



VII Simpósio Nacional de História Cultural  
**HISTÓRIA CULTURAL: ESCRITAS, CIRCULAÇÃO,  
LEITURAS E RECEPÇÕES**

Universidade de São Paulo - USP

São Paulo - SP

10 e 14 de Novembro de 2014

**REBELDIA, RUPTURA E MARGINALIDADE: AS NARRATIVAS  
DISSIDENTES PRESENTES NOS MANGÁS**

Karen Pinho Moriya\*

Os *gekiga* são mangás – histórias em quadrinhos japonesas – com narrativas mais dramáticas e maduras, que expressam leituras do cotidiano e da contemporaneidade japonesa - são costumeiramente lidos por adolescentes mais velhos e adultos, de ambos os sexos.<sup>1</sup> Pretendo discutir a construção deste tipo de história em quadrinho, a partir de algumas obras, mas, principalmente, do mangá *Kozure Ookami* (“Lobo Solitário” no Brasil), publicado originalmente, entre 1970 e 1976. Tais narrativas representam como os mangás podem abordar assuntos mais densos e socialmente conscientes, ecoando tons dissidentes e inserindo seus autores no debate sócio-político de suas épocas.

**INTRODUZINDO O UNIVERSO “MANGÁTICO”**

“Agora nós vivemos a era dos quadrinhos como ar” (GRAVETT, 2006, p. 21), já dizia o pai da narrativa em quadrinhos japoneses, Osamu Tezuka, poucos anos antes de sua morte, em 1989. Com esta afirmação, Tezuka queria dizer que os quadrinhos, em especial os mangás, estavam por toda a parte, integrando o cotidiano de muitas pessoas,

\* Doutoranda em História Social/PUC-SP

<sup>1</sup> Os mangás são classificados por faixa etária, gênero e tema.

de crianças a adultos. Se estivesse vivo ainda, se surpreenderia ao constatar o quão real sua frase se tornou.

O termo *manga*, ao ser cunhado em 1814 por Katsushika Hokusai (1760-1849)<sup>2</sup>, um dos mais importantes xilogravuristas japoneses, lançou a base das atuais histórias em quadrinhos japonesas, uma arte que possui características muito peculiares. Os mangás são lidos de trás para frente (comparando-os com os ocidentais) e a leitura dos quadros é feita da direita para a esquerda - característica mantida atualmente no Brasil, para as traduzidas para a nossa língua. Também são mantidas as onomatopeias originais em japonês, adicionando-se pequenas legendas em português para manter a integridade artística. (LUYTEN, 2005, p. 88)

Neste contexto, a língua é a prática cultural mais singular existente – dentro das relações sociais, a língua está inserida em um processo de transformação dos indivíduos, um processo dialético, que, ao mesmo tempo, juntamente com a memória, assegura a sobrevivência humana e a modifica. Assim, a linguagem é uma atividade material, pois produz as redes de conhecimento da sociedade e, portanto, é um meio de produção cultural e também material. Pode-se entendê-la como um canal para a compreensão da realidade, de forma ativa e em transformação,

[...] que como consciência prática está saturada por toda atividade social e a satura, inclusive a atividade produtiva. E, como essa compreensão é social e contínua (em distinção dos encontros abstratos do “homem” e “seu mundo”, ou “consciência” e “realidade”, ou “linguagem” e “existência material”), ela ocorre dentro de uma sociedade ativa e em transformação. A linguagem fala dessa experiência [...] a linguagem é a articulação dessa experiência ativa e em transformação; uma presença social e dinâmica no mundo. (WILLIANS, 1979, p. 43)

Analisando o mangá dentro deste contexto e, observando-o como um elemento cultural diaspórico e dinâmico, que se insere nos processos de hibridação (CANCLINI, 2008, p. 22), podemos pensá-lo como uma forma de resistência e continuidade, nunca como sobrevivência, que o caracterizaria como restos de uma cultura, sem autonomia. Desde a vinda dos primeiros imigrantes japoneses ao Brasil, a partir de 1908, foram criadas escolas japonesas (normalmente funcionando dentro das próprias colônias), nas

