

## **PENSANDO SAMURAI E CULTURA POP: UM ESTUDO DE HISTÓRIA E MANGÁS.**

Janaina de Paula do Espírito Santo –  
Professora do Departamento de História na  
Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG

No que se refere aos domínios epistemológicos, assistimos, nas últimas décadas, uma aproximação cada vez maior da área das ciências humanas com o entendimento da dimensão cultural da humanidade, ou seja, com o estudo de uma categoria ou conceito denominados de “Cultura”. Trata-se, entretanto de um termo polissêmico, e em certa medida, traiçoeiro, quando se pensa na sua polissemia e amplitude.

Esta preocupação com a cultura vai adquirir diversas nuances, de acordo com a perspectiva a ser tomada pelo pesquisador. Em educação, percebe-se um interesse bastante grande em entender o que Peter Burke chamou de “*a tríade sagrada: informação, educação e entretenimento*”.

A industrialização vai mudar significativamente os significados desta chamada tríade, na medida que a difusão da informação aparece como uma espécie de necessidade social das diferentes sociedades industrializadas, ao mesmo tempo em que a educação passa a ser encarada como uma necessidade social das massas e ainda, informação e entretenimento passam a ser vistos também como uma indústria, e portanto, seguem a regulação de mercado, o que muda sua relação com a sociedade. Segundo Burke: “*as linhas divisórias entre informação e entretenimento tornam-se cada vez mais embaçadas entre as décadas de 1950 e 1960, tanto na imprensa escrita quanto na mídia eletrônica*”. Essa inserção da mídia na formação do pensamento dos cidadãos comuns foi muitas vezes louvado como uma conquista liberal ou uma espécie de testemunho dos avanços tecnológicos em torno da informação.

Nesta perspectiva, ao pensarmos em cultura, não há como deixar de lado o sentido de convergência que este termo vem tomando, tanto no sentido de uma espécie de “espírito formador” – seja no sentido ideal, religioso ou nacionalista – quanto a ênfase a chamada “cultura “vívida” – que seria determinada por diferentes processos

sociais. Além disso, a cultura também assume o sentido do chamado “cultivo da mente” tanto no sentido individual quanto no sentido coletivo.

A difusão cultural propiciada pelas inovações tecnológicas em torno da difusão do conhecimento e cultura, que marcam o nosso século, mudam as relações que se estabelecem com a cultura e trazem um novo ponto a ser considerado: a indústria cultural, um conceito proposto por Adorno e Horkheimer, na obra “A Dialética do Esclarecimento”.

O termo era usado para se referir a produção cultural industrializada, transformada em mercadoria e portanto, própria do capitalismo. Busca questionar um outro termo usado para designar essa cultura, a cultura de massas (ou “mass culture”) que começou a ser utilizado nos Estados Unidos. Para Adorno e Horkheimer, esta noção, filiada a uma concepção de sociedade estratificada entre elite e massa, evocava a cultura que emerge espontaneamente das massas, ofuscando assim sua condição de dominação de classes. Um de seus argumentos centrais é que apesar da postura democrática e liberal, a cultura de massas alimenta os ditames de uma postura econômica que precisa de pessoas que exerçam uma concordância ainda que de forma tácita para o sistema funcionar. Isso ocorreria porque os meios de comunicação de massa garantem a um único emissor a possibilidade de atingir simultaneamente uma audiência enorme, numa escala até então desconhecida. Por outro lado, os novos circuitos e meios técnicos permitiriam a amplificação das as funções performativas dos discursos difundidos e, nomeadamente, dos imaginários sociais que eles veiculam.

Para Adorno, os mass media não se limitam a aumentar o fluxo de informação; modelam também as suas características, afetando todos os domínios da vida social. Esse é um processo de dominação na medida em que o processo de transmissão impõe inevitavelmente uma seleção e uma hierarquização. Com efeito, pode se dizer que parte daquilo que os a cultura de massas fabrica e emite, para além das informações centradas na atualidade, são os imaginários sociais: as representações globais da vida social.

