

REINVENTANDO OS SAMURAI:

O MANGA LOBO SOLITÁRIO NO BRASIL (2004-2007)

KAREN PINHO MORIYA*

O presente texto, resultado inicial de pesquisa em andamento, base para dissertação de mestrado, pretende refletir sobre os mangás no Brasil, as histórias em quadrinhos japonesas, enquanto importante fenômeno da indústria cultural na atualidade, presente em diversas áreas: na mídia impressa (em formato de revistas e livros, contando com editoras especializadas e espaços específicos em livrarias) e em suas outras formas de expressão (televisão, cinema, internet e jogos para computador).

Ocupando uma posição de destaque, como uma das formas de arte mais originais da atualidade, a indústria de mangás se tornou algo absolutamente sem paralelos no universo dos quadrinhos, alcançando um status de aceitação tão significativo, que vem ofuscando, nos últimos anos, o tradicionalismo das HQ's ocidentais, que sofrem a muito, com a incapacidade de renovação da indústria, sucumbindo pela falta de inventividade.

O foco de análise do estudo desta proposta recai sobre a série de mangás intitulada Lobo Solitário, de autoria de Kazuo Koike e Goseki Kojima, originalmente escrito entre 1970 e 1976 no Japão, sendo o primeiro mangá

traduzido no Brasil, em fins da década de 80. Considerado uma das obras primas do mangá, por seu excelente argumento e forte impacto visual, inspirou adaptações para a televisão e cinema, além de influenciar HQ's ocidentais.

Para buscar um entendimento mais aprofundado sobre o processo de penetração e atuação que o mangá realiza na sociedade (neste caso, a sociedade brasileira, especificamente), enquanto uma cultura diaspórica e como são problematizadas as diferentes dimensões e práticas sociais nele presentes, assim como os sujeitos, seus embates e enfrentamentos que permeiam as narrativas e os papéis sociais que estes representam, foi necessário constituir um repertório conceitual que possibilitasse tais reflexões.

Nesta perspectiva, o diálogo com autores como Humberto Eco, com suas reflexões acerca de cultura de massa; com Marcos A. Silva, sobre o estudo da linguagem dos quadrinhos dentro do campo da história; sobre narrativa, no olhar de Raymond Williams e com Stuart Hall, sobre como as relações e processos sociais podem ser apreendidos e as relações existentes entre o popular e a indústria cultural, possibilitaram-me desenvolver uma compreensão mais dinâmica e política, priorizando a noção de experiência social, sobre os aspectos aqui apontados.

Considerando que o Brasil abriga a maior concentração de japoneses e descendentes fora do país de origem (atualmente soma 1 milhão e 300 mil pessoas), a cultura pop japonesa – neste estudo representada pelos mangás - é importante elemento da formação e renovação de laços identitários e estéticos com o Japão, assim como dos aspectos e dimensões culturais daquele país, permitindo não somente aos nipo-brasileiros, mas como aos não-descendentes, uma forma de contato, mesmo que superficial, com os aspectos culturais daquela nação. Os mangás vêm atraindo um número cada vez maior de adeptos, desde crianças até adultos (estes representando um grande número), nos últimos anos.

Os mangás não se prendem apenas ao formato de edição impressa, em forma de livros, mas se desdobram através de outros meios: animes (desenhos animados), jogos (RPG e cards), brinquedos, entre outros produtos. Os mangás possuem uma influência tão significativa no Brasil que, há alguns anos, ocorrem em vários pontos do país, campeonatos onde participantes, fantasiados de

acordo com seus personagens prediletos, concorrem ao prêmio de melhor cosplayer (tais eventos já despontaram a mais tempo em outros países).

Dentro do cenário nacional, através da internet, milhares de fãs de mangás se reúnem, através de sites de discussão e comunidades exclusivas sobre o assunto.