<sup>2</sup> Ao desenvolver sua primeira obra em forma de desenhos seriados, totalizando um número de quinze, em 1814, denominou-a *Hokusai Manga* (Quadrinhos Hokusai), privilegiando temas como a vida urbana, a representação das classes sociais, a natureza e os animais. A partir de então, os mangás seriam sinônimos para todos, dentro do Japão, das manifestações artísticas relacionadas à caricatura e ao humor e, posteriormente, às histórias em quadrinhos.

quais as crianças tinham à disposição livros para o aprendizado da língua. Posteriormente e além do ambiente escolar, os mangás conservaram tal função, pois possuem o atrativo tanto visual, como no enredo das narrativas, ensinando de forma lúdica os descendentes japoneses.

Outras características podem ser apontadas, diferenciando-os dos quadrinhos ocidentais: uma gama bastante diversa de gêneros, abordando assuntos que não são retratados em quadrinhos produzidos fora do Japão; os heróis japoneses se aproximam mais, em seu modo de ser, sentir e agir, das pessoas comuns, crescendo e evoluindo (tanto cronológica como psicologicamente) conforme a narrativa se desenrola, com começo, meio e fim para a história; elementos de apoio à narrativa, como as onomatopeias e as linhas que evocam movimentos, permitem que o uso de textos e balões tenha uma importância menor do que nos quadrinhos ocidentais; o *time* e o ritmo da narrativa dos mangás possuem uma forma mais cadenciada, sendo que, uma ação que em um quadrinho ocidental poderia ser descrita em um ou poucos quadrinhos, no mangá ocuparia vários quadros, parecidos com fotogramas de um filme – é uma linguagem que se aproxima, em alguns aspectos, da linguagem cinematográfica, já que tanto os mangás, como o cinema, “bebem” em matrizes e referenciais culturais comuns. (MORIYA, 2011, p. 31).

As revistas de mangás, ou *mangashis*, agrupam várias histórias, quase todas seriadas, o que leva o leitor a continuar a compra dos próximos números; também podem conter histórias curtas completas. Geralmente, ao término de cada história, as mesmas são compiladas em livros de capa grossa e com papel de melhor qualidade.<sup>3</sup> Essas histórias agrupadas em forma de livro, podem conter de 600 a 1000 páginas, condensadas em poucos volumes; outras, podem alcançar 20 volumes ou mais, sendo que algumas podem ultrapassar os 100 volumes, como a saga *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, que vendeu mais de 120 milhões de cópias. (GRAVETT, 2006, p. 19)

Se nos EUA e Brasil, o desenhista está diretamente ligado aos sindicatos e estes se tornam proprietários do título, do tema e dos personagens das histórias, sendo estas mantidas de modo indefinido, mudando o roteirista e os artistas que trabalham nelas, no

<sup>3</sup> Luyten (2000, p.44) explica que este tipo de editoração ao final de cada série, se dá pela própria natureza do mangá: pela quantidade elevada de páginas, o leitor japonês fica impossibilitado fisicamente de guardar seus mangás, visto que ao final de cada ano, teria pilhas e pilhas de alguns metros, caso não os descartasse. Assim, o leitor pode adquirir sua história favorita, em formato de livro, ao término de sua publicação nas revistas. É normal encontrar as revistas de mangás abandonadas em trens, metrô, ônibus e lanchonetes; ou mesmo são destinadas para centros de reciclagem ou vendidas em sebos.



Japão os *mangakás* (artistas que criam os mangás) são proprietários de suas histórias e personagens e, quando muito, os dividem com a editora (LUYTEN, 2000, p. 46). Normalmente, encerram uma história e partem para um novo projeto, mantendo-se livres para procederem quanto a quaisquer alterações que desejem aplicar. Na maior parte dos casos, quando o artista se aposenta ou falece, seus personagens têm o mesmo destino.

