

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
Instituto de Ciências Humanas
Programa de Pós-Graduação em História - Mestrado



DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**“A Espada é o Centro da Vida”: Imaginário dos Samurais no Mangá
Vagabond (1998-2007)**

LUCAS MARQUES VILHENA MOTTA

Pelotas, 2020

LUCAS MARQUES VILHENA MOTTA

**“A Espada é o Centro da Vida”: Imaginário dos Samurais no Mangá
Vagabond (1998-2007)**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em História, da Universidade Federal de Pelotas, como requisito à obtenção do Título de Mestre em História.

Orientador: Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes

Pelotas, 2020

Lucas Marques Vilhena Motta

“A Espada é o Centro da Vida”: O Imaginário dos Samurais no Mangá
Vagabond (1996-2007)

Dissertação aprovada, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em História, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas.

Data da defesa: 29 de Maio de 2020

Banca examinadora:

Prof. Dr. Aristeu Elisandro Machado Lopes (Orientador)
Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Profa. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves Silva
Doutora em Germanistik/Ältere Deutsche Literatur pela Otto FriedrichUniversität Bamberg.

Prof. Dr. Eduardo Marks de Marques
Doutor em Australian Literature pela University of Queensland

Prof. Dr. Amaro Xavier Braga Júnior
Doutor em Sociologia pela Universidade Federal de Pernambuco

Universidade Federal de Pelotas / Sistema de Bibliotecas
Catalogação na Publicação

M921e Motta, Lucas Marques Vilhena

"A espada é o centro da vida" : o imaginário dos
Samurais no Mangá Vagabond (1998-2007) / Lucas
Marques Vilhena Motta ; Aristeu Elisandro Machado Lopes,
orientador. — Pelotas, 2020.

146 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação
em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade
Federal de Pelotas, 2020.

1. Vagabond. 2. Mangá. 3. História em quadrinhos. 4.
Samurai. 5. Imaginário. I. Lopes, Aristeu Elisandro
Machado, orient. II. Título.

CDD : 741.5

Agradecimentos

O fim é parte da jornada. Escrever esta dissertação foi um grande desafio, pois era a primeira vez trabalhando com mídias, imaginário e os demais conceitos. Refletindo sobre toda a caminhada até aqui, vejo o quão gratificante e edificante foi realizar esta pesquisa; entretanto, o herói não realiza sua jornada sozinho. Este momento é tão importante quanto o conteúdo da pesquisa, pois sem estas pessoas não seria possível terminar esta jornada.

Primeiramente, gostaria de agradecer ao meu orientador, Aristeu, por ter me apoiado desde o início da pesquisa e pela amizade nesses dois anos. Nos momentos de crise, sempre tinha alguma palavra de apoio, um ensinamento ou conselho para dividir comigo.

Gostaria de agradecer aos membros da banca avaliadora, Prof^a Daniele Gallindo, Prof. Amaro Xavier Braga Jr. e Prof. Eduardo Marks de Marques, que com suas críticas e sugestões contribuíram para que este trabalho fosse aprimorado.

Gratidão aos meus pais, Paulo e Márcia, meus maiores apoiadores. Em todo o percurso estiveram presentes, me auxiliaram das mais diversas formas possíveis e impossíveis.

Deixo meus agradecimentos aos meus companheiros durante a jornada (foram muitos! Com certeza vou esquecer alguém). Ao grupo dos cupinxa (mais conhecido como cpx): Iago, Cyro, Mateus e Marvin, por toda a irmandade e apoio. Aos amigos Nádia, Lisiane, Arantxa, Mauricio, Lori e Sara, por estarem sempre próximos e dispostos a me ajudar seja com uma conversa, seja com algum conselho.

Meus mais sinceros agradecimentos a todos vocês.

RESUMO

MOTTA, Lucas Marques Vilhena Motta. “**A Espada é o Centro da Vida**”: O Imaginário dos Samurais no Mangá *Vagabond* (1998-2007). Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.

Os samurais foram uma casta guerreira que se estabeleceu no Japão durante seu período medieval. Apesar de a classe ter sido extinta durante a Era Meiji, que pavimentou o caminho para a construção do Japão moderno, ela sobrevive em nossa imaginação e na cultura popular. Em diversas produções midiáticas, feitas inclusive no Ocidente, os samurais marcam sua presença no imaginário de maneira semelhante aos cavaleiros medievais europeus ou aos *cowboys* estadunidenses. Dentre esses guerreiros, alguns indivíduos destacam-se e Miyamoto Musashi é, provavelmente, o mais conhecido de todos. A fama de nunca ter sido derrotado e seu livro (*O Livro dos Cinco Anéis*) — que apresenta sua filosofia enquanto guerreiro, popularizada pelo nome de *Bushidô* — consolidaram Musashi como um “samurai ideal”. Sua trajetória foi inspiração para o romance *Musashi* de Eiji Yoshikawa, publicado na década de 1940, e, posteriormente, tornou-se uma das obras literárias japonesas mais reconhecidas ao redor do mundo. O romance, além de apresentar uma representação da vida de Musashi, também apresenta o cotidiano dos samurais durante a grande paz do período Tokugawa, assim como as contradições presentes na vida desses guerreiros. Na década de 1990, o mangá *Vagabond* iniciava sua serialização, abordando as aventuras de Musashi, (re)adaptando o romance para uma nova geração de consumidores. O mangá apresenta alterações em relação ao seu material “original”; dentre essas mudanças, está a forma como os samurais são representados. Esta dissertação tem por objetivo comparar/analisar as representações dos samurais em *Vagabond* e em *Musashi*, buscando compreender seus distanciamentos e o que eles podem significar.

