

Universidade Federal de Santa Catarina  
Centro de Filosofia e Ciências Humanas  
Departamento de História

**XINTOÍSMO E PRODUÇÃO DE PRESENÇA – A ESPIRITUALIDADE NO  
MANGÁ MUSHISHI**

*Guilherme Silva*

**Florianópolis, Dezembro de 2016**

Universidade Federal de Santa Catarina

Centro de Filosofia e Ciências Humanas

Departamento de História

**XINTOÍSMO E PRODUÇÃO DE PRESENÇA – A ESPIRITUALIDADE NO  
MANGÁ MUSHISHI**

*Guilherme Silva*

Monografia apresentada como requisito parcial  
para a obtenção de título de Bacharel e Licenciado  
em História pela Universidade Federal de Santa  
Catarina.

Orientador: Dr. Rodrigo Bragio Bonaldo

**Florianópolis, Dezembro de 2016**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
COLEGIADO DO CURSO DE GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

ATA DE DEFESA DE TCC

Aos seis dias do mês de dezembro do ano de dois mil e dezesseis, às dezesseis horas, na Sala Lantana do Centro de Eventos – Universidade Federal de Santa Catarina, reuniu-se a Banca Examinadora composta pelo Professor **Rodrigo Bragio Bonaldo**, Orientador e Presidente, a Professora **Aline Dias da Silveira**, Titular da Banca, e o Mestrando **Rodrigo Prates de Andrade**, Suplente, designados pela Portaria nº54/HST/16 da Senhora Chefe do Departamento de História, a fim de arguirm o Trabalho de Conclusão de Curso do acadêmico **Guilherme Silva**, subordinado ao título: “XINTOÍSMO E PRODUÇÃO DE PRESENÇA – A ESPIRITUALIDADE NO MANGÁ MUSHISHI”. Aberta a Sessão pelo Senhor Presidente, o acadêmico expôs o seu trabalho. Terminada a exposição dentro do tempo regulamentar, o mesmo foi arguido pelos membros da Banca Examinadora e, em seguida, prestou os esclarecimentos necessários. Após, foram atribuídas notas, tendo o candidato recebido do Professor **Rodrigo Bragio Bonaldo**, a nota final ...9..., da Professora **Aline Dias da Silveira**, a nota final ...9..., e do Mestrando **Rodrigo Prates de Andrade**, a nota final ...9...; sendo aprovado com a nota final ...9... O acadêmico deverá entregar o Trabalho de Conclusão de Curso em sua forma definitiva em versão digital, ao Departamento de História, até o dia nove do mês de dezembro de dois mil e dezesseis. Nada mais havendo a tratar, a presente ata será assinada pelos membros da Banca Examinadora e pelo candidato.

Florianópolis, 6 de dezembro de 2016.

Banca Examinadora:

Prof. **Rodrigo Bragio Bonaldo** .. *Rodrigo Bragio Bonaldo* .....

Prof.a **Aline Dias da Silveira** .. *Aline Dias da Silveira* .....

Mestrando **Rodrigo Prates de Andrade** .. *Rodrigo Prates de Andrade* .....

Candidato **Guilherme Silva** .. *Guilherme Silva* .....

## Agradecimentos

Algumas pessoas provavelmente ficarão ofendidas de não serem mencionadas nos agradecimentos, mas tantos nomes a serem citados talvez devesse ser considerado um sinal positivo. Muitas pessoas fizeram com que isto fosse possível, e devo a todos que tiveram papel, nem que pequeno nesse caminho, um sincero “obrigado”.

Primeiramente, agradeço às professoras Renata Palandri e Aline Dias da Silveira, por ministrarem o Laboratório de Ensino em História e Mito, disciplina que me possibilitou pesquisar quadrinhos e religião pela primeira vez e perceber que esta área de pesquisa era possível. Um agradecimento especial à Sandra Regina, por ter coordenado o estágio não obrigatório do Colégio de Aplicação e por ter acreditado em mim quando eu ainda era quase um calouro, estagiar com você foi crucial para minha identidade como futuro professor. Valeu, chefe! Aproveito e agradeço ao professor Rodrigo Bonaldo por segurar o rojão comigo e aceitar me orientar, pelas ótimas contribuições e por se entregar a um tema que não tem relação direta com sua área de pesquisa. Agradeço a força.

Devo mencionar os colegas, tanto da turma, quanto os veteranos. Rodrigo Ursinho, Icles, Allan, Beatriz, Tiago, Joven Tony Hawk, a todo pessoal do Design (é muita gente, mas obrigado, Queijonha!), ao Kauê e todo o pessoal do NEJAP, e a todos os amigos que fiz na UFSC. Destaque para o Angelo, a pessoa com a maior cabeça que já vi, superada em tamanho apenas por sua parceria, devo grande parte deste caminho trilhado a ele. Aos amigos que conheci no trabalho, Toni Picalho, Ingrid, Fernanda, Moara um imenso abraço pela ajuda nos momentos mais críticos, quando tudo parecia impossível. Um agradecimento à “galera do IFSC”, Tedaldi, André e companhia. Obrigado pelas festas malucas e por serem tão aleatórios, a graduação foi mais divertida por causa de vocês.

Aos meus familiares, um imenso obrigado, principalmente minha irmã e mãe, que me apoiaram, mesmo nem sempre entendendo minha pesquisa. Um agradecimento especial à Mayara, minha namorada, e uma das pessoas mais importantes da minha vida, mesmo que não tenha me acompanhado em toda a trajetória na universidade, ela esteve

comigo nos momentos mais difíceis e, sem ela, eu, muito provavelmente, ainda estaria desesperado como uma criancinha que acabou de se perder dos pais no supermercado.

Obrigado, May. Obrigado a todos.

*“I don't remember when exactly I read my first comic book, but I do remember exactly how liberated and subversive I felt as a result.”*

Edward W. Said.

## RESUMO

As histórias em quadrinhos invadiram o século XX com força total, tanto no ocidente, quanto no oriente, tornando-se uma referência constante na cultura global. Nesta monografia, intento contribuir para a pesquisa histórica a partir de fontes iconográficas – sem esquecer a dos estudos orientais – ao analisar o mangá Mushishi (1999-2008). Fontes históricas dadas a múltiplas abordagens, um interrogatório qualificado dos quadrinhos pode revelar também múltiplas experiências, como o silêncio da espiritualidade, a dilatação do tempo e mesmo a sobrevivência de sensibilidades ancestrais. É na análise dessas questões que o trabalho encontra diálogo com a estética da recepção, pois desenvolve aporte teórico inspirado na Teoria da Presença de Hans Gumbrecht (2010). Este Trabalho de Conclusão de Curso sustenta que a recorrência das formas Shintô no mangá Mushishi, associadas à politécnica da arte e da edição, tem como resultado a “Produção de Presença” material – causando impressões nos corpos humanos – de um passado tradicional antes distanciado. Assim, verifico como uma história em quadrinhos, com todos os seus elementos, contribui para um processo complexo, de compreensão sensitiva de tempo e de espaço, o qual pretendo expor e entender com auxílio do exame das ferramentas de presentificação.

**Palavras chave: Produção de Presença, mangá, xintoísmo, Japão, presentificação.**

## Sumário

<b>Introdução</b> .....	9
<b>1. Quadrinhos, mangás, história</b> .....	14
<b>1.1 Formação histórica das Histórias em Quadrinhos.</b> .....	14
<b>1.2 Século XX e a explosão das Histórias em Quadrinhos e Mangás.</b> .....	16
<b>1.3 Quadrinhos como fonte histórica: Ferramentas de presença e elementos visuais das HQ's</b> .....	24
<b>2. Japão e o Caminho dos <i>Kami</i></b> .....	32
<b>2.1 Origem Mitológica.</b> .....	32
<b>2.2 Shintô: aspectos do sagrado.</b> .....	35
<b>2.3 O Xintoísmo nos desdobramentos históricos japoneses.</b> .....	39
<b>2.4 Japão no pós-guerra: o reerguimento do espírito japonês.</b> .....	46
<b>3. Mangás e Xintoísmo: Produção de presença nos quadrinhos japoneses</b> .....	54
<b>3.1 Yuki Urushibara e a espiritualidade em <i>Mushishi</i></b> .....	54
<b>Conclusão</b> .....	70
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	73



## Introdução

Durante o século XX as histórias em quadrinhos decididamente tomaram o mundo. As *Comic books* norte-americanas explodiam no mercado com personagens como Batman, Superman e Capitão América, os quais, por seu caráter icônico, sustentam até hoje grande parte do rendimento das grandes editoras. Entretanto, o foco desta produção está do outro lado do mundo. O século XX foi frutífero para os mangás também. No período do pós-guerra os quadrinhos japoneses ganharam seu papel de prestígio no mundo – alguns mangaka<sup>1</sup> tiveram tanta importância que foram e continuam sendo referência para diversas publicações e produções culturais do ocidente.

Mesmo populares hoje em dia, os quadrinhos sofreram baques fortes na metade do século. Em 1954 uma lei que delimitava o conteúdo destas obras foi aprovada nos Estados Unidos, o Comics Code surgia através das próprias editoras, por pressão das entidades religiosas e pela mídia que acusavam os quadrinhos de corromperem a juventude<sup>2</sup>. Neste contexto de censura surgiu a famigerada publicação de Frederic Wertham<sup>3</sup>, a *Sedução dos Inocentes*, onde o psiquiatra aproveitou a onda de críticas aos quadrinhos para produzir diversas colocações sobre os *comics*, muitas delas problemáticas e desonestas<sup>4</sup>. Este processo de silenciamento do conteúdo dos quadrinhos ajudou a construir uma imagem infantil para as HQ's, temas mais adultos passaram a ser proibidos. O uso de temas mais superficiais e considerados infantis acabaram enviesando o escoamento da produção de quadrinhos. As reverberações desta lei também afetaram a popularidade dos mangás nos EUA. Dois motivos específicos prejudicavam o crescimento dos quadrinhos japoneses neste período: por serem quadrinhos e pelo fato de serem japoneses. As histórias em quadrinhos já eram consideradas uma mídia inferior mesmo em solo estadunidense e as que vinham do oriente eram rejeitadas ainda mais. O

---

1 O sufixo “ka” significa a autoria de determinada coisa, comumente utilizado por praticantes de artes marciais, neste caso seria o quadrinista que cria e produz o mangá.

2 GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo. Ed: Conrad do Brasil. 2006. 183p. ISBN: 8576161648. pp. 10.

3 Ver mais em <<http://super.abril.com.br/cultura/o-doutor-que-odiava-herois>> Acessado em 13 de Setembro de 2015.

4 Ver mais em <<http://www.universohq.com/noticias/fredric-wertham-manipulou-dados-do-livro-seducao-do-inocente/>> Acessado em 13 de Setembro de 2015.

Macartismo característico da década de 1950 em que o anticomunismo alcançava seu auge aflorou o medo e a insegurança em diversos setores da sociedade estadunidense, portanto havia uma grande repressão a qualquer conteúdo que pudesse remeter a algo subversivo. Mesmo no Brasil o *Comics Code* teve uma versão durante o período militar, o dito “Código de Ética”<sup>5</sup>.

Antes do Japão tornar-se ícone na cultura pop mundial, o país possuiu diversos momentos em que se isolou economicamente e culturalmente do restante do globo, entretanto, grandes pilares de seu processo cultural se formaram a partir do contato com outros povos, como China e Coreia. Processos importantes, como desenvolvimento de uma escrita, centralização e constituição política, e até mesmo a elevação do Budismo vindo da China enquanto religião oficial<sup>6</sup> do Japão<sup>7</sup>. Pensando por este prisma, é possível afirmar que o Japão possui características peculiarmente paradoxais, ao mesmo tempo que a cultura japonesa se mostra aberta a novos sincretismos, ela mantém seus traços mais fortes, apresentando processos únicos de desenvolvimento, que combina uma sociedade moderna e tecnológica com o fascínio ou mesmo o desejo de presença de um universo ancestral. Nesse sentido, o Xintoísmo nunca perdeu sua importância dentro dos contextos sociais e culturais japoneses. Em diferentes esferas, esta religião, ao lado também do Budismo nipônico, acabaram acompanhando o desenvolvimento da identidade nacional do Japão por meios (quase) sempre complementares e harmoniosos.

É aqui que oferece o nexos entre estes dois temas: religião e quadrinhos. Os quadrinhos são fontes que evidenciam – que põe diante dos olhos – representações. Trata-se de um fértil terreno, portanto, para a problematização historiográfica a respeito de representações religiosas. Pensando nisto, meu desafio será trabalhar com a tradição Xintoísta e com o que poderíamos chamar de métodos de transmissão e ressignificação de princípios e valores espirituais da religião. Para este fim, interessei-me por estudar toda a diversidade das representações Xintoístas nos mangás. Entretanto, considerando a imensa gama de publicações, neste Trabalho de Conclusão focarei exclusivamente em

---

5 GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo. Ed: Conrad do Brasil. 2006. 183p. ISBN: 8576161648. pp. 10.

6 Pode ser um pouco problemático colocar a possibilidade de uma “religião oficial” neste período (604 d.C, quando a Constituição que formaliza estas questões surge), considerando que o próprio processo de unificação japonesa mostrava-se dificultoso. Embora o Budismo fosse apresentado como contraponto às tradições Xintoístas, as crenças ancestrais espirituais seguiam com patrocínios oficiais, sendo usadas como ferramentas legitimadoras de poder, em circunstâncias diferentes do Budismo. De fato não era necessário a negação de uma para que houvesse a aceitação da outra.

7 WAKISAKA, Geny. Man'yōshū: vereda do poema clássico japonês. São Paulo: Hucitec, 1992. pp. 7.

uma série denominada *Mushishi*, da autora Yuki Urushibara, nascida em 23 de janeiro de 1974 em *Yamaguchi*,

*Mushishi* foi publicado entre 1999 e 2008, pela editora *Kodansha*, dentro da revista japonesa *Afternoon* entre 1999 e 2002, e pela *Monthly Afternoon* entre 2002 e 2008, a partir daqui a publicação da história tornou-se mensal. A edição norte americana foi publicada pela *Del Rey* entre janeiro de 2007 e agosto de 2010. As duas revistas são do estilo *seinen*, um estilo que prioriza histórias maduras, muitas vezes com críticas sociais e um estilo de desenho realista, abarcando um público jovem, mas mais focado no adulto, podendo envolver violência, sexo, dentre outros temas mais sensíveis. O mangá ainda rendeu à autora os prêmios *Excellence Prize* no sétimo *Japan Media Arts Festival*, em 2003 e o *Kodansha Manga Award* em 2006.

Como base teórica utilizarei acadêmicos estudiosos de temas religiosos, tal como produtores intelectuais a respeito dos elementos gráficos das histórias em quadrinhos. Como fonte primária para uma compreensão temporal mais ampla, farei uso de traduções para a língua inglesa das fontes primárias *Kojiki e Nihongi*<sup>8</sup>, a crônica mais antiga do Japão, datada do século VIII, dentro da qual estão registrados poemas, coleções de mitos, princípios cosmogônicos e expressões cosmológicas que seriam apropriadas pelas práticas *Shinto*.

Refletindo sobre a dinâmica dos processos de significação, ressignificação e representação promovidos na elaboração dos quadrinhos, aportei na pesquisa desenvolvida pelo literata e filósofo Alemão radicado nos Estados Unidos, Hans Ulrich Gumbrecht. Em seus trabalhos, Gumbrecht desenvolve contribuições à teoria da Produção de Presença. Produção de Presença que, para ele, refere-se sobretudo a produção de elementos tangíveis – as ditas “coisas do mundo” – conhecidas a partir dos sentidos.

O autor aqui pretende balancear a importância acadêmica que se coloca na linha teórica que valoriza a interpretação como método analítico. Contrapondo “culturas de sentido” com “culturas de presença”, Gumbrecht procura resgatar um pouco a materialidade para o campo de análise cultural, suspendendo parcialmente o método hermenêutico. Aqui acredito que a sua contribuição fique aquém, mas ao mesmo tempo vá um pouco além, do que as elaborações de sentido geralmente associadas aos esforços

---

<sup>8</sup> CHAMBERLAIN, Basil Hall. *The Kojiki or Record of Ancient Matters*. Global Grey. 2013

de trabalhos que lidam com o problema da representação. Valorizar a presença, ou mesmo sensações relacionadas à presença do passado, é uma forma com que Gumbrecht encontra para afastar, mesmo que por um momento, os problemas metafísicos, voltando-se para o sensorial e espacial.

Em outras palavras, falar de “produção de presença” implica que o efeito de tangibilidade (espacial) surgido com os meios de comunicação está sujeito, no espaço, a movimentos de maior ou menor proximidade e de maior ou menor intensidade. Pode ser mais ou menos banal observar que qualquer forma de comunicação implica tal produção de presença; que qualquer forma de comunicação, com seus elementos materiais, “tocará” os corpos das pessoas que estão em comunicação de modos específicos e variados <sup>9</sup>

Como reitera o autor em diversas momentos de sua obra, sua pretensão não é substituir os métodos analíticos interpretativos, baseados no sentido, pela compreensão material das coisas, baseados na presença, mas proporcionar um complemento e um equilíbrio entre estas duas categorias meta-históricas, que por vezes se refletem como métodos ou caminhos de pesquisa. Portanto, procurarei usar esta linha teórica para analisar em quais momentos o meu objeto de pesquisa, a coleção de mangá *Mushishi*, proporciona a produção de presença por meio da religião xintoísta, tecendo ainda comparações com preceitos cosmológicos xintoístas – *tópico latente* que busco evidenciar no quadrinho – considerando igualmente que a tradição *Shinto* se encaixaria no conceito de “cultura de presença” que Gumbrecht apresenta:

Essa perspectiva torna claro que a "subjetividade" ou "o sujeito" ocupam o lugar da autorreferência humana predominante numa cultura de sentido, enquanto nas culturas de presença os seres humanos consideram que seus corpos fazem parte de uma cosmologia (ou de uma criação divina). Nesse caso, não se veem como excêntricos ao mundo, mas como parte do mundo (de fato, estão no-mundo, em sentido espacial e físico).<sup>10</sup>

Cabe ainda fazer menção às traduções que utilizarei. *Mushishi* contém dez volumes, com cinco capítulos em cada um, totalizando em cinquenta, onde cada capítulo possui independência em relação aos outros. Embora, como já dito, a edição norte americana foi publicada pela editora *Del Rey*, entretanto diversos *fan sites* traduziram o mangá diretamente do japonês e disponibilizaram na internet. Para este trabalho utilizarei três fontes diferentes, as traduções para o português do site Fuji Scan<sup>11</sup>, atualmente fora

---

<sup>9</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de Presença*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010. Pp. 38-39.

<sup>10</sup> Idem. *Ibidem*. Pp. 106-108

<sup>11</sup> Disponível em: <[www.fuji-scan.blogspot.com](http://www.fuji-scan.blogspot.com)> acessado em 20/11/2015

do ar, e as traduções em inglês do site Mangá Fox<sup>12</sup> e alguns trechos digitalizados direto da tradução original da editora *Del Rey*.

Com ajuda de minha base teórica procuro não somente contribuir com os diversos estudos que procuram desconstruir ou mesmo reforçar as desconstruções já feitas a respeito do estigma da infantilidade que os quadrinhos sofrem ainda hoje. Os mangás, principalmente, como o próprio Paul Gravett lembra em seu trabalho “Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos”, já que sofrem preconceito duplicado no ocidente por serem quadrinhos e por serem japoneses. Esta construção se fortificou imensamente no pós-guerra, durante a ocupação estadunidense no território nipônico que se manteve nas décadas seguintes. Procuro também contribuir para a ideia de que as histórias em quadrinhos podem e devem ser utilizadas como fonte para os estudos históricos. As HQ’s e mangás são objetos de seu tempo e têm grande potencial para serem utilizadas como documento que, ao mesmo tempo em que é socialmente produzido, também “produz uma presença”<sup>13</sup>.

Dessa maneira, declaro ao leitor a caça aos mecanismos e efeitos produtores de presença evidenciados no mangá *Mushishi*, tendo como espaço de interlocução uma reflexão sobre a *latência* e a *sobrevivência* de uma cultura de presença de tradição xintoísta. Isso não significa dar de ombros – mas tão somente contrabalançar – a pulsão interpretativa da historiografia. Percebendo, dessa maneira, que nada amarra de modo fatalista representações religiosas e intencionalidades autorais, meu objetivo é igualmente compreender como um conjunto de traços, diálogos e escolhas narrativas, recursos visuais e provocações sensoriais projetam transcender, no leitor, uma mera absorção de conteúdo e enredo, mas, indo além, seguindo caminhos que evocam a tríade “vivência/experiência/ação”<sup>14</sup>.

---

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://mangafox.me/manga/mushishi/>> acessado em 27/07/2016

<sup>13</sup> Instrumento de notável potencial para atividades pedagógica que lidem com a (re)produção de experiências do passado, a problematização das contribuições dos HQ’s para o campo da educação, no entanto, escapa à especificidade deste Trabalho de Conclusão.

<sup>14</sup> Assunto que nos coloca em diálogo com a estética da recepção: GUMBRECHT, Hans. Sobre os interesses cognitivos, terminologia básica e métodos de uma ciência da literatura fundada na teoria da ação. In: LIMA, Luiz Costa (org). *A literatura e o leitor: Textos de Estética da Recepção*. Paz e Terra. São Paulo. 2002, p 177, na passagem: “Pela sequência “vivência/experiência/ação”, expusemos as três etapas do trabalho de seleção, formador do processo de *constituição de sentido*, conforme o princípio da crescente participação do eu (*Ich-Beteiligung*).” Grifos originais.

# 1. Quadrinhos, mangás, história

## 1.1 Formação histórica das Histórias em Quadrinhos.

Texto e imagem sempre tiveram uma relação complementar, mas obviamente tal aproximação não se deu com um clique. O processo de estruturação da arte sequencial em âmbito ocidental possui um percalço muito mais irregular do que se pensa. Costuma-se buscar as origens da comunicação através do estudo de fontes imagéticas, chegando às pinturas rupestres produzidas há dezenas milhares de anos, passando por afrescos e mosaicos produzidos pelas grandes civilizações antigas. Tem se lembrado inclusive como no medievo europeu esta relação apresenta-se estreita, quando, fosse por hilemorfismo ou efeito de um inefável uno, evidencia-se através de um leque grande de fontes uma interação íntima entre expressão e imagem. Sonia Bide Luyten resgata parte deste processo dizendo que....