Quanto ao aspecto econômico, o mangá representa uma importante mídia no segmento da indústria cultural, que mobiliza, além de um contingente enorme de recursos e valores humanos, um mercado milionário em várias partes do mundo (conforme Paul Gravett, em *Mangá, como o Japão reinventou os quadrinhos*, os mangás, representam atualmente, um sexto da receita da indústria de revistas japonesas, o equivalente a impressionante cifra de 3 bilhões de ienes anuais). No caso do Brasil, há editoras especializadas no seguimento de mangás, como a Panini, a Conrad e a JBC.

Nascimento das histórias em quadrinhos japonesas

Podemos identificar as raízes dos quadrinhos japoneses no século XI, com o surgimento dos *chôjûgiga*, espécie de pergaminhos com desenhos seriados, que representavam animais de forma humorística, de autoria de um sacerdote denominado Toba.

Importantes elementos gráficos, surgidos alguns séculos depois, a partir do século XVII, viriam a influenciar posteriormente a criação dos mangás: os *zenga* (gravuras com caricaturas para meditação); os *ôtsu-e* (amuletos budistas, com caricaturas); os *ukiyo-e* (pranchas de madeira com desenhos satíricos ou eróticos, tinham preferencialmente a aceitação nas camadas mais populares, pois a temática utilizada era de crítica social e satírica); os *toba-e* (estampas satíricas reproduzidas em livros) e os *kibyôshi* (semelhantes aos *toba-e*, porém apresentavam histórias contínuas).

O criador do estilo mangá foi Katsuhita Hokusai (1760-1849), artista que conquistou destaque, inclusive em todo o Ocidente, pela famosa obra *As 36 Vistas do Monte Fuji*. Ao desenvolver a primeira sucessão de desenhos, totalizando um número de quinze, em 1814, denominou-a *Hokusai Manga*, privilegiando temas como a vida urbana, a representação das classes sociais, a

natureza e os animais. A partir deste momento, os mangás ou imagens involuntárias, seriam sinônimos para todos das manifestações artísticas relacionadas à caricatura e ao humor dentro do Japão.

Com a abertura do Período Meiji, após 1853, os primeiros cartoons começaram a chegar ao Japão. O inglês Charles Wirgman (1835-1891), considerado como o patrono da moderna charge japonesa, vindo como correspondente do jornal *Illustrated London News*, fixou residência no Japão e, em 1862, passou a editar uma revista de humor, a *Japan Punch*, revista especializada em charges políticas. É a fusão entre o tradicional e o inovador, que traçará o caminho a ser percorrido pelas histórias em quadrinhos japonesas.

Foi no início do século XX, mais precisamente em 1902, influenciado pelas histórias em quadrinhos em jornais norte-americanos, que Rakuten Kitazawa (1876-1955), criou a primeira história em quadrinhos japonesa de forma seriada, com personagens fixos, Togosaku e Mokubê Passeando em Tóquio. Embora o fluxo de informações culturais ocidentais entrasse livremente no Japão,¹ este, como anteriormente já fizera com a China, procurou adaptar as inovações para sua realidade, com criações das mais diversas temáticas e estilos, no decorrer das décadas seguintes.

Embora a indústria de mangá tenha atingido grandes realizações nos últimos vinte anos, com tiragens de milhões de exemplares e passasse a ter grande aceitação nos países ocidentais, no início da última década do século XX, surgiram alguns movimentos contrários aos mangás, que os acusavam de violentos e erotizados. Nos últimos anos a indústria de histórias em quadrinhos japonesas sofreu uma queda em vendas ao equivalente a 1/6, em decorrência da expansão dos computadores, videogames e da internet.