Palavras-chave: Vagabond. Mangá. História em quadrinhos. Samurai. Imaginário

ABSTRACT

MOTTA, Lucas Marques Vilhena Motta. “**The Sword is the Center of Life**”: The Samurai's Imaginary in the Manga *Vagabond* (1998-2007). Dissertation (Master Degree in History). Post-Graduate Program in History, Institute of Human Sciences, Federal University of Pelotas, Pelotas 2020.

The samurai were a warrior caste that settled in Japan during its medieval period. Although the class was extinguished during the Meiji Era, which paved the way for the construction of modern Japan, it has survived in our imagination and popular culture for over a century and a half. In several media productions, made even in the West, samurai mark their presence in the imaginary in a similar way to medieval European knights or American cowboys. Among these warriors, some individuals stand out and Miyamoto Musashi is probably the best known of all. The fame of never having been defeated and his book (*The Book of the Five Rings*) – which presents his philosophy as a warrior, popularized by the name bushidô – consolidated Musashi as an "ideal samurai". His trajectory was the inspiration for Eiji Yoshikawa's novel *Musashi*, published in the 1940s and later became one of the most recognized Japanese literary works around the world. The novel, in addition to presenting a representation of Musashi's life, also presents the daily life of samurai during the great peace of the Tokugawa period, as well as the contradictions present in the lives of these warriors. In the 1990s, the *Vagabond* manga began its serialization, addressing Musashi's adventures, (re)adapting the novel to a new generation of consumers. The manga presents changes in relation to its "original" material; among these changes are the way samurai are represented. This dissertation aims to compare/analyze the representations of samurai in *Vagabond* and *Musashi* aiming to understand their distancing and what they might mean.

Key Words: Vagabond, Manga, Comics, Samurai, Imaginary

Lista de Figuras

Figura 1: Choju Giga do Monge Toba.....	19
Figura 2: Representações dos Guerreiros Montados.....	42
Figura 3: Pirâmide da Sociedade Durante o Período Tokugawa.....	51
Figura 4: Templo de Sengakuji e as Representações dos 47 <i>Ronins</i>	62
Figura 5: Yamamoto Kansuke.....	79
Figura 6: Saganoike Heikuro.....	80
Figura 7: Os Dois Jacks.....	84
Figura 8: O Verdadeiro Caminho.....	98
Figura 9: Seijuro despreza seu Destino.....	110
Figura 10: O Choro de Denshichiro.....	111
Figura 11: A População de Kyoto reage ao Duelo.....	114
Figura 12: O Peso sobre os Ombros.....	115
Figura 13: Ueda e Seijuro.....	116
Figura 14: As Últimas Palavras de Denshichiro.....	118
Figura 15: Campo de Batalha contra os Yoshioka.....	121
Figura 16: Musashi agradece os Yoshioka.....	123
Figura 17: Bebê Kojiro e sua Espada.....	126
Figura 18: A Primeira Palavra de Kojiro.....	126
Figura 19: Reencontro.....	127
Figura 20: Denshichiro e Kojiro.....	128
Figura 21: A Mensagem de <i>Tokyo Shinobi Squad 1</i>	135
Figura 22: A Mensagem de <i>Tokyo Shinobi Squad 2</i>	136

