foram proporcionadas para o público na região exterior do santuário (IMAIZUMI, 2013, p. 47). Em seu interior, uma série de ritos foram conduzidos para grupos seletos e iriam se estendendo até o parque Hibiya, que contava com vários espetáculos, como show de fantoches, de música ocidental e shows de mágica. Houve uma clara hierarquização dos eventos em suas respectivas localidades (IMAIZUMI, 2013, p. 47). Segundo Imaizumi:

Eu também argumentaria que a distribuição espacial das performances celebratórias e sua diferenciação de espaço entre estas performances funcionaram mutuamente como um mecanismo legitimador. A constituição do tempo e espaço dos rituais do santuário Meiji deveriam ser entendidos como um processo de legitimação⁵⁷ (IMAIZUMI, 2013, p. 50).

Em suma, podemos compreender que a idealização do Meiji Jingu foi uma amálgama de ressignificações das áreas do conhecimento, em busca de uma “tradição” japonesa que convergiam com os ideais empregados pelos sujeitos históricos do período. Assim como Imaizumi indica, “a formação do santuário Meiji foi um processo no qual o ‘genuíno’, o ‘solene’ e o ‘correto’ das tradições do santuário foram questionados, debatidos e finalmente

⁵⁵ No original: “My view is that the beginning of the Emperor Meiji’s life was considered particularly worthy of commemoration because of its linkage with the beginning of the Meiji period”.

⁵⁶ No original: “The Meiji period marked the nation’s rebirth, and Emperor Meiji was the key figure”.

⁵⁷ No original: “I would also argue that the spatial distribution of celebratory performances and the differentiation of spaces by these performances worked as mutually legitimating mechanisms. The formation of Meiji shrine’s ritual time and space should be understood as a process of legitimation”.



manifestados"⁵⁸ (IMAIZUMI, 2013, p. 38). Portanto, a escolha cuidadosa dos elementos estruturais que compõem o Meiji Jingu se torna significativa quando analisadas em relação ao seu contexto social. Seja sua floresta, ou arquitetura, somente necessitam evocar este aspecto de tradição para criar um senso de unidade nacional, representada através e para além da figura do Imperador Meiji. Com o auxílio das medidas políticas com a mesma proposta de unificação do território, o Meiji Jingu torna visíveis os aspectos que o governo japonês gostaria de reforçar e relacionar de um passado antigo e reinterpretá-los em uma memória "nacional" a partir do presente.

Atualmente, após a Segunda Guerra Mundial, e a reestruturação do *shintō*, alguns desses elementos podem passar despercebidos, e até mesmo são, novamente, ressignificados pela sociedade. Isso se torna evidente na floresta do santuário com a atual proposta de *shintō* ecológico, em que o Meiji Jingu promove "caminhada guiada pela floresta para visitantes estrangeiros, atividades de coleta de nozes e plantar árvores, acampamento para jovens e eventos para plantar arroz"⁵⁹ (ROTS, 2015, p. 225, tradução nossa).

Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo expor a manifestação das idealizações e realizações que ocorreram durante o período Meiji em um santuário que, como apresentado, continua sendo um dos maiores pontos de visitação em Tóquio. Como Imaizumi indica, "para mim parece evidente que a criação do santuário Meiji foi uma tentativa de manifestar 'tradição' através da (re)invenção do santuário"⁶⁰ (IMAIZUMI, 2013, p. 32).

⁵⁸ No original: "The formation of Meiji shrine was a process within the 'genuine', the 'solemn' and 'correct' traditions of the shrine were questioned, debated and finally made manifest".

⁵⁹ No original: "guided forest walks for foreign visitors, acorn-collection and tree-planting activities, nature camps for teenagers, and rice-planting events".

⁶⁰ No original: "It seems to me self-evident that the creation of the Meiji shrine was an attempt to manifest 'tradition' through (re)invention of the shrine".



A partir da compreensão do conceito de “tradição inventada” de Hobsbawm (2008), pudemos entender a construção do Meiji Jingu como um meio físico de expressar a estruturação do *shintō* proposto durante o século XIX, especialmente com a “Nova Tese” de Aizawa. Esse santuário, portanto, oferece modos que, de acordo com o autor, são perpetuadores dessa “tradição”, seja por meio de seus ritos religiosos ligados à figura centralizada do imperador e à comunidade em seu entorno, bem como pela própria ritualística ao se entrar nesse espaço.

Isso também pode ser observado na escolha arquitetônica do *honden*, que é uma estrutura recorrente dentro da arquitetura de santuários, como apontam Cali e Dougil (2013), assim como por ser considerado um dos estilos mais antigos de santuários. Por fim, considerou-se a constante busca sobre qual período histórico a figura de Meiji (como imperador e era) deveria se apoiar para transpor essa “tradição”.

Dentro da perspectiva da materialidade do Meiji Jingu, seguindo a proposta de Rede (2012), tentou-se elucidar elementos da construção do santuário que permitiram analisarmos aspectos dessa “tradição inventada”, assim como sua relação com o espaço ao seu redor. Entendeu-se que a materialidade é apropriada e ressignificada pela sociedade. Rede afirma, no entanto, que:

Não se trata [...] de um processo de mão única, pois a cultura material é entendida, a um só tempo, como “produto e vetor de relações sociais” [...]; produto porque resulta da ação humana, de processos de interações sociais que criam e transformam o meio físico, mas também vetor porque constitui um suporte e condutor concretos para a efetivação das relações entre os homens (REDE, 2012, p. 147).

Entende-se, portanto, a construção do Meiji Jingu como sendo ao mesmo tempo a busca e a constituição de uma suposta tradição japonesa, com intuito de unificação da nação, que passou por pensadores como Norinaga Motoori, propagada em Meiji, mas manifestada em Taishō.