Dentro dos domínios deste texto, parte da concepção de imaginário social de Bronislaw Baczko.

O imaginário social é composto por um conjunto de relações imagéticas que atuam como memória afetivo-social de uma cultura, um substrato ideológico mantido pela comunidade. Trata-se de uma produção coletiva, já que é o depositário da memória

que a família e os grupos recolhem de seus contatos com o cotidiano. Nessa dimensão, identificamos as diferentes percepções dos atores em relação a si mesmos e de uns em relação aos outros, ou seja, como eles se visualizam como partes de uma coletividade.

Bronislaw Baczko assinala que é por meio do imaginário que se podem atingir as aspirações, os medos e as esperanças de um povo. É nele que as sociedades esboçam suas identidades e objetivos, detectam seus inimigos e, ainda, organizam seu passado, presente e futuro. O imaginário social expressa-se por ideologias e utopias, e também por símbolos, alegorias, rituais e mitos. Tais elementos plasmam visões de mundo e modelam condutas e estilos de vida, em movimentos contínuos ou descontínuos de preservação da ordem vigente ou de introdução de mudanças. Como indica Baczko:

"A imaginação social, além de fator regulador e estabilizador, também é a faculdade que permite que os modos de sociabilidade existentes não sejam considerados definitivos e como os únicos possíveis, e que possam ser concebidos outros modelos e outras fórmulas".

Ainda que a dialética do esclarecimento proponha um resgate da reflexibilidade do pensamento sem perder de vista os conteúdos da sociedade mediatizada pela ciência social crítica, as críticas da Escola de Frankfurt somadas a percepção de que a cultura de massas representaria um espaço inferior dentro do domínio da cultura faz com que o trabalho com os diferentes elementos da indústria cultural sejam encarados com uma certa desconfiança no domínio educacional, por exemplo, como uma forma de minimizar ou ainda contrapor o seu impacto dentro das diferentes constituições imaginárias da sociedade.

Esta postura teórica não é, entretanto, unilateral. Dentro da mesma Escola de Frankfurt, Walter Benjamin considerava de forma positiva as novas expressões artísticas fundamentadas na reprodução técnica, e nesse sentido, avaliava que os conceitos que definiam a arte em um período anterior à modernidade teriam sido superados. Sobre essa potencialidade da cultura de massa existiriam pontos positivos dessa nova forma de representação artística. Primeiramente, ele aponta para a descaracterização dos elementos essenciais que outrora definiam a obra de arte, como a questão da autenticidade e o valor de culto. Para Benjamin, a arte pré-moderna tinha como finalidade atender aos rituais religiosos, e nesse sentido as obras possuíam um caráter "aurático", ou seja, a obra é singular, única; Segundo ele, a reprodutibilidade técnica da arte na época moderna, fez com que a arte perdesse esse caráter de singularidade

e de unicidade de outrora, abalando assim o valor de culto ao qual a arte estava intrinsecamente relacionada. Em contrapartida, a arte contemporânea, ao destruir a aura da obra, em virtude da difusão em série, proporciona o valor de exposição. Ou seja, a difusão da expressão artística contribui para minimizar a elitização dessa produção, socializando de alguma maneira, o acesso a arte. É uma outra percepção da ação da massa sobre a cultura, como se ela constituísse uma espécie de matriz de onde brotam novas atitudes frente ao produto artístico.

As histórias em quadrinhos são apontadas como um símbolo do processo estudado por Benjamin, pelas suas particularidades estéticas, somadas às possibilidades de consumo por elas representadas.

As histórias em quadrinhos, ou HQs são formadas por um sistema narrativo duplo: texto e imagens. Podem, didaticamente serem analisados separadamente, mas sem perder de vista que na verdade a percepção da mensagem acontece ao mesmo tempo, já que todos os códigos do desenho estão presentes e são importantes na decodificação da mensagem.