Podemos aqui apontar alguns fatores que provocaram a incorporação dos mangás ao cotidiano japonês. Conforme Sonia B. Luyten, em *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*, o indivíduo japonês, em todos os aspectos de sua convivência social (família, escola e trabalho), é regido por um conjunto rígido de normas de conduta, envolvendo respeito, hierarquia e cerimoniais. Diante de um cotidiano regrado e repressor, onde os relacionamentos interpessoais são frios e distantes, seria natural que a imaginação e a criatividade encontrassem maneiras a serem expressas e o mangá é uma das principais,

senão a principal, via para esta expressão, constituindo um campo de possibilidades, não apenas de criação e libertação, como também de reflexão, de indagação, de crítica social e de contestação.

Outro fator importante é o tamanho aliado ao preço. Em sua maioria, as revistas de mangá contêm muitas histórias, cerca de seis até vinte, sendo que algumas revistas mensais podem chegar até mil páginas e, as semanais, de duzentas a quatrocentas páginas. Segundo Paul Gravett, autor de *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*, uma revista semanal, a *Shonen Sunday*, mangá voltado para meninos, contendo mais de 400 páginas, custa 220 ienes, o que equivale a 2 dólares. Além disto, os mangás são facilmente encontrados em bibliotecas, lojas especializadas, bancas, lojas de conveniência, máquinas automáticas e até em cafés, que podem contar com uma coletânea de 20 a 30 mil exemplares.

Outro fator relevante é que o Japão, sendo um país com áreas habitáveis exíguas (devido a sua geografia montanhosa) para abarcar uma elevada concentração populacional (em dados de 2005, o Japão contava com uma população de 127 milhões de habitantes e o Brasil, 186 milhões), não possui muitas áreas de recreação, motivo pelo qual o mangá tornou-se um elemento indispensável como forma de entretenimento para as crianças. No que concerne ao universo adulto, o mangá também é uma importante opção de entretenimento, podendo ser lido dentro de trens, metrô e ônibus, já que o povo japonês, de um modo geral, realiza uma jornada de trabalho bastante longa (até 14 horas por dia), sem muita possibilidade de tempo para diversão no dia-a-dia.

Por dentro do mangá Lobo Solitário

A base para a proposta do estudo é o mangá *Lobo Solitário*, totalizando 28 volumes (versão traduzida para o português, publicada em forma integral de 2004 a 2007 pela Editora Panini), de autoria de Kazuo Koike, em parceria com Goseki Kojima, responsável pela arte da obra – no Japão ambos ficaram conhecidos como a “dupla de ouro” do mangá.

A trama ficcional é ambientada no Japão do final do século XVII, no Período Edo. Itto Ogami é o executor oficial do xogum (o governante militar que de fato exercia o poder), cargo de prestígio e confiança, concedido a apenas samurais da mais apurada habilidade com a espada. Vítima de uma conspiração tramada pela cobiça e fome de poder por parte do clã Yagyu, a família de Ogami é massacrada, sobrevivendo apenas Itto e seu filho recém-nascido, Daigoro.

Destituído de seu posto e pressionado a cometer seppuku (suicídio) pelo código de honra dos samurais, Ogami se rebela contra seus acusadores e contra as normas que haviam regido sua vida até então.

Não sendo mais um samurai, Ogami passa a viver como um ronin (samurai errante), vagando pelo Japão e ganhando a vida como assassino de aluguel, tendo somente por companhia o pequeno Daigoro, que presenciará e vivenciará os futuros acontecimentos da jornada de ambos. Motivado pela ideia de vingança e disposto a resgatar a dignidade de sua família, Itto Ogami se transforma no temido Lobo Solitário.

A trama, embora de cunho fictício, teve por inspiração fatos reais: em 1655, o clã Ogami perdeu seu posto de executor oficial do governo Tokugawa, para a família Yagyu. Segundo o autor da narrativa, isto lhe aguçou a imaginação para criar uma terrível conspiração envolvendo os dois clãs, sendo este o ponto de partida para o desenrolar da narrativa.