Referências

BARY, Theodore W. The Tokugawa Peace. In: BARRY, Theodore W.; GLUCK, Carol; TIEDEMANN, Arthur E. **Sources of Japanese Tradition**. New York: Columbia University Press. 2005. v. 2. p. 62-69

CALI, Joseph; DOUGIL, John. **Shinto Shrines: A guide to the sacred sites of Japan's ancient religion**. Honolulu: University of Hawaii Press, 2013.

FOSTER, Michael Dylas. **The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore**. Okland: University of California Press, 2015.

FUIJITANI, Takashi. Spectacles of antiques. In: FUIJITANI, Takashi. **Splendid Monarchy: Power and pageantry in Modern Japan**. California: University of California Press, 1996. p. 145-154.

GILDAY, Edmund T. Bodies of Evidence: Imperial Funeral Rites and the Meiji Restoration. **Japanese Journal of religious studies**, v. 27, n. 3-4, p. 273-296, 2000.

HOBSBAWM, Eric. Introdução: A Invenção das Tradições. In: HOBSBAWM, Eric; RANGER, Terence (Orgs.). **A Invenção das Tradições**. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008. p. 9-24

IMAIZUMI, Yoshiko. The Creation of Meiji Shrine 1912-1920. In: IMAIZUMI, Yoshiko. **Sacred Space in the Modern City: The Fractured pasts of Meiji Shrine 1912-1958**. Leiden: Brill, 2013. p. 15-59

JANSEN, Marius B. **The Making of Modern Japan**. Cambridge, London: The Belknap Press of Harvard University Press, 2002.

KLAUS, Antoni. The Kokugaku and Mitogaku: Fukko Shintô and the Restoration. In: KLAUS, Antoni. **Kokutai: Political Shintô from Early-Modern to Contemporary Japan**. Tobias-lib: Eberhard Karls University Tübingen, 2016. p. 125-170.

KURODA, Toshio. Shinto in the History of Japanese Religion. **The Journal of Japanese Studies**, v. 7, n. 1, p. 1-21, 1981.

LUIZ, Leonardo. Xintoísmo: Uma Religião japonês. In: LUIZ, Leonardo. **O Espírito de Yamato: O Xintoísmo de Estado e o Kyôiku Chokugo na Formação do Nacionalismo japonesa e a Imigração para o Brasil (1890-1980)**. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2019.

LUIZ, Leonardo. Os diferentes xintoísmos no Japão pós Restauração Meiji: definições e abrangências. **Oficina do historiador**, v. 14, n. 1, p. 1-14, 2021.



MARQUES, Ingrid B. **O Mausoléu do Imperador Meiji**: a construção de memória da política japonesa (1868-1920). Monografia (Graduação em História) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina. 2021.

MARRA, Claudia. Haibutsu Kishaku. **The Journal of Nagasaki University of Foreign Studies**, v. 18, n. 1, p. 173-184, 2014.

MASAHIDE, Bitō Thought and religion 1550-1700, In: HALL, John W. (Ed.). **The Cambridge History of Japan**: Early modern Japan. New York: Cambridge University Press, 1991. v. 4. p. 373-424.

MEIJI JINGU. **Mapa do Santuário Meiji**. Disponível em: <https://www.meijijingu.or.jp/en/map/>. Acesso em: 24 de fev. 2023.

MIYAJI, Naokazu. What is Shinto. **Japanese Journal of religious studies**, v. 7, n. 1, p. 40-50, 1966.

MIZUUCHI, Yusuke; NAKAMURA, Kazuhiko W. Landscape assessment of a 100-year-old sacred forest within a shrine using geotagged visitor employed photography. **Journal of Forest Research**, v. 28, n. 1, p. 2-11, 2020.

NOTEHELPER, Fred G. The Meiji Restoration. In: BARY, Theodore W.; GLUCK, Carol; TIEDEMANN, Arthur. **Sources of Japanese Tradition**. New York: Columbia University Press, 2005. v. 2. p. 1121-1161

REDE, Marcelo, História material e cultura. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo (Orgs.). **Novos Domínios da História**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 135-150.

ROTS, Aike P. Sacred Forest, Sacred Nation: The Shinto environment paradigm and the rediscovery of Chinju no Mori. **Japanese Journal of Religious Studies**, v. 42, n. 2, p. 205-233, 2015.

SHOJI, Rafael. The Failed Prophec of Shinto Nationalism and the Rise of Japanese Brazilian Catholicism. **Japanese Journal of Religious Studies**, v. 1, n. 35, p. 13-38, 2008.

VARLEY, Paul. The emergence of Japanese Civilization. In: VARLEY, Paul. **Japanese culture**. Honolulu: University of Hawaii Press, 2000. p. 1-18.

VEER, Henritta de. Myth sequences from the Kojiki: a structural study. **Japanese Journal of religious studies**, v. 3, n. 2-3, p. 175-214, 1976.



TEEUWEN, Mark; BREEN, John. Kami, Shrines, Myths, and Rituals in Premodern times. In: TEEUWEN, Mark; BREEN, John. **A New History of Shinto**. Oxford: Wiley-Blackwell, 2010. p. 24-65.

TEEUWEN, Mark. From Jinto to Shinto: A Concept takes shapes. **Japanese Journal of religious studies**, v. 3-4, n. 29, p. 233-263, 2002.

TSENG, Alice Y. In defense of Itô Chuta's theorization of architecture as a Fine Art in the Meiji Period. **Review of Japanese Culture and Society**, v. 24, p. 155-167, 2012.

THOMPSON, Edward P. Introdução: Costumes e Cultura. In: **Costumes em Comum**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. p. 13-24.