Uma HQ é composta, via de regra, de uma ou de uma série de superfícies, de formato quase sempre quadrado ou retangular, exploradas graficamente, às quais se dá o nome de *vinhetas* ou *quadrinhos*. Delimitadas externamente por traços perpendiculares que recortam a página, as vinhetas são justapostas umas às outras. Essa justaposição funciona como fator de estruturação textual, pois indica a ordem de leitura, delineando o percurso do fluxo narrativo.

Segundo Fresnault-Deruelle (1976, p. 17), a composição das páginas deve funcionar através da integração das suas variáveis visuais (forma, cor, linha, etc.). Assim, o espaço em uma página de HQ ganha o patamar de significação para o entendimento narrativo. Isso implica em uma forma de leitura que sai do parâmetro linear para um tipo de leitura guiada pela distribuição dos elementos visuais na superfície da página. O autor denomina essa configuração de estrutura tabular. Assim, as formas e a disposição desses elementos já servem de instruções para a compreensão da história. Klawa e Cohen apud Moya (1977) comentam que:

Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma seqüência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras. Existem cortes de tempo e espaço, mas estão ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes. (...) Uma característica vital foi acrescentada à

representação das imagens: o tempo passava a ser um elemento de organização da série. (p.110)

Para muitos autores, essa relação entre imagem, narração e tempo foram a tríade responsável pelo chamado “impacto cultural dos quadrinhos”, por sua natureza de mídia barata e de grande alcance. Hoje o consumo das HQs, ainda que não possua a escala gigantesca que tinha entre os anos de 1930 e 1960 pode, da mesma maneira, ser considerada uma produção em massa.

O impacto midiático dos quadrinhos foi, durante muito tempo julgado como algo de potencial nocivo ( que gera até um código regulador nos Estados Unidos em 1946), mas mesmo enfrentando resistência em alguns setores da sociedade, não é exagero afirmar que esta mídia abriu seu espaço de maneira crescentemente produtiva. Há pouco tempo, as Histórias em Quadrinhos vem ganhando notoriedade mundial.

De fato, assiste-se, partir dos anos 70, uma mudança significativa em sua importância e valor ao serem consideradas como a “nona arte”. Esta mudança ocorre também nos estudos acadêmicos que se dedicam ao tema, não mais centrados em uma espécie de “patrulha ideológica” de seu valor, mas abarcando o seu potencial de inserção no imaginário social de uma maneira mais dialética. Will Eisner (1995, p. 5) define-as como arte seqüencial, ou seja, “*um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia*”.

De uma certa maneira, esse caráter de fácil difusão de idéias e mensagens vai associar a produção quadrinista com um sentido educacional, já na sua origem, na última década do século XIX, quando os periódicos norte-americanos começavam a produzir quadrinhos, destinadas ao grande número de imigrantes no país que apresentavam dificuldades no entendimento da língua inglesa. Por isso, os desenhos funcionavam como um meio de difusão da mensagem, voltado para este público.

A primeira História em Quadrinhos considerada moderna é *The Yellow Kid (O Garoto Amarelo)*, de Richard Outcault, publicada em 1896 no *Morning Journal*. O protagonista usava um camisolão amarelo em que se inseriam as falas. Essas falas destinavam-se em sua maioria de discutir a normatividade no cotidiano da classe imigrante.

Inicialmente, as histórias eram cômicas e de certa maneira ingênuas, por isso

mesmo, foram chamadas de *comics*. Os enredos de aventura surgiram a partir dos anos de 1920, ao lado dos detetives e westerns. Entre essa década e a seguinte, popularizaram-se as revistas em quadrinhos, conhecidas no Brasil como *gibis*. Em 1938, aparecia o primeiro super-herói dos quadrinhos: o *Superman*. Nos anos 60, nasciam os quadrinhos *underground*, repletos de sátira, de ironias, de contestação da cultura vigente e também de pornografias. Enquanto isso, na Europa ganhavam destaque os quadrinhos eróticos (GOIDA, 1990).