(...) Uma tradição ininterrupta permite interligar, de diversas maneiras, os afrescos, os mosaicos, as pinturas, as gravuras ou as esculturas que nos foram legados pela Idade Média ocidental. Aos primitivos rolos sucedem-se os livros, primeiramente manuscritos, depois impressos. Muitos foram ilustrados, e é exatamente nessas ilustrações “que se pode pesquisar a evolução das formulas da história em imagens”<sup>15</sup>

Alvaro Moya avança um pouco os anos, abordando a história das histórias em quadrinhos desde a modernidade oitocentista. Sua obra é bastante elucidativa, mesmo que possivelmente movida pelo *pathos* de um *clima* e uma *atmosfera* que transpirava no momento em que a ascensão do entretenimento televisivo era vista com desconfiança pelos entusiastas dos quadrinhos. Moya volta ao século XIX, onde trabalha com o artista suíço Rudolph Töpffer, lembrando-o juntamente com o alemão Wilhelm Busch, o francês George Colomb (conhecido como Christophe) como os precursores da “História em

---

<sup>15</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 75.

Imagens”, fazendo também menção ao inglês Willian Hogarth e ao francês Gustave Doré<sup>16</sup>. “Töpffer, Colomb e Busch aliavam suas qualidades literárias ao excelente nível de desenho, ao senso de humor, à antevisão do que viria a ser um dos veículos de maior sucesso no mundo das comunicações: os *comics*”.<sup>17</sup>

Moya faz um apanhado de diversos nomes que se destacaram no percurso histórico das HQ’s. Embora aborde de forma breve os diversos autores que apresenta, Alvaro faz comentários pertinentes e dotados de senso analítico e sensibilidade artística, contribuindo como obra de referência a respeito. Moya chega a comprovar um rol de autoridades que se destacaram no percurso histórico das HQ’s, embora aborde de forma breve os diversos autores que apresenta. Se desviarmos o olhar do Ocidente para o Oriente, agora focando especificamente ao Japão, notamos que o processo de desenvolvimento da linguagem gráfica e visual possui outros referentes e evidências vigentes:

Segundo Ono e Tezuka, os Ê-Makimono são considerados a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Muito abundantes no século XI e XII, os Ê-Makimono eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado. Dessa maneira, era construída, com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos.<sup>18</sup>

Muitos desses rolos foram produzidos no século XII, dentre eles o conjunto mais famoso, o *Chojugiga*, que possuía, segundo interpretações de estudiosos, paródias e sátiras ao estilo de vida decadente da nobreza japonesa do período, não poupando sequer os monges, representados de maneira antropomórfica por animais, envolvendo-se em jogos de azar e outras coisas de natureza parecida. As diversas guerras que assolavam o país durante o período *Kamakura* (século X a XII) também estavam presentes nas sátiras gráficas. Sonia acrescenta ainda, auxiliada pela análise de Donald Keene, que a história das imagens japonesas anda de mãos dadas com a própria produção escrita, já que as ilustrações eram presentes em quase todas as obras. Ressalta ainda, que mesmo o método de escrita herdado e adaptado dos chineses possui uma qualidade gráfica importante<sup>19</sup>. “Era mais importante que os elementos do texto se combinassem entre si de forma a

---

<sup>16</sup> MOYA, Alvaro. A história das histórias em quadrinhos. São Paulo. Ed: LPM, 1987, pp. 242. Pp. 12.

<sup>17</sup> Idem.Ibidem. pp. 16.

<sup>18</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 77.

<sup>19</sup> Idem.Ibidem. Pp 80.

compor um todo estético do que sua legalidade”.<sup>20</sup> Até mesmo os ideogramas possuíam uma função imagética.

Já na metade do século XIX, com o início do fim do isolamento nipônico em relação ao resto do mundo e o começo da era *Meiji*, o Japão começa a ter contato com os cartuns jornalísticos ocidentais. Charles Wirgman foi o responsável pela introdução deste gênero crítico no Japão, a charge política, este feito garantiu ao inglês o título de patrono da charge japonesa moderna. “Esse é um momento importante na evolução histórica dos mangás, quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento das histórias em quadrinhos como veículo de comunicação”<sup>21</sup>.

Embora considere-se a importância mesmo da sobrevivência de recorrências formais de longa duração – para não nos perdermos na nebulosa busca das origens de um gênero – ressaltamos que foi somente na borda do século XX, precisamente em 1902 que “(...) sob a influência da grande exploração das histórias em quadrinhos nos jornais norte-americanos, Kitazawa criou a história em quadrinhos serializada com personagens regulares: *Togosaky to Mokube no Tokyo Kembutsu* [Togosaku e Mokubê passeando em Tóquio]<sup>22</sup>”.

## 1.2 Século XX e a explosão das Histórias em Quadrinhos e Mangás.

Certamente um dos marcos mais importantes na trajetória das histórias em quadrinhos é a Era de Ouro das HQ’s norte-americanas, que se inicia na segunda metade do século XX. Este período, de aproximadamente 1938 até 1954 é considerado dourado devido às enormes tiragens que as vendas de quadrinhos proporcionaram. Nesta época:

Os quadrinhos eram predominantemente cômicos, daí o termo norte americano, *comics*, com as travessuras dos meninos terríveis e das famílias pequeno-burguesas da periferia. Mas, em 1929, coincidentemente com o *crack* da Bolsa

---

<sup>20</sup> KEENE, Donald. Op. Cit., pp. 122.

<sup>21</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 87.

<sup>22</sup> Idem. Ibidem. 89.



de Wall Street, a aventura entrou soberana no mundo dos *comics*, para inaugurar a Era Dourada, a década de 30.<sup>23</sup>

No contexto europeu, esta predominância dos quadrinhos vem a surgir paralelamente com Hergé, grande figura do cenário franco belga de quadrinhos. No mesmo ano do *crack* da bolsa, George Remi cria uma das maiores personagens de toda a Europa, o detetive *Tintin*. “Seja como criador de *Tintin*, ou como personalidade, Hergé, George Remi, pertence ao Olimpo dos criadores do mundo da fantasia e aventura.”<sup>24</sup>

Com a crise econômica estadunidense refletindo fortemente no âmbito social, a vida padrão da classe média americana passou por uma mudança estrutural. O sentimento americano se modificava ao passo em que o cidadão médio consumidor de quadrinhos, mesmo que empregado em meio à crise, preocupava-se diariamente, junto ao restante da população, como se demandasse cenários alternativos. Eis que grandes ícones do gênero de aventura e ação crescem em meio ao desalento populacional. “A volta de Rousseau em *Tarzan* e a fuga (ou conquista) para o espaço em Buck Rogers faziam parte do quadro social”<sup>25</sup>. Grande parte da população encontrava a ucrônia através dos *comics*. Principalmente em sucessos como *Flash Gordon* (1934), onde, assim como Buck Rogers, o espaço era um mundo novo a se descobrir e *Jim das Selvas* (1934), concorrente do universo de *Tarzan* (1929), que desbravava o desconhecido mundo das selvas.

Krensky ainda evidencia que além de ser uma forma de escapismo, os quadrinhos tornaram-se um fenômeno extremamente lucrativo, e que não demorou em surgir às primeiras coletâneas, no início publicadas timidamente em formato de suplementos, mas que logo alcançaram o modelo de revistas. Neste momento, devido aos problemas financeiros que acometiam os Estados Unidos, as revistas eram baratas e grossas, feitas de um papel de baixa qualidade obtido da polpa de árvores, o que acabou por fazê-las conhecidas como ‘pulp’, e, que traziam em seu interior centenas de páginas de ficção<sup>26</sup>

A questão do “escapismo” traz, inclusive, uma discussão amplamente abordada por Gumbrecht, a qual versa sobre o conceito heideggeriano de “Ser no tempo”. O homem que, enquanto criatura, diferencia-se dos outros animais por sua relação com o tempo, é apresentado como o “ser”, ou o *Dasein*. O ser, no conceito de Heidegger, não se relaciona nem experimenta o tempo de forma necessariamente cronológica: para ele o presente é

---

<sup>23</sup> MOYA, Alvaro. A história das histórias em quadrinhos. São Paulo. Ed: LPM, 1987, pp. 242. Pp. 76.

<sup>24</sup> Idem. Ibidem. Pp. 69.

<sup>25</sup> Idem. Ibidem. Pp. 76.

<sup>26</sup> DE MELO, Shesmman Fernandes Barros. A história em quadrinhos enquanto representação política: Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999) [dissertação]. Maringá: Fundação Universidade Estadual de Maringá, 2012. Pp. 29.

sempre uma constante e embora o passado possa ser latente, mesmo assim ele influi na relação do ser com o presente. Ora, recuperando uma longa e pesada carga filosófica, Heidegger define o ser humano a partir do seu desejo de fluir pela ordem do tempo, ora voltado ao passado, ora precipitando-se em direção ao futuro, ora lembrando os ancestrais e refletindo sobre a morte, ora projetando expectativas de futuro que transcendem mesmo a vida (como a paternidade/maternidade). Nas aventuras de ficção científica da década de 1930, as pessoas transportavam-se para um futuro considerado melhor, usando os quadrinhos como ferramenta, como se o ser pudesse navegar no tempo por meio destes objetos ou, senão, através da produção da presença desses cenários e a disposição dos leitores como suas testemunhas presenciais.

É neste período, a partir de 1934, com os próprios *Flash Gordon* e *Buck Rogers*, e uma série de outros personagens marcantes na época, todos bebendo das fontes um dos outros, que surge uma era dentro da era, “vemos nascerem os heróis, que se transformaram em ícones e inauguraram um novo gênero para a banda desenhada, a ‘idade dos heróis’.”<sup>27</sup> Dentre os grandes nomes que surgiram neste período encontram-se os dois carros-chefes da atual editora D.C *comics*, Batman, criação de Bob Kane, e Superman, da dupla Jerry Siegel e Joe Shuster, o precursor do gênero.

Nos anos seguintes, com o ápice do período de guerras mundiais, a história dos quadrinhos nos Estados Unidos confunde-se com a história do esforço de guerra. O Capitão América (1941), por exemplo, de Jack Kirby e Joe Simon, foi um dos personagens mais característicos deste período, criado especificamente para elevar a moral dos soldados no front de batalha. Embora tenha perdido popularidade após o conflito, foi um ícone nos quadrinhos produzidos na época. Outros personagens também marcaram o período, muitos evidenciando a espionagem e a investigação policial, como Jim Gordon (1943), de Bob Crane e *Spirit* (1940) do inquestionável Will Eisner, monumentalizado como um dos gênios, tendo inclusive uma premiação à arte sequencial homônima, das HQ’s.

Com o fim da guerra, a necessidade estadunidense de se acender a chama patriótica perante o mundo já não era tão situacional e os quadrinhos libertam-se da propaganda de guerra. A ficção científica voltou a ter grande importância. Entretanto não são estas características que marcam a história dos quadrinhos neste período.

---

<sup>27</sup> Idem.Ibidem. pp. 30

Apesar das revistas terem se tornado uma verdadeira ‘febre’ nos EUA, suas histórias trouxeram polêmicas devido às suas temáticas carregadas de crime e violência. Tais controvérsias resultaram em uma série de discussões inflamadas a respeito da nocividade desses títulos em relação às crianças estadunidenses. Isso porque a tentativa de chocar os leitores com cada vez mais violência e crueldade acabou por forçar as autoridades governamentais a tomar uma atitude em relação aos pais e professores, cada vez mais inflamados.<sup>28</sup>

Um dos grandes responsáveis por essa crise de aceitação dos quadrinhos é o psiquiatra Frederic Wertham, com seu livro *A Sedução dos Inocentes*, de 1954. Repleto de títulos que corroboravam sua imagem perante à opinião pública, Wertham quase enterrou os quadrinhos em um limbo, dentre as cicatrizes criadas pelo doutor, a que mais se destacou foi o rumor de um romance homossexual entre Batman e Robin, que gera comentários até hoje. Esta teoria foi um choque para os valores da época, não apenas pelo caráter homofóbico da sociedade americana, mas também se considerarmos o fato de que Robin era uma criança. As várias críticas perversas, estimuladas por Wertham entre resquícios do Macartismo e impulsionadas por uma obsessão contrária aos valores liberais emergentes na sociedade americana põe diante dos olhos uma fase complicada para os quadrinhos:

Ainda que o Comics Code tenha perdido a força nos anos 1970, os *comic books* norte-americanos até hoje sofrem as consequências de tal golpe. Nos anos seguintes à sua criação, todas as tentativas de fazer quadrinhos adultos tiveram vida curta, sufocadas por um sistema eficiente de censura através da rede de distribuição. E a história dos melhores momentos dos gibis norte-americanos de lá para cá foi a história da luta contra o mundo criado pelo Comics Code. É a história de Robert Crumb e a *Zap Comix*, de Bill Griffith e a *Arcade*, de Harvey Pekar, de Alan Moore, da Fantagraphics e de tantos outros. Se, para as grandes editoras. Que articularam a imposição do Comics Code, tal operação foi bem-sucedida, eliminando concorrentes ao mesmo tempo em que satisfazia a América Paranoica, para a indústria dos *comic books* como um todo foi um desastre. Não só porque foi obrigada a renunciar à maior parte do público em potencial, mas também porque o Comics Code provocou uma debandada dos melhores talentos que trabalhavam para as editoras. Quadrinistas se transformaram em publicitários, cineastas, escritores, professores de arte e etc.<sup>29</sup>

No Japão este processo de *boom* de quadrinhos se deu de uma maneira diferente no século XX. A terra nipônica enfrentou sua crise um pouco mais tarde que os Estados Unidos, logo após a derrota na Segunda Guerra. Entretanto esta crise foi geral em solo japonês, e não somente relacionada aos quadrinhos, muito menos ao seu processo

---

<sup>28</sup> Idem. Ibidem. Pp. 32.

<sup>29</sup> GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo. Ed: Conrad do Brasil. 2006. 183p. ISBN: 8576161648. Pp. 10.

criativo, e inclusive, acredito que ela serviu mais positivamente do que a mancha que Wertham jogou sobre os *comics* estadunidenses.

Antes da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos japoneses já haviam se firmado no gosto popular, pois, a partir dos anos 20, os desenhistas japoneses estabeleceram sua independência das produções ocidentais e cada vez menos se publicavam historietas no estilo norte-americano, ainda hoje tão comuns no mercado brasileiro. Isso porque uma vez aliada à sua própria tradição de ilustração no formato dos quadrinhos ocidentais, os japoneses souberam adaptar, ou seja, ajaponesar o conteúdo das histórias para o gosto local.<sup>30</sup>

Durante a Era Taishō (1912-1925), o grande público dos jornais, revistas e conseqüentemente das histórias em quadrinhos eram a parcela adulta da população. Estas obras geralmente satirizavam os costumes e as pessoas da época<sup>31</sup>. Nesta período, quase concomitante com o *crack* da bolsa de Wall Street, o Japão passava por diversas dificuldades. Durante o período entre guerras, as indústrias japonesas procuraram retomar os negócios que firmaram durante a primeira parte deste momento do século XX. Devido às dificuldades de reconstruir as relações econômicas, a população acabou arcando com os prejuízos, refletidos como crise inflacionária, o que intensificou os problemas sociais e a desigualdade<sup>32</sup>. Para confortar a população em época de crise “(...) os autores de mangá, procuravam criar personagens com características bastante cômicas e otimistas para transmitir um pouco de alento.”<sup>33</sup>.

Neste período o processo criativo no meio dos quadrinhos japoneses começa a valorizar a ficção científica, apesar deste gênero ganhar mais força somente no pós guerra, de modo similar ao ocorrido no contexto estadunidense.

Dessa forma, a trilogia da aventura em moldes japoneses é mais ou menos semelhante à que se deu no ocidente: a representação da fuga para as selvas [*Tarzan x Bonen Dankishi*<sup>34</sup>]; para o futuro [*Flash Gordon x Kasei Tanken*<sup>35</sup>]; e para o passado e/ou nacionalismo [*Príncipe Valente x Norakuro*<sup>36</sup>]. A tônica

---

<sup>30</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 17.

<sup>31</sup> Idem. Ibidem. Pp. 93.

<sup>32</sup> SAKURAI, Célia. Os Japoneses. São Paulo. Ed: Contexto, 2014. Pp. 170.

<sup>33</sup> Idem. Ibidem. Pp. 96.

<sup>34</sup> De 1930, a criação de Keizo Shimada era outro representante da busca por uma fuga da realidade, neste caso um menino perde-se em uma ilha do Pacífico, da qual torna-se rei e enfrenta desafios com o espírito japonês.

<sup>35</sup> História de 1940, de Nobuyoshi Oshiro, a qual retrata expedições espaciais de um garotinho e seus dois companheiros, um cão e um gato.

<sup>36</sup> Criado em 1930 por Suiho Tagawa, a história era de um cãozinho, de mesmo nome, que havia sido abandonado e sem ter para onde ir, foi tentar a sorte no exército imperial. Chamava bastante a atenção das crianças por não conseguir efetuar suas tarefas corretamente.

dominante nesses quadrinhos foi a moralidade, frisando os calores tradicionais de lealdade, bravura e força para os meninos.

Quando o Japão precisava de estímulos no esforço de guerra, principalmente após a década de 1940, os produtores de quadrinhos passaram por uma situação difícil: a obrigação do governo de uma contribuição positiva. “No Japão os artistas que não cooperavam [com o esforço de guerra] eram punidos, banidos da profissão de escritor ou ficavam no ostracismo.”<sup>37</sup> Em réplica, os Estados Unidos costumavam usar os próprios quadrinhos japoneses como contrapropaganda, procurando atingir os japoneses, evidenciando o preconceito com tudo o que era proveniente do oriente em um período de nacionalismo efervescente em ambos lados do globo. Esta questão inclusive abre precedentes para uma discussão sobre o limite entre resposta à propaganda e institucionalização de racismo. Após Pearl Harbor, a propaganda de guerra grafava “*A Jap is a Jap*”, enquanto a comunidade nipônica, incluindo todos os cidadãos americanos com dupla nacionalidade nipônica, eram enviados a campos de concentração, em número consideravelmente maior do que suas contrapartes nas comunidades germano-americanas e ítalo-americanas<sup>38</sup>.

Com o fim da guerra e a rendição sumária japonesa, após as bombas de Hiroshima e Nagasaki, o Japão enfrentou um momento único em sua história. Isto refletiu diretamente na produção dos mangás, o papel jornal começou a ser utilizado na fabricação dos quadrinhos, devido à escassez de matéria prima e o baixo poder aquisitivo da população, além da coloração ser limitada ao preto, branco até rosa, azul e roxo dependendo da publicação, sempre compactado em pequenos formatos.<sup>39</sup> O processo de reconstrução física, social, política e econômica do Japão tornou-se algo sem precedentes aos olhos do mundo.

Douglas McArthur, sem setembro de 1945 inicia o período da ocupação [estadunidense] que se estende até 1952 (...) O general McArthur, liderando a ocupação, tinha a missão de desarmar e providenciar o retorno de todos os soldados japoneses ao país; concomitantemente toda força militar, assim como as armas, deveria ser desmantelada.”<sup>40</sup>

---

<sup>37</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 101.

<sup>38</sup> TSLITZ, Andrew E. *Stories of Fourth Amendment Disrespect: From Elian to the Internment*. *Fordham Law Review*. Número 70, Volume 6. Artigo 18. 2257, 2306–07 (2002). Disponível em : <http://ir.lawnet.fordham.edu/flr/vol70/iss6/18> Acesso em 25/11/2016.

<sup>39</sup> OI, Sheila Kiemi. *Shôjo Mangá: de Gengi Monogatari à Miou Takaya*. São Paulo: [s.n.], 2009.

<sup>40</sup> SAKURAI, Célia. *Os Japoneses*. São Paulo. Ed: Contexto, 2014. Pp. 197.

A ocupação, por um lado, obteve sucesso em romper com os antigos parâmetros estruturados pelos líderes pré-guerra, eliminando o controle militar em vários âmbitos da sociedade, mas, por outro lado, a liderança do general McArthur não conseguiu reformular o Japão para que se adequasse aos moldes democráticos ocidentais.<sup>41</sup> Embora o Japão sofresse uma crise material fortíssima, uma dentre as várias crises, os artistas quadrinistas da época encontraram uma liberdade criativa que não possuíam durante o período que eram forçados a participarem da propaganda de guerra.

É impossível mencionar o contexto pós-guerra japonês e sua relação com os quadrinhos, sem mencionar a representatividade de um dos maiores, se não o maior *mangaka* do Japão.

“Uma explicação para a popularidade dos quadrinhos no Japão... é que o Japão tinha Osamu Tezuka, enquanto outras nações não tinham. Sem o dr. Tezuka, a explosão dos quadrinhos no Japão do pós-guerra teria sido inconcebível. ” Essa síntese póstuma, publicada pelo respeitável jornal japonês *Asahi*, certamente não exagera a influência de Osamu Tezuka (1928-1989). É difícil imaginar como a indústria do mangá no Japão, bem como a de animação, poderia ter crescido até a proporção e diversidade atuais sem seu exemplo de pioneirismo. Muitas de suas inovações continuam a influenciar essas duas formas de arte até hoje.<sup>42</sup>

Tezuka foi um grande nome dentre os que procuraram significar o mangá como uma ferramenta de entretenimento que não fosse relacionada apenas com o público infantil. Osamu procurava levar os quadrinhos japoneses a todas as idades, democratizando a ideia de que esta forma de arte e expressão pode ser apreciada por todos. Dentre as grandes contribuições de Osamu Tezuka para os quadrinhos, destacam-se as obras, *Shintakarajima* (A nova ilha do tesouro), de 1941, *Jungle Taitel* (Kimba, o Leão Branco) de 1950, *Tetsuwan Atom* (Astro Boy), de 1952, mas foi em 1954 que Tezuka criou *Phoenix*, a obra de sua vida, segundo ele mesmo.

Na época em que Tezuka desenvolveu essa história, o Japão estava num estado de efervescência sociopolítica. Em 1954, o governo da ocupação militar norte-americana estava entregando o poder aos japoneses, depois de uma completa reforma agrária, uma nova constituição e as perspectivas de um reerguimento econômico. Enfim, estava-se no limiar de uma nova era que se revelou, posteriormente, pelas condições de bem-estar social e riqueza nacional nunca antes conseguidas nem imaginadas. Foi por tudo isso que o mito de *Phoenix* teve

---

<sup>41</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 107.

<sup>42</sup> GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo. Ed: Conrad do Brasil. 2006. 183p. ISBN: 8576161648. Pp. 28.

seu momento exato de apresentação e simbolizava, por assim dizer, o próprio Japão.<sup>43</sup>

Tezuka também foi o responsável pela inserção dos olhos grandes no universo do mangá. Devido a influência do teatro de *Takarazuka*, de sua cidade natal. Neste teatro, composto apenas por mulheres, costumava-se criar maquiagens nos olhos, dando a impressão de que eram maiores e mais brilhantes. Tezuka se influenciou tanto na caracterização quanto no estilo e temática do teatro de *Takarazuka*.<sup>44</sup>

Após a década de 1960 e 1970, o Japão reergueu-se dos tempos de dificuldade do pós-guerra. O mundo se interessava mais pela ilha nipônica. O sucesso industrial e econômico do Japão nesta época chamava a atenção, buscava-se compreender os motivos que contribuíram para este processo, até mesmo as diversas seitas budistas ganharam vários adeptos na busca de tal compreensão<sup>45</sup>. Entretanto, mesmo com tiragens boas, os mangás não recebiam tanta atenção quanto a outros aspectos da sociedade japonesa, parecia haver uma resistência intelectual de se atribuir o mangá a um traço cultural tipicamente nipônico, proveniente ainda da mancha colocada sobre os quadrinhos na década de 1950.