WASWO, Ann. The transformation of rural society, 1900-1950. In: HALL, John W.; JANSEN, Marius B.; KANAI, Madoka; TWITCHETT, Denis. **The Cambridge History of Japan: The Twentieth Century**. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. v. 6. p. 541-605.

YOSHIDA, Tomoko. Kuroda Toshio (1926-1993) on Jodō Shinshū: problems in modern Historiography. **Japanese Journal of religious studies**, v. 33, n. 2, p. 379-412, 2006.

Recebido em 25/08/2023 e aprovado em 23/12/2023

O ESTUDO DO JAINISMO NA PUC-SP

Frank Usarski é Doutor em Ciência da Religião pela Universidade de Hannover (Alemanha) e Livre Docente na área de Ciência da Religião pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Desde 1998, é professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Religião da PUC. É fundador e líder do grupo de pesquisa Centro de Estudos de Religiões Alternativas de origem Oriental no Brasil (CERAL), certificado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). É também fundador e editor geral de dois periódicos, isto é, a REVER - Revista de Estudos da Religião e o International Journal of Latin American Religions (JLAR).

Patrícia Rodrigues de Souza iniciou sua carreira acadêmica pesquisando as relações entre religião e escolhas alimentares. Ingressou na Ciência da Religião da PUC-SP através do mestrado, concluído em 2014. Em 2015, ingressou no doutorado em Ciência da Religião pela PUC-SP, tendo feito doutorado sanduíche na University of Wales Trinity Saint David no País de Gales. Em 2019, defendeu sua tese "Religião Material. O estudo das religiões a partir da cultura material". Em 2023, concluiu seu pós-doutorado que resultou na inserção da "Religião Material" como disciplina metodológica no Programa de Pós-Graduação de Ciência da Religião da PUC SP.

Leonardo Stockler graduou-se em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Campus de Franca, em 2013. Trabalhou principalmente como professor e, em 2020, concluiu o seu mestrado na área de Ciência da Religião na PUC-SP. Ali realizou uma pesquisa sobre a transplantação do Tantra e do Yoga da Índia para o Brasil. Desde então, publicou artigos e textos concernentes a temas variados que percorrem o fenômeno religioso, como yoga, música e literatura. Em 2022, iniciou sua

pesquisa de doutorado, dedicada à tradição Jaina e, em 2023, deu início a uma longa estadia em Puna, Índia, onde pôde se dedicar ao estudo do sânscrito, prakrit e às pesquisas de campo envolvendo as interações entre monges e leigos no interior desta comunidade religiosa.

Vocês poderiam discorrer brevemente sobre suas respectivas trajetórias acadêmicas?

Frank: Após meus estudos de Andragogia e Ciência da Religião na Universidade de Hannover, na Alemanha, lecionei entre 1988 e 1992 no Programa de Ciência da Religião da mesma Universidade. No mesmo período, também ministrei aulas nas universidades alemãs de Bremen e Oldenburg. Em 1992, dois anos após a reunificação, fui contratado pela Faculdade de Pedagogia de Erfurt e, paralelamente, ofereci cursos em Ciência da Religião nas Universidades alemãs de Chemnitz e de Leipzig. Fui para o Brasil em 1998, inicialmente como professor visitante na base de um convênio entre a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e o Serviço Alemão de Intercâmbio Acadêmico (DAAD). Desde então, integro o Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC-SP.

Patrícia: Fui professora de Gastronomia por cerca de dez anos. Essa carreira fez com que eu me interessasse pelo estudo de hábitos alimentares, o que, por sua vez, sempre levava à questão das religiões, já que são elas que, em primeira instância, determinam o que, como, quando e com quem comer. Acabei unindo os dois aspectos no mestrado em Ciência da Religião na PUC-SP. Mais tarde, no doutorado também no mesmo programa, ampliei minha metodologia de pesquisa sobre religiões, incluindo outros aspectos materiais além da alimentação, tais como: vestuário, arquitetura, iconografia, isto é, especializei-me em uma abordagem conhecida como Religião Material e a testei como disciplina durante meu pós-doutorado na mesma instituição. Desse modo, acabei obtendo meu lugar de professora do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião pela PUC-SP. Essa trajetória foi orientada

em todos os momentos por Frank Usarski, quem mais tarde me inseriu também na pesquisa sobre o Jainismo.

Leonardo: Formei-me em História pela Universidade Estadual Paulista (UNESP), no Campus de Franca, em 2013. Pude percorrer uma grande variedade de temas de pesquisa em minha graduação. A partir do mestrado, realizado junto à PUC-SP, com orientação de Frank Usarski, acabei me concentrando nas religiões e tradições espirituais do Oriente, mais especificamente da Índia. Na PUC-SP, tive a oportunidade de desenvolver uma pesquisa sobre a transplantação do Yoga e do Tantra da Índia para o Brasil. Publiquei artigos concernentes à relação entre grandes temas, tais como: yoga, Budismo, filosofia, as práticas do cuidado de si e a espiritualidade na sociedade contemporânea. Na atualidade, durante o curso de doutorado, com o auxílio de Frank e Patrícia, aprofundei-me ainda mais nesse grande campo religioso que é o subcontinente indiano, e tenho me dedicado ao estudo da tradição jaina.

O que os levou a interessar-se pelos estudos em torno do Jainismo?

Frank: Em 2021, fui contatado por representantes da International School for Jain Studies (ISJS) considerando meu papel de fundador e líder do Centro de Estudos de Religiões Alternativas de Origem Oriental (CERAL), grupo de pesquisa certificado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e vinculado à PUC-SP. Meus interlocutores demonstraram forte interesse em expandir a rede internacional de pesquisadores. Considerei esse contato altamente relevante para o nosso grupo e para a Ciência da Religião no Brasil e, dessa forma, estabelecemos junto à ISJS um cronograma de incorporação gradual do pesquisas sobre o Jainismo no CERAL. Os passos mais importantes nessa primeira fase foram as estadias de Patrícia e de Leonardo na ISJS em Pune, Índia.