No final do século XX, aparecem as *graphic novels*, ou seja, romances gráficos, cujo conteúdo era destinado para adultos. E, se antes as HQs tinham como intuito apenas o entretenimento, atualmente estão ganhando novos gêneros e status. ... possível se falar, por exemplo, em Histórias em Quadrinhos jornalísticas, como no caso das obras de Joe Sacco, assim como HQs documentárias, por exemplo, *Maus*, de Art Spiegelman.

### **Mangás, os “quadrinhos japoneses”.**

A prática de registrar cenas cotidianas de forma gráfica é antiga no Japão. Alguns autores relacionam o surgimento das *Ukiyo-Í*, que consistiam em gravuras feitas a partir de madeira como as precursoras do gênero no arquipélago. Tais gravuras consistiam de acordo com Sonia B. Luyten (2000, p. 98) na representação de

“homens e mulheres mundanas, cenas de teatro, retratos de belidades famosas, atores e lutadores de sumô. Surgiram temas históricos, paisagens, flores, pássaros, e a qualidade foi melhorada. No entanto, na essência tinham muito a ver com as histórias em quadrinhos”.

Foi nesta modalidade apareceu um artista que chegaria mais próximo às características das HQs modernas. Katsuhika Hokusai é o primeiro, entre 1814 a 1849, a desenhar imagens em sucessão, em uma coletânea de 15 séries publicadas como *Hokusai Manga*; É dele também a autoria da expressão usada para se referir as histórias em quadrinhos: mangá. Conforme Alfons Moliné (2006), os caracteres *man* significam *involuntário* e *ga*, *desenho e/ou imagem*.

No final do século XVIII, estas coletâneas vão de modificando, e acabam por tornar-se populares os *Kibyoshi* (*capas amarelas*). Esses livros em série retratavam de

forma humorística a vida urbana. Diferenciando-se do *Toba-í*, eles traziam histórias contínuas ao invés de imagens isoladas, sendo considerados antecedentes dos gibis.

O mangá moderno surge no contexto do pós segunda guerra, em 1946: *Shin Takarajima (A Nova Ilha do Tesouro)*, de Osamu Tezuka. No decorrer de cerca de 200 páginas, o artista

inovava os quadrinhos japoneses trazendo, principalmente, elementos da linguagem cinematográfica, pois até então os quadrinhos tinham um enfoque teatral. Considerado o “Deus das HQs”, Tezuka é responsável pelo que hoje conhecemos como Mangá e também pelas suas características gráficas mais marcantes: os olhos grandes e brilhantes dos personagens, que servem para melhor expressarem os sentimentos, por sua vez inspirados no teatro Edo.

Os mangás foram um mercado consolidado aos poucos, junto a apropriação cotidiana do povo japonês a esse produto. Frente as inúmeras mudanças próprias de seu processo de especialização e industrialização há um grupo de características essenciais que foi mantida e é importante na compreensão das peculiaridades deste produto. São elas: o caráter transitório – ou seja, mangás são revistas produzidas para serem consumidas e descartadas rapidamente, ou trocadas e alugadas; a abertura temática de público e faixa etária – onde, diferente do que aconteceu com o ocidente que tendia a associar a produção de HQs com um público infantil, no Japão a produção de mangás sempre procurou atingir o maior número de público possível, diluindo uma associação bastante comum por aqui, de que a leitura de HQs é infantilizada e simples; e, ligada a característica anterior, a pouca preocupação governamental com uma normatização temática ou controle dos assuntos abordados nas revistas.

Nos dias atuais, estas histórias são publicadas principalmente em revistas (*Mangashi*), em preto e branco, em papel jornal, de baixa qualidade, em volumes compostos por algo entre 200 e 500 páginas, organizados em série (que variam de 15 a 20 por exemplar). Um único volume permite, portanto que se acompanhem diferentes histórias.

A leitura, diferente da ocidental, começa a partir do que para nós seria a contracapa e a sequência de quadros e balões de fala são da direita para a esquerda. Estas revistas são comparadas com listas telefônicas e normalmente são consideradas descartáveis. As séries de maior sucesso, são, na medida em que conquistam o público,

compiladas e lançadas como gibis, conhecidos como *Takonbon*, em um papel de melhor qualidade para colecionar. São estes volumes que acabam sendo traduzidos e lançados no ocidente.