Os leitores, em sua maioria, são consumidores casuais, que acompanham uma história que seja fácil de encontrar – compram mangás para obter diversão, ler uma boa história, “matar” o tempo e relaxar. Um número de leitores menores, mas numeroso, adora mangás e procura colecionar as histórias preferidas, independente da popularidade dos títulos. E ainda, há os *otakus*, fãs aficionados que fazem do mangá um estilo de vida (GRAVETT, 2006, p. 18).

No Japão, existe a prática, por parte das editoras, de acrescentar, no meio das revistas de mangás, questionários destacáveis, a fim de coletar informações dos leitores sobre os títulos e, como incentivo para que os leitores enviem suas opiniões, brindes e sorteios. O resultado destas pesquisas varia de editora para editora, sendo que

Algumas podem ser tão cruéis no uso dos índices de audiência quanto as emissoras de TV dos EUA, e cortam qualquer série que não esteja entre as dez mais vendidas depois de apenas algumas edições. Outras usam os resultados como uma pesquisa de marketing valiosa e quase instantânea. A revista mensal Morning, por exemplo, chega às bancas na quinta-feira. Na segunda-feira seguinte, cerca de mil questionários são retirados do malote dos correios e compilados em tabelas e gráficos. (GRAVETT, 2006, p. 19)

No entanto, isso não representa uma abertura de diálogo das editoras com o público leitor. Essa prática de colher informações, seja através de pesquisas ou questionários, é uma forma das editoras obterem um controle do mercado; essas pesquisas proporcionam a construção de um saber que fica nas “mãos” das editoras, usando-o em seu benefício próprio e não do leitor; não se produz a democratização da comunicação, nem um debate na sociedade sobre as suas expectativas em relação à produção dos mangás e também não garante a sua qualidade, em termos do seu conteúdo ou artisticamente falando.

Impulsionados pelos grandes lucros, os mangás representam o ramo mais competitivo da indústria editorial no Japão. Até a década de 1960, as editoras de mangás, ainda se reestruturando devido ao impacto negativo decorrente da Segunda Guerra

Mundial, concentravam seus esforços para as publicações destinadas ao público infanto-juvenil.<sup>4</sup> No entanto, com a recuperação econômica japonesa do pós-guerra, a produção dos mangás e as revistas passaram a contar com novas técnicas e a serem publicadas semanalmente, surgindo mangás com várias temáticas, voltando-se para um público diferenciado, o adulto, com narrativas mais maduras, muitas delas, em tom de crítica social. É neste cenário que os *gekiga* mangás despontaram.

### **GEKIGA MANGÁS: DA MARGEM AO ESTABLISHMENT**

Os *gekiga*, inicialmente rejeitados pelas grandes editoras, despontaram no circuito *underground*<sup>5</sup>, em fins da década de 1950. A falta de títulos voltados para jovens e adultos propiciou a abertura de espaço, junto a um público leitor direcionado, em especial o adulto masculino, por aproximar-se da realidade cotidiana deste, tendo por personagens, pessoas comuns em situações ordinárias, expondo sintomaticamente em seus enredos, as marcas de um país derrotado e profundamente ferido. Assim, ao abordar assuntos socialmente mais conscientes, os autores de *gekiga*, o faziam traçando paralelos com sua própria realidade contemporânea (GRAVETT, 2006, p. 44-45).

O desabrochar dos *gekiga* se deu numa época de forte oposição ao então arbitrário governo japonês em fins dos anos 1950, quando uma lei foi proposta a fim de ampliar a autoridade policial para reprimir o movimento sindical. Manifestações populares tomaram as ruas, o que fortaleceu o Partido Socialista e barrou a aprovação da lei policial. Contudo, este episódio significou apenas um prelúdio para a crise que se instalaria frente à renovação do Tratado de Segurança Japão-EUA<sup>6</sup>. Este novo tratado, significava a renovação da aliança militar com os EUA, impedindo assim a fluência de relações amistosas com outros países, como a União Soviética. Logo, o ano de 1960 foi palco de intensas manifestações oposicionistas, não apenas por parte dos partidos contrários, mas principalmente de populares, sendo que, no auge dos protestos, cerca de

<sup>4</sup> Luyten (2000, p. 112) explica que, com a ascensão dos militares fascistas no governo japonês ao final da década de 1920 e que permaneceram até 1945, a atuação dos quadrinistas ficou tolhida, esvaziada de qualquer tônus de crítica social e política - os que não atuaram como propagandistas do governo, se dedicaram a criar personagens voltados para o universo infantil, com características cômicas e otimistas, para transmitir um pouco de alento em tempos tão difíceis.