Os mangás nesta época receberam críticas severas, muitas delas bastante parecidas com as que antecederam ao Comics Code nos Estados Unidos. Diversos profissionais da educação afirmavam que os mangás ofereciam “ (...) todo o tipo de má influência, desviavam atenção dos estudos e eram prejudiciais à formação da criança.”<sup>46</sup> Além destas pesadas críticas, os linguistas japoneses afirmavam que um dos grandes efeitos negativos dos mangás era o *furigana*, “isto é, a inserção do silabário *hiragana* ao lado dos *kanjis*, quando no texto contido nos balões aparece um *kanji* difícil, este vem acompanhado, ao lado, do alfabeto fonético para facilitar a sua compreensão.”<sup>47</sup> Estes intelectuais afirmavam que este suporte gramatical estimulava a preguiça mental dos leitores, ocasionando o esquecimento dos ideogramas aprendidos durante a vida.

Mesmo com as críticas, tal como os *comics* estadunidenses, o mercado editorial do mangá transpôs os empecilhos e ocasionalmente ganhou espaço mundial.

---

<sup>43</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 110.

<sup>44</sup> Idem.Ibidem. 111.

<sup>45</sup> SAKURAI, Célia. Os Japoneses. São Paulo. Ed: Contexto, 2014. Pp. 209.

<sup>46</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 126.

<sup>47</sup> Idem.Ibidem. pp. 127.

Primeiramente com os animês, adaptações para desenhos animados dos próprios mangás, e posteriormente com as obras originais em formato de quadrinho. Atualmente estas três mídias vivem uma, eu arriscaria colocar assim, renovação e um leve flerte com a era dourada, principalmente os quadrinhos ocidentais, considerando, obviamente, as proporções e especificidades do contexto. As adaptações para o cinema e televisão dos *comics* estadunidenses nunca viram época mais próspera e os mangás e animês também vivem um momento de popularidade único, embora os anos 80 e 90 também tenham sido grandes épocas para estas mídias, deixando para trás grande parte dos entraves culturais que enfrentavam devido, possivelmente, à xenofobia.<sup>48</sup>

### **1.3 Quadrinhos como fonte histórica: Ferramentas de presença e elementos visuais das HQ's**

Se por muito tempo as histórias em quadrinhos passaram por situações bastante complicadas apenas para se provarem aptas a atenderem um público mais diversificado do que o infanto-juvenil, no meio acadêmico os passos necessários para se reconstruir a ideia que se tinha, e ainda se tem, em relação aos quadrinhos são ainda mais cautelosos e inseguros. Embora diversos trabalhos já tenham contribuído para esta desmistificação da mídia enquanto material de entretenimento barato, passageiro e infantilizado, não é incomum antigos questionamentos que colocam em dúvida a importância de se estudar os quadrinhos ressurgirem. Entretanto, produções como as de Will Eisner e Scott McCloud, como pioneiros internacionais, e de Sonia Bide Luyten, Moacir Cyrne e Álvaro Moya, pioneiros nacionais em pesquisa sobre mangás e HQ's, abriram diversas portas. Moya, principalmente, teve papel importante na abertura do caminho para a pesquisa acadêmica em relação aos quadrinhos, tendo como sua grande contribuição o livro SHAZAM!<sup>49</sup> Embora não tenha uma abordagem teórica muito relevante, o livro é um grande marco, resgatando vários artigos sobre temas diversos que envolvam

---

<sup>48</sup> GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo. Ed: Conrad do Brasil. 2006. 183p. ISBN: 8576161648. Pp. 156.

<sup>49</sup> MOYA, Alvaro de. SHAZAM!. São Paulo: Perspectiva 1973.



quadrinhos “(...) a obra ajudou a criar uma abertura editorial para estudos sobre quadrinhos, ainda enfrentando resistência no meio acadêmico.”<sup>50</sup>

Em meio a produções acadêmicas, destaca-se o autor Paulo Ramos. Focando na parte linguística, Ramos, assim como Sonia, começou suas publicações em produções acadêmicas, também se apoiando em grandes ícones, como o próprio Will Eisner, Scott Mccloud, Álvaro de Moya e Moacir Cyrne. Produções menos influentes, mas não menos válidas por isto, valeriam ser lembradas, como as dissertações de mestrado de Ana Cristina Gonçalves (2011) e Sheila Kiemi Oi (2009), com os títulos respectivos “Representações de Hiroshima: a problemática da representação a partir de Gen Pés Descalços” e “Shôjo mangá: de Genji Monogatari a Miou Takaya. As produções crescentes focadas em mangás também são um marco de crescimento importante, muito provavelmente impulsionados pelas produções acadêmicas da já citada Sonya Bide Luyten.

Embora usualmente utilizadas como documento, ou seja, como uma produção humana que se debruça sobre outros períodos e contextos, as histórias em quadrinhos também podem ser encaixadas como fontes históricas, quando são abordadas diretamente como objetos em seu tempo. Entretanto o uso da obra como ferramenta de compreensão do passado ou mesmo de representação contextual varia do uso que se necessita fazer do quadrinho, tal como qualquer outra produção.<sup>51</sup> Como Marc Bloch afirma, “ (...) os textos ou os documentos arqueológicos, mesmo os aparentemente mais claros e mais complacentes, não falam senão quando sabemos interrogá-los.”<sup>52</sup>, ou seja, são as perguntas apropriadas direcionadas à fonte, e não sua descrição servil, que garantem a riqueza do procedimento de análise.

Além do leque padrão de questionamentos acerca de um documento histórico que o historiador costuma lançar sobre o objeto de análise, quais outros questionamentos podem ser atribuídos a esta mídia tão específica? É bastante comum os estudiosos priorizarem os tradicionais documentos escritos como base empírica em suas pesquisas. Embora isto tenha se rompido largamente com o Movimento dos *Annales*, é uma cultura

---

<sup>50</sup> GUERRA, Fábio Vieira. Super-Heróis Marvel e os Conflitos Sociais e Político nos EUA (1961 – 1981) [dissertação]. Niterói: Universidade Federal Fluminense 2011. Pp. 6.

<sup>51</sup> LIMA, Jefferson. Bob Cuspe - a representação de Angeli do Punk Paulistano na Revista Chiclete com Banana (1985-1991) [dissertação]. Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina 2013. Pp. 28

<sup>52</sup> BLOCH, Marc. Apologia da história ou o ofício do historiador. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001. Pp. 79.

que ainda resiste em meio acadêmico.<sup>53</sup> Como trabalhar com uma mídia que possui uma carga de preconceitos já bastante vasta e que ainda foge dos métodos geralmente utilizados na pesquisa?

Os quadrinhos possuem características de comunicação além do texto e da imagem. Acredito que a definição que mais abarque todas as nuances a respeito das HQ's seja do teórico Scott McCloud, que se refere às histórias em quadrinhos como “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.”<sup>54</sup> Os quadrinhos possuem uma linguagem autônoma, carregando elementos comuns de diversas áreas, como cinema, fotografia e ilustração, entretanto os estilizando à sua maneira<sup>55</sup>. Considerando todas as complexidades da mídia, tendo ela elementos tanto imagéticos, quanto textuais, o desafio seria não se perder nas possibilidades de análise para se trabalhar com as histórias em quadrinhos. Não poderiam as HQ's falar de diversas maneiras com o leitor, sendo o pesquisador o responsável por perceber as apropriações que o receptor faz desta mídia, e de como este processo se relaciona com seu contexto histórico mais amplo?

As histórias em quadrinhos fazem parte de um grande sistema linguístico, da mesma forma que a música e a poesia, entre outros meios comunicativos. O estudo semiótico francês, derivado dos trabalhos de Algirdas Julius Greimas, propõe um foco na significação. Em outras palavras, esta vertente da semiótica compreende os sistemas comunicativos como geradores de sentido, como ferramentas que proporcionam reações em quem apreende a obra. “Efetivamente, um signo é um signo apenas quando exprime ideias e suscita no espírito daquele ou daqueles que o recebem uma atitude interpretativa.”<sup>56</sup> Embora atentos para as contribuições desse importante campo, minha contribuição não se debruçará sobre conceitos semióticos, sobre produção de sentido, mas a respeito do movimento que tenciona e equilibra o Ser no Tempo.

Para tais conceitos busco auxílio nos escritos de Hans Ulrich Gumbrecht, em seu livro “Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir”<sup>57</sup>. Gumbrecht trabalha constantemente com o termo Produção de Presença, através deste conceito é que

---

<sup>53</sup> BURKE, Peter. A Escrita da História: Novas perspectivas. Peter Burke (org.); tradução de Magda Lopes. - São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1992. Pp. 237.

<sup>54</sup> MACCLOUD, S. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995. pp. 9.

<sup>55</sup> RAMOS, Paulo. A Leitura dos Quadrinhos. Editora Contexto, 2010. Pp. 18.

<sup>56</sup> JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. Tradução de José Eduardo Rodil. Edições 70. 2007. Pp. 30.

<sup>57</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de Presença*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010

consigo conectar mais firmemente os dois pontos de meu trabalho, mangá e representação religiosa, ou talvez colocando de maneira mais apropriada: *o mangá e a produção de presença por meio do xintoísmo*.

Em sua obra, Gumbrecht faz um caminho diferente quando deixa um pouco de lado o que chama de universalidade da análise por meio da interpretação. O autor deixa claro que seu objetivo não é desconsiderar as contribuições do cronótopo historicista, associado na Alemanha às ciências histórico-hermenêuticas. De fato, as considera importantes para que, na estética da recepção, a oscilação entre os efeitos de presença e sentido ocorram como experiências unas e plenas, muito embora diversas vezes uma experiência estética ocorrerá sem que haja um equilíbrio entre estes dois efeitos. Gumbrecht propõe resgatar a materialidade e pensar na importância substancial das “coisas do mundo”, ou as coisas tangíveis, como produtores de presença.

Como os quadrinhos poderiam resultar na produção de presença? Pois, como dito antes, os quadrinhos possuem elementos gráficos e visuais variados. Assim como a música, que através de uma melodia melancólica pode produzir alegria ou tristeza, pensemos como um livro emulando um pergaminho, páginas amareladas e manchadas pelo tempo, possa trazer uma sensação de transporte temporal, como o reencontro com um velho diário pode nos causar um estranhamento existencial, ou mesmo como uma visita a um museu possa resgatar uma sensação antiquária, os quadrinhos não poderiam produzir presença? Cada ferramenta particular de produção de presença parece, no entanto, possuir técnicas específicas. Assim como a música faz uso dos sons, os quadrinhos lançam mão de soluções gráficas e visuais, soluções narrativas e editoriais.

Alguns destes elementos gráficos dos quadrinhos, ou ferramentas de presença, podem render evidências relevantes, de modo que alguns deles merecem um cuidado especial. A necessidade (por vezes considerada algo “maldita”) do uso de estereótipos, como bem denomina Will Eisner, é um deles. Em um espaço relativamente curto, o artista precisa fazer uso de algumas imagens consideradas universais. Esta necessidade pode ser perigosa justamente por este motivo, pois existe a necessidade de se aproveitar este curto espaço para desenvolvimento de roteiro ou de personagens, portanto os usos destes conceitos fazem-se necessários para que o artista possa focar no que considera mais adequado para sua obra.

A arte dos quadrinhos lida com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana. Seus desenhos são o reflexo do espelho, e dependem de experiências

armazenada na memória do leitor para que ele consiga visualizar ou processar rapidamente uma ideia. Isso torna necessária a simplificação de imagens transformando-as em símbolos que se repetem.<sup>58</sup>

Utilizando deste artifício da memória, o artista pode, alheio ou não de “intenção autoral”, estimular a reprodução de certos preconceitos, principalmente quando direcionado a etnias, religiões, a gênero e tantos outros setores da sociedade vulneráveis à violência física e discursiva. De modo mais sutil, mas ainda dentro deste processo criativo, podemos pensar os ícones, que partem de um pressuposto parecido daquele da “necessidade maldita”, mas sem pintá-la em cores tão edificantes, embora ainda assim nunca alienado de *esquemas socialmente preterminados*<sup>59</sup>. Os ícones, além de poderem representar pessoas, poderiam ser relacionados a locais, coisas ou mesmo ideias produtoras de significados morais e políticos, como virtudes e vícios.<sup>60</sup>

Um exemplo que resume bem o uso dos ícones é o apresentado na *Graphic Novel* V de Vingança, criada por Alan Moore e desenhada por David Lloyd, onde o personagem principal faz uso do símbolo do movimento político anarquista, uma letra “A” envolta por um círculo. Na HQ a única mudança no ícone é a substituição da letra “A” pela letra “V”, que também dá origem ao codinome do personagem. O símbolo faz uso do conhecimento prévio do leitor para representar o início de uma resistência dentro de um sistema fascista em um contexto de contestação do governo totalitário vigente e de revolta proeminente. Outros ícones políticos são utilizados para alusões de maneira parecida, como na história Superman – Entre a Foice e o Martelo, criação de Mark Millar, com a contribuição dos desenhistas Dave Johnson e Kilian Plunket. Nessa famosa *Graphic Novel* o Homem de Aço carrega no peito uma foice e um martelo, ao invés do tradicional “S”. A história basicamente resume-se com a seguinte pergunta: O que aconteceria se o Superman tivesse caído na União Soviética ao invés de no Estados Unidos? Dentro deste contexto a experiência do leitor em relação aos ícones estabelecidos socialmente já economiza grande espaço dentro dos quadrinhos, algo realmente precioso nesta mídia.

---

<sup>58</sup> EISNER, Will. Narrativas Gráficas de Will Eisner/escrito e ilustrado pelo autor; tradução: Leandro Luigi Del Manto, -- 2ª. -- São Paulo: Devir, 2008. Pp. 21..

<sup>59</sup> “Independente do “rumo” de sua realização, o homem pode, na elaboração de constituições particulares de sentido, recorrer a *esquemas socialmente preterminados*.” GUMBRECHT, Hans. Sobre os interesses cognitivos, terminologia básica e métodos de uma ciência da literatura fundada na teoria da ação. In: LIMA, *op cit*, p 177.

<sup>60</sup> MACCLOUD, S. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995. pp. 27.

Além dos ícones, outros elementos nem tão óbvios contribuem e muito para uma construção narrativa. Dois exemplos excelentes demonstram efetivamente como os contornos dos balões podem ser bastante úteis durante a sequência narrativa nos quadrinhos. Primeiramente, na obra *Sandman* de Neil Gaiman, publicada no fim da década de oitenta pela editora D.C., através do selo Vertigo, existem sete personagens perpétuos, que seriam entidades que regem certas esferas míticas da humanidade, na qual o perpétuo principal, de codinome Sonho, tem sua presença acentuada pela cor negra de seus balões de fala, que se difere dos outros personagens. Na *graphic novel Watchmen*, do já citado Alan Moore, com desenhos de Dave Gibbons, considerada por muitos a melhor HQ de todos os tempos, os contornos nos balões de fala do personagem Dr. Manhattan são de extrema importância. Na história o personagem sofre um acidente envolvendo radiação e acaba sendo desintegrado por um dos aparelhos de seu laboratório, o que posteriormente o concede poderes extraordinários, o colocando na posição de um verdadeiro deus, onde ele consegue manipular matéria e viajar a distâncias extremas, dentre outras habilidades únicas. Além do fato de ele ser o único com superpoderes dentro do universo de *Watchmen*<sup>61</sup>, o que por si só já diz bastante sobre sua diferenciação, o personagem após o acidente nuclear começa a ter sua fala grifada pela cor azul.

Outro ponto importante nas histórias em quadrinhos é a coloração. A escolha da paleta de cores em determinadas cenas, ou mesmo em uma construção mais ampla, o que pode construir um estilo, são essenciais para se transmitir algumas sensações e até mesmo podem ser elemento chave para se produzir presença. No estilo *noir* as cores, ou a falta delas, pode dar um tom completamente diferente para uma história. Dois exemplos são bons para elucidar essa questão, na coleção *Sin City* do norte americano Frank Miller, responsável por todos os setores criativos da HQ, e série *Luke Cage Noir*, do desenhista Shawn Martinbrough e do colorista Nick Filardi. Na obra de Frank Miller não há cores, o artista trabalha muito na sobreposição do branco e do preto, apenas em alguns momentos específicos Miller usa a coloração como ferramenta para acentuar a presença de personagens mais importantes na obra. Em *Luke Cage Noir* as cores são incrivelmente

---

<sup>61</sup> Cabe ressaltar que Alan Moore procura representar um universo caótico, sem perspectiva e bastante realista. O quadrinho aborda uma sociedade falida na qual sente-se necessidade de uma intervenção de heróis, mesmo que eles não possuam poderes especiais como usualmente é apresentado. Isto acentua ainda mais a questão do Doutor Manhattan, o qual percebe a humanidade como uma mera poeira cósmica dentro de um universo cheio de sistemas complexos e outras formas de vida. Os embates pessoais filosóficos do personagem deixam ainda mais claro o quão ínfima é a humanidade perto do universo e, talvez, até mesmo de sua nova vasta percepção da vida, deste mesmo universo e outras coisas.

utilizadas com a pretensão de criar um clima urbano mais escuro e soturno. Durante o dia tons de laranja são mais priorizados, enquanto durante a noite os azuis aparecem com mais frequência. Estas escolhas de cor contribuem para que uma atmosfera se crie em torno de um universo que, geralmente nos estilos *noir*<sup>62</sup>, remete à investigação de crimes ou mesmo grandes fugas.

Outros dois exemplos de como a coloração pode adicionar elementos na sequência narrativa é no volume 2 do herói Demolidor, no arco Demolidor – Revelado, dos roteiros de Brian Michael Bendis, da arte de Alex Maleev e das cores de Matt Hollingsworth. Os traços de Maleev e as cores de Hollingsworth, apoiados por técnicas como a hachura, provocam uma sensação bastante suja e urbana, traços essenciais do personagem, que possui uma forte ligação com o bairro onde vive. O outro exemplo que venho trazer é o de minha fonte de análise, o mangá *Mushishi*. Embora os mangás não possuem coloração de modo geral, o que não impede um bom uso de cores, como vista na obra *Sin City* no parágrafo anterior, não é incomum algumas poucas páginas dentro destas revistas serem sim colorizadas. Na obra de Yuki Urushibara, a artista e roteirista utiliza uma técnica bastante conhecida de pintura, a aquarela. Geralmente esta técnica passa uma sensação de contemplação, e é constantemente utilizada para representar sonhos ou momentos lúdicos, pois como a tinta é diluída em água, a pintura tona-se imprecisa, acaba ultrapassando os traços dos desenhos, além, ainda, de possuir uma fluidez maior. No mangá essa técnica é utilizada nas páginas que iniciam os capítulos e contribui muito para a sensação de contemplação ucrônica que o quadrinho proporciona. Através desta técnica o mangá torna mais intensa a conexão estabelecida através da harmonia representada na natureza, que possui relação estreita com os preceitos xintoístas que a obra faz referência.

Outra técnica que funciona muito bem dentro do mangá é a de fazer uso de planos bem abertos, geralmente sobrevoando as montanhas, outro grande símbolo religioso xintoísta. Através desta técnica a autora auxilia na produção de sensação de distanciamento e, também, de contemplação. Geralmente o uso destes “ângulos de câmera”, utilizando aqui a linguagem do cinema, intensificam a importância do cenário e dão a entender que os acontecimentos muito reclusos são apenas parte do sistema maior<sup>63</sup>.

---

<sup>62</sup> Literalmente traduzido como negro ou preto. Este estilo se estende a várias mídias, como filmes, romances, animações e mesmo quadrinhos. Geralmente relacionado a investigações policiais ou histórias de máfias, este estilo valoriza cores mais escuras e determinados ângulos de câmera que valorizam a sensação de observar furtivamente ou mesmo ser observado.

<sup>63</sup> Essa interpretação funciona muito melhor para o mangá *Mushishi*, entretanto é uma interpretação válida e que pode ser redistribuída considerando as devidas proporções.

Dentro do estilo *noir* o ângulo de câmera é muito relevante. Diversos ângulos de câmera favorecem as percepções que o estilo procura trazer, como o *Plongée*, traduzido como “mergulho”, no qual a câmera é postada em cima da cena, como se estivesse mergulhando em direção aos personagens, dando uma sensação de que o leitor está espionando a história, intensificando mais as histórias neste estilo, geralmente sobre perseguições e investigações.

Diversos outros elementos podem contribuir para a sequência narrativa dos quadrinhos. A tipografia pode indicar mais ou menos intensidade em um balão de fala, os contornos, como já citado, dos balões ou mesmo a falta deles podem dar sensações diferentes ao leitor. A moldura dos quadros, ou sarjeta, dos quadros, ou também a falta dela, podem dar ou tirar a liberdade de determinado personagem, podem mesmo ajudar a construir um cenário, como no já citado *Watchmen*, que possui diversas páginas editadas com nove quadros exatamente iguais, técnica que parece ser propositalmente articulada com determinados momentos do enredo, pois produzem uma sensação monotonia, por vezes de maneira incômoda.

Elementos de coloração, falta dela, quadros todos negros indicando um desmaio, mesmo falta de visão, flexibilização da moldura, a escolha física dos quadros na hora da mudança de página estes são apenas alguns entre a enorme gama de elementos gráficos presentes nas HQ's. Paulo Ramos, em sua supracitada a “Leitura dos Quadrinhos”, analisa em pormenor essas técnicas de linguagem, inventariando-as em um bom número de fontes. Entretanto, fiz esta seleção de algumas ferramentas para exemplificar o quão vasto é o uso que um artista pode fazer dos elementos gráficos presentes nas HQ's: a limitação é a imaginação de quem produz.

A junção de todas estas nuances em uma produção de arte sequencial poderia produzir presença? Quando uma artista como Yuki Urushibara faz uso da aquarela, ela utiliza seu conhecimento artístico sobre as impressões que a técnica proporciona, agregando-as em suas composições, e fazendo um conjunto que trabalha e produz presença? Para retomar o argumento: a intencionalidade da artista japonesa não é determinista; entretanto, acredito que a autora, orientada por determinadas representações, impulsionou-se a imprimi-las nos quadrinhos, através da arte.

## 2. Japão e o Caminho dos *Kami*

### 2.1 Origem Mitológica.

O registro histórico mais antigo que relata as origens mitológicas xintoístas japonesas é o *Kojiki*<sup>64</sup>, o qual é traduzido literalmente como “Registro dos Assuntos Antigos”. Escrito em chinês clássico no início do século VIII, já com canções e poemas em linguagem japonesa arcaica baseada na fonética chinesa da época, o *Kojiki* é um relato literário e mitológico de grande importância para a cosmogonia nipônica.