Patrícia: Sempre me interessei pelo estudo comparado das religiões, mantendo-me aberta ao conhecimento de quaisquer religiões. Ser orientada por Frank também fez com que me aproximasse das religiões orientais. Tornei-

me membro do CERAL, grupo de pesquisas sobre religiões orientais liderado por Frank e Rafael Shoji. O Jainismo também gerou bastante interesse por ser uma religião relacionada às práticas alimentares, pois elas são centrais para o princípio jainista de não violência.

Leonardo: Certamente, o interesse resulta de uma mistura de ineditismo, relevância e riqueza do objeto. Apesar de bastante antiga, a tradição espiritual dos jainas quase nunca fez parte dos estudos sobre a espiritualidade oriental no Brasil. O acesso que dispomos em torno do tema é recente. Disso resulta também uma parte de sua relevância: o público brasileiro, interessado no estudo sobre religiões, carece de pesquisas e publicações sobre o Jainismo. No mesmo sentido, por ser uma tradição antiga, com formulações próprias muito originais, possuindo uma dinâmica histórica particular, configura-se como um tema fértil e prolífico para o campo de estudo das religiões, do ascetismo e das formas culturais próprias da Índia.

Poderiam discorrer sobre seus respectivos objetos de pesquisa?

Frank: Por enquanto, não estou diretamente envolvido em pesquisas de campo. Em vez disso, retomei e intensifiquei meus estudos bibliográficos sobre o Jainismo enquanto religião mundial. Baseado nestas leituras, ofereci, no segundo semestre de 2022 e no primeiro semestre de 2023, no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião da PUC– junto à Patrícia –, duas disciplinas em que o tema do Jainismo desempenhou papel central.

Patrícia: Em razão de meu tipo de abordagem, voltado para a materialidade, acabei me concentrando em aspectos sensoriais, práticas corporais e uso de objetos ritualísticos. Apesar de o Jainismo ter como princípio soteriológico a libertação da alma do ciclo das encarnações e, portanto, de toda a matéria, utiliza-se de meios bastante materiais para este fim, sendo uma religião consideravelmente rigorosa em relação às condutas corporais. Por isso, estudo os aspectos sensoriais do Jainismo no sentido de como as práticas religiosas delimitam certa enculturação sensorial, que cria e reforça valores para além da doutrina escrita.

Leonardo: Em minha pesquisa, abordo a relação entre a classe monástica, composta por ascetas renunciantes, e os leigos, que são devotos, mas não cumprem os mesmos votos de renúncia dos monges – e, portanto, levam uma vida mais próxima do comum. A doutrina jaina, principalmente dentro da Índia, é conhecida pelo alto grau de renúncia vivido pelos ascetas, que não podem acumular quaisquer bens e precisam observar uma conduta de não-violência absoluta – o que os leva a preservar a vida mesmo do menor dos insetos. Diante disso, é muito difícil para esses monges viverem sem o auxílio dos leigos, mesmo para o cumprimento das suas necessidades básicas de alimentação, por exemplo. Desse modo, a relação entre monges e leigos produz uma articulação de trocas simbólicas e materiais pelas quais os primeiros oferecem orientação espiritual para os segundos. Estes, por sua vez, dedicam-se ao seu cuidado em busca do acúmulo de bom karma, favorável para as próximas reencarnações, quando encontrariam maiores oportunidades de trilhar o mesmo caminho da renúncia, ao fim do qual esperam encontrar a iluminação¹. Este é, basicamente, o eixo da minha pesquisa de doutorado. Paralelamente, dedico-me ao estudo do *prakṛti*, o idioma em que a maior parte dos textos sagrados da tradição está escrito. É claro que este estudo não resulta de um esforço individualizado, sendo, antes, capitaneado pela própria *International School for Jain Studies*, que me ofereceu todos os subsídios necessários para a empreitada.

Como surgiram essas pesquisas?

Frank: Em termos de interesses, o CERAL é organizado em três linhas de pesquisa. Uma delas é a de “Religiões Orientais Tradicionais” que abrange, entre outras, as religiões autóctones da Índia. A princípio, faltava um impulso para inserir explicitamente o Jainismo em nossa agenda de pesquisa empírica, o que aconteceu quando os representantes do ISJS nos procuraram.

¹ A ideia de uma iluminação, ou *nirvana*, encontra no Jainismo uma significação própria, segundo a qual a alma se liberta da matéria e pode desfrutar plenamente de sua potência, rompendo definitivamente com o ciclo de reencarnações.

Patrícia: Certamente, o CERAL foi o primeiro passo; posteriormente, tive a oportunidade de estudar entre jainistas na Índia. Convivendo por dois meses com eles, pude captar os detalhes e a relevância das práticas no universo jainista.