<sup>5</sup> Circuito alternativo, que está fora das grandes editoras.

<sup>6</sup> Assinado em 08 de setembro de 1951, este tratado basicamente concedia aos EUA a intervenção militar e a responsabilidade pela defesa territorial do Japão.

300 mil pessoas tomaram as ruas, sendo muitas delas sindicalizadas, simpatizantes dos Partidos Socialista e Comunista, membros de organizações cívicas e, principalmente, estudantes. Esta manifestação popular, para além de uma desaprovação quanto à forma da condução do governo japonês, era sintomática também de um sentimento de antiamericanismo (ETO, 1976, p. 46).

Derrubado o governo, seu sucessor, promoveu um programa para uma rápida expansão econômica, elevando a renda nacional, conclamando a população a unir forças em prol do desenvolvimento do país e bem estar de todos. Com a elevação do padrão aquisitivo japonês, os jovens passaram a comprar mangás, em especial as semanais para garotos, passando, também sua atenção desviada para a inovação tecnológica que a TV representava. As grandes editorias de mangás, visualizando um crescimento em suas vendas, passaram a contratar os *mangakás* especializados em *gekiga*, já que este gênero tinha boa aceitação, pagando um valor maior por página produzida, mas com a contrapartida de uma produção semanal significativamente aumentada, além das intervenções editoriais. Muitos artistas, negando-se a massificar seu trabalho, relutaram em aderir a este sistema industrializado (GRAVETT, 2006, p. 45).

Na contramão desse mercado, o artista Sanpei Shirato, em 1964, ao invés de entregar costumeiramente sua nova história sobre ninjas para a grande editora *Shonen Magazine*, decidiu apresentar uma proposta inédita para uma nova revista mensal, a *Garô*. Sua proposta foi aceita com empolgação suficiente para lhe proporcionar, acima de tudo, liberdade artística. A revista passou a imprimir uma arte politizada, sendo que,

A *Lenda de Kamui* era a grande atração para o leitor, conforme anunciado na capa do primeiro número, de setembro de 1964, [...] A consciência de classe de Shirato havia sido inculcada originalmente por seu pai, um ilustrador politizado conhecido por suas convicções comunistas. A luta de classes contra a injustiça era fundamental para o personagem de Shirato, Kamui, um ninja do século XVI originário da classe mais baixa do Japão feudal. Acompanhando o momento mundial de conscientização política da década de 1960, esse herói do povo incorruptível foi o primeiro de vários personagens de mangá adotados pelos movimentos de contestação. Seu nome e sua imagem apareceram em cartazes quando as universidades foram ocupadas por ativistas políticos. (GRAVETT, 2006, p. 46)



A *Lenda de Kamui (Kamui Den)* narra a trajetória de Kamui, um jovem ninja de origem *hinin*<sup>7</sup>, que, não ajustado à rígida disciplina de seu meio, torna-se um desertor, perseguido por seu clã; Shirato, enquanto apresenta os feitos e desventuras do protagonista, delinea um quadro de injustiças sociais derivadas do sistema de classes naquela época (MORIYA, 2011, pg. ). Como Kamui, outros dois personagens despontam na narrativa: Ryunoshin, um guerreiro que teve sua família massacrada, por seu próprio senhor e que, em busca de vingança, torna-se um *ronin* (samurai sem mestre) e Shousuke, filho de um burocrata, que questiona sua própria condição – este acaba por incitar uma rebelião, na qual todos os envolvidos procuram vencer o maior desafio, comum a vários núcleos de personagens deste mangá, apontado pelo autor: uma estrutura social rígida e opressora.