Os nomes das entidades que nasceram na Alta Planície Celestial quando o Céu e a Terra surgiram eram: a Divindade Mestre Divino do Centro Celestial, ao lado do Alto Divino Maravilhoso Que Produz, ao lado do Divino Que Produz. Estas divindades eram todas entidades nascidas sozinhas<sup>65</sup> (...)”<sup>66</sup>

Estas são as primeiras entidades surgidas registradas no *Kojiki*, após este evento, uma série de *Kami*<sup>67</sup> surgiram. Na última geração, surgiram as entidades o “Macho que convida” e a “Fêmea que convida”, respectivamente *Izanagi-no-Mikoto*<sup>68</sup> e *Izanami-no-Mikoto*. Às estas duas entidades foi concebida a tarefa de “criar, consolidar e dar vida (...)”<sup>69</sup> à terra que ainda estava cercada pelo oceano primordial, ainda sem forma.

---

<sup>64</sup> Poucos anos depois uma outra compilação foi feita com objetivos semelhantes de registrar a história japonesa. O *Nihon Shoki*, também chamado de *Nihongi*, de 720 d.C. Estas obras tinham objetivo político, tendo seus produtores favorecendo determinadas informações relacionadas ao clã Yamato, o *Nihongi* pode ser considerado uma “resposta” aos registros do *Kojiki* dos outros clãs, justamente pela insatisfação em relação ao conteúdo da primeira obra.

<sup>65</sup> Tradução livre: “The names of the Deities that were born in the Plain of High Heaven when the Heaven and Earth began were the Deity Master-of-the-August-Centre-of-Heaven, next the High-August-Producing-Wondrous Deity, next the Divinethe Divine- Producing-Wondrous-Deity. These three Deities were all Deities born alone (...)”

<sup>66</sup> CHAMBERLAIN, Basil Hall. *The Kojiki or Record of Ancient Matters*. Global Grey. 2013. Pp. 74.

<sup>67</sup> *Kami* costuma ser traduzido como “deus” ou “entidade”. Entretanto esta é uma visão ocidental do que é divino, o conceito de *Kami* é diferente. Pretendo explicar melhor no tópico Shintô, Aspectos do Sagrado.

<sup>68</sup> Também traduzidos como O Varão Majestoso.

<sup>69</sup> Tradução livre ““make, consolidate, and give birth (...)”CHAMBERLAIN, Basil Hall. *The Kojiki or Record of Ancient Matters*. Global Grey. 2013. Pp. 77.



Com uma Lança Celestial cravejada em joias,

(...) as duas entidades postaram-se na Ponte Flutuante Celestial, apontaram a lança para baixo e a sacudiram, depois, quando eles chacoalharam a salmoura<sup>70</sup>, quando eles sacudiram a salmoura o bastante ela produziu um som, e então puxaram a lança de volta, a salmoura na lança acabou caindo de volta devido ao acúmulo em sua ponta, tornando-se uma ilha. A ilha de *Onogoro*<sup>71,72</sup>

Segundo as notas de tradução, supõe-se que a ilha de Onogoro seja uma das ilhotas próximas a grande ilha de *Ahaji*. Estes são os trechos iniciais do surgimento das ilhas do Japão de acordo com a crença xintoísta, como está registrado no *Kojiki*.

Posteriormente, o *Kami Izanagi*, aquele que convida e sua parceira *Izanami*, aquela que convida, foram incumbidos de tornarem a vida no plano terrestre possível, entretanto em sua primeira relação o convite partiu de *Izanami*, o que ocasionou o nascimento de diversas aberrações. Somente após *Izanagi* fazer tomar a iniciativa que as diversas entidades surgiram. Em determinado momento, *Izanami*, aquela que convida deu à luz ao *Kami* do fogo, *Kagutsuchi*, e neste processo a entidade acabou sendo dilacerada e veio a falecer, passando por complicações fisiológicas.

*Izanagi* em desespero foi buscar sua amada no Mundo dos Mortos. Quando a encontra no submundo, ela diz que já não pode retornar ao mundo dos vivos por ter se alimentado no *Yômi*, o submundo. *Izanagi* mostra-se inconformado e, mesmo com o pedido de sua amada para que não o fizesse, ele acaba olhando para o rosto de *Izanami* agora putrefato. Assustado o *Kami* foge enquanto *Izanami* o persegue, já transformada em um monstro deformado e assustador, juntamente com uma horda de demônios. Durante a perseguição, *Izanagi* joga alguns de seus apetrechos para o cabelo e eles transformam-se em alimentos, que acabam distraindo os demônios.

Após obter sucesso na fuga, *Izanagi* faz uma pausa para descansar e lavar seu rosto em um riacho para eliminar as impurezas que carregava do submundo. Da sujeira algumas entidades surgiram. Ao lavar seu olho esquerdo, surgiu *Amaterasu Ômikami*, entidade do Sol, de seu olho direito nasceu *Tsukuyomi-no-Mikoto*, a entidade da Lua e de seu nariz surgiu o *Kami Susanowo*, a entidade das tempestades e dos raios, que depois

---

<sup>70</sup> Outras traduções preferem o termo “espuma”, referente à espuma que o mar deixa quando a água é remexida.

<sup>71</sup> Tradução livre “So the two Deities, standing upon the Floating Bridge of Heaven, pushed down the jewelled spear and stirred with it, whereupon, when they had stifed the brine till it went curdle-curdle, and drew [the spear] up, the brine that dripped down from the end of the spear was pilled up and became an island. This is the Island of Onogoro.”

<sup>72</sup> CHAMBERLAIN, Basil Hall. *The Kojiki or Record of Ancient Matters*. Global Grey. 2013. Pp. 77

viria a ser a entidade dos mares. Posteriormente a figura *Jummu Tenno* surgiria. Sendo descendente de *Amaterasu* ele viria a tornar-se o primeiro imperador do Japão, esta conexão divina com a entidade sol e os imperadores japoneses viria a romper-se apenas com o fim da Segunda Guerra Mundial e o tratado de rendição japonês.

Os registros do *Kojiki* não explicam apenas a origem mitológica japonesa, mas esclarecem

(...) muitas outras questões – por exemplo, a hierarquia entre sexos como base da ordem social, a dependência humana dos frutos da terra, a separação entre vivos e mortos, o motivo de haver tantas mortes seguidas de tantos nascimentos, o relevo do país, os astros, os desastres naturais, a vaidade das mulheres (...) <sup>73</sup>

Henrieta de Veer, inclusive, faz uma análise estrutural comparativa entre vários mitos contidos no *Kojiki*, e compreende alguns padrões que expressam determinados tipos de informações. Um destes mitos é a ida de *Izanagi*, já citado, até ao submundo em busca de *Izanami*, que faleceu ao dar à luz à entidade do fogo. Dentro deste mito, Veer aponta alguns símbolos, os quais também percebe na estrutura de outras histórias presente na compilação, e procura perceber alguns elementos em comum. A autora sustenta que a representação da morte é organizada através de diversos símbolos: como a entidade do fogo, dilacerando *Izanami*, seu rosto putrefato, as supracitadas complicações, etc. De Veer igualmente menciona a alimentação como elemento representativo constante nos mitos. Como vimos, alimentar-se no submundo fora o ponto sacramental para a passagem de *Izanami*, eixo da transição entre mundos. Da mesma forma, o método usado para escapar de *Izanagi* utilizou-se de apetrechos mágicos que se transformavam em alimentos. <sup>74</sup> “Levi-Strauss argumenta que cozinhar é um ato cultural, um ato que define o homem enquanto homem, e o coloca aparte em relação ao mundo natural.” <sup>75</sup> Portanto esta representação constante envolvendo o processo de alimentação são elementos importantes que costumam simbolizar quebras e transições, no caso do mito apresentado, principalmente entre vida e morte. Em outros contextos do mito, outros elementos simbólicos podem remeter a tensões sexuais, como a questão do contato visual, ou mesmo os símbolos que representam o cabelo, por meio dos apetrechos já citados. Embora seja uma temática interessante, não é foco central deste trabalho, portanto me resguardarei a

---

<sup>73</sup> SAKURAI, Célia. Os Japoneses. São Paulo. Ed: Contexto, 2008. Pp. 49.

<sup>74</sup> DE VEER, Henrieta. Myths Sequences from the Kojiki: A Structural Study. *Japanese Journal of Religious Study*. V. 3. n. 2-3. Pp. 175-214. June/September 1976. Pp. 184

<sup>75</sup> Idem. *Ibidem*. pp. 183.

apenas pincelar estas questões, justamente para exemplificar como os mitos do *Kojiki* mostravam-se como algo a mais do que apenas histórias compiladas utilizadas para inflar a influência política de determinado clã.

Já na cultura pop o trio divino *Amaterasu*, *Susanowo* e *Tsukuyomi* costuma ser o mais lembrado dentre as entidades do panteão xintoísta, variando entre as diversas representações e em diversas mídias diferentes. Nos videogames, o jogo eletrônico *Ôkami*, desenvolvido pela *Clover Studio* e anunciado pela empresa *Capcom* em 2006 para a plataforma de *Playstation 2*, resgata inúmeras figuras da mitologia japonesa, como a própria *Amaterasu* a qual pode ser controlada como personagem principal. Embora o jogo não tenha tido um bom resultado de vendas, alcançou o status de *cult*, obtendo uma grande fidelização entre os fãs e críticas positivas, principalmente em relação à parte artística.

Já dentro do universo dos mangás, por exemplo, existem diversas menções aos *Kami*. Na obra de *Masashi Kishimoto*, a coleção de mangás *Naruto*, que possui setenta e dois volumes publicados pela editora *Shueisha*<sup>76</sup>, tendo sido criada em 1999 e finalizada apenas em 2014, as entidades xintoístas constantemente incrementam o roteiro repleto de elementos místicos. Na obra os *Kami* dão nome a habilidades de batalha que os personagens de *Kishimoto* utilizam em seus conflitos. Na história as habilidades denominadas *Amaterasu* e *Tsukuyomi* são ativados por personagens específicos através dos olhos, o que claramente resgata os registros antigos do *Kojiki*. A coleção ainda faz referências a outros elementos místicos, como o chacra, energia vital utilizada pelos personagens em batalha, o mangá ainda faz menção a diversas lendas e elementos tradicionais japoneses, como por exemplo a espada lendária *Kusanagi*.

## 2.2 Shintô: aspectos do sagrado.

O credo e a prática do Xintoísmo têm como eixo a veneração dos seres sobrenaturais chamados *Kami* que supervisionam todos os aspectos da natureza e da vida humana. Acredita-se que esses seres divinos dão a vida a todos os objetos do universo – desde pontos geográficos, tais como o Monte Fuji, até as almas de crianças falecidas. Diz-se que o panteão xintoísta contém um número infinito de *Kami* – e muitos deles são divindades que vieram do budismo e do taoísmo e foram incorporadas ao Xintoísmo.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> No Brasil a editora Planet Manga distribuiu a obra.

<sup>77</sup> LITTLETON, C. Scott. Conhecendo o Xintoísmo. Rio de Janeiro. Editora Vozes, 2010. Pp. 24.

Antes que possamos exemplificar as características do divino na tradição xintoísta é importante apresentar o conceito de *Kami*. A palavra vem sendo traduzida como “deus”, entretanto esta é uma definição por demais ocidental. Embora eu use a palavra “entidade”, o sentido que se atribui a um *Kami* vai muito além disto.

*Kami* são, em primeiro lugar, divindades do céu e da terra e espíritos venerados em santuários, assim como os seres humanos, aves e animais, plantas e árvores, oceanos, e montanhas, que têm poderes excepcionais e devem ser reverenciados. *Kami* inclui não só os seres misteriosos que são nobres e bons, mas também espíritos malignos que são extraordinários e merecem veneração.<sup>78</sup>

Os *Kami* são energias essenciais que podem, ou não, serem atribuídas a qualquer coisa. Estas qualidades divinas podem ser embutidas em animais, árvores, montanhas, antepassados, objetos da natureza em geral e até mesmo a processos climáticos, como uma chuva muito necessária em uma aldeia ou até mesmo, como já foi feito, a um tufão que por ventura venha a auxiliar um povoado.<sup>79</sup>

(...) o Xintoísmo, na origem, é uma religião, não de sermões, mas de admiração: um sentimento que pode ou não produzir palavras, mas que de qualquer maneira vai além delas. O propósito do Xintoísmo não é a "compreensão da concepção do espírito", mas o sentido de sua ubiquidade. E justamente porque esse propósito é surpreendentemente alcançado, as personificações do Xintoísmo são "vagas e tênues" com relação à forma. Elas são denominadas *Kami*, termo usualmente traduzido como "deus", porém de modo incorreto, ou como "espírito"(...) <sup>80</sup>

Os *Kami* são elementos que não possuem necessariamente forma, são essências espirituais que permeiam a vida. O Xintoísmo não possui dogmas, doutrinas e mesmo fundadores específicos, no máximo figuras políticas importantes que utilizaram e impulsionaram a função social da religião. O *shintô* surgiu a partir dos aspectos mundanos da vida cotidiana japonesa, ele surgiu a partir do mistério e respeito debruçado nas relações naturais do mundo que cercava e cerca o povo japonês. “(...) podemos dizer que o verdadeiro fundador do Xintoísmo é a própria natureza.”<sup>81</sup>.

As cerimônias xintoístas são marcadas pelo politeísmo e têm elementos do animismo e do xamanismo, além de ter originado um dos traços mais marcantes da cultura japonesa: o culto aos antepassados. Os povos do Japão (...) acreditavam que uma força sobrenatural unia os homens ao universo e, ainda que não

---

<sup>78</sup> MOTOORI, Norinaga, *Kojikiden* pt. i, chap. 3, vol. 9 of *Motoori Norinaga zenshu* (Tokyo: Chikuma shobo, 1976), p. 125.

<sup>79</sup> O termo *kamikaze* surgiu da atribuição dada a um tufão que impediu a invasão mongol ao Japão no século XIII. O nome foi reutilizado para os pilotos japoneses da Segunda Guerra Mundial.

<sup>80</sup> CAMPBELL, Joseph. *As Máscaras de Deus: Mitologia Oriental. Vol II* São Paulo. Palas Athenas. 1992. Pp. 372.

<sup>81</sup> YAMAKAGE, Motohisa. *A Essência do Xintoísmo: A Tradição Espiritual do Japão*. São Paulo. Pensamento. 2010. Pp. 38.

conseguissem conceituar precisamente essa força, acreditavam que era uma espécie de espírito presente em cada fenômeno e objeto da natureza.<sup>82</sup>

Portanto a forma com que se atribui determinada importância a um *Kami*, está intimamente ligada aos aspectos da vida cotidiana e privada, esta “maleabilidade sagrada” do Xintoísmo é o que o permite ainda estar presente em uma enorme amplitude de setores da sociedade japonesa.

Xintoísmo não possui ensinamentos e normas a serem seguidas à risca. O Xintoísmo não se foca em palavras, “ (...) essas palavras não podem conter o mundo da grande natureza nem o mundo do espírito do Kami. ”<sup>83</sup> A experiência pessoal de cada praticante é uma contribuição e uma forma de expressar a religiosidade válida, justamente por ser uma tradição que se encaixa no conceito de “sociedade de presença”, de Gumbrecht. Dentro de uma cultura de presença, a autorreferência humana predominante é o corpo, diferentemente de uma cultura de sentido, na qual a autorreferência torna-se o pensamento. Tendo estas colocações em vista, Gumbrecht afirma que esses pensamentos fazem os indivíduos pertencentes à cultura de sentido excêntricos ao mundo, enquanto em uma cultura de presença consideram-se parte de um sistema cosmológico maior. Os japoneses comumente abdicam da individualidade para se contribuir para coletividade, portanto este sentimento de pertencimento a algo maior e de que cada membro da sociedade funciona como uma engrenagem para um sistema mais complexo sempre foi presente e foi bem mais intensificado durante o período pós-guerra. Este sentimento provavelmente é uma herança intrínseca de aspectos xintoístas presentes no cotidiano nipônico, com as devidas ressalvas de períodos onde esta relação entre individualidade e coletividade modificou-se de acordo com o contexto.<sup>84</sup>

Essa perspectiva torna claro que a "subjetividade" ou "o sujeito" ocupam o lugar da autorreferência humana predominante numa cultura de sentido, enquanto nas culturas de presença os seres humanos consideram que seus corpos fazem parte de uma cosmologia (ou de uma criação divina). Nesse caso, não se veem como excêntricos ao mundo, mas como parte do mundo (de fato, estão no-mundo, em sentido espacial e físico).<sup>85</sup>

---

<sup>82</sup> PERES, Lorenzo de Aguiar. *Religião e Segurança no Japão: Padrões Históricos e Desafios no Século XXI*. [dissertação]. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010. Pp. 49.

<sup>83</sup> Idem. *Ibidem*. 39.

<sup>84</sup> Embora o senso de priorização da coletividade japonesa em detrimento da individualidade sempre tenha sido algo presente, me refiro aqui a períodos como o pós-guerra, por exemplo, no qual estes sentimentos se intensificaram devido a um momento traumático. Pode-se pensar da mesma maneira para o período Meiji, devido ao esforço estatal em legitimar suas atitudes expansionistas.

<sup>85</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de Presença*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010. Pp. 108

Um outro aspecto importante que diferencia estas duas culturas são as dimensões primordiais de cada uma delas. Dentro de uma cultura de sentido o tempo é essencial, a temporalidade media as “ações”, ele que dá o dinamismo dentre os membros desta sociedade. Já em uma cultura de presença, o espaço torna-se a dimensão primordial. O espaço está entre os corpos e as coisas tangíveis, “as coisas do mundo”, portanto ele é o mediador das experiências. Um dos motivos dos rituais e festivais xintoístas terem tanta importância dentro da sociedade japonesa é justamente por trabalharem com a questão espacial e sensorial de quem participa, os rituais e festivais utilizam a dimensão espacial para intensificar a presença divina, obviamente não de maneira tão deliberada quanto rituais eucarísticos por exemplo, mas o fazem de maneira sutil justamente pelos aspectos sagrados xintoístas estarem presentes na vida japonesa de maneira latente.

O Xintoísmo, por não possuir um código de moral, também não possui um conceito equivalente ao de “pecado”, que é constantemente utilizado em religiões monoteístas, como a cristã. Entretanto, a purificação é um processo que está presente em diversas situações da tradição Xintoísta. Neste sentido, o *tsumi*, a impureza, pode estar relacionado à má conduta ou negligência que pode ter levado a calamidades, contato com cadáveres ou o sangue. Neste caso a purificação através do contato com a água, por meio de uma ablução, é um método de se limpar as impurezas, tal como o *Kami Izanagi* se purificando em um rio após fracassar em resgatar sua amada.<sup>86</sup> Elementos que buscam purificação são comuns dentro da tradição Xintoísta, embora nem sempre sua origem seja evidente. O fato dos japoneses terem o costume de retirar seus sapatos antes de entrar em casa, ou mesmo lavarem as mãos em fontes antes de adentrarem em alguns templos são exemplos bastante claros sobre como a cultura xintoísta é presente no cotidiano nipônico e de como ela é reproduzida sem um sentido exatamente esclarecido.

Na obra que está no centro de análise desta monografia, a coleção de mangá *Mushishi*, procurarei focalizar justamente nestas percepções sensoriais de presença da essência espiritual, o *Kami*. Embora elementos xintoístas sejam apresentados constantemente dentro da obra, eles aparecem de forma sutil, através de representações específicas. Esta própria sutileza já é uma forma de se pensar sobre como é a inserção das pessoas em meio a força da natureza, enquanto uma grande entidade como as citadas anteriormente. Levando em conta a tradição xintoísta relacionada a uma sociedade de

---

<sup>86</sup> BROWN, Delmer. M. The Cambridge History of Japan Volume 1: Ancient Japan. Cambridge University Press. Avenue of The Americas. NY. 1993. Pp. 320.

presença, onde as práticas e o materialismo que as cercam são mais relevantes, pretendo observar de que maneira esta sensibilidade se manifesta nas páginas dos quadinhos de Yuki Urushibara.

### 2.3 O Xintoísmo nos desdobramentos históricos japoneses.

O Xintoísmo está arraigado na sociedade japonesa a aproximadamente dois milênios, embora a religião tenha passado por diversas transformações até chegar ao estado em que se apresenta hoje. “As raízes mais profundas do Xintoísmo encontram-se em um passado muito remoto. Não se sabe exatamente se a cultura pré-histórica *Jomon* (11000-300 a.C) já possuía uma religião baseada na devoção ao *Kami*. ”<sup>87</sup> Neste período pouco se sabe como instalava-se a organização política, social e mesmo religiosa das correntes migratórias que chegavam às ilhas. Deduz-se que as figuras femininas de barro esculpidas que possuíam grandes seios encontradas nos túmulos representavam um culto à fertilidade.<sup>88</sup>

“No entanto, com a chegada dos *Yayoi* – uma cultura mais complexa que floresceu entre 300 a.C e 300 d.C – surge pela primeira vez evidência iconográfica xintoísta mais marcante.”<sup>89</sup> Os *Yayoi* detinham conhecimento sobre diversas técnicas que favoreciam o sedentarismo, como plantação, domesticação de animais e a manipulação de metais, com o tempo a cultura *Yayoi* acabou sobrepondo a cultura *Jomon*.

Entre os objetos encontrados no túmulos associados com os *yayoi* estão pequenas imagens em cerâmica representando depósito para o estoque de cereais que são extraordinariamente parecidos com a arquitetura do templo de *Ise*, uma forma que permaneceu inalterada por pelo menos mil e duzentos anos, embora seja reconstruída periodicamente (...) a introdução da agricultura de arrozais parece ter trazido rituais associadas à sementeira e à colheita que, em essência, eram provavelmente semelhantes aos rituais xintoístas relacionados com o arroz que persistem até os dias atuais no Japão rural.<sup>90</sup>

Já no período *Yamato*, as relações com os reinos vizinhos coreanos e a China tornam-se mais intensas. Fazendo o cruzamento de fontes entre registros chineses, que apontam a existência do reino de *Wa*, que seria o reino unificado japonês, e os registros antigos nipônicos, o *Kojiki*, chega-se a um impasse no que se refere a um início mais

---

<sup>87</sup> LITTLETON, C. Scott. Conhecendo o Xintoísmo. Rio de Janeiro. Editora Vozes, 2010. Pp. 14.

<sup>88</sup> SAKURAI, Célia. Os Japoneses. São Paulo. Ed: Contexto, 2008. Pp. 57.

<sup>89</sup> LITTLETON, C. Scott. Conhecendo o Xintoísmo. Rio de Janeiro. Editora Vozes, 2010. Pp. 15.

<sup>90</sup> Idem. Ibidem. pp. 15.

exata deste período, pois os registros chineses datam por volta do século III e IV, enquanto os registros japoneses apontam o ano de 660 d.C. O interessante neste momento é que a religião agora tem um uso muito mais político que nos períodos anteriores, segundo o *Kojiki* é com o imperador *Jimmu* que a linhagem de imperadores descendentes de *Amaterasu* inicia-se.