Um cuidadoso levantamento histórico para apresentar a trama foi realizado por Koike e Kojima – conforme publicado no primeiro volume da série -, que se funde com a narrativa ficcional não linear – o universo contido em Lobo Solitário foi assim criado para que fosse ao mesmo tempo, condizente com a realidade da época e receptivo a elementos de ficção -, permeada por recursos cinematográficos (como sobreposição de imagens na mudança de sequencias e closes dos personagens, a fim de aumentar a dramaticidade). A arte criada por Kojima não apenas preocupou-se em estabelecer referências à época (como objetos, moradias e vestuário), mas procurou transferir aos leitores, a energia dos personagens e a força das batalhas representadas, sejam as mesmas do ponto de vista físico ou espirituais, presentes em todo o decorrer da narrativa.

Embora Itto Ogami, enquanto Lobo Solitário, incorpore a figura do anti-herói, um assassino frio e impiedoso, que coloca até mesmo a vida de seu pequeno filho em risco para alcançar seus objetivos, é dono de uma nobreza interior claramente visível para os leitores que acompanham sua saga.

Inseridas em toda a extensão da obra, encontramos questões (de forma clara ou apenas subentendidas) a serem analisadas: honra, família, religião, morte, amizade, velhice, solidão, justiça, ética, diferenças sociais.

Lobo Solitário, publicado originalmente no Japão de 1970 a 1976, com cerca de 8.400 páginas, vendeu, somente em seu país de origem, mais de 8 milhões de exemplares. Deu origem a filmes, séries televisivas, peças teatrais, além de servir de inspiração para HQ's ocidentais (como a aclamada Ronin, de Frank Miller).

A partir destes aspectos, buscamos desenvolver um estudo em que se possa refletir sobre a importância que o mangá adquiriu na sociedade brasileira atual e perceber a historicidade contida nas expressões da cultura japonesa no Brasil nos dias de hoje – neste estudo, representada pelo legado samurai, que no Japão atingiu diversas áreas, desde a arquitetura, a moral e a religião, passando pelo campo das artes marciais e plásticas, como a cerimônia do chá e gêneros de teatro –, indagando como o passado apresentado na narrativa é retrabalhado, re-significado e reinventado para propor uma determinada visão de mundo.

Neste sentido, voltando-se para as reflexões teóricas, temos Prazer e Poder do Amigo da Onça, de Marcos Antonio da Silva, estudo que oferece uma ampla gama de possibilidades a serem traçadas, dentro do campo de investigação do historiador, enquanto forma de análise do corpo documental de obras que tenham como objeto de estudo a linguagem dos quadrinhos, como por exemplo, a busca pela compreensão das diferentes dimensões sociais e as práticas inseridas nestas, bem como os choques e enfrentamentos inseridos nos diferentes níveis, como também evidenciar e compreender os diferentes sujeitos constantes nas narrativas e os papéis sociais que os mesmos representam nestas.

Dentro do universo de Raymond Williams, a partir do capítulo Comunidades Cognoscíveis, de O Campo e a Cidade, o autor permeia a questão da narrativa ficcional, trazendo-nos uma clara visão das diferentes nuances existentes, quando se aborda a cidade e o campo dentro da literatura. Conforme

o autor, o olhar, quando voltado para a análise da sociedade presente em uma obra narrativa, deve se manter constantemente arguto, pois não apenas o objeto principal – que é a própria comunidade – deve ser considerado, mas também a própria posição do observador em relação a ela, que em muito está relacionado com a orientação literária do autor, além de sua própria condição social e que, intimamente aponta um problema de linguagem, pois a comunidade cognoscível é aquela que o autor retrata, a que ele seleciona através de um ponto de vista escolhido por ele, não se tratando na realidade, de uma comunidade conhecida. Tal prática priva a própria narrativa de explorar os personagens de diferentes níveis dentro da ação e as diferentes experiências sociais resultantes de suas interações.

Neste ínterim, a concepção de Williams se faz bastante pertinente para que se possa refletir acerca da construção da narrativa do mangá, abrangendo seus aspectos linguísticos e estéticos (já que se trata de um elemento imagético, com alta carga comunicativa), a questionar, também, sobre as significações e mensagens contidas, de forma aberta ou apenas velada, a partir da concepção do autor.