A ocupação das universidades japonesas, citada por Gravett, representou o auge do movimento de contestação estudantil, processo que foi iniciado já em fins da década de 1950, conforme mencionado anteriormente. Os primeiros movimentos dentro das universidades podem ser identificados em junho de 1968, quando os líderes do movimento estudantil ocuparam a Universidade de Tóquio. A ocupação foi encabeçada pelo Comitê de Luta Conjunta das Universidades (*Zengaku Kyōtō Kaigi*, ou *Zenkyōtō*), uma federação de estudantes, considerada à época como “extremistas de esquerda”, que além da contestação contra a renovação do tratado entre Japão e Estados Unidos, estavam revoltados com o custo de vida cada vez mais elevado e com o controle cada vez mais incisivo sobre a educação no Japão e, ainda, a corrupção crescente entre os funcionários universitários (HENSHALL, 2005, p. 227). O ápice das manifestações dentro das universidades japonesas se deu em janeiro de 1969, quando as tropas policiais invadiram o campus de Hongō, da Universidade de Tóquio. Assim,

O espaço efêmero estabelecido em cada campus universitário, desde a ocupação inicial até a chegada das tropas policiais, transforma-se, então, no lugar de um novo cotidiano e de uma experiência única de organização social, independente da comunidade política nacional. A chamada “zona liberada” (*kaihōku*) que se inaugura no espaço de cada campus universitário torna-se objeto de reflexão teórica e especulação sobre a possibilidade de uma transformação fundamental da sociedade capitalista.(ERBER, 2008)

<sup>7</sup> Classe social mais baixa existente durante o período feudal japonês.

Esta articulação estudantil no Japão (e nas demais partes do mundo, a partir de 1968) vai muito além, em termos de importância e desdobramentos, da conquista imediata, pois a crítica à sociedade capitalista ficou muito mais contundente a partir destes movimentos de contestação.<sup>8</sup> E os mangás *gekigas* também foram veículos de expressão destas sensibilidades.

Outro mangá *gekiga*, *Ashita no Joe (Joe de Amanhã)*, de Tetsuya Chiba, publicado de 1968 a 1973, descreve a história de Joe, um pugilista amador, egresso de uma vida de pequenos crimes e que representa o indivíduo que se impõe e luta contra todas as adversidades que se apresentam. Como o ninja Kamui, Joe também se tornou no Japão, símbolo do movimento dos operários e dos estudantes no conturbado final da década de 1960 (GRAVETT, 2006, p. 58).

A saga de Joe dialoga com a classe operária japonesa, que trabalhava arduamente para reconstruir um país arrasado pela guerra e que lutava para alcançar seu lugar ao sol, entre as potências econômicas da época (MORIYA, 2011). Joe, um rapaz que, de um cotidiano violento dentro de um reformatório, começa sua escalada dentro dos ringues de boxe rumo a uma carreira vitoriosa; uma história que representa o caminho da miséria à glória, a ascensão social que poderia ser uma leitura da vida de muitos jovens pobres e marginalizados que, após uma dura jornada, foi visto, por muitos no Japão, como o amanhã daquele país, como o próprio título do mangá aponta.

*Joe do Amanhã*, com a imagem atrelada aos movimentos de contestação, assim como também, na perspectiva do governo, a mensagem de “violência e brutalidade”, acabou se transformando em alvo da censura da Unidade Governamental de Política para a Juventude: considerada perniciosa, a série foi incluída numa espécie de “lista negra” de mangás e, em 1973, foi encerrada. Nas últimas páginas publicadas, após 15 assaltos dramáticos contra o campeão mundial, Joe é mostrado ferido, exausto e inerte em seu banquinho, com um sorriso no rosto. Assim, Chiba assumia uma postura de resistência quanto à atitude do governo; poderiam impedir a continuidade de sua narrativa, mas havia tornado seu personagem um símbolo de luta na memória dos leitores japoneses.