Este é um período importante na história japonesa, as relações com os reinos coreanos vizinhos e a China crescem exponencialmente. Diversas técnicas são importadas dos países vizinhos, como métodos de artesanato coreanos e mesmo a forma de escrita chinesa, que posteriormente auxiliou no surgimento dos ideogramas propriamente japoneses.

O Budismo também acaba chegando ao Japão. Segundo o *Nihon Shoki* o Budismo foi introduzido na corte de *Yamato* em 552 d.C, no décimo terceiro ano do reinado de *Kimmei*, entretanto a história registrada do primeiro grande templo de *Yamato*, o *Asukadera* conta que o Budismo foi introduzido no ano de 538 d.C. Os dois caracteres usados no Japão para escrever a palavra “Shinto” eram utilizados na China para descrever o sobrenatural ou o misterioso, quando passou a ser utilizado no Japão, por volta desta mesma época, sua função era distinguir o Xintoísmo do Budismo, necessidade que até a chegada desta nova religião era inexistente.<sup>91</sup>

Neste momento os chefes do clã *Soga*, que disputavam influência política, foram aumentando sua autoridade espiritual patrocinando ritos Budistas que ocorriam em templos (*Tera*), enquanto isto os Reis do clã *Yamato* e os Imperadores Japoneses que eram do segmento nativo da divisão sociopolítica japonesa tomavam o mesmo caminho, mas utilizando os *Kami* e a adoração envolvendo agricultura, que ocorriam nos santuários (*Jinja*). Os clãs imigrantes sustentavam que o Rei deveria fazer o mesmo que os Reis Coreanos e oficializar o Budismo, entretanto os clãs nativos apontavam que os Reis Japoneses sempre cultuaram os *Kami* referentes à agricultura.<sup>92</sup>

Neste período, em 712 a.C. o *Kojiki*, Registro dos Assuntos Antigos, é compilado. O documento resgata a origem mitológica das ilhas do Japão pelos *Kami*, indo até os primeiros imperadores, construindo uma cronologia. O *Kojiki* intensifica a crença da divindade imperial.

---

<sup>91</sup> BROWN, Delmer. M. The Cambridge History of Japan Volume 1: Ancient Japan. Cambridge University Press. Avenue of The Americas. NY. 1993. Pp. 317.

<sup>92</sup> Idem. Ibidem. Pp. 374.



De acordo com a tese proposta pelo historiador Tsuda Sokichi, os mitos foram conscientemente manipulados pelos nobres da corte de Yamato do século VI e VII – Os *Kami* principais – A Deusa Sol, Susanowo-no-mikoto, o criador do casal *Kami* (*Izanagi e Izanami*), e o *Kami Izumo* – não eram venerados pelas pessoas comuns. Ao invés disto, os mitos a respeito destes *Kami*, de acordo com Tsuda, eram produtos de um esforço consciente para produzir uma consciência política para a corte de Yamato.<sup>93</sup>

Nesta ação de compilar os registros e direcioná-los para que enfatizassem especificidades da vida política da corte de Yamato é possível perceber um forte uso político para a religião Xintoísta. Neste período, em 720 a.C. o *Nihon Shoki*, ou *Nihongi*, o “Crônicas do Japão”, em chinês clássico, foi também compilado e foi uma espécie de “resposta” às informações contidas no *Kojiki*. A primeira obra focava muito nas relações imperiais da corte de Yamato em detrimento dos outros clãs. Uma comissão de estudiosos foi formada justamente para a produção do *Nihongi* que recontava toda a mitologia, conto por conto, para tentar “corrigir” a ênfase dada no *Kojiki* que não satisfazia os desejos políticos dos outros clãs. É no período *Yamato* que se constrói a origem divina do imperador, colocando-o como descendente de *Amaterasu*, considerada o *Kami* responsável pelo Sol. Dentro desta perspectiva é possível começar a pensar em um Xintoísmo de âmbito nacional, uma espécie de precedente do Xintoísmo Estatal que viria a surgir na Era *Meiji*, no fim do século XIX.<sup>94</sup>

Entretanto, o Xintoísmo não possuía total independência religiosa se comparado com o Budismo que chegara dos países vizinhos. Até o período *Kamakura* (1185-1333 d.C) o termo “Shintô” não se referia a uma religião popular propriamente dita, mas sim a quase um sinônimo de *Kami*. Na visão do historiador Toshio Kuroda, que trabalha com o Xintoísmo como uma categoria de análise histórica, o Xintoísmo coexistiu harmonicamente até o fim do período *Heian* (794-1185) e durante o período *Kamakura*, sendo integrado às crenças do Budismo *Kenmitsu*.<sup>95</sup> Segundo Kuroda, essa mistura não se deu por meio de um compromisso ou uma mistura de duas crenças, era um “ (...) sistema de pensamento religioso bem integrado e práticas para alcançar diferentes entidades.”<sup>96</sup> É possível ainda afirmar que o desenvolvimento do Xintoísmo da casa de Yoshida, por volta do século XV, também tenha contribuído para o processo de desvio que o Xintoísmo tomou em relação ao Budismo, ajudando na construção que procurou-

---

<sup>93</sup> Idem. Ibidem. 323.

<sup>94</sup> Idem. Ibidem. pp. 342.

<sup>95</sup> Sistema ortodoxo exotérico e esotérico de escolas budistas que dominaram a prática religiosa durante o período pré-moderno japonês.

<sup>96</sup> SCHEID, Bernhard. TEEUWEN, Mark. Tracing Shinto in The History of Kami Worship. *Japanese Journal of Religions Studies*. V. 29. n. 3-4. Pp. 195-207. 2002. Pp. 196

se fazer durante a Era *Meiji*.<sup>97</sup>

Kuroda não afirma que o culto aos *Kami* é uma invenção recente ou qualquer coisa do tipo, entretanto apresenta a ideia de que “(...) não foi antes do período *Meiji* [1868-1912] que a noção de um Xintoísmo não-budista ganhou aceitação geral, e foi implementada de forma prática. Foi em grande parte devido às políticas repressivas da Restauração [*Meiji*] que o Xintoísmo alcançou pela primeira vez o status de uma religião independente.”<sup>98</sup> Segundo Kuroda, neste momento o Xintoísmo perdeu seu caráter religioso, ao menos em parte, e tornou-se uma ferramenta estatal de legitimação imperial. O Xintoísmo “recusou o estado de religião que repudiava ser uma religião”<sup>99</sup> Embora seja um tanto extrema a visão de Kuroda, ele tem razão ao afirmar que a religião ganhou uma noção bem diferente ao ser utilizada de maneira mais intensificada como ferramenta legitimadora.

Durante a Restauração *Meiji* o Japão se reabria para o ocidente depois de um grande período de isolamento, no qual o país ainda se encontrava em um xogunato, governado militarmente pelo Xogum com auxílio da classe guerreira, os Samurais<sup>100</sup>. Com um novo cenário sendo apresentado, um circuito capitalista formado, o Japão procurava sua fatia dentro do sistema. Neste momento o poder imperial retorna e uma série de reformas são feitas para que o país pudesse introduzir-se nas relações capitalistas já existentes. Embora as elites capitalizadas japonesas estimulassem a abertura e abraçassem grande parte das técnicas, ideologias, métodos econômicos e diversos outros aspectos ocidentais, o historiador Eric Hobsbawm afirma que “O objetivo do mais convicto e bem-sucedido plano de “ocidentalização”, o Japão a partir da Restauração *Meiji*, não era ocidentalizar, mas ao contrário tornar viável o Japão tradicional” nos moldes capitalistas que os japoneses encontraram após seu isolamento.<sup>101</sup> Isto explica o motivo do resgate japonês a aspectos culturais enraizados que legitimassem as ações do país tanto em âmbito nacional quanto internacional.

Diversos intelectuais no período preocupavam-se em construir uma identidade

---

<sup>97</sup> O Xintoísmo de Yoshida buscava-se distanciar do caráter exotérico, ou seja, defendiam que as práticas ritualísticas deveriam ser feitas pela casa de Yoshida, tal como procurava-se aproximar-se de um aspecto “não-budista”.

<sup>98</sup> SCHEID, Bernhard. TEEUWEN, Mark. Tracing Shinto in The History of Kami Worship. *Japanese Journal of Religions Studies*. V. 29. n. 3-4. Pp. 195-207. 2002. Pp. 197

<sup>99</sup> KURODA, Toshio. Shinto in the history of Japanese religion. *Journal of Japanese Studies* 7:1-21. Pp 19.

<sup>100</sup> Xogum é o líder militar, traduzido como “generalíssimo”.

<sup>101</sup> HOBBSAWM, Eric. A era dos extremos: o breve século XX – 1914-1991. São Paulo. Companhia das Letras. 1994.pp. 201.

nacional mais reforçada, muitos deles com certa influência ocidental por esta ser considerada um aspecto positivo da modernização. Entretanto, procurou-se resgatar estes aspectos dentro da própria cultura japonesa. Inazo Nitobe foi um grande ícone dentro destes intelectuais e por meio de sua obra, *Bushido – The Soul of Japan*, de 1900, contribuiu largamente para um processo de identificação nacional, sua obra

(...) era baseada na releitura do antigo código de conduta dos samurais (bushidô) associado com valores cristãos que deveria ter como principal papel possibilitar a aproximação cultural entre ocidente e Japão, além de fornecer uma identidade nos moldes dos padrões europeus (...) Desta forma, tornou-se mais fácil classificar quem era japonês e quem era estrangeiro (...) o japonês seria todo sujeito nascido de família japonesa e que fosse educado moralmente segundo os preceitos propostos pelo bushidô. O estrangeiro seria aquele que poderia vir a conhecer o código, mas não o compartilharia como os japoneses. Tal cisão fez com que o sujeito pudesse criar a sua autoimagem, sua identidade, pelo contraste com o estrangeiro, tido como aquele não teria o caráter tão límpido quanto do samurai.<sup>102</sup>

Agora preceitos como a honestidade, virtude e coragem tornaram-se ainda mais enraizados dentro da cultura japonesa em âmbito nacional. Como dito anteriormente, isto serviu para que tanto os japoneses mantivessem uma conduta considerada honrada, tanto para diferenciarem-se dos estrangeiros agora muito mais presentes em solo japonês.

Em um ano de Reforma Meiji, o poder estatal retirou o poder do Daimiô de cobrar as taxas usuais em cima dos camponeses que trabalhavam em suas terras<sup>103</sup>. Os Daimiô, assim como os samurais, recebiam pensões do governo. Nos cinco anos posteriores, as diferenças entre classes procuraram ser extinguidas, os famosos guerreiros samurais agora eram proibidos de usarem suas espadas em públicos, assim como não eram permitidos de usarem seu corte de cabelo tradicional, o rabicho e apenas seu código moral permaneceu. Todos agora possuíam um sobrenome, não apenas as altas classes da nobreza como antigamente. É comum ver sobrenomes originados deste período baseados em coisas da natureza ou em aspectos mundanos. A restauração havia abolido também o Xogum, entretanto as mudanças não modificaram por completo as relações hierárquicas, apenas transferiram-nas, o que contribuiu para o fortalecimento da centralização de poder agora novamente concentrada no Imperador.<sup>104</sup> É também neste período que a primeira

---

<sup>102</sup> NITOBÉ, Inazo. *The Works of Inazo Nitobe. Volume 1 (Bushido: The Soul of Japan, Thoughts and Essays)*. Tóquio, University of Tokyo Press, 1972. pp. 6

<sup>103</sup> O termo Daimiô é usualmente traduzido como “senhor feudal”, embora haja discussões a respeito do uso de conceitos formulados para contextos europeus para outros momentos históricos. A utilização do termo “senhor de terras” é em minha opinião um equivalente mais interessante.

<sup>104</sup> BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa*. São Paulo: Perspectiva, 1972. Pp. 70-72.

Constituição japonesa é promulgada. “Em todos os campos de atividade, fossem políticos, religiosos ou econômicos, os estadistas da Era Meiji determinaram os deveres da “devida posição” entre o Estado e o povo.”<sup>105</sup>

A estrutura familiar e os relacionamentos familiares eram vistos como cruciais para as relações de autoridade no Estado. Os oligarcas meiji vislumbravam o sistema hierárquico familiar e reforçava os laços das pessoas comuns com a Casa Imperial. Juntamente com o culto dos antepassados eles exerceriam um papel importante na hierarquia social e possibilitava uma identificação da consciência coletiva associada à nação de uma “grande família” (...)No Japão o discurso político evocava as vitórias do país como sendo derivadas do imperador e os japoneses comuns deveriam vê-lo como o pai-sagrado de todos ou um *onjin* (benfeitor). Isto posto, numa visão idealizada, os japoneses deviam a ele a felicidade de todos e os deveres de filho e súdito fiel. Essa impressão descrita era reforçada pelo sentimento de obrigação social/moral (*giri*) decorrente do fato que todas as políticas implementadas pelos oligarcas meiji eram divulgadas como vontade do próprio imperador ou associadas a ele.<sup>106</sup>

O estado controlava até mesmo os processos religiosos, já que procurava separar o Xintoísmo praticado pela nobreza, o dito Estatal, e o culto aos *Kami* periféricos, feito em santuários. Frente a culturas diferentes, outras formas de governo e os interesses dos países capitalistas ocidentais em ascensão que procuravam novas áreas de influência comercial o Japão precisava afirmar-se enquanto um país soberano e sem rupturas internas. A religião fazia parte desta nova identidade que procurava-se criar, portanto resgatar a religião mais antiga em solo nipônico e a única originalmente japonesa e transmitir o controle ritualístico dela ao estado foi uma grande jogada política para o Japão no período, neste período o Xintoísmo enquanto ferramenta estatal era até mesmo ensinado nas escolas e valia-se de um status autoproclamado de “não religião”, o que não o caracterizava como doutrinário por estar presente nos espaços escolares perante os olhos ocidentais, mesmo sendo ensinado desde a origem mitológica e usado como legitimação do culto aos *Kami* e ao Imperador, considerado uma divindade descendente direta de *Amaterasu*. Kuroda afirma ainda que a religião Xintoísta conhecida no Japão no início e durante da era moderna é fruto de seu desenvolvimento já no período Kamakura, onde um Xintoísmo não budista rompeu, não necessariamente de modo conflituoso, com o *Kemitsu Shintô* citado anteriormente.

Neste contexto de constante reforma, os templos locais tiveram que modificar suas lendas para a religião xintoísta, pois no início das mudanças do período *Meiji*

---

<sup>105</sup> Idem.Ibidem. pp. 73.

<sup>106</sup> OMENA, Luciane Munhoz. SILVA, Altino Silveira. O Estado Meiji e a religião shintô. *Revista Nures.* n. 9. Pp. 1-11.Maio/Setembro 2008. Pp. 7.

procuravam separar claramente os cultos budistas e xintoístas. Entretanto, embora tenham feito a mudança, os sacerdotes destes mesmos templos não tinham noção de que aderir à mudança seria necessariamente corroborar as ações imperiais ou mesmo contribuir para a elevação do Xintoísmo a um nível nacional, como uma religião estatal oficial. Embora tenha havido esta tentativa, Inoue Nobutaka destaca que a característica do Xintoísmo Estatal ser praticado separadamente dos rituais que ocorrem nos templos locais é um decreto de que tal elevação da religião não ocorreu de forma plena, ou ocorreu até mesmo de maneira falha, ao menos de acordo com os objetivos imperiais. O Estado Meiji apenas organizou o Xintoísmo e não fez parte de nenhuma criação maior.<sup>107</sup>

O desenvolvimento da historiografia também se alterou devido as diversas mudanças nas esferas social, política, econômica e religiosa. Dentro das linhas historiográficas japonesas, encontravam quatro grupos distintos: o primeiro tinha uma visão de mundo confucionista, pensando no mundo de forma hierarquizada, tendência que acabou influenciando a política educacional do período; outra vertente baseava-se na filologia chinesa *Han*, que negavam qualquer origem mítica ou superstições do confucionismo mais clássico; haviam também os da vertente civilizatória, ou de abertura; e por último os xintoístas, que não se encaixavam no sistema do xogunato Tokugawa, vigente no período anterior. No período da Restauração, os acadêmicos desta última vertente de pensamento incorporam o uso estatal do xintoísmo como ferramenta ideológica e promovem oposição a templos budistas, assim como buscam uma visão tradicional e com aspectos religiosos mais acentuados da história.<sup>108</sup> Já em 1870 iniciam-se os trabalhos no recente Departamento de Edição e Registros Históricos (*Kiroku Henshu Gakari*), entretanto há um foco em inicializar rapidamente os registros a respeito da Restauração, o que indica uma busca rápida por legitimação também por meio político, utilizando a história oficial como ferramenta do processo.

A elevação de status da religião na era *Meiji* também ascende uma discussão interessante sobre a prática cultista. O termo Xintoísmo costuma ser mais empregado dentre os estudos teológicos, entretanto entre historiadores termos mais simplificados são preferência, como Culto aos Kami ou mesmo Rituais de Templo. Quando se utiliza estas duas últimas terminologias trata-se da religião como algo mais focalizado, não tão amplo.

---

<sup>107</sup> SCHEID, Bernhard. TEEUWEN, Mark. Tracing Shinto in The History of Kami Worship. *Japanese Journal of Religions Studies*. V. 29. n. 3-4. Pp. 195-207. 2002. Pp. 204.

<sup>108</sup> EHALT, Rômulo da Silva. Notas sobre o nascimento da historiografia moderna no Japão da Era Meiji. *Tokyo-to Fuchu-shi Asahicho*. N. 12. Pp. 119-136. 2013. Pp. 120-121.

Já utilizando o termo Xintoísmo ou Shintô, entende-se um mecanismo religioso mais sofisticado e mais unificado, resgatando todas as práticas, mas não excluindo suas particularidades, e tornando-as parte de um sistema maior. “A distinção entre cultos Kami, por um lado, e Shinto por outro lado, faz possível visualizar Xintoísmo como uma série de tentativas de impor uma estrutura unificadora sobre cultos Kami díspares, ou a criação de uma tradição religiosa distinta, transformando cultos Kami locais em algo maior.”<sup>109</sup> O uso do termo Xintoísmo é condizente com a história japonesa, podendo ser utilizado para aqueles que se autodenominam parte do Shintô ou mesmo, retrospectivamente, quando se trata a respeito das tentativas de se unificar os Cultos ao Kami mais locais. A questão principal é, como bem apontam Scheid e Teuuwen, é que não importa qual terminologia se utilize, seja de forma analítica tratando a religião de modo periférico e local, ou utilizando um termo unificante, “o Xintoísmo estará presente como uma realidade histórica, e não como uma essência supra histórica que não pode ser afetada pelos acontecimentos.”<sup>110</sup>

#### **2.4 Japão no pós-guerra: o reerguimento do espírito japonês.**

No ano de 1912 o Imperador Meiji adoece e acaba falecendo, seu filho Yashihito assume o trono com o codinome de Taisho. Inicia-se então a era Taisho (1912-1926). Em um contexto mais amplo, a Primeira Guerra Mundial estava formando-se no quadro internacional e apenas dois anos após a mudança de trono imperial japonês o conflito estourou com a morte do príncipe herdeiro do império Austro-Húngaro. O Japão em 1915 então declara guerra à Alemanha, já que encontrava-se na aliança anglo-nipônica. Com o fim da Guerra, em 1919 foi assinado o Tratado de Versalhes e o Japão também esteve presente na Conferência da Paz.<sup>111</sup>

Adentrando em 1926 na era Showa, nome escolhido pelo príncipe Hirohito, o Japão dá continuidade ao seu expansionismo iniciado na Era Meiji. “A campanha japonesa na Segunda Guerra Mundial, portanto, representa a continuação do expansionismo militar, que levou o país a ocupar a Indochina, em 1941, e a realizar o

---

<sup>109</sup> SCHEID, Bernhard. TEEUWEN, Mark. Tracing Shinto in The History of Kami Worship. *Japanese Journal of Religions Studies*. V. 29. n. 3-4. Pp. 195-207. 2002. Pp. 199.

<sup>110</sup> Idem. *Ibidem*. pp. 200.

<sup>111</sup> YAMASHIRO, José. *Pequena História do Japão*. São Paulo: Herder, 1964. Pp. 177.

ataque a Pearl Harbor, nos Estados Unidos, no mesmo ano. ”<sup>112</sup>

Em diversos setores da sociedade foi-se estimulado o expansionismo Japonês. Internamente, acreditava-se que o Japão, através de uma Guerra Final, poria fim em todas as guerras que por ventura viriam a existir. Também se colocava como solução para o problema demográfico a emigração e, portanto, o aumento territorial, para que o Japão pudesse desenvolver-se com plenitude, semelhante ao conceito de *lebensraum*, cunhado na Alemanha nazista. Para que estas questões pudessem ter adesão por parte da população, a imagem do Imperador, a qual teve sua base restaurada na Era Meiji, continuou a ser lapidada e permaneceu intocada perante os olhos da população.

De maneira distinta do que ocorre nos países ocidentais, no Japão a relação entre o imperador e seus súditos não é contratual, mas sim natural, isto é, ela deve ocorrer de forma análoga à relação existente entre pai e filho. Servir ao imperador não é um dever derivado simplesmente da hierarquia e à necessidade de submissão à autoridade, mas se constitui em uma manifestação natural do “coração”, pois o imperador e seus súditos tem a mesma origem<sup>113</sup>. O imperador simboliza a união de todos os japoneses. Essa ênfase na relação harmônica (originada da ideia de que os japoneses formavam uma unidade com a natureza) foi mobilizada como mais uma justificativa para o expansionismo nipônico no continente asiático.<sup>114</sup>

Todas estas facetas acabam desembocando na questão religiosa. A questão da harmonia resgata os preceitos xintoístas, que continuam sendo utilizados como ferramenta ideológica, assim como a questão do Japão ser uma nação com uma áurea de proteção divina, ponto também estimulado pelo Budismo. O Budismo, já incorporando determinadas características confucionistas, também endossava a questão de obediência e lealdade ao soberano, questão que auxiliou ainda mais na adesão social às atividades do Estado, diretamente ligadas à imagem do Imperador. Um outro conceito importante para o controle social, e que perdura até hoje, é o de *On*, equivalente a “reciprocidade. O desenvolvimento do *On* foi essencial para que a população japonesa marginalizasse suas necessidades individuais, ao mesmo tempo que permitia uma desmobilização mais controlada de qualquer convulsão social que por ventura pudesse ocorrer. Os japoneses colocavam os interesses da coletividade e do Imperador na frente de seus próprios desejos individuais. “No período Meiji, entretanto, ainda que o Xintoísmo desempenhou papel

---

<sup>112</sup> PERES, Lorenzo de Aguiar. Religião e Segurança no Japão: Padrões Históricos e Desafios no Século XXI. [Dissertação]. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2010. Pp. 67.

<sup>113</sup> Neste caso, uma origem mitológica, por meio dos poderes divinos dos *Kami*. Mesmo a descendência do imperador seja apresentada como mais próxima às divindades, o sentimento de pertencimento é o mesmo.