Leonardo: A pesquisa resulta de meu contato aprofundado com as atividades do CERAL após a conclusão de minha dissertação de mestrado em 2020, e de um interesse mútuo que Frank Usarski e eu alimentamos. A abordagem sociológica que escolhi trilhar estabelece, de certa forma, uma continuidade metodológica e teórica com a pesquisa que desenvolvi no mestrado. Contudo, as perguntas que orientam esta abordagem respondem a uma necessidade já estabelecida pela comunidade internacional de pesquisadores do Jainismo. A filosofia jaina costuma receber maior atenção quando comparada à sua sociologia. Certamente, a filosofia dessa tradição espiritual é riquíssima, bem como seu pacifismo e tolerância são também louváveis. Porém, os desdobramentos socioculturais da relação entre monges e leigos guardam fenômenos bastante particulares e originais, como também são próprios da religiosidade contemporânea e urbana da Índia e do mundo. Além disso, trata-se de uma comunidade que é minoritária em seu próprio país. Na Índia, podemos observar uma comunidade de ascetas cercada por um grupo social abastado, com alta escolaridade e expectativa de vida. Essa comunidade de ascetas, com vínculos históricos muito antigos, contrasta enormemente com as atribuições do mundo moderno, de modo que é impossível não observar com certa curiosidade a decisão dos jovens em trilharem o caminho da renúncia em busca da iluminação.

Quais foram os principais desdobramentos da pesquisa?

Patrícia: Após a experiência na International School for Jain Studies, na Índia, entrei em contato com outras instituições jainas, como a Arihanta Academy, nos Estados Unidos. Minha pesquisa acabou interessando a essa instituição. Desenvolvi um curso que se encontra disponível na plataforma da

instituição – que oferece apenas cursos *online* – intitulado “Discovering Jain Philosophy with all your senses”, onde exploro como o Jainismo modela e compreende a percepção sensorial de seus sujeitos. A pesquisa também desdobrou-se em disciplinas no curso de Ciência da Religião da PUC-SP, conjuntamente com o professor Usarski, assim como outros projetos de continuidade, como uma viagem para experienciar os templos jainas, o que espero realizar em 2024.

Você poderia discorrer sobre os resultados da pesquisa?

Patrícia: Comprovei que, apesar de ser possível o estudo textual do Jainismo, dada a vasta quantidade de textos que a religião possui, a pesquisa de campo é fundamental, especialmente por se tratar de uma religião pouco conhecida no Brasil. A pesquisa também aponta para influências e trocas entre as diferentes tradições religiosas indianas. Associando estudo textual e pesquisa de campo, tive a forte impressão de que conceitos como reencarnação e karma², atribuídos de maneira geral às diversas escolas religiosas da Índia, originaram-se, na verdade, nas chamadas tradições Sramânicas, que compreendem o Jainismo e o Budismo, influenciando assim o Hinduísmo. Por outro lado, outros aspectos devocionais – tais como as práticas dos *pujas* (oferendas) e a adoração a certos deuses, ainda que as tradições Sramânicas sejam não teístas – constituem influências no sentido inverso, isto é, do Hinduísmo para o Jainismo. Outro aspecto interessante diz respeito ao cruzamento de práticas alimentares jainistas e o crescimento do veganismo no mundo. O Jainismo não se encontra nas bases filosóficas do veganismo – ao menos não atualmente e não de modo evidente –, mas este

² A doutrina jaina estabelece uma forma de dualismo segundo a qual a alma, acoplada à matéria, experimenta uma série infinita de reencarnações. Este “aprisionamento” funciona a partir do mecanismo do karma, que permite explicar as situações contemporâneas como resultados cármicos das ações transcorridas em vidas passadas. Por conseguinte, as ações atuais têm por consequência o condicionamento das existências futuras. Ao contrário das tradições budistas e hindus, contudo, o karma possui para os jainas uma natureza material – e para que a alma possa se libertar, ela deve se purificar através da renúncia e do ascetismo.

tem muito a aproveitar da visão jaina sobre como modos alimentares podem promover a não-violência (*ahimsa*). Este parece ser um argumento para a disseminação da filosofia jaina fora da Índia, especialmente no Estados Unidos, onde tantas ideologias alimentares proliferam contra uma indústria hegemônica de alimentos. A citada Arihanta Academy possui diversos cursos seguindo essa linha e costuma, por exemplo, fazer campanhas contra o consumo do tradicional peru assado no Dia de Ação de Graças.

Quais foram as implicações da pesquisa sobre o ensino?

Patrícia: Em primeiro lugar, diria que ampliamos a oferta em torno das religiões orientais estudadas no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião da PUC-SP, destacando que trouxemos materiais de pesquisas derivados de fontes primárias. Em segundo lugar, em meu caso particular, pude testar a abordagem da Religião Material em uma religião que se pretende anti-materialista em sua ontologia. De fato, acabei comprovando que religiões sempre dispõem de materialidades – tais como práticas corporais e uso de objetos – a partir das quais é possível estudá-las. Isso oferece questões diferentes, mas complementares ao estudo de doutrinas e outros princípios filosóficos.

Qual é o quadro dos estudos internacionais sobre o Jainismo?

Patrícia: Embora seja uma religião de pouca expressão fora da Índia, a quantidade da produção acadêmica sobre o assunto tem aumentado nos últimos anos. Levantam-se duas possíveis razões: 1) a percepção dos acadêmicos em relação a um movimento diaspórico relevante e 2) os próprios jainas diaspóricos têm tido contato com acadêmicos, incentivando-os a pesquisarem e produzirem literatura sobre o assunto. Em contato com escolas de Jainismo na Índia e nos Estados Unidos, percebe-se que há um movimento no sentido de estudos confessionais, designado a manter e reestruturar os ensinamentos jainas fora do contexto original. Além disso, há

também um movimento em direção a estudos acadêmicos, especialmente no campo da Ciência da Religião.