<sup>8</sup> No caso do movimento estudantil japonês, conforme Erber, seu intuito era ocupar um local onde a produção e transmissão do conhecimento se dá, já que o próprio conhecimento é o *locus* do poder - pretendia uma transformação quanto à percepção de mundo, “*uma ruptura do caráter instrumental da vida cotidiana em uma sociedade capitalista moderna*”. Em janeiro de 1969, oito mil e quinhentos homens armados da Força Especial Anti-Motim da Polícia invadiram a Universidade de Tóquio e conseguiram desalojar os estudantes do movimento.



## LOBO SOLITÁRIO: A OBRA-PRIMA DOS GEKIGAS

Contudo, foi no início dos anos 1970 que nasceria um dos mangás *gekigas* mais respeitados no universo dos quadrinhos: *Kozure Ookami* ou *Lobo Solitário*, título recebido no Brasil. Escrito e publicado originalmente de 1970 a 1976, tem o roteiro assinado por Kazuo Koike e a arte por Goseki Kojima.

Unanimamente considerada como uma das maiores obras escritas em quadrinhos<sup>9</sup>, *Lobo Solitário*, é uma das narrativas responsáveis por definir e consagrar definitivamente o gênero *gekiga* no Japão. Entre os diversos tipos presentes no universo dos mangás *gekigas* históricos, também chamados *jidaimonos*, os que mais frequentemente figuram como personagens centrais são os guerreiros samurais, aqueles que carregam, mais fortemente, o “espírito japonês” que dá ênfase à perseverança, à autodisciplina e à rigidez de caráter.

Se os antigos samurais e sua moral regida pelo *bushido*<sup>10</sup>, perderam seu lugar de destaque dentro de um Japão moderno, eles também representam um anseio pela permanência da herança de uma não ocidentalização do país, um orgulho inerente ao povo japonês. Esta busca pelo resgate dos valores que outrora regiam a conduta japonesa – mas não se trata de simples retomada de valores do passado, mas de uma resignificação desse passado a partir de um projeto de futuro –, é marcante em *Lobo Solitário* e, reforçada por um de seus autores, Kazuo Koike, como sintomática da mentalidade nos anos 1960 e 1970: “*Eu estou escrevendo sobre o bushido num período em que a coisa mais importante era assumir a responsabilidade por suas palavras e ações. Mas os políticos e líderes de hoje não possuem esse espírito.*” (GRAVETT, 2006, p. 110). Nota-se por seu discurso e pelo próprio teor da narrativa neste mangá, que o seu intuito é uma retomada de valores éticos que estão esquecidos nesta sociedade atual, marcada pelo individualismo, pelo consumismo e pela concorrência comercial e industrial, efeitos do processo capitalista desenfreado no pós guerra, assim como o desejo da presentificação de um tipo de família com relações mais próximas, baseadas no respeito, na camaradagem e na solidariedade.

<sup>9</sup> Todas as matérias escritas, encontradas por mim, que façam referências a este título, destacam o primor da construção de sua narrativa e estética, assim como a sua importância dentro do cenário de quadrinhos mundial.

<sup>10</sup> Em japonês, “caminho do guerreiro”. É o código de conduta e modo de vida dos samurais.

A trama ficcional é ambientada no Japão do final do século XVII, em meados do Período Edo. O protagonista, Itto Ogami, é o executor oficial do xogum<sup>11</sup>, cargo de prestígio e confiança, concedido apenas a samurais da mais apurada habilidade com a espada. Vítima de uma conspiração tramada pela cobiça e desejo 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 condenado pelo governo a cometer *seppuku* (suicídio), 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 sem mestre), 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 resgatar a dignidade de sua família, Itto Ogami se transforma no temido Lobo Solitário.