<sup>114</sup> PERES, Lorenzo de Aguiar. Religião e Segurança no Japão: Padrões Históricos e Desafios no Século XXI. [Dissertação]. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2010. Pp. 68.

central, conceitos como o de *On* estavam muito presentes na educação da população, e a obrigação da pessoa relação ao soberano era uma das dimensões mais enfatizadas. ”<sup>115</sup>

O ponto de encontro dos interesses militares e políticos, tanto japonês quanto estadunidense, era iminente. Em 1941 o plano expansionista japonês encontra seu maior obstáculo, a base naval de Pearl Harbor. O ataque japonês obrigou os Estados Unidos a adentrar no conflito mundial. Esta atitude culminou nas duas bombas atômicas lançada pelos EUA endereçadas à cidade de Nagasaki e Hiroshima. Após a destruição causada pelas bombas o Japão não teve escolha a não ser aceitar incondicionalmente sua rendição e assumir a derrota militar.

A derrota japonesa foi um grande baque no contexto interno do país. Enquanto a propaganda oficial elevava o Japão a um nível sagrado, protegido pelos deuses e com um Imperador descendente direto de *Amaterasu Omikami*, praticamente invulnerável, a realidade foi um grande choque, pois a derrota veio e foi esmagadora. Os Estados Unidos agora ocupavam grande parte do território japonês sob o comando do general Douglas Mac Arthur, juntamente com outros países aliados. Os EUA procuravam agora moldar o Japão com o objetivo de criar um futuro aliado econômico e político, assim como impedir qualquer influência vinda das vertentes de pensamento políticas no arquipélago nipônico, procuravam também extinguir as medidas tomadas na Era Meiji que legitimavam o imperialismo japonês, pilar essencial do militarismo nipônico no início do século. “Com esse fim, levou-se a efeito uma completa revisão da Constituição, e foram grandemente alterados os regimes político, econômico e social. ”<sup>116</sup>

A Diretiva Shintô, ou do original *Shintô Directive*, assinada pelo General Headquarters, Comandante Supremo das Forças Aliadas, é um decreto que especifica toda a separação que foi estipulada entre Estado e Religião no período pós-guerra. No documento é colocado que “o patrocínio, apoio, perpetuação, controle e divulgação do Shinto pelos governos nacionais, provinciais e locais japoneses, ou por funcionários públicos, subordinados e funcionários que agem a título oficial são proibidos e cessará imediatamente. ”<sup>117</sup> Neste sentido, toda e qualquer possibilidade do uso da religião para propaganda militar nacionalista era podada. A diretiva também procurava desassociar as instituições de educação com qualquer tipo de atividade nos Templos Xintoístas,

---

<sup>115</sup> Idem.Ibidem. pp. 69-70.

<sup>116</sup> YAMASHIRO, José. Pequena História do Japão. São Paulo: Herder, 1964. Pp. 184.

<sup>117</sup> GHQ of the Allied Powers (1960). Translations and Official Documents: The Shinto Directive, Contemporary Religions in Japan 1 (2), pp. 85.



justamente fazendo o caminho inverso do construído na Era Meiji. Dentre os vários decretos da Diretiva Shinto o mais impactante é o que coloca a obrigatoriedade ao Imperador em desmistificar sua imagem especial de ancestralidade divina, colocando-se como um ser não mais superior. O choque foi tão grande, que em algumas localidades com concentração de imigrantes japoneses no Brasil, que dissidências se formaram entre imigrantes que acreditavam na derrota nipônica e aceitavam os fatos e entre os que se negavam a aceitar que o Japão, como uma nação superior e protegida pelo divino, seria derrotado.

(...) um dos aspectos mais peculiares da reforma foi a manutenção da figura do Imperador, que, mesmo sem seus poderes soberanos, continuaria sendo símbolo nacional. A instituição imperial foi mantida em virtude do relevante significado histórico da realeza, que na mitologia japonesa era originada dos próprios deuses, uma das crenças mais fortes da cultura nacional até então. A importância dessa decisão tem implicações diretas sobre a governabilidade do Japão uma vez que a população historicamente sempre considerou a figura do Imperador como pilar da cultura nacional, tendo a derrota na guerra significado um profundo choque no imaginário popular. Sendo assim a forma de governo arquitetada pelas forças da Ocupação foi a de uma monarquia constitucional como governo parlamentar.<sup>118</sup>

Neste contexto a identidade japonesa se reformulou de diversas maneiras. “Os japoneses têm uma ética de alternativas.”<sup>119</sup>, ou seja, a medida que a derrota na guerra devastou o país, outros caminhos começaram a ser ponderados. Seguindo esta lógica, os japoneses tiveram sua chance de vitória, no entanto não a alcançaram e agora precisam trilhar um caminho para resgatar este objetivo. Isto se reflete em diversos setores, como no âmbito religioso, já citado, os japoneses agora tinham uma gama maior de opções de expressão espiritual, embora o culto aos Kami nunca tenha sido imposto, apenas manipulado, entretanto as outras formas de elevação espiritual agora possuíam maior liberdade. Como é comum, diversas esferas da sociedade japonesa receberam influência internacional neste contexto, como na política, já que um novo modelo democrático era apresentado, nos moldes estadunidenses, além de outras formas de administração econômica. No âmbito artístico a mudança também é perceptível.

É nessa época que os artistas japoneses têm contato com os quadrinhos ocidentais, sofrendo influências e adaptando essa nova cultura ao seu contexto. Esse novo material é reconfigurado e preenchido com sentidos e valores locais, tornando-se, assim, algo particular. É algo que se vê no Japão frente a esse contato com culturas estrangeiras, apropriam-se os elementos de fora e dá-se um novo

---

<sup>118</sup> PERES, Lorenzo de Aguiar. *Religião e Segurança no Japão: Padrões Históricos e Desafios no Século XXI*. [Dissertação]. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010. Pp. 76-77.

<sup>119</sup> BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa*. São Paulo: Perspectiva, 1972. Pp. 255.

significado contextualizado.<sup>120</sup>

O contexto era efervescente em relação a mudanças e, de certa forma, otimista, entretanto o trauma das bombas atômicas e da destruição da guerra viria a ser uma cicatriz nunca curada em sua totalidade. Diversas representações sobre o desastre atômico fazem ainda parte das produções artísticas japonesas. No universo dos mangás, a produção *Gen Pés Descalços*, iniciada em junho de 1974 e finalizada em 1975, do autor Keiji Nakazawa, é um grande ícone no que se refere ao resgate da memória destes acontecimentos, especificamente no caso da cidade de Hiroshima, segundo a análise de Ana Cristina Gonçalves

A narrativa de Nakazawa tem como pano de fundo uma alegoria nuclear, a explosão da bomba atômica de Hiroshima, da qual é sobrevivente. É por meio de várias dimensões da memória, algumas tão particulares e individuais e outras amplamente compartilhadas, que Nakazawa constrói uma narrativa numa tentativa de (re) organização do caos interior (...) as narrativas que partem de um fato histórico como o epicentro de seu *emplotment* ou enredo, como é o caso da narrativa *Gen Pés Descalços*, são na verdade uma tentativa de juntar fragmentos para entender a totalidade do acontecido além das funções de registro para a posteridade, testemunha, mensageiro do passado e, nesse caso, de um passado doloroso de destruição, perdas e sofrimentos, no intuito de avisar para evitar que o horror não se repita.<sup>121</sup>

Essa temática, inclusive, se repete na coleção de dez volumes do mangá *Akira*, publicada entre 1982 e 1990, pela editora japonesa *Kodansha* e pela JBC no Brasil. A obra de Katsuhiro Otomo, grande clássico *cyberpunk*, envolve um cenário distópico no qual a nova cidade de Tóquio vive em contexto completamente desestruturado em termos sociais, políticos e econômicos, devido aos desastres causados por uma terceira guerra mundial<sup>122</sup>. Na história diversos elementos relacionados ao horror da destruição da guerra são inseridos de maneiras representativas, assim com o caos social e político que é proporcionado devido ao conflito.

Os mangás ao longo dos anos do pós-guerra serviram também como forma de se reforçar identidades dentro da cultura japonesa. Diversas histórias colocam personagens

---

<sup>120</sup> BRAGA, Juliana. LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. O Mangá e a identidade japonesa no Pós-guerra. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Recife - PE – 14 a 16/06/2012. Pp. 3.

<sup>121</sup> GONÇALVES, Ana Cristina. Representações de Hiroshima: A problemática da representação a partir de *Gen Pés Descalços*. [Dissertação] São Paulo: Universidade de São Paulo. 2011. Pp. 54.

<sup>122</sup> Cyberpunk é um subgênero da ficção científica que retrata períodos futuristas distópicos, geralmente com uma estrutura social debilitada, um nível de vida baixo e um alto desenvolvimento da tecnologia eletrônica. Um grande exemplo que se equipara ao estilo de *Akira* é o filme *RoboCop*, de 1987, do diretor Paul Verhoeven. Vale citar também William Gibson, que reuniu os elementos para cunhar o conceito Cyberpunk através de suas obras literárias.

sem perspectiva, marginalizados e desacreditados que superam barreiras e por meio de valores tradicionais, como honra, perseverança e honestidade acabam transformando-se e alcançando seus objetivos. Isto nada mais é que uma alegoria da própria intensão japonesa no pós-guerra.

Os valores apresentados em algumas histórias, como coragem, lealdade, perseverança, união, entre outros, reforçam a identidade nacional e possui apoio ideológico na própria tradição japonesa. (...) o Bushidô, código de honra dos samurais, é até hoje presente como virtude a ser seguida pela sociedade. Muitos quadrinhos (...) de forma direta ou indireta, trabalham com base nesse código, apresentando heróis com seus conflitos internos, mas que superam tudo isso com base naquilo que possuem, suas virtudes.<sup>123</sup>

Não é coincidência que nos períodos posteriores uma tendência a se usar temáticas de esportes, pois procurava-se escoar toda a energia acumulada e o esporte era uma alternativa não violenta para se buscar isto.

A geração que nasceu logo após o fim da Segunda Guerra foi grande responsável pela impulsão direcionada ao mangá no século XX. Os *baby-boomers* deste período rejeitavam os valores da geração passada, tal como a aversão ao mangá. Acabaram criando uma conexão nostálgica relacionada à infância no que se trata do consumo dos quadrinhos. Grande parte desta geração viria a compor a classe trabalhadora nas indústrias que passavam por uma grande expansão, principalmente na década de 1960, onde os *baby-boomers* já alcançavam a faixa etária dos trinta. O mercado editorial que antes procurava abarcar a temática dos trabalhadores industriais, agora modifica-se procurando não perder a grande parcela de leitores que está envelhecendo, agora preocupada com as questões trazidas pelos cargos intermediários que, de modo geral, começavam a ocupar nas empresas. Diversos mangás agora buscavam tratar sobre a vida do trabalhador médio, alguns retratavam o equilíbrio de sua vida pessoal e profissional, dentre outras questões deste mesmo universo.<sup>124</sup> Cabe ressaltar que estas colocações sobre mercado editorial não são um sobrevoos a respeito da produção de quadrinhos no Japão, são fatias que acabam abarcando alguns nichos, uns maiores e mais lucrativos que outros. No entanto estas fatias demonstram necessidades ou padrões culturais que são reflexos de acontecimentos e reestruturações, seja uma grande derrota em uma guerra ou mesmo o processo de reconstrução de um grande bombardeio atômico.

---

<sup>123</sup> BRAGA, Juliana. LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. O Mangá e a identidade japonesa no Pós-guerra. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Recife - PE – 14 a 16/06/2012. Pp. 10.

<sup>124</sup> GRAVETT, Paul. Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos. São Paulo. Ed: Conrad do Brasil. 2006. 183p. ISBN: 8576161648. pp. 120.

Nos anos de 1970 as artistas e produtoras de mangás ganharam espaço e encabeçaram um novo estilo, o mangá *Shojo*, que seria um estilo mais direcionado a garotas, com menos de dezoito anos, mas que também atinge outras faixas etárias no gênero. Embora o estilo abarque diversos gêneros diferentes, como ficção científica, fantasia, horror e mesmo dramas históricos, é comumente associado a enredos românticos, quase shakespearianos.<sup>125</sup> Grandes títulos como *Sakura Cardcaptor*, criada pelo grupo CLAMP, e *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi, renderam alta lucratividade aos seus criadores, ambos bastante populares no Brasil e ícones do estilo *Shojo*.

Atualmente o Japão é o maior produtor de quadrinhos que existe. Milhões de tiragem são feitas semanalmente e o sucesso do mangá está exatamente na conexão criada entre os personagens e o leitor. Embora diversos elementos, fantasiosos ou não, sejam inseridos nas histórias, o ser humano é sempre ponto central justamente para valorizar esta proximidade. “Os heróis e heroínas representam miniaturas da vida dos leitores e agem por eles, compensando a falta de satisfação na vida diária, seja empregatícia ou sexual. Apesar da idolatria pela máquina, especialmente eletrônica, nos mangás, a figura central é quase sempre um ser humano.”<sup>126</sup>

O mangá é um fenômeno onipresente na cultura japonesa, abarcando um público muito vasto que transcende condições de gênero e classe. Nos anos de 1980 e 90 o mangá tornou-se algo aceito pelo público de modo geral e lido por pessoas de quase todas as idades<sup>127</sup>. O *Kyoko* ou mangá educacional é um exemplo das diversas formas que o mangá assume enquanto perpetua todos os âmbitos da sociedade japonesa, este tipo de mangá é usado para informar e educar os leitores, abordando tópicos como história, festivais anuais e até mesmo culinária. Para o Japão atualmente os mangás e animes possuem mais do que uma importância de giro econômico, os quadrinhos e desenhos animados japoneses estão cada vez mais sendo relacionados a uma identidade nacional nipônica. “Acadêmicos e críticos vem relacionando os mangás e animes a vários aspectos japoneses, incluindo arquitetura, maternidade, vida e costumes sociais, sexualidade, gênero, história, cultura popular e religião.”<sup>128</sup>

---

<sup>125</sup> NORRIS, Craig. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Org Yoshio Sugimoto. Cambridge University Press. Port Melbourne. 2009. Pp. 244.

<sup>126</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 175.

<sup>127</sup> O mercado de mangás em 1995 gerou cerca de 586 bilhões de ienes. Atualmente, 100 Ienes equivalem a quase 1 dólar.

<sup>128</sup> NORRIS, Craig. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Org Yoshio Sugimoto. Cambridge University Press. Port Melbourne. 2009. Pp. 237.

No Brasil o mangá explodiu comercialmente no final dos anos 80 e início dos 90, com grande ajuda dos animês. Já no âmbito acadêmico, as primeiras pesquisas sobre mangá surgiram nos anos de 1970, na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, no departamento de Jornalismo, a *Quadreca*, liderados pela pesquisadora Sonya Bide Luyten. Em 1990 foi defendida a primeira tese de doutorado, a qual foi publicada em livro em 1991, chamada *Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses*, fonte utilizada, inclusive, em diversos momentos desta monografia.<sup>129</sup>

Em termos editoriais, a influência do mangá é muito mais clara. A produção nacional que se influencia pelos quadrinhos japoneses, “(...) muito antes dessa popularidade que os mangás adquiriram nas décadas de 80 e 90, aqui no Brasil, desde os anos 70 já havia desenhistas nisseis que desenvolviam quadrinhos nacionais influenciados por essa estética. Este foi o caso de Claudio Seto, Julio Shimamoto, Paulo Fukue, Fernando Ikoma, entre outros.”<sup>130</sup> Atualmente a produção que lidera o mercado de quadrinhos, herdando sua fama anterior, é revista *Turma da Mônica Jovem*, que possui elementos claros de influência vinda dos mangás, principalmente nas técnicas de desenho.

---

<sup>129</sup> LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4. Pp. 192.

<sup>130</sup> BORGES, Patrícia Maria. A influência dos Mangás nas publicações de quadrinhos no Brasil. Artigo apresentado no Primeiro Congresso Internacional de Histórias em Quadrinhos: Viñetas Serias. Buenos Aires. 2010. Pp. 2. Disponível em <<http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta,MangayAnimacion/borges.pdf>> Acessado em 05/07/2016.

### 3. Mangás e Xintoísmo: Produção de presença nos quadrinhos japoneses

#### 3.1 Yuki Urushibara e a espiritualidade em *Mushishi*

“Aquilo que não é linguagem é o que chamo de ‘presença’”.<sup>131</sup> Com esta frase, Gumbrecht explica toda a contrapartida que procura apresentar em relação à metafísica e à tradição da universalidade da interpretação. Tal frase também se aproxima muito do que a religião xintoísta apresenta, como já dito no capítulo anterior. O xintoísmo não se faz com palavras e isto é refletido nas várias páginas do mangá *Mushishi*, com os diversos quadros sem nenhum balão de fala, muitos deles com a representação do silêncio e contemplação da natureza.

Embora a história do mangá seja sequencial, cada capítulo apresenta um episódio e pode ser analisado separadamente na maioria das circunstâncias, o enredo gira em torno de *Ginko*, um *mushishi* peregrino que anda através do Japão auxiliando quem encontra-se com problemas relacionados a *mushi*. O termo *Mushi*, segundo as notas de tradução para a versão oficial em inglês, significa “inseto” ou “percevejo”, no caso *mushishi* seria o “estudioso de *mushi*”. Segundo o tradutor da versão publicada em inglês, William Flanagan, não há uma conexão direta entre os “insetos” presentes na história e qualquer tipo de mitologia japonesa, embora os *Mushi* sejam representados como espíritos, William ainda completa dizendo que a autora gostava de insetos quando menor e que talvez esta seja a razão para tal denominação. Embora, como dito anteriormente, as representações xintoístas se fazem mais sutis do que isto, elas são intrínsecas e em alguns momentos no quadrinho ficam, paradoxalmente, discretamente evidentes.

Primeiramente, o mangá não possui uma temporalidade definida. Segundo as notas iniciais, o período em que a história acontece é em um tempo imaginário entre os

---

<sup>131</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. A presença realizada na linguagem: com atenção especial para a presença do passado. *História da historiografia*. N. 3. Setembro 2009. Pp. 11.

períodos Edo (1603-1868) e Meiji (1868 - 1912). Basicamente é presente na história a tecnologia do século XIX, quando o Japão ainda não havia se aberto ao resto do mundo. A ausência de uma marcação precisa de tempo ajuda o leitor a navegar com mais liberdade pelas temporalidades, embora a tecnologia dê uma indicação, em diversos momentos isto mostra-se irrelevante, no sentido de direcionar essas sensações.

Constantemente a autora traz histórias antigas, nem sempre relacionadas com os temas dos capítulos ou mesmo com a espiritualidade que eu busco analisar aqui. Entretanto, é interessante ressaltar que se Yuki acha que tais histórias tradicionais são algo que irá incrementar a experiência de leitura do mangá, significa que ela possui sim alguma relação com questões tradicionais, ao que indica são conexões positivas. Isso reforça ainda mais a abordagem do quadrinho neste sentido, remetendo a um passado, a tradições que já não possuem tanta força, talvez não possuem tanta força quanto a autora gostaria que tivessem, possivelmente venha destas lacunas uma necessidade de resgatar estes valores, ou ainda de expressar a importância que ela dá a esta questão.

Adentrando ao mangá, a introdução ao universo espiritual de *Mushishi*, a primeira página da história já dá uma indicação bem direta da atmosfera criada.

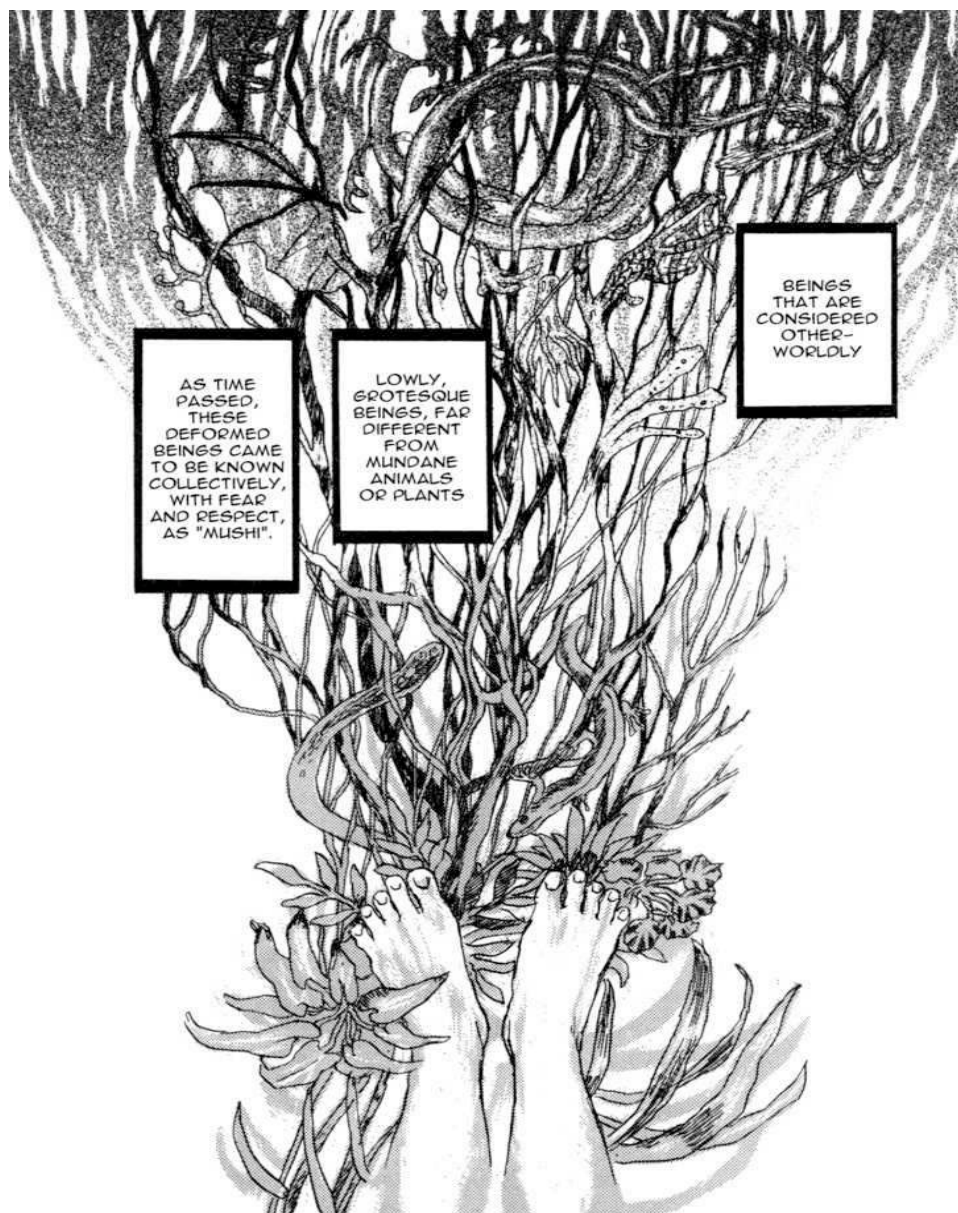


Figura 1: Introdução ao conceito de *mushi*. Mushishi, 2007, vol. 1, cap. 1, *The Green Seat*. pp. 3

Em tradução livre, “Seres considerados de outro mundo... discretos, diferentes das criaturas e plantas esquisitas de costume... com o passar do tempo, estes seres deformados passaram a ser conhecidos como *Mushis*, sendo temidos e respeitados.” Esta introdução se assemelha bastante ao conceito de *Kami* que apresentei no capítulo dois. Os *mushi* estão em todo lugar, são seres sutis e que não possuem forma definida. Suas ações podem ter consequências boas ou não. Tudo depende da relação das pessoas com eles.