Leonardo: A diáspora jaina, concentrada principalmente no século XX, estabeleceu suas maiores comunidades de imigrantes na Inglaterra e nos Estados Unidos. Isso quer dizer que os principais centros de pesquisa estão estabelecidos nesses países. É claro que a atenção sobre determinados temas se modificou ao longo do tempo. Nas décadas de 1970 e 1980, havia um interesse etnográfico maior dedicado à vida dos ascetas. Hoje, os temas que geram mais publicações são: filosofia jaina, desdobrada a partir de sua epistemologia, e outros aspectos antropológicos e socioculturais de seus ritos; e relações com elementos maiores da sociedade indiana. Em virtude da dificuldade de coletar dados e produzir estudos quantitativos, sempre houve certa carência estatística, o que dificulta a elaboração de visões panorâmicas. Diante dessa escassez, observamos na última década maiores esforços em direção de abordagens sociológicas que respondam às questões concernentes à motivação dos jovens ascetas, as relações entre leigos e monges e às dinâmicas demográficas dessas populações.

E dos estudos sobre o Jainismo no Brasil?

Frank: Em comparação com outros países em que a Ciência da Religião existe há mais de cem anos, as atividades de ensino e de pesquisa da maioria dos programas de nossa área no Brasil apresentam a tendência de negligenciar boa parte do campo de religiões que estão sendo estudadas em universidades europeias e norte-americanas. Isso é válido, por exemplo, para o Hinduísmo ou o Budismo, mas a lacuna torna-se ainda mais gritante a respeito de tradições indianas como o Sikhismo e o Jainismo, que são notoriamente ignoradas nas ementas de cursos e projetos de pesquisa. O Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião da PUC-SP é uma das poucas entidades acadêmicas do país que fazem questão de ampliar o espectro de fenômenos, cujo estudo permite uma formação consistente das/dos suas/seus alunas/os. Por isso, há décadas, nosso currículo contém a

disciplina obrigatória intitulada “Introdução à História das Religiões Mundiais”, o que é complementado por atividades que aprofundam o tema por meio de reflexões em torno de tradições como o Jainismo. Em 1999, a primeira disciplina que ofereci na PUC-SP, ainda como professor visitante, tratava de religiões orientais, inclusive o Jainismo. Desde então, houve diversas oportunidades para retomar e aprofundar esses assuntos em sala de aula, como, por exemplo, por meio das duas disciplinas mais recentes mencionadas.

Patrícia: No Brasil, os estudos ainda são bastante iniciais e poucos programas de estudos de religião incluem o Jainismo em sua oferta de estudos de religiões orientais. Até o momento, encontrei apenas três publicações em português, dentre as quais apenas uma é brasileira, tendo sido produzida em Curitiba. Acredito que hoje, no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Religião, tenhamos este estudo mais estruturado, uma vez que dispomos de duas pessoas que estiveram na Índia a propósito de tais pesquisas, assim como contamos com o suporte acadêmico da comunidade jaina que nos doou uma biblioteca básica e bastante abrangente sobre o Jainismo.

Leonardo: Há professores de elevado nível acadêmico que abordam a filosofia jaina em cursos dedicados à filosofia oriental, onde o Jainismo integra sessões de estudos comparados, como na Universidade de Brasília. Mesmo assim, estas são iniciativas muito localizadas e descentralizadas – desacompanhadas de um esforço coletivo norteado por algum centro de estudos inteiramente dedicado à questão.

Quais nomes vocês apontariam para o jovem pesquisador como indispensáveis para o estudo do Jainismo?

Frank/Patrícia/Leonardo: Infelizmente, não há pesquisadores brasileiros estabelecidos em torno desse campo. Toda a literatura que herdamos vem do hemisfério norte, e ela ainda aguarda suas primeiras traduções em nosso continente. O pesquisador interessado nesse assunto precisa abordar figuras como Paul Dundas, Jeffery Long, John Cort, William Folkert e Peter Flügel.

Quais seriam fontes primárias privilegiadas para o estudo do Jainismo?

Patrícia: Há divergências entre os sectos jainas sobre quais seriam os textos (Agamas) aceitos por cada uma das tradições. Entretanto, o *Tattvarthasutra*³ (século II a.E.C.) é o texto mais comumente aceito pelas duas principais tradições – Svetambaras e Digambaras⁴. Assim, ele é referido como uma espécie de “Bíblia” do Jainismo.

Leonardo: Seriam as escrituras, os agamas. Não dispomos no Brasil de acesso a uma comunidade de praticantes, sejam eles monges ou leigos. Mas, através de publicações ou de textos disponíveis gratuitamente na Internet, podemos acessar a tradução para o inglês de algumas de suas principais escrituras sagradas. Algumas delas, como o *Tattvarthasutra* (século II E.C.), versam sobre os principais aspectos que sustentam as crenças jainas, tais como sua cosmologia e a teoria sobre o karma. Por outro lado, o *Dashavaikalik sutra*, cuja datação é posterior, trata das regras monásticas a serem observadas e seguidas rigidamente pelos ascetas. No documento, encontramos instruções que perpassam desde a mendicância por comida até regras corporais de comportamento. De fato, é admirável que tenhamos acesso a tais textos.

Poderia nos contar sobre sua experiência estudando na Índia?

Patrícia: A experiência foi riquíssima. Qualquer pessoa que se interesse pelo estudo de religiões deveria visitar a Índia. O contato com tal ambiente, onde a religião está no ar que se respira, permite-nos perceber não apenas a religiosidade local como inseparável de qualquer outro aspecto, mas o

³ Atribuído a Umasvati, é a escritura jaina mais comumente aceita por todos os ramos de transmissão doutrinária, e na qual se pode encontrar uma sistematização completa da doutrina em todos os seus níveis.