O universo em *Lobo Solitário* é inspirado no período em que os guerreiros samurais, dominavam o cenário daquele país; sendo uma releitura deste quadro, contêm elementos pertinentes à época e de ficção, permeado 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. Este traçado desenvolvido pelo artista, que se apoia no realismo, é bastante peculiar dentro do universo dos mangás, pois foge ao esquema desenvolvido por Osamu Tezuka<sup>12</sup>, com personagens de grandes olhos e figuras esguias, tornando-se um modelo bastante seguido por muitos *mangakás* a partir da década de 1960. Ao olhar as páginas deste mangá, tem-se a impressão de serem realmente japoneses os personagens, da mesma forma, parecem ser os cenários; mostra-se um misto de arte técnica e livre ao mesmo tempo, com um ritmo minucioso, em especial, nas cenas de luta, onde as linhas parecem

<sup>11</sup> Do século XII a 1868, era o cargo militar destinado ao general supremo dos samurais - era quem realmente governava o Japão. Durante este período, o Imperador viu-se obrigado a delegar completamente qualquer atribuição ou autoridade civil, militar, diplomática e judiciário ao xogum.

<sup>12</sup> Osamu Tezuka (1928-1989) é o artista responsável pela introdução estética nos mangás dos característicos olhos grandes, presentes em muitas das obras de mangás até os dias de hoje. Sua influência, dentro do cenário dos mangás, pode ser comparada à de Walt Disney para os desenhistas do mundo inteiro.

bailar no papel, como se Kojima estivesse utilizando a técnica de *shodô*<sup>13</sup>, quando desferidos os golpes de espada e na movimentação corporal dos lutadores, que muitas vezes parecem saltar para fora das páginas.

Itto Ogami, ao ser destituído de seu cargo e tornando-se um *ronin*, transforma-se em pária, vivendo nos limiares sociais. A definição, grosso modo, da figura do samurai<sup>14</sup>, é a de um guerreiro que, dentro da hierarquia xogunal, serve como vassalo de um *daimyo* (senhor) ou do próprio xogum. Nos tempos áureos dos samurais<sup>15</sup>, na qual o Japão gozava de relativa paz, com o fim das guerras internas pelo poder, parte dos samurais passou a exercer cargos influentes no governo, gozando de alto prestígio social, transformando-se na elite cultural do Japão. Esses guerreiros passaram a ser exemplo moral e de refinamento para as demais classes sociais no período – um fiel servo de seu senhor que nunca questiona e obedece cegamente, defensor do *status quo* e da lei. E Ogami não encarna tal ideal, a partir do momento que se transforma no Lobo Solitário.

Em realidade, Ogami, é a antítese do samurai, ao atuar como um frio assassino de aluguel (frio porque elabora metodicamente os planos de vingança, utilizando-se dos mais variados estratagemas) e lançando-se com uma fúria mortal para combater seus inimigos, arrisca não apenas a sua própria vida como a do filho e, paradoxalmente, ainda conserva uma aura permeada por muitos dos valores que sempre guiaram sua existência. A própria essência da sua condição como pistoleiro de aluguel é complexa: difere de um matador comum que, motivado apenas pelo fator financeiro, recebe seu pagamento e elimina seu alvo; Ogami não, sua exigência para aceitar o serviço é, além de um valor fixo, sobretudo e, principalmente, saber as motivações de seu contratante.

Ogami é uma figura contestadora da ordem vigente, de postura subversiva, que segue seus próprios propósitos e personifica uma moral que persegue um ideal de justiça pessoal e não, a estabelecida na sociedade ou a de outrem. Assim, o Lobo Solitário carrega em si uma quebra de padrões e normas impostas socialmente, a exemplo do que acontece com o ninja de *A Lenda de Kamui*.

<sup>13</sup> Trata-se da caligrafia artística japonesa, onde é utilizado pincel e tinta especial à base de carvão. Ao transformar os *kanjis* em expressão artística, os japoneses levaram sua escrita para um nível muito além da comunicação, além da dimensão artística, mas também religiosa e de meditação.

<sup>14</sup> Do japonês *samburai*, “aquele que serve”.

<sup>15</sup> Embora a classe samurai tenha se formado a partir do século XII, o período citado refere-se ao xogunato Tokugawa (1603-1867), no qual os samurais não representavam mais de 7% da população japonesa.