A segmentação temática do mercado editorial acaba por organizar as publicações dentro de diferentes estilos: o *Shogaku* para crianças de 6 a 11 anos, cujo perfil é educativo; *Shounen* para meninos de 12 a 17 anos, em que os enredos são centrados em esportes, sexo, artes marciais, com uma certa dose de violência; *Shoujo* para meninas de mesma idade, com temas românticos, sobrenaturais e/ ou de relacionamentos; *Seinen* e *Redikomi/Josei*, respectivamente, para homens e mulheres adultos, cujos temas são mais maduros.

Segundo Gravett (2006, p. 123), é possível encontrar retratos respeitosos de cidadãos de terceira idade nos novos mangás “prateados”, nos quais eles não estão mais reduzidos aos papéis clichês de velhos sábios ou idosos abobalhados. Para o autor é um sinal de que a indústria dos mangás tende a crescer com o seu público, adaptando-se aos leitores.

O Japão detém atualmente o maior público leitor e a maior produção de Histórias em Quadrinhos do mundo. Em uma pesquisa feita em 2002, pelo Instituto de Pesquisa de Publicações do Japão, 38,1% do que foi publicado no país correspondia a Mangás, no caso das revistas foram lançadas, em um único ano, 281 títulos diferentes no mercado. Destas, 37,7% eram revistas masculinas; 38,4% eram de revistas para meninos; 8,8%, para meninas e 6,7%, para as mulheres. Cerca de um sexto da receita da indústria de revistas japonesas - 250

bilhões de ienes (cerca de 3 bilhões de dólares) - vem das revistas e mangás. Graças ao seu potencial de gerar grandes lucros, o ramo dos quadrinhos é o mais competitivo da indústria editorial do país (GRAVETT, 2006, p. 18). Sob a mesma perspectiva, conforme Gravett (2006, p. 156), estima-se que a indústria de Mangás tenha um lucro anual de 5 bilhões de dólares embora tenha somente há pouco tempo se despertado para o mercado internacional. De acordo com uma pesquisa recente do Instituto de Pesquisa Marubeni, as exportações de quadrinhos cresceram 300% entre 1992 e 2002, enquanto outros setores exibiram um crescimento de apenas 15%, o que coloca o mangá como o quinto produto de exportação atualmente.

Assiste-se a uma inserção da arte seqüencial nipônica no ocidente, como um novo

mercado. Entretanto, as diferenças entre as HQs e mangás ainda são pouco compreendidas e suas possibilidades pouco exploradas.

### **Possibilidades do mangá no ensino de história**

Os quadrinhos sempre mantiveram um diálogo criativo e produtivo com a História. A aproximação se dá de várias formas: há a releitura heróica de um passado mítico, como no caso do Príncipe Valente; há projeção de discussões contemporâneas em uma realidade histórica idealizada, como em Asterix; há também a narrativa autobiográfica, como em Persépolis. As possibilidades são infinitas, e vários autores e autoras têm oferecido obras que combinam de forma didática e inventiva o saber historiográfico com a ficção. Há ainda, entretanto, uma deficiência quando se trata de mangás de cunho histórico.

No Japão, de uma certa maneira, tal relação é bastante explorada no ensino, uma vez que grande parte dos livros didáticos de história optam por apresentar seus conteúdos em forma de mangá. Além disso, há de maneira geral uma liberdade inventiva aos desenhistas de mangás, na utilização de diferentes tempos e personagens históricos na elaboração de suas histórias.

Ao estudar as histórias em quadrinhos, McLuhan, partiu do pressuposto de que os meios não condicionam seu público pelo que informam, mas pela maneira como informam. A mudança de percepção ocorre devido ao meio e não ao seu conteúdo. O personagem funcionaria como uma espécie de ícone ou símbolo comportamental. Esse raciocínio é facilmente perceptível quando se fala em super-heróis – o carro chefe das HQs americanas. Ao se optar pelo mangá, entretanto, a percepção deste movimento se torna mais fluída.