Embora exista, dentro do mercado que atende a chamada “cultura de massa”, uma categoria de operadores/produtores culturais que agem apenas com a finalidade de obtenção de lucro, sem, no entanto fornecer como contrapartida a seu público uma experiência crítica, há muitos casos em que este não se aplica, como Umberto Eco aponta em *Apocalípticos e Integrados*, fazendo estudos de caso, utilizando os *Peanuts* (no Brasil conhecido como *A Turma do Charlie Brown*), obra de Charlie M. Schulz.

Sustentada em uma das premissas defendidas por Eco – e outras tantas apresentadas no livro - de que determinado produto, primordialmente lançado para ser consumido por um tipo de público, pode acabar por fruir em níveis diferentes da expectativa inicial e, da mesma maneira, no tocante à questão que envolve a validade estética, há produtos que são lançados para atingir um vasto público, que acabam por ser considerados de alta qualidade e possuindo absoluta validade – e exatamente neste ponto, o mangá *Lobo Solitário* se legitima nestas afirmações, num sentido positivo e além da crítica apocalíptica,

que avilta toda a produção de massa, no sentido que reduz seu caráter a mero produto subtraído e condicionado à indústria midiática.

Em *Notas Sobre a Desconstrução do “Popular”*, capítulo de *Da Diáspora: identidades e mediações culturais*, Stuart Hall aponta um encaminhamento elucidativo sobre a cultura popular, indicando a mesma como algo que não pode ser abstraído do campo de força das relações de poder e da dominação cultural, algo que não pode ser considerado taxativamente como fixo, pois os valores se alteram e se reorganizam e se articulam a diversas práticas, adquirindo novos significados.

Hall evidencia um equívoco quanto à associação tradicional realizada ao se falar em cultura da classe dos trabalhadores e cultura popular; claramente, não é possível mencionar cultura popular, sem pensar numa perspectiva de luta de classes (forças populares x força hegemônica), porém, é irrefutável que não existe uma relação direta entre uma classe ou uma prática cultural dada. Conforme o autor,

Não existem “culturas” inteiramente isoladas e paradigmaticamente fixadas, numa relação de determinismo histórico, a classes “inteiras” – embora existam formações culturais de classe bem distintas e variáveis. As culturas de classe tendem a se entrecruzar e a sobrepor num mesmo campo de luta. O termo “popular” indica esse relacionamento um tanto deslocado entre a cultura e as classes. Mais precisamente, refere-se à aliança de classes e forças que constituem as “classes populares”. A cultura dos oprimidos, das classes excluídas: esta é a área à qual o termo “popular” nos remete. E o lado oposto a isto – o lado do poder cultural de decidir o que pertence e o que não pertence – não é, por definição, outra classe “inteira”, mas aquela outra aliança de classes, estratos e forças sociais que constituem o que não é “o povo” ou as “classes populares”: a cultura do bloco de poder.

Todas estas concepções abordadas por Hall servem como ponto de partida para reflexões mais aprofundadas sobre os mecanismos inerentes à indústria cultural que serão abordadas nesta pesquisa.

NOTAS

* Karen Pinho Moriy é mestranda em História pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), bolsista do CNPq. E-mail: karen.moriya@uol.com.br

¹ Embora seja amplamente divulgado que o processo de ocidentalização no Japão tenha se dado a partir da ocupação norte-americana após a rendição nipônica ao fim da Segunda Guerra Mundial (na realidade, esta situação apenas o intensificou), tal processo tem seu início no século XV, quando uma missão jesuíta portuguesa foi enviada ao país. Sofrendo posteriormente um período de isolacionismo total, a ocidentalização japonesa é retomada com força durante a abertura Meiji, a partir de 1853, através de tratados firmados com vários países.