Assim, *Lobo Solitário* realiza uma desconstrução da figura histórica idealizada do samurai, fomentada e inculcada no imaginário popular, desde seu estabelecimento como categoria social no século XII e apropriada pelo poder hegemônico em vários momentos. Enquanto mantenedora do *status quo* e modelo de conduta para toda sociedade japonesa, até sua extinção em 1868, com a Restauração Meiji; sua figura como símbolo nacional, retomada durante a campanha militarista japonesa durante a Segunda Guerra Mundial, para reavivar o “espírito samurai”, com elevação da lealdade, obediência às normas e à hierarquia, na forma de apelo patriótico. Este mesmo espírito foi exortado pelo próprio imperador quando do pronunciamento da rendição japonesa aos súditos em agosto de 1945: “*Una todas as suas forças devotadas para a construção do futuro. Cultive a retidão, a nobreza de espírito e trabalhe com resolução [valores do bushido], porque assim vocês poderão realçar a glória inata do Estado Imperial.*” (SAKURAI, 2008, p. 195). As grandes empresas japonesas também utilizaram esta retórica como motopropulsor para a dedicação e desempenho dos trabalhadores dentro do universo fabril, durante a reestruturação econômica do pós-guerra (MORIYA, 2011).

Dentro desse enfoque, *Lobo Solitário*, preenche seu espaço enquanto prática política e estética no cenário cultural japonês, contra o poder hegemônico vigente<sup>16</sup>, num período em que, dentro de um cenário mundial – os anos 1960 e 1970 – parte significativa dos países passava por uma conscientização política e social. A obra de Koike e Kojima, produto de suas experiências como sujeitos históricos, é uma expressão de embate e modificação no campo de forças das relações de poder e dominação cultural, pois sendo o poder hegemônico algo mutável que, ao tentar exercer sua dominação, também produz as suas formas de contracultura (WILLIAMS, 1979).

Essa narrativa propõe um despertar para um novo sentido sobre o que é e o que representa a figura tradicional do samurai, enquanto elemento simbólico de uma identidade japonesa, uma vez que os autores revisitam, retrabalham e resignificam um passado, por vezes mitificado, que justamente corresponde ao período de apogeu social e político desta elite. Segundo Hall (2008, p. 409), a identidade cultural é mutável e provisória, resultante das transformações históricas específicas, que são percebidas e

<sup>16</sup> Pedro Erber, em seu ensaio *O Maio Japonês: arte, política e contemporaneidade*, aponta como vanguardas artísticas no Japão, do final dos anos 1950 até início dos anos 1970, buscando uma inserção e atuação política e social, trazendo questionamentos sobre os modos de intervenção do artístico na realidade social, nomes como Oshima Nagisa (cinema), o teatro de Terayama Shuji e o artista plástico Akasegawa Genpei.

internalizadas de modo muito particular por cada indivíduo, fazendo assim que “[...] cada uma dessas histórias de identidade está inscrita nas posições que assumimos e com as quais nos identificamos.”

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CANCLINI, Néstor García. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

ETO, Jun. *Uma nação renascida: breve história do Japão de pós-guerra*. Rio de Janeiro: Consulado Geral do Japão, 1976.

GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.

HALL, Stuart. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HENSAHLL, Kenneth G. *História do Japão*. Lisboa: Edições 70, 2005.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

\_\_\_\_\_. (Org.). *Cultura Pop Japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

MORIYA, Karen Pinho. *Reinventando os samurais: o mangá O Lobo Acompanhado de seu Filhote (1970-1976)*. 2011. 266 f. Dissertação (Mestrado em História Social) Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

SAKURAI, Célia. *Os japoneses*. São Paulo: Contexto, 2008.

WILLIAMS, Raymond. *Marxismo e literatura*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

*Em meio eletrônico*

ERBER, Pedro. O maio japonês: arte, política e contemporaneidade. *Praia Vermelha: Estudos de Política e Teoria Social*, UFRJ, Rio de Janeiro, fev. 2008. Disponível em: <<http://www.ess.ufrj.br/ejornal/index.php/praiavermelha/article/download>>. Acesso em: 29 out.2010.