⁴ A tradição jaina se divide em dois grandes ramos de transmissão doutrinária, os Digambara e Svetambara, cuja cisão parece estar localizada no século I E.C. Há inúmeras outras linhagens monásticas internas a estes grupos. Suas principais diferenças não obedecem a formulações filosóficas distintas, mas a certas noções práticas que regulam a atitude monástica e, sobretudo, ao conjunto de textos que reconhecem como próprios do arcabouço sagrado do Jainismo.

contraste também nos leva a uma reflexão sobre nossa própria religiosidade. Estar nos templos, comer como os praticantes, ouvir seus mantras e acompanhar seus *pujas* fez grande diferença na compreensão de textos e valores. Antes desta viagem, eu havia feito um curso *online* sobre Jainismo, basicamente sobre sua doutrina e aspectos sociológicos. Após a visita à Índia, minha representação sobre o Jainismo mudou muito. Há sutilezas que somente a experiência é capaz de permitir captar. É também nesse contexto que se torna clara, na prática, a relação entre jainistas e outras religiões. Apesar de constituírem minoria, detêm o mercado financeiro, são muito prósperos e não os vemos trabalhando para sujeitos de outras religiões, ao passo que o contrário é observável. Sua prosperidade relaciona-se com os próprios princípios do Jainismo, que os limita em termos de ocupações. Um jainista não pode exercer profissões que incluam práticas de violência, restando-lhes, portanto, especialmente atividades de atravessamento comercial. O comércio permite-lhes também ter boas relações com sujeitos de outros credos, de quem compram e para quem vendem, o que se pauta também na ideia de Anekanta, princípio jainista que considera que a realidade pode ser compreendida a partir de múltiplos pontos de vista, inclusive contraditórios.

Leonardo: Professores e diretores da ISJS se mostraram pessoas extremamente dedicadas e confiáveis para atender todas as minhas necessidades e responder a todas as minhas dúvidas. Por isso, em meu caso, se alguém pensa que há alguma “experiência chocante” enquanto mergulhamos na realidade indiana, isso não poderia estar mais longe da verdade. Por mais que a Índia seja portadora de uma miríade de culturas distintas quando comparadas à nossa, a boa disposição dos membros da ISJS e o estado de espírito da cidade de Puna certamente facilitaram um volume fascinante de aprendizado. Tanto o respeito com o qual fui recebido, assim como a curiosidade dos jainas a respeito do meu trabalho e do Brasil em si, facilitaram a comunicação e a colaboração. O itinerário estabelecido pelo curso abrange um repertório bastante interessante de encontros com famílias, monges, visitas a templos e passeios por lugares sagrados de peregrinação. Podemos também ter aulas igualmente densas de professores e especialistas

muito preparados e conectados a um cenário global de produção científica. A presença de alunos internacionais – de países como Estados Unidos, Filipinas e Itália – também colore ainda mais o nosso aprendizado. Trata-se de uma experiência decisiva para aqueles que se dedicam a pesquisar a Índia e as religiões da Ásia, algo que transcende qualquer expectativa acadêmica.

O fato de ser um brasileiro ou uma brasileira estudando o Jainismo, possuindo o olhar do “outro”, ofereceu uma perspectiva diferente sobre o objeto? Um olhar que talvez os próprios indianos não percebessem?

Patrícia: Sim, acredito ter levado uma perspectiva diferente. Talvez não por ser brasileira, mas especialmente por me dedicar ao estudo dos aspectos sensório-materiais do Jainismo. Embora a doutrina jaina ofereça uma epistemologia que considera o conhecimento sensorial (*mati-jñana*), assim como uma classificação ontológica de seres vivos em termos do número de sentidos que possuem – quando se pratica violência contra seres com mais sentidos, seria maior o karma adquirido –, tais aspectos são pouco explorados, em detrimento do estudo de componentes mais filosóficos e abstratos. Quando enquadrei esses aspectos a partir de uma antropologia dos sentidos, percebi que meus interlocutores na Índia se surpreenderam.

Leonardo: Existem diferentes motivos que poderiam me posicionar como um "outro" nessa relação: ser brasileiro, não ser um jaina e até mesmo as próprias abordagens teóricas que carrego comigo acabam por produzir perguntas possivelmente diferentes daquelas com as quais meus interlocutores estão acostumados a responder. De fato, foi isso o que aconteceu, desde perguntas bastante práticas a respeito da vida cotidiana dos monges, que eles não estão tão acostumados a responder, como também problemas de pesquisa que aparecem como inovadores para eles foram acolhidos com bastante interesse pelos representantes do Jainismo com os quais conversei. Trata-se de um campo em que diversas questões aguardam para ser estudadas. Inicialmente, tendemos a estabelecer comparações, o que constitui uma ferramenta típica de compreensão e

assimilação. Mas, às vezes, as conexões que mais nos chamam a atenção escapam diante da estabilidade de outras linhas de raciocínio já tradicionalmente estruturadas. Como os professores e pesquisadores da ISJS estão bastante conectados ao cenário internacional de pesquisa, as nossas contribuições acabam enriquecendo esse prisma temático.

Poderia discorrer sobre o que é o Instituto Anekanta, suas atividades e campos de atuação?

Frank: Por enquanto, o Instituto Anekanta é ainda um projeto. A ideia surgiu a partir de nosso desejo de institucionalizar o estudo de Janismo na PUC-SP como pré-requisito de um apoio material por parte ISJS, que tem financiado, em diversas universidades fora da Índia, cátedras de estudo do Janismo. Um exemplo é a recém-criada cátedra na Universidade de Birmingham (Grã-Bretanha). A criação de uma cátedra é algo política e juridicamente complexo e problemático na PUC, em especial quando verbas externas são envolvidas. A situação é mais fácil quando se trata de um instituto em forma de um novo grupo de pesquisa com vínculos fortes com o CERAL.