Fazendo uso de uma analogia, o personagem principal, Ginko, explica com detalhes importantes o conceito de *mushi*. Utilizando o caminho que vai da mão até o ombro e chegando ao coração, Ginko explica a dificuldade de se separar os diversos elementos da natureza.



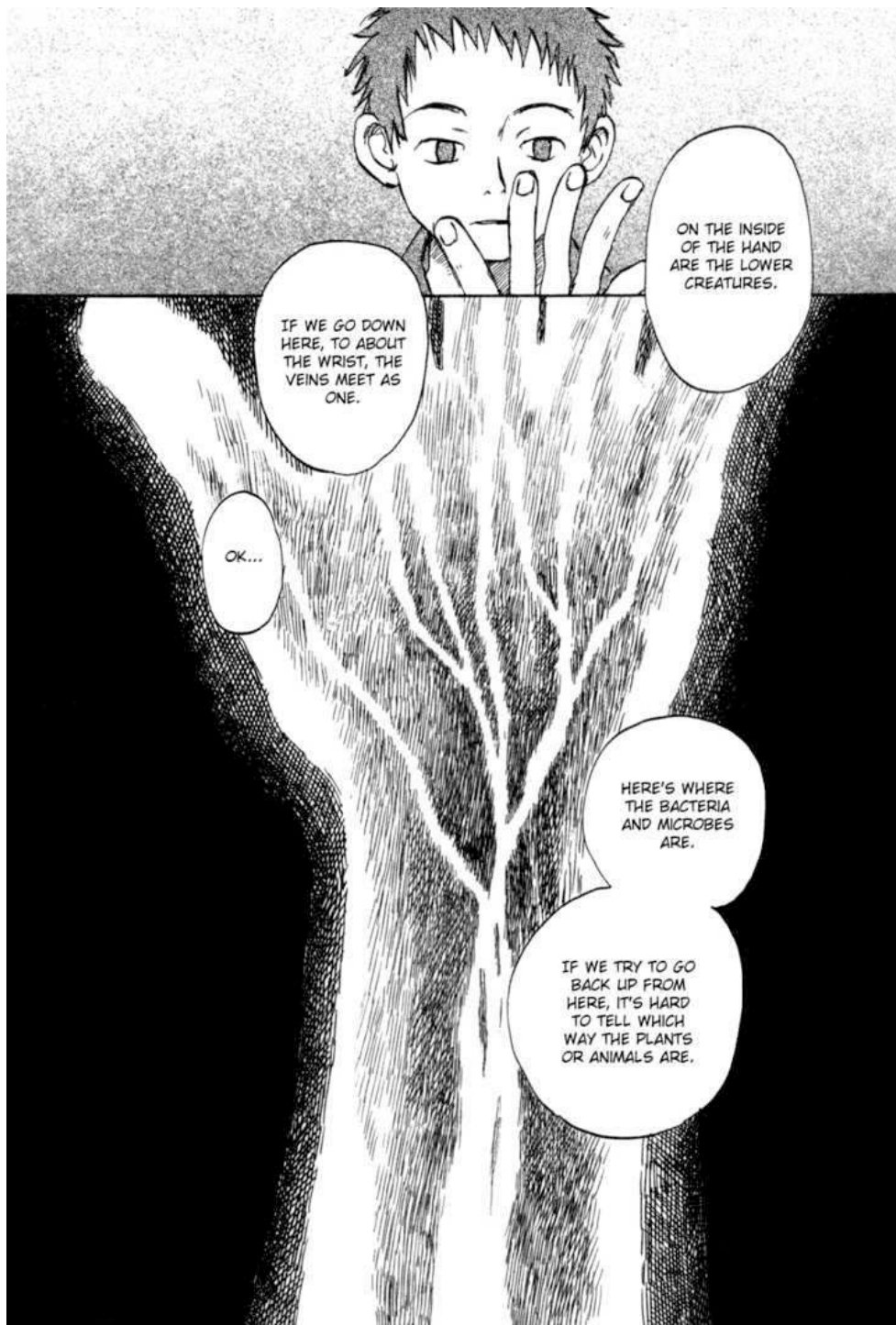


Figura 2: Introdução ao conceito de mushi. *Mushishi*, 2007, vol. 1, cap. 1, *The Green Seat*, pp. 19.

Neste trecho: “No centro das mãos ficam as criaturas mais insignificantes... se você seguir nesta direção, as veias se encontrarão no pulso, tornando-se uma... aqui encontram-se as bactérias e micróbios... se tentarmos voltar daqui, é difícil definir quais são plantas ou animais.” Ginko utiliza seus vasos sanguíneos como analogia para compreender como as divisões da vida são mais complexas e multidimensionais.



Figura 3: Introdução ao conceito de mushi. *Mushishi*, 2007, vol. 1, cap. 1, *The Green Seat*, pp. 20.

“Mas existem coisas ainda além disto, além do braço e do ombro... e as criaturas que vivem aqui são chamadas de *Mushis* ou *Midorimono*<sup>132</sup>... eles são muito próximos à essência da vida propriamente dita... há uma separação entre aqueles que conseguem e que não conseguem vê-los... por causa disto sua forma e existência são indefinidas.”

Fazendo a relação de veias e coração, *Ginko* aqui apresenta como os *mushi* se comportam sendo engrenagens de um grande sistema, a natureza. Enquanto os vasos

<sup>132</sup> Segundo as notas iniciais, *midorimono* significa literalmente coisa verde, e segundo a interpretação do tradutor o termo verde neste capítulo parece estar ligado à vida.

sanguíneos mais próximos à mão representariam formas de vida mais definidas, coração, na analogia do *mushishi*, representaria a fonte da vida, lugar onde os *mushi* se encontram, portanto, sua forma seria indefinida.

Esses quadros compõe as páginas do primeiro capítulo e volume de *Mushishi*. A explicação do que se compreende como *mushi* dentro do universo fictício aproxima-se do sentimento espiritual constante na religião xintoísta. A espiritualidade generalizada da religião, principalmente ligada à natureza, e os *mushi*. Os *mushi* são intrínsecos à vida cotidiana, fazendo parte de tudo que é vivo, assim como os *kami* possuem uma propriedade parecida. No mangá também é mencionado que os *mushi*, por mais que por vezes causem problemas, não são movidos por qualquer moral, eles simplesmente vivem suas vidas, fazem parte de um grande ciclo natural.

Um indicativo mais específico de como Yuki Urushibara pretende representar o universo de *Mushishi* é a explicação para a autora ganhar o *Excellence Prize* no festival *Japan Media Arts* de 2007. “O quadrinho retrata com uma sensação boa o bom e velho Japão, onde a natureza prosperava em todo lugar. Chuva e neve caindo sobre vilas escondidas em montanhas profundas, pessoas e animais vivendo calmamente, cercados por uma névoa e neblina matinal, e insetos estranhos meio escondidos entre eles. A descrição e expressão precisa da autora atraem o leitor para o seu irreal e fantástico mundo.”<sup>133</sup>

Outro elemento constante nas histórias é a respeito da ruralidade do universo de *Mushishi*. Obviamente isto tem relação com as tecnologias de produção de alimento disponíveis, mas também se aproxima da questão cultural japonesa do cultivo. No capítulo dezoito do volume quatro, é apresentado um *mushi* que causa a “primavera falsa”. Quem entra em contato com o *mushi* causador, acaba hibernando durante o inverno. São chamados de “primavera falsa”, porque possuem forma de flores que desabrocham em outras estações.

---

<sup>133</sup>Disponível em:  
<<http://web.archive.org/web/20070317205343/http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/backnumber/15/sa-kuhin/mushishi.html>>. Acessado em 04/05/2016 às 21:53.



Figura 4: A primavera falsa. *Mushishi*, 2007, vol. 4, cap.18, *Spring and Falsehoods*, pp. 91.

Embora sempre presente, a relação das pessoas com a natureza no mangá se dá por formas diferentes. No caso deste capítulo, o inverno é visto como um ciclo natural que precisa ser superado. Já no capítulo vinte do mesmo volume, um diálogo entre dois personagens evidencia uma questão interessante que traz à tona um elemento importante da percepção cultural japonesa em relação à geografia. As montanhas japonesas sempre tiveram propriedades divinas, viravam totens protetores de acordo com cada interpretação, muitas vezes o espírito protetor da montanha era um *kami*.



Figura 5: O papel da montanha. *Mushishi*, 2007, vol. 4, cap. 20, *The Sound of Trodden Grass*, pp. 199.

No diálogo os dois garotos conversam a respeito da montanha, no primeiro quadro é dito “Esta montanha é especial, certo? Ela é o motivo das terras em volta dela serem férteis. Por isto minha família sempre se comprometeu a protege-la. Eles queriam represar a cachoeira e mandar a água para a vila, todos no vilarejo disseram que sim, mas meu pai os impediu...”

Aqui é evidenciada a conexão entre cultura e geografia que há no Japão. Há um elemento sagrado embutido nas florestas e nas montanhas, devido à concentração destes ecossistemas em terras nipônicas e aos elementos xintoístas deste sentido. Ainda é comentado que a região da montanha possui uma fonte de vida correndo sobre ela. Assim que a represa foi autorizada, dentro do contexto da história, a montanha começou a agir de formas estranhas, a fonte da vida, ou o “rio de luz”, como é denominado, se moveu para longe e a montanha “pegou fogo”, tornou-se um vulcão. Seria um impacto ambiental

devido ao desrespeito à montanha e à natureza.<sup>134</sup> Fica claro toda a noção de que a montanha, tal como outros aspectos da natureza, merece respeito e veneração, e que tal conformidade com o mundo natural e cíclico será recompensada pelo equilíbrio, seja por meio de colheitas férteis ou por um balanço positivo em termos de proteção contra forças maiores da natureza.

Outro aspecto espiritual interessante é a constante referência ao “*kôki*”, o rio de luz, já citado anteriormente. Neste trecho ele é explicado com um pouco mais de profundidade. *Ginko* conta que o rio de luz, as luzes que a outra personagem consegue observar, são a forma primordial dos *mushi*. Os *mushi* em essência eram partículas de vida. A relação espiritual representada no mangá e a religião xintoísta pode ser percebida aqui, ainda de forma sutil. A complexidade de se conceituar a espiritualidade xintoísta, tal como as entidades *Kami*, se assemelha com a dificuldade de se determinar o que é o *Kôki*, assim como os próprios *mushi*.



Figura 6 Sobre o Rio da Vida. *Mushishi*, 2007, vol. 6, cap. 26, *Heaven's Thread*, pp. 17-18

<sup>134</sup> O “Rio de Luz” seria a fonte da vida, onde os *mushi* se concentram, ou o coração, como na analogia de *Ginko* apresentada algumas páginas atrás.

O *kôki*, inclusive, é citado em outra história de uma maneira interessante. No capítulo trinta e sete, o personagem principal *Ginko* acaba sendo atraído para uma montanha. Por portar um *sake* de luz, o *mushishi* acaba sendo cercado por diversos *mushi* e seu *sake* é consumido<sup>135</sup>. Após o ocorrido, *Ginko* se questiona se o motivo de ele se perder em meio à montanha não tenha sido algo planejado pelo Mestre da Montanha.

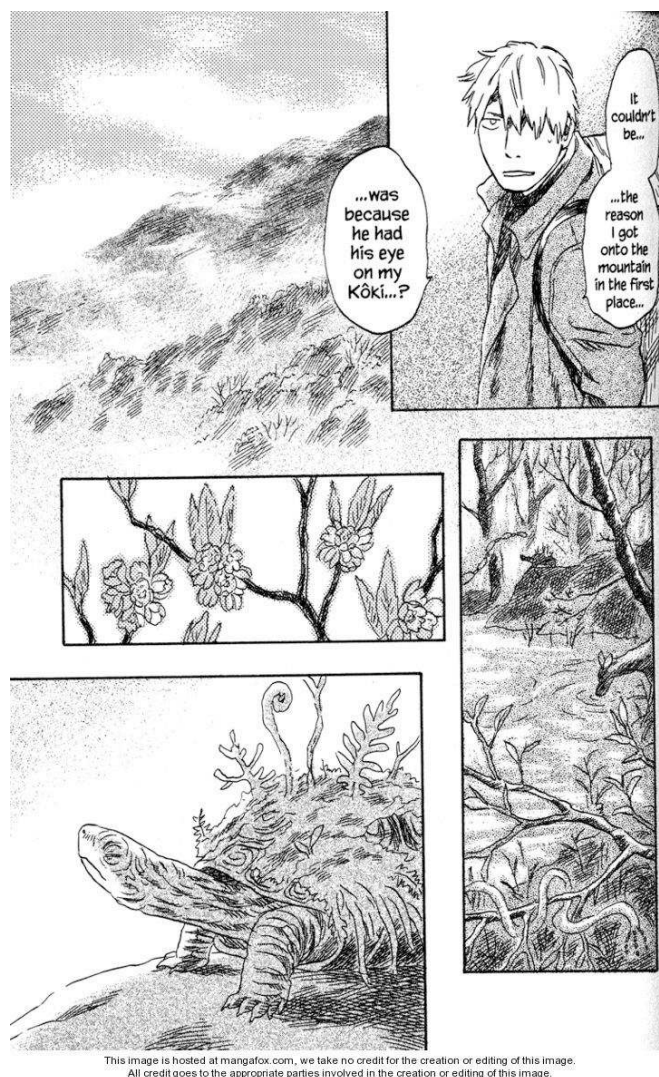


Figura 7: O Mestre da Montanha. *Mushishi*, 2007, vol. 8, cap. 37, *The Bottom of Winter*, pp. 83

O Mestre da Montanha é uma figura curiosa dentro do universo de *Mushishi*. Em outros capítulos, como o de número vinte, *The Sound of Trodden Grass*, outro Mestre da Montanha aparece, com elementos parecidos, entretanto na forma de um peixe, ao invés de uma tartaruga como neste apresentado agora. O mestre auxilia os animais em

<sup>135</sup> Sake de luz é uma bebida que utiliza *mushi* ao invés de leveduras ou outros fungos no processo de fermentação. É uma bebida que carrega um pedaço do rio de luz, extremamente nutritiva e saborosa.

hibernação a sobreviverem o inverno. É por este motivo que *Ginko* questiona-se sobre o *sake* de luz que carregava, ele ponderou ter sido usado como ferramenta para que os *mushi* conseguissem nutrientes suficiente para passar pelo inverno. No fim, o mestre da montanha, ou o espírito da montanha, um *kami*, ou algo nesta linha interpretativa, rege a vida naquele ecossistema, protegendo-a e ajudando-a a passar pelas dificuldades do inverno e outras adversidades. Novamente a montanha é elevada a um patamar espiritual diferenciado, ela enquanto componente de um contexto espiritual de equilíbrio. No recorte a seguir, esta interpretação é reafirmada por outro personagem pelo diálogo dos dois primeiros quadros “O mestre [da montanha] é a personificação da natureza das coisas. Há uma conexão profunda entre ‘natureza’ e a montanha, a o mestre é a prova disto. ”

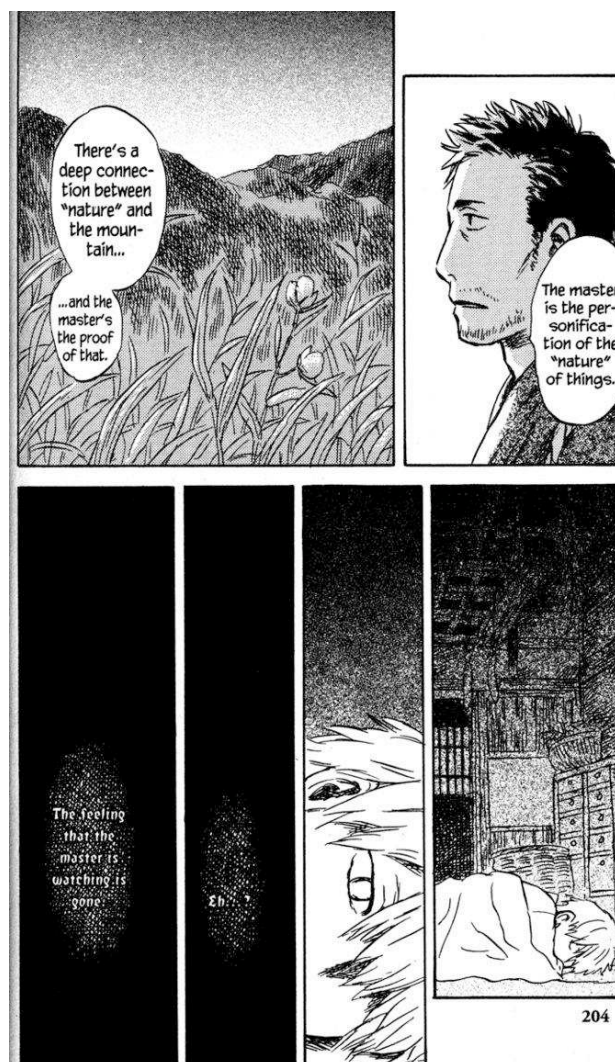


Figura 8: O Mestre da Montanha. *Mushishi*, 2007, vol. 9, cap. 45, *The Bed of Grass*, pp. 204.



É interessante notar também, que os enquadramentos utilizados pela autora acentuam ainda mais a sensação de contemplação, presente nos preceitos espirituais xintoístas, fato que resgata o fio condutor de produção de presença do mangá. Com a leitura da direita para a esquerda, a na figura 7, o primeiro quadro mostra o personagem principal, que se refere à montanha em sua fala, os balões de diálogo já se encerram na transição deste para o segundo quadro e nenhum outro monólogo é apresentado. Já no segundo, um plano aberto é mostrado, apresentando toda a extensão da montanha, os planos abertos geralmente são usados para diminuir o ritmo da história. Este ritmo mais lento é auxiliado pela aproximação vagarosa feita pelo terceiro e quarto quadro, as cenas vão, através de um “*zoom*”, aproximando o Mestre da Montanha que se encontra em meio às folhagens. Por fim, no quinto quadro, o Mestre da Montanha tem o foco principal e a história se encerra. Vale ressaltar que o quarto quadro faz uso de uma técnica interessante, o *cut away*, onde há um foco rápido em outro elemento da cena, tentando ressaltar o contexto de serenidade e contemplação.

A autora também utiliza em alguns momentos uma técnica de coloração de pintura em aquarela, como é mostrado na figura 4. A aquarela se utiliza da tinta diluída em água, causando uma sensação de fluidez bastante natural, a aquarela é geralmente utilizada para ilustrações e desenhos que não têm a necessidade de serem rígidos, com traços extremamente delineados ou com preenchimentos de cores perfeitos. O interessante desta técnica é que ela valoriza a naturalidade da arte e a fluidez, o que de certa forma isto tem alguma relação com as representações xintoístas dentro do quadrinho. O xintoísmo também compartilha, de uma certa forma, da fluidez da aquarela, e as colocações artísticas mais disformes e livres de alguma forma complementam a mensagem de contemplação, tranquilidade e equilíbrio da natureza que estão presentes na obra. É quase um caminho mental natural relacionar aquarela e xintoísmo, a combinação feita entre esta técnica artística e espiritualidade de *Mushishi* é um mecanismo importante para a produção de presença.

Embora os rituais, principalmente de purificação, também façam parte da cultura xintoísta, eles não aparecem nas histórias de *Mushishi*. O grande foco é na vivência cotidiana na constante presença do divino, regendo os acontecimentos naturais. Gumbrecht questiona a importância de se reviver constantemente a presença divina em uma sociedade em que o divino, supostamente, já seria a composição do grande cosmo, ou seja, já estaria presente a todo momento, mesmo que frequentemente mediado por

objetos, animais ou personagens sagrados. Gumbrecht utiliza o exemplo da Eucaristia para entender esta questão.

(...) a celebração da Eucaristia, cotidianamente, não só manterá, como intensificará a já existente presença real de Deus. A noção de intensificação nos faz entender que nas culturas de presença não é raro quantificar aquilo que não estaria disponível para quantificação numa cultura de sentido: as culturas de presença quantificam as emoções, por exemplo, ou as impressões de proximidade, ou escalas de aprovação e de resistência.<sup>136</sup>

A lembrança de Gumbrecht traz uma analogia interessante para o constante resgate do divino que há na coleção de mangás. De fato, a intenção do quadrinho não é reafirmar uma existência divina, ou a divindade presente na natureza. Tal fato já é consumado e não necessita de mais corroboração. A questão é aproximar ainda mais esta presença divina e a tonifica-la. É uma mensagem a ser dita, de que o divino está ali, e o passo que se deve dar em direção a ele tem o objetivo de senti-lo com mais intensidade.

Quando Gumbrecht trabalha com o termo “presença”, ele refere-se principalmente a uma relação humana com o mundo e os objetos no espaço. “Uma coisa ‘presente’ deve ser tangível por mãos humanas - o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos”. Portanto, “produção” tem o significado de “trazer adiante” o objeto no espaço, ou seja, fazer emergir um objeto em destaque. “Por isso, ‘produção de presença’ aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos “presentes” sobre corpos humanos.”<sup>137</sup>

No caso de *Mushishi*, a produção de presença não estaria muito mais atrelada aos elementos xintoístas presentes na história? Sendo assim, a cultura de presença xintoísta tornar-se-ia o centro da produção presença do mangá, tendo os traços e as técnicas como suas ferramentas. O leitor, ao assimilar as informações de ritmo da obra, mais cadenciado e valorizando os cenários mais amplos e alguns closes, trazendo movimentos lentos para as cenas, encontra-se logo em uma atmosfera fluída e lenta, onde a velocidade e o vetor do tempo não é um elemento importante, mas sim ações pontuais num dado presente do passado. A própria divisão organizacional do quadrinho já indica que a sequência temporal não é a questão mais importante, tendo em vista que cada capítulo significa uma história com início, meio e fim, e que os capítulos não têm necessariamente ligação um

---

<sup>136</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de Presença*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010. Pp. 113.

<sup>137</sup> Idem. *Ibidem*. pp. 13.

com o outro, com algumas poucas exceções. A impressão que fica é que cada história separada merece uma atenção única, sem outras preocupações com a continuidade.