A especialização de mercado própria da produção dos quadrinhos japoneses, constrói um escopo de heróis cuja uma das características centrais é justamente o grau de identificação com os leitores. Desta maneira, o personagem adquire nuances mais complexas no que se refere a bem e mal, por exemplo, sendo poucos os casos em que se identificam vilões na trama. Existem personagens antagonistas que oscilam entre as boas e más escolhas durante toda trama.

Para além de representar uma ilustração de contexto, muitas vezes definidos como limitados, chatos ou enfadonhos nos livros didáticos e obras afins – diluída que estaria pelas escolhas estilísticas e imagéticas de diferentes autores, o trabalho com o quadrinho enquanto um discurso, talvez o espaço de ensino seja também o espaço de ampliação da leitura de mundo e do modo em que nos relacionamos com essa necessidade.

Não é exagero pressupor que traçamos o nosso caminho por um mundo de múltiplas leituras. Caminha-se pelas páginas já ativadas pelo(s) autor(es) e já colonizadas, reativando-se sentidos e atualizando-os. Cada “quadrinho” encerra-se em fronteiras, mas todos com pontes para o próximo, para o ponto seguinte da narrativa. Neles, a vista da ponte é sempre um amanhã a ser lido. Resta ao ensino de história explorar essa ponte, das mais diferentes maneiras.

Neste sentido, o chamado “mangá histórico” apresenta duas diferentes possibilidades gerais de ao serem explorado. De um lado, temos a possibilidade de releitura de uma história que já ocorreu, e das possibilidades que ela apresenta em sem processo de reconstrução. De outro, pode-se procurar projeções e características contemporâneas na história contada, propondo assim um raciocínio mais complexo – as apropriações da “história” ao refletir problemas do próprio tempo em que a obra ficcional – no caso da presente reflexão os quadrinhos – foi produzido. Essa multiplicidade de olhares não é exclusividade dos quadrinhos japoneses, e sim característica da própria obra ficcional.

Desta maneira, pode-se definir o mangá histórico é uma forma inventiva de recontar uma história, fazendo com que ela seja mais presente no cotidiano das pessoas e podendo-se também fazer uma releitura desta história, segundo o ponto de vista do mangaká.

BARBOSA (2006, p.72) assim define a relação entre história e ficção no que diz respeito a produção dos quadrinhos japoneses:

“Em um primeiro instante podemos perceber o grau de influencia que a construção de uma ficção histórica pode exercer em relação à identidade e ao orgulho de uma nação. Essa ferramenta pode servir tanto como um fator de fixação de

conceitos culturais como também de instrumento de liberação ou dominação de um grupo social ou país.

Em determinado momento histórico, a ficção histórica também pode nos mostrar muito mais do sentimento de um grupo ou grupos do que o registro de um chamado ‘documento oficial’. Ao fazer a análise do comportamento do personagem, podemos perceber como os fatos eram encarados naquele momento.

No quadrinho históricos japonês, não encontramos apenas o herói clássico, capaz de sacrificar-se para salvar a vida de todos, mas também romance, humor e fantasia. Para os ocidentais, é difícil construir um quadrinho histórico que se distancie do palpável, pois nossa lógica cartesiana impede uma visão transcendental da realidade. Já os orientais possuem um outro princípio para a interpretação não só do discurso, mas também da imagem. A narrativa de suas histórias assume um caráter mais próximo ao mito universal, uma vez que a construção do herói histórico japonês não busca a divindade, mas a humanidade.”

E como essa relação se revelaria em um mangá destinado a pontos “caros” e emblemáticos da história do Japão, como o caso dos samurais? Neste texto, esta questão exploratória busca apontar reflexões iniciais a partir de duas obras de ficção histórica centradas no Período “medieval” japonês, para iniciar esse debate.