Escolhemos o termo técnico "Anekanta" para sinalizar a importância do Jainismo para esta entidade. Anekanta é o nome de uma doutrina "epistemológica-ontológica" do Janismo que insiste no caráter multifacetado de última verdade, bem como nos limites de qualquer religião no sentido de representá-la de maneira completa por meio de seus ensinamentos. De nosso ponto de vista, a premissa é compatível com um dos princípios em que a Ciência da Religião se baseia, isto é, o famoso "agnosticismo metodológico", que obriga o pesquisador a se abster de julgamentos sobre a veracidade das articulações religiosas que estudamos.

A segunda razão para a nomeação do Instituto relaciona-se com nossa pretensão de estender o alcance dessa entidade para além da academia propriamente dita. "Anekanta" implica a parcialidade de qualquer conceito da "verdade divina", ou seja, a relatividade de todas as articulações do gênero. A perspectiva possui fortes implicações práticas para o diálogo inter-

religioso, desde que os participantes deste diálogo se comprometem com as normas de tolerância e de abertura para a maneira do “outro” de expressar suas convicções. Nesse sentido, o nome escolhido, Instituto Anekanta, sinaliza nossa disposição de, partindo de um estudo profundo da filosofia jainista, vinculá-la ao princípio do diálogo interreligioso. A médio prazo, os *insights* oriundos desse estudo filosófico de Anekanta poderiam resultar na criação de um fórum permanente do diálogo interreligioso no âmbito da PUC-SP. Isso seria um benefício para a reputação de nossa universidade, fazendo jus aos objetivos da chamada Ciência da Religião Aplicada que buscamos fortalecer em nosso Programa de Pós-Graduação.

Como pesquisadores de Jainismo, como vocês são acolhidos no cenário acadêmico nacional e internacional?

Patrícia: Senti-me bastante acolhida no cenário acadêmico, tendo inclusive sido convidada, como mencionado, para escrever artigos e ministrar cursos. Os indianos, jainistas em especial, têm grande apreço por acadêmicos que possam ajudar a difundir seus princípios. No Brasil, a novidade dessa religião também me possibilitou convites para aulas inaugurais, podcasts e entrevistas.

Leonardo: Quanto ao cenário nacional, há certo pioneirismo nesse empreendimento. Como não há especialistas em Jainismo no Brasil, os resultados serão aproveitados por pesquisadores que já se dedicam ao estudo do Oriente. Imagino que haverá maior penetração de suas implicações em grandes áreas como Filosofia da Religião e História das Religiões, sobretudo entre aqueles que já pesquisam o Budismo, o Hinduísmo ou investem em estudos comparados. É claro que os alunos respondem com grande interesse à oferta desses temas, principalmente em virtude de seu exotismo ou então para suprir lacunas referentes à nossa compreensão das religiões indianas. No que diz respeito ao cenário internacional, o panorama é bastante singular: os principais nomes e centros de pesquisa dedicados ao Jainismo são conhecidos a ponto de integrarem uma rede comum de pesquisadores que

são muito solícitos e abertos a colaborações. Sua abertura é notável, provavelmente em razão do número de pesquisadores ser diminuto ou em virtude dos temas de pesquisa compartilhados entre eles. A ISJS, por sua vez, como centro articulador dessas pesquisas, realiza um trabalho importantíssimo ao conectar pesquisadores de lugares diferentes do mundo, abrindo riquíssimas possibilidades de intercâmbio. No presente momento, por exemplo, estamos concretizando uma parceria institucional com o Bhagavan Dharmanath Programme for Jain Studies da Universidade de Birmingham, na Inglaterra, dirigido por Marie-Hélène Gorisse, onde desenvolverei uma etapa de minha pesquisa.

Quais são as condições necessárias para o desenvolvimento de intercâmbios futuros entre pesquisadores brasileiros e indianos?

Patrícia: É necessário incluir cada vez mais o Jainismo como parte integrante no estudo das religiões orientais. Seria também ideal encontrar mais pesquisadores brasileiros que se interessassem pelo estudo da expressão, já que algumas instituições como a ISJS têm se mostrado abertas e bastante receptivas a acadêmicos do mundo todo. Por intermédio da ponte que construímos com os indianos de Pune e dos Estados Unidos, encontramos condições para a emergência de pesquisadores e pesquisadoras que desejem se aprofundar nas religiões indianas influenciadas pelas tradições sramânicas. Os interessados podem entrar em contato conosco por meio do CERAL para que possamos ampliar as pesquisas.

Leonardo: Seria importante o estabelecimento de um núcleo de pesquisas que promova intercâmbios de alunos e pesquisadores entre Brasil e Índia. Com o conhecimento do idioma, temos condições de abrigar um centro de estudos bastante avançado, em contato com aquilo que circula no hemisfério norte. Diante disso, teremos um volume maior de publicações e traduções que propiciem ao público brasileiro, possivelmente interessado, o acesso a informações que lhes faltam para a composição de uma imagem

mais concreta e adequada da tradição jaina, tanto como de sua abertura para o diálogo com outras religiões locais.

Quais são as implicações das pesquisas para o CERAL?

Frank/Patrícia/Leonardo: O CERAL é um núcleo que abriga pesquisadores de alto nível e que, portanto, constitui o círculo mais interno de primeiros ouvintes, a quem comunicamos esses primeiros estudos. A troca de sugestões, críticas, descobertas e *insights* situa as nossas pesquisas sobre a tradição jaina dentro de uma comunidade articulada de pesquisadores debruçados sobre o campo mais amplo das religiões e tradições espirituais do Oriente. Com isso, enriquecemos o repertório do grupo, e estabelecemos novos marcos teóricos e metodológicos para esse campo de pesquisa, atraindo novos pesquisadores para objetos cuja frente está inteiramente aberta. Convidamos as/os suas/seus leitoras/es interessados em assuntos afins a entrarem em contato conosco via e-mail, usarski@pucsp.br.