(...) a cultura de presença nos assinala um lugar dentro de uma cosmologia estável, insinuando que a passagem do tempo não será vivenciada como produtora de uma distância vis-à-vis com o passado. Se o tempo em culturas de presença não possui o efeito de ser um instrumento necessário de mudança, então a presentificação, ou seja, a evocação de um passado em sua materialidade nos parecerá menos duvidosa<sup>138</sup>.

Como já dito, uma cultura de presença se caracteriza pela autorreferência humana, dada na relação ser e corpo, enquanto que uma cultura de sentido teria como núcleo análogo a relação ser e pensamento. Levantando esta questão, reforço a ideia de que em uma cultura de sentido os seres consideram-se excêntricos ao mundo, enquanto na cultura de presença, como na religião xintoísta, os sujeitos acreditam se encontrar como parte de um grande sistema cosmológico. “Nesse caso, não se veem como excêntricos ao mundo, mas como parte do mundo (de fato, estão no-mundo, em sentido espacial e físico).”<sup>139</sup> Aqui é possível perceber outra grande diferença entre estas duas qualificações, nos capítulos do mangá *Mushishi*, a temporalidade não parece algo tão significativo, tanto em escala menor como nas transições de capítulos, quanto em escala generalizada, no contexto da história que não é bem definido. A dimensão mais importante de uma cultura de sentido é o tempo, “O tempo é o mediador para as “ações” ocorrerem, para o movimento”, isto caracteriza ainda mais o xintoísmo como cultura de presença, pois a dimensão que se destaca aqui é o espaço, o espaço e o contato físico com os objetos do mundo são o mediador para o movimento, para as ações, “(...) o espaço - ou seja, a dimensão que se constitui ao redor dos corpos - deve ser a dimensão primordial em que se negociem a relação entre os diferentes seres humanos e a relação entre os seres humanos e as coisas do mundo.”<sup>140</sup>

Gumbrecht também explana uma questão bastante pertinente a respeito do misticismo. O *misticismo* é uma das maneiras de apropriação do mundo que o autor alemão desenvolve em sua obra, como a *alimentação*, a *penetração*. O misticismo trata da relação do corpo com o incompreensível, é um constante medo de perda do controle sobre o próprio corpo. Sente-se o espiritual, embora não haja um objeto físico que

---

<sup>138</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. A presença realizada na linguagem: com atenção especial para a presença do passado. História da historiografia. N. 3. Setembro 2009. Pp. 17.

<sup>139</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. Produção de Presença. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010. Pp. 108.

<sup>140</sup> Idem. Ibidem. pp. 10.

justifique este sentimento. No caso xintoísta seria respeito e medo a respeito das influências divinas, uma relação de causa e consequência.<sup>141</sup>

Por fim, o modo de apropriação do mundo que mais se destaca para a análise do mangá seria a “(...) *presentificação* de mundos passados - ou seja, as técnicas que produzem a sensação (ou melhor, a ilusão) de que os mundos do passado podem tornar-se de novo tangíveis.”<sup>142</sup> Neste sentido, a produção de presença, a *presentificação* do passado, no mangá também se faz por meio sensorial, mas não necessariamente por objetos tangíveis. A visão e as técnicas artísticas utilizadas para construir uma ilusão de espaço são os materiais mais importantes no processo, os enquadramentos subjetivos, os quais valorizam uma sensação de que o leitor é um observador ajudam a desenvolver a sensação de participação do leitor no universo ficcional.<sup>143</sup>

Para destacar outra questão da produção de presença, o relato de Gumbrecht nas páginas finais de seu livro ajuda a compreender com palavras, um processo que na verdade deve ser sentido, um grande desafio. Gumbrecht fala de sua viagem ao Japão e da apresentação dos teatros de *Nô* e de *Kabuki* que presenciou. O ritmo das apresentações é lento para uma percepção ocidental, testemunha o autor, também pontuando que há uma quebra com os padrões conceituais. Digamos assim, há pouca intenção de se trabalhar com formas.

Mas se o espectador ocidental ultrapassar o provável impulso inicial, se resistir à vontade de sair do teatro depois da primeira meia hora, se tiver paciência suficiente para deixar crescer em si a lentidão das saídas e das entradas das formas e a presença sem forma, então no fim de três ou quatro horas o *Nô* pode fazê-lo compreender como sua relação com as coisas do mundo se alterou. Talvez comece até a sentir a calma que lhe permite deixar vir as coisas, e talvez cesse de perguntar o que essas coisas querem dizer - pois elas parecem apenas presentes e plenas de sentido. Talvez observe como, enquanto deixa lentamente as coisas emergirem-se torna parte delas<sup>144</sup>

No caso, a presença produzida pelos elementos da apresentação, o ritmo lento dos tambores, a cadência na troca dos atores e a própria disformidade dos personagens, compunham um processo que, para o autor, culminou no conceito que ele definiu como *zen*. Seria o estado de tranquilidade que o autor se propõe a trabalhar no trecho destacado

---

<sup>141</sup> Idem.Ibidem. pp. 115.

<sup>142</sup> Idem.Ibidem. pp. 123.

<sup>143</sup> A figura 7 destaca bem estas tomadas mais subjetivas, como no terceiro quadro, onde o leitor parece fazer parte da cena como um observador. Estas técnicas são também utilizadas em quadrinhos no estilo *noir*, como já foi citado no primeiro capítulo.

<sup>144</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de Presença*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010. Pp. 184.

acima, algo como uma “(...) dimensão em que as coisas não são constituídas por formas e conceitos e, portanto, uma esfera afastada do alcance da experiência humana”.<sup>145</sup>

Ou seja, a produção de presença pode surgir por diversas maneiras sensoriais, e como o próprio autor defende, é apenas uma das maneiras do ser humano se apropriar do mundo. Repito o resguardo de Gumbrecht que a intensão de valorizar as questões que envolvem a tangibilidade das coisas e a própria presença como forma analítica não se fez por uma vontade de se excluir a questão hermenêutica e interpretativa citada pelo autor, mas sim para utilizá-las quando se mostram mais interessantes para estudo e balancear a ferramenta de análise entre presença e sentido – proposta cuja pertinência para a análise da relação entre mangá e *shintô* procurei demonstrar.

---

<sup>145</sup> Idem.Ibidem. pp. 183.

## Conclusão

É possível dizer que a construção desta monografia surgiu por meio de alguns desafios. Trabalhar histórias em quadrinhos em meio acadêmico, embora já tenha sido uma dificuldade maior em outros tempos, é uma tarefa complexa, um percurso com mais percalços do que quando o objeto de estudo são fontes mais tradicionais. O mesmo pode ser dito para a temática voltada ao oriente, considerando as devidas proporções.

Dissertar sobre uma religião que pouco se desenvolve através de palavras também contribuiu para o desafio citado. A espiritualidade xintoísta une sistemas ritualísticos com formas de expressão que vão além da escrita; portanto, se quiser se fazer uma tarefa compreensiva, a produção historiográfica deveria atentar para as sensações e sensibilidades de quem procura a espiritualidade contida no *shintô* – mesmo nos silêncios de suas formas e cores – traduzindo esse processo de modo coerente através de uma chave analítica adequada.

Encontrei essa chave através de meus estudos sobre a teoria de produção de presença, tal como desenvolvida por Gumbrecht. Segundo o pesquisador alemão, a própria produção de presença seria um processo muito mais atrelado ao sensorial do que a palavras. O autor torna evidente essa questão em um artigo posterior ao seu primeiro ensaio, onde define “Aquilo que não é linguagem é o que chamo de ‘presença’”. Neste caso, Gumbrecht define linguagem como algo que é necessário “interpretar” para ser entendido, o que está de acordo com os trabalhos da moderna linguística. Para superar os obstáculos da linguagem, o autor ainda apresenta as formas amálgama entre linguagem e presença:

(...) linguagem como presença; presença no trabalho filológico; linguagem que pode desencadear uma experiência estética; a linguagem de experiência mística; a abertura da linguagem para o mundo; literatura como epifania; e com um grande grau de diferenciação, a presentificação do passado.<sup>146</sup>

O mangá *Mushishi*, objeto de estudo desta monografia, por sua vez acaba trabalhando com duas dessas formas de amálgama de linguagem. A linguagem de experiência mística, através das representações religiosas no mangá, seja por meio

---

<sup>146</sup> GUMBRECHT, Hans Ulrich. A presença realizada na linguagem: com atenção especial para a presença do passado. História da historiografia. N. 3. Setembro 2009. Pp. 11.

artísticos (traços, ritmo de história, enquadramentos...) ou em questões conceituais (os *mushi*, a questão relacional com a natureza e etc...), e a presentificação do passado. Como já lembrado, o passado rural, lento, quase imóvel representado na obra auxilia na (não)linguagem da experiência mística. A representação é lançada em um espaço ucrônico, o qual remete a um período onde o próprio xintoísmo tinha um papel mais perceptível na vida das pessoas comuns, questão que se dissipou a partir do fim da Segunda Guerra Mundial, cujo som das bombas nucleares faz as vezes de *Trauermarsch* de uma antiga história japonesa, como poucos meses antes os estrondos das bombas da *Luftkrieg* – e o silêncio das câmeras de gás – também começariam a ser sentidos na Alemanha da geração de Gumbrecht.

As práticas de leitura e consumo das Histórias em quadrinhos, desde a cumplicidade entre diagramação e soluções editoriais, remetem elas mesmas à tangibilidade que o autor alemão tanto enfatiza em seus escritos: ainda o simples palmilhar das páginas de um mangá, indicada pelo ritmo narrativo impresso entre quadros – mesmo no silêncio daqueles sem balões, ou ainda na alternância entre grandes e pequenos – guiam os olhos do leitor. No mundo artístico, por outro lado, os quadrinhos ligam-se à rede da indústria cultural, portanto é possível que produzam presença de modo análogo a outras mídias, como o cinema. As HQ's, por não fazerem uso de efeitos sonoros, debruçam-se muito mais sobre técnicas artísticas gráficas, principalmente no que se refere a enquadramentos. A forma como a cena é disposta é essencial para que se perceba como o leitor é conduzido a absorver o quadrinho (ou que, ao menos, evidenciem a expectativa autoral de suas práticas de consumo sensorial). É assim que *Mushishi* lança mão de diversas tomadas subjetivas, fazendo o leitor considerar possível sua participação no universo, como se dele fosse uma testemunha presencial.

Seria muito difícil, portanto, observar o mangá como uma ferramenta doutrinadora ou mesmo um mecanismo de propaganda xintoísta, o que simplesmente não encontraria sentido dentro desta cultura religiosa. Para um historiador, essa seria a escolha em julgar, antes de compreender: compreender que a recorrência de formas religiosas em uma história em quadrinhos é a recorrência de elementos de longa duração presentes na sociedade que as produziu. Dessa forma, poderíamos pensar que o desejo de presença por um Japão rural, tradicional – anterior, portanto, ao grande trauma entre crimes de guerra cometidos e holocausto nuclear sofrido, assim como distante do presente acelerado de um futuro que já chegou, mesmo que não alheio aos fantasmas de seu passado – tem como

resposta um projeto gráfico que visa proporcionar efeitos sinestésicos de imersão que não deixam de se expressar através de formas sobreviventes.

Portanto, o mangá, enquanto ferramenta artística gráfica, pode ser um objeto produtor de presença, fazendo uso de maneiras de apropriação de mundo, dentre as várias formas que Gumbrecht desenvolve, também a dimensão da produção da presença do passado. O misticismo, por meio da questão xintoísta, e a presentificação do passado tornam-se elementos cruciais para se compreender como o mangá pode ter impacto sobre quem o consome. A recepção não é uma tarefa passiva, tendo a crítica contemporânea por vezes ressaltado seus aspectos criativos<sup>147</sup>. Não é novo, portanto, que os historiadores considerem a questão de que os sujeitos do mundo não absorvem um objeto da mesma maneira. Aqui, propomos, no limite de uma história cultural sensível aos silêncios de um (não) texto, capturar seu caráter empírico a partir, por um lado, de um conjunto de aproximações com elementos da religiosidade xintoísta e, por outro lado, com o clima (*Stimmung*), representado na atmosfera de um Japão do pós-Guerra que vê os mangás conquistarem o mundo, mesmo que por vezes reverberando um desejo da presença de uma história rural e imóvel, fenômeno ao mesmo tempo produto social e produtor que tenciona uma sociedade que não cessa de vibrar pelo moderno e pelo tecnológico.

Por fim, a intenção desta monografia foi de realizar, a partir do lugar de fala de um historiador, um exercício interdisciplinar de leitura compreensiva e, dessa forma, contribuir com a pesquisa acadêmica acerca de quadrinhos; entretanto, a intenção não foi menos sincera no que se refere à ajuda na construção da pesquisa sobre religião xintoísta e cultura japonesa. Tanto a pesquisa de HQ's quanto a pesquisa relacionada a questões orientais, possuíam tradicionalmente um espaço limitado no mundo acadêmico, lacuna que vem diminuindo cada vez mais<sup>148</sup>. Quadrinhos são fontes riquíssimas em possibilidades: seja para a História, seja para outras áreas das ciências humanas, como em sala de aula, espaço onde o conhecimento produzido pode ser compartilhado na exata medida em que é revisitado.

---

<sup>147</sup> Ver, por exemplo, as teses clássicas de: CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano*: 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2008.

<sup>148</sup> Para ficar em exemplos recentes saídos do programa de Pós-Graduação em História da UFSC: CZIZEWESKI, G. M. *É apenas um jogo: pensamento, condição humana e pós-modernidade no final do Século XX na História em Quadrinhos "Os Invisíveis", de Grant Morrison*. Tese de Doutorado. UFSC. 2016; TONIN, T. *Os fantasmas da modernidade e as imagens distópicas em quadrinhos e outras artes*. Dissertação de mestrado. 2015.



## **Referências Bibliográficas**

BENEDICT, Ruth. *O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa*. São Paulo: Perspectiva, 1972

BERNARDO, Thiago Monteiro. Histórias em Quadrinhos, historiografia e narrativas: discussões sobre leituras e usos das histórias em quadrinhos pela história e seus regimes de verdade. *Anais do XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH*. São Paulo, julho 2011.

BLOCH, Marc. *Apologia da história ou o ofício do historiador*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001

BORGES, Patrícia Maria. *A influência dos Mangás nas publicações de quadrinhos no Brasil*. Artigo apresentado no Primeiro Congresso Internacional de Histórias em Quadrinhos: Viñetas Serias. Buenos Aires. 2010. Disponível em <<http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta,MangayAnimacion/borges.pdf>> Acessado em 05/07/2016.

BRAGA, Juliana. LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. *O Mangá e a identidade japonesa no Pós-guerra*. Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 14 a 16 de junho de 2012. pp. 1-13.

BROWN, Delmer. M. *The Cambridge History of Japan Volume 1: Ancient Japan*. Cambridge University Press. Avenue of The Americas. NY. 1993.

BURKE, Peter. *A Escrita da História: Novas perspectivas*. Peter Burke (org.); tradução de Magda Lopes. - São Paulo: Editora da Universidade Estadual Paulista, 1992

CAMPBELL, Joseph. *As máscaras de Deus. Mitologia Oriental*. São Paulo. Ed: Palas Athena, 1994.

CAMPBELL, JOSEPH. MOYERS, Bill. *O poder do mito*. Ed: Palas Athenas. São Paulo, SP, 1988

CERTEAU, Michel. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2008

CHAMBERLAIN, Basil Hall. *The Kojiki or Record of Ancient Matters*. Global Grey. 2013.

CZIZEWESKI, G. M. *É apenas um jogo: pensamento, condição humana e pós-modernidade no final do Século XX na História em Quadrinhos "Os Invisíveis", de Grant Morrison*. Tese de Doutorado. UFSC. 2016.

DE MELO, Shesmman Fernandes Barros. *A história em quadrinhos enquanto representação política: Capitão América e Caveira Vermelha (1941/1999)* [dissertação]. Maringá: Fundação Universidade Estadual de Maringá, 2012

DE VEER, Henrietta. Myths Sequences from the Kojiki: A Structural Study. *Japanese Journal of Religious Study*. V. 3. n. 2-3. Pp. 175-214. June/September 1976.

EHALT, Rômulo da Silva. *Notas sobre o nascimento da historiografia moderna no Japão da Era Meiji. Tokyo-to Fuchu-shi Asahicho*. N. 12. Pp. 119-136. 2013.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas de Will Eisner*/escrito e ilustrado pelo autor; tradução: Leandro Luigi Del Manto, -- 2ª. – São Paulo: Devir, 2008.

ELÍADE, Mircea. *A história das crenças e das ideias religiosas*. Rio de Janeiro. Ed: Zahar, 1983

ESPÍRITO SANTO, Janaina de Paula do. *As possibilidades do uso de mangás no ensino de história: Uma reflexão*. In VII Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História, UFU, Uberlândia, 2009.

GHQ of the Allied Powers (1960). *Translations and Official Documents: The Shinto Directive*, Contemporary Religions in Japan 1 (2).

GOEPPER, Roger. *Mundo Oriental*. Ed: Expressão e Cultura, 1978.

GOIDA, Fernando. KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. São Paulo. LPM. 2011. pp. 536.

GONÇALVES, Ana Cristina. *Representações de Hiroshima: A problemática da representação a partir de Gen Pés Descalços*. [Dissertação] São Paulo: Universidade de São Paulo. 2011.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo. Ed: Conrad do Brasil. 2006. 183p. ISBN: 8576161648.

GUMBRECHT, Hans. Sobre os interesses cognitivos, terminologia básica e métodos de uma ciência da literatura fundada na teoria da ação. In: LIMA, Luiz Costa (org). *A literatura e o leitor: Textos de Estética da Recepção*. Paz e Terra. São Paulo. 2002.

\_\_\_\_\_. *A presença realizada na linguagem: com atenção especial para a presença do passado*. *História da historiografia*. N. 3. Setembro 2009.

\_\_\_\_\_, Hans Ulrich. *Produção de Presença*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

GUERRA, Fábio Vieira. *Super-Heróis Marvel e os Conflitos Sociais e Político nos EUA (1961 – 1981)* [dissertação]. Niterói: Universidade Federal Fluminense 2011.

HOBBSAWM, Eric. *A era dos extremos: o breve século XX – 1914-1991*. São Paulo. Companhia das Letras. 1994

JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. Tradução de José Eduardo Rodil. Edições 70. 2007.

KEENE, Donald. Op. Cit.

KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia: estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001. pp. 9.

KURODA, Toshio. *Shinto in the history of Japanese religion*. Journal of Japanese Studies 7:1-21.

LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. 14.ed. Rio de Janeiro: Jorge "Zahar Ed., 2001. ISBN 85-7110-438-7

LIMA, Jefferson. *Bob Cuspe - a representação de Angeli do Punk Paulistano na Revista Chiclete com Banana (1985-1991)* [dissertação]. Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina 2013.

LITTLETON, C. Scott. *Conhecendo o Xintoísmo*. Rio de Janeiro. Editora Vozes, 2010

LUYTEN, Sonia Bibe (org). *História em Quadrinhos: Leitura crítica*. São Paulo. Sepac-ep, Edições Paulinas. 1985. pp. 120.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª. ed. - São Paulo: Hedra, 2011. 222p. ISBN 85-87328-17-4.

MACCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

MC CLOUD, Scott. *Reinventando os Quadrinhos/Scott McCloud*. 2006 – São Paulo – M. Books do Brasil Editora Ltda.

MOTOORI, Norinaga, Kojikiden. pt. i, chap. 3, vol. 9 of *Motoori Norinaga zenshu* (Tokyo: Chikuma shobo, 1976).

MOYA, Alvaro. *A história das histórias em quadrinhos*. São Paulo. Ed: LPM, 1987, pp. 242.

MOYA, Alvaro de. *SHAZAM!*. São Paulo: Perspectiva 1973.

Mushishi, 2007. Del Rey. Cap. 1-50. Vol. 1-10.

NITOBÉ, Inazo. *The Works of Inazo Nitobe*. Volume 1 (Bushido: The Soul of Japan,

Thoughts and Essays). Tóquio, University of Tokyo Press, 1972.

NORRIS, Craig. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Org Yoshio Sugimoto. Cambridge University Press. Port Melbourne. 2009.

OI, Sheila Kiemi. *Shôjo Mangá: de Gengi Monogatari à Miou Takaya*. São Paulo: [s.n.], 2009.

OMENA, Luciane Munhoz de. O Estado Meiji e a religião shintô. *Revista Nures*. n. 9. pp. 1-11. Maio/Setembro. 2008.

PERES, Lorenzo de Aguiar. *Religião e Segurança no Japão: Padrões Históricos e Desafios no Século XXI*. [dissertação]. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2010.

PRANDI, L. R.; SALIS, A. U.; MELO, S. F. B.; SANTAROSA, R. B. Uma reflexão entre o “cavaleiro das trevas” e o existencialismo. *Akrópolis, Umuarama*, v. 16, n. 3, p. 193-198, jul./set. 2008

RAMOS, Paulo. *A Leitura dos Quadrinhos*. Editora Contexto, 2010

RICHARD, André. Shintoísmo e Culto aos Kami: Aproximações e Distanciamentos. *Revista Nures*. n. 9. pp. 1-7. Maio/Setembro. 2008.

SAID, W. Edward. *Orientalismo: o Oriente como uma invenção do Ocidente*. tradução Tomás Rosa Bueno. - Sao Paulo: Companhia das Letras. 1990.

SAKURAI, Célia. *Os Japoneses*. São Paulo. Ed: Contexto, 2008.

SCHEID, Bernhard. TEEUWEN, Mark. *Tracing Shinto in The History of Kami Worship*. *Japanese Journal of Religions Studies*. V. 29. n. 3-4. Pp. 195-207. 2002

SEGANFREDO, Carmen. *As melhores histórias da Mitologia Japonesa*. Porto Alegre, RS: Artes e Ofícios, 2011

SILVA, André Luiz Souza da. *Estudo Comparativo entre Mangás e Comics: A Estruturação das Páginas como Efeito de Narratividade*. Trabalho apresentado ao GT de Produção Editorial e Cultural, do IX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Nordeste.

TONIN, T. *Os fantasmas da modernidade e as imagens distópicas em quadrinhos e outras artes*. Dissertação de mestrado. 2015

TSLITZ, Andrew E. Stories of Fourth Amendment Disrespect: From Elian to the Internment. *Fordham Law Review*. Número 70, Volume 6. Artigo 18. 2257, 2306–07 (2002).

WAKISAKA, Geny. *Man'yōshū: vereda do poema clássico japonês*. São Paulo: Hucitec, 1992.

YAMAKAGE, Motohisa. *A Essência do Xintoísmo: A Tradição Espiritual do Japão*. São Paulo. Pensamento. 2010.

YAMASHIRO, José. *Choque luso no Japão dos séculos XVI e XVII*. São Paulo: IBRASA, 1989.

YAMASHIRO, José. *Pequena História do Japão*. São Paulo: Herder, 1964.