Mangás de samurai, muitas vezes tem como prioridade contar a história da era em que a história se desenvolve, afim de mostrar um Japão antigo e diferente para os seus leitores. Outros se focam na história dos samurais, tentando passar para as novas gerações o significado da honra e do comprometimento. E em ambos os casos, a parte humana dos personagens fica de lado. Os leitores acabam se identificando com outros aspectos da história e não propriamente dito com os personagens, ou ainda, com a humanidade dos personagens.

No Japão, o Ministério da Educação do Governo Japonês criou a Agência de Cultura. Essa agência promove um prêmio chamado “Media Arts Award”, essa premiação tem como objetivo incentivar a criação de trabalhos que divulgassem a história japonesas. Em 1998, Hiroaki Samura o nono prêmio “Media Arts Award”, pela criação do mangá “Mugen no Juunin” (Blade - a lamina do imortal).

Alguns outros ganhadores desse prêmio foram: Shotaro Ishinomori (Cyborg 009), Hayao Miyazaki (Princess Mononoke), Mamoru Oshii (Ghost in the Shell) e Inoue Takehiko (Vagabond).

Para o presente texto, utilizamos duas obras: a obra Sayōnara ga Chikai no de, em português seria algo como “Despedidas estão vindo logo”, é um “one-shot”, ou seja, um mangá de volume único, foi publicado na Evening, que centra a construção de seus personagens na definição clássica de um samurai, ou seja, ligada aos princípios do bushido.

A história fala conta o fim da vida de dois samurais, Souji Okida e Isami Kondo, que são personagens reais da história do Japão. Ambos pertenceram ao Shinsengumi, que era uma unidade policial que apoiava o shogunato. Em uma época que as espadas estavam perdendo lugar para as armas de fogo, e que o governo estava aderindo a modas e costumes estrangeiros. Rebeldes combatiam a ideia do Japão ser invadido por estrangeiros e defendiam a honra do país em nome do Imperador. Isami Kondo morre depois de ser capturado pelos rebeldes e é decapitado, sendo impedido de ter uma morte honrosa, através do “Seppuko” – suicídio ritual, realizado com a própria espada. O outro personagem, Souji Okida morre sozinho, em decorrência de uma doença.

A forma como cada personagem morre é feita para mostrar a valorização da ideia do Bushido, pois Kondo, mesmo lhe sendo negada uma morte com honra pelos seus inimigos, morre cheio dela através do olhar do leitor, já que não mostra medo da morte e como últimas palavras ressalta seus feitos no campo de batalha. E Okida, que pouco antes de morrer relembra os acontecimentos de uma batalha, onde declara que não estava no Shinsengumi pela honra do Imperador, nem por ser contrario a ideia dos rebeldes, ele diz que era apenas uma pessoa que havia nascido na era dos samurais, e que acabou sendo muito bom com uma espada, e sendo assim ao fim da história ele morre sozinho em decorrer de sua doença, aparentemente sem conseguir achar um caminho para percorrer.

“Blade – a lamina do imortal”, também é um mangá histórico samurai, mas ele está longe de seguir a linha de Sayônara ga Chikai no de, pois onde um se atém, as figuras clássicas que definem um samurai e seu código de ética, Blade apenas usa a época dos samurais para contar uma história que segue minimamente os parâmetros históricos.

Blade é, sem dúvida nenhuma, um mangá histórico que tem seu enredo construído na época do Japão feudal. Mas, por outro lado, as diferenças impostas a este mangá por seu autor, o diferencia de outros mangás ditos históricos, com ênfase na história dos samurais, que procuram se ater o mais fielmente a história que serve como plano de fundo para o enredo do mangá. Para BARBOSA, (2006):

A escrita da história é um exercício constante que muda, atualiza-se e renova-se de acordo com o cotidiano. Assim como a própria linguagem dos agentes dessa escrita, ela está sujeita aos signos, suas variantes e nuances.

O autor e o objeto podem interagir ou não, e dessa relação depende a interpretação de uma sociedade sobre a realidade que a cerca. Escrever a história não é apenas um ato científico, mas uma projeção filosófica.

O desenhista e o roteirista de quadrinhos trabalham não apenas com o fator documental, mas também com o entretenimento. Essa junção transforma o quadrinho histórico em ferramenta de trabalho didática que também serve como ponto de discussão do próprio posicionamento da sociedade e da cultura de um povo.

A história de Blade se passa no Japão do 2º ano da era Tenmei (1782). Manji é um ronin contratado pelo senhor feudal para cobrar impostos, quando percebe que está matando inocentes a mando de seu chefe ele se rebela, matando o senhor feudal e noventa e nove guardas durante a fuga. Ferido, ele recebe cuidados de uma monja, que lhe dá o “chá de vermes”, chá que lhe concederá imortalidade, porém sofrendo com sua situação e não podendo se suicidar de acordo com o Bushidô – código de ética dos samurais – ele propõe a monja que, ao matar cem criminosos, se livraria da

imortalidade, podendo assim, morrer com honra de guerreiro. Seu companheiro de jornada é uma personagem feminina, que também é ajudada pela mesma monja. Ao contrário de Manji, ela deve vingar a morte de seus pais, assassinados por inimigos de um dojo rival, precisando para isso, de um protetor.

O editorial da primeira edição do mangá feita no Brasil, pela editora Conrad, assim se refere a obra:

Blade – a lamina do imortal surpreendeu o mercado japonês quando apareceu nas páginas da revista *Afternoon*, da editora Kodansha. Com sua arte belíssima, que mistura desenhos feitos a lápis com desenhos artefinalizados a nanquim, Hiroaki Samura deu um visual espetacular à sua história. Mas talvez o que tenha causado maior impacto tenha sido o atrevimento e ousadia com que Samura tratou das tradições samurais.

Seus personagens falam como se fossem membros de uma gangue de rua de qualquer cidade moderna. Não por uma banal razão de estilo, como forma de Samura abalar o tradicional e tanto pomposo discurso do Bushido – estrito conjunto de regras de conduta tão caro aos samurais. Esse conjunto de regras é completamente desprezado por Manji, o herói da trama.

A repercussão e ampla aceitação da recomposição de uma figura de samurai clássica, permitem que se afirme uma diferença substancial entre o tratamento da produção de comics históricos e mangás. Não querendo apelar para uma simples antagonia entre “Oriente e Ocidente”, já exaustivamente explorada como uma espécie de obliteração intelectual ou manifestação de alteridade ocidental, como nas relexoes do historiador Edward Said, por exemplo, há, sim, um tratamento diversificado na relação presente entre a ficção e a história. Entre as comics que se baseiam em “fatos históricos” como *Maus*, ou toda a produção do quadrinho jornalístico, ou ainda obras de certa maneira biográficas como *Persépolis*, tem, como parte de seu valor histórico a possibilidade do autor se referir de forma o mais literal possível as suas vivencias.

### **Referencias Bibliográficas:**

- BURKE, P. **Uma história social da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2002.
- BARBOSA, Alexandre Valença Alves. **Quadrinhos Japoneses: uma perspectiva histórica e ficcional**. IN: Cultura pop japonesa: mangá e animê. São Paulo: Hedra, 2006.
- EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GRAVETT, P. **Mangá – Como o Japão Reiventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2004.
- McCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOYA, A. **Shazam!** 3ª ed. São Paulo: Perspectiva (Debates, 26), 1977.
- \_\_\_\_\_. **História da História em Quadrinhos**. Porto Alegre, L&PM, 1986.
- LUYTEN, S. **Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.
- MARTÕN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- MOLIN, A. **O grande livro dos mangás**. 2. ed. São Paulo: JBC, 2006.
- SAMURA, Hiroaki. **Blade – a lamina do immortal**. Sao Paulo, Conrad editora, 2004. (volumes 1, 2 e 3)
- YAKIMURA, Makoto. **Sayônara ga Chikai no de**. Evenig, 2004