SUMÁRIO

Introdução	10
1 Possibilidades em Preto e Branco	18
1.1 Breve Histórico dos Mangás.....	18
1.2 Mangá como Fonte Histórica.....	25
1.3 Conceitos e Noções de Imaginário.....	32
2 Bushido e Samurais: A Construção do Imaginário Guerreiro	38
2.1 Os Primeiros Samurais e os Contos de Guerra	38
2.2 O Período Tokugawa e a Inflexão da Classe Guerreira.....	47
2.3 Reflexões acerca do Caminho do Guerreiro e a Construção do Samurai Ideal.....	57
2.3.1 Os “Pilares” do Caminho do Guerreiro: Os 47 <i>Ronins</i> de Ako e A Filosofia Samurai.....	57
2.3.2 Bushido: Um conceito, Duas Temporalidades.....	68
2.4 As Representações dos Samurais na Mídia.....	77
3 De Yoshikawa a Inoue: As Diferentes Faces de Musashi	88
3.1 Reflexões sobre as Narrativas de Musashi e suas Representações.....	88
3.2 Os Samurais em Vagabond.....	93
3.2.1 O Espadachim Andarilho -Modelo.....	93
3.2.2 Os Grandes Mestres de Kyoto- Guerra e Honra.....	99
3.2.3 A Espada.....	123
3.3 “Se Ficar Apegado a Uma Folha, Não Enxergará a Árvore”.....	129
Conclusão	138
Fontes	141
Referências Bibliográficas	141
Referências Midiáticas	145

Introdução

Em 1612, dois grandes espadachins encontraram-se para duelar em uma ilha que, futuramente, seria chamada de Ganryujima. O embate mortal contra Sasaki Kojiro foi o “maior feito” da carreira de Miyamoto Musashi; sua vitória rápida e incontestada sobre um oponente do patamar de Kojiro coroava sua vida de dedicação ao caminho do guerreiro e do andarilho.

Entretanto, em 1643, Musashi deixaria sua marca para a eternidade através de seus escritos que formavam o *Gorin no Sho* (*O Livro dos Cinco Anéis*, na tradução brasileira), o qual continha reflexões pessoais que gerariam a sua escola/estilo de *kenjutsu*. Musashi iniciava sua grande reflexão com uma autocrítica:

Quando completei 30 anos, ao refletir sobre meu passado, cheguei à conclusão de que minhas vitórias não foram decorrência de um domínio superior da estratégia guerreira. Talvez uma habilidade natural ou a graça divina tenham me favorecido, ou tenham sido simplesmente resultado da deficiência nas técnicas das outras escolas. Assim, dediquei dias e noites de estudo em busca do conhecimento mais profundo, e só aos 50 anos consegui entender os princípios do Verdadeiro Caminho dessa arte. (MIYAMOTO, 2010, p. 19)

Revisitando toda a sua carreira de duelista e andarilho, Musashi busca fornecer todas as informações possíveis com o intuito de fundar a escola Niten Ichi, existente até a atualidade. É provável que o livro seja a única forma de contato que temos com o “real” Musashi; entretanto, foi o imaginário em torno do personagem que o fez ser conhecido no mundo inteiro. O principal vetor para a popularização do espadachim foi, sem dúvidas, o romance *Musashi* de Eiji Yoshikawa e, mais atualmente, o mangá *Vagabond* de Takehiko Inoue.

Falar sobre *Vagabond* é quase como fazer uma autobiografia de meus últimos três anos. Minha relação com a obra mistura-se bastante com a minha trajetória pessoal e acadêmica. Em 2016, a editora Panini anunciou a republicação da obra, que já havia sido lançada por outras editoras, mas nunca de forma “completa”. Desta vez, a publicação trazia todos os volumes. Nesse mesmo ano, já havia iniciado as pesquisas sobre samurais durante a minha graduação de bacharel em História na Universidade Federal de Rio Grande (FURG). Portanto, ao saber que *Vagabond* estaria sendo publicado, decidi

adquirir a coleção com o seguinte pensamento: e se, algum dia, surgir a vontade de realizar uma pesquisa a partir desses mangás? E aqui estamos.

Antes de discutir as questões acadêmicas pertinentes às escolhas e aos objetivos desta dissertação, preciso pontuar a minha relação com o mangá. Meu período de estadia em Rio Grande nem sempre foi fácil. As dificuldades me fizeram desacreditar no sonho de estudar História; às vezes, pensei que não passava de um interesse inútil e ingênuo. Porém, ao ler *Vagabond*, consegui achar na personagem de Miyamoto Musashi alguém em quem podia me sentir representado. As aventuras de Musashi iniciaram iguais a minha: ambos saímos de casa aos 17 anos em busca de um sonho que não se concretizou e tivemos que viver com o peso de nossas escolhas e seguir em frente.

Ver Musashi errando, refletindo, acertando, tendo suas crises e, por fim, superando todos os obstáculos, fazia-me feliz. Lia e relia incontáveis vezes os mesmos volumes; alguns deles até memorizei as falas e as coreografias de luta. Aqui, não viso esconder o quão importante Musashi e sua narrativa foram para mim, mas isso nos leva à escolha de não analisá-lo nesta dissertação, fator que terá uma delimitação melhor estabelecida ao longo dos capítulos.

Em 2017, defendi minha monografia intitulada *Ascensão e Consolidação da Classe Samurai: Uma Análise Militar da Guerra Genpei (1180-1185)*, na qual o enfoque era analisar as primeiras grandes experiências militares dos guerreiros. Um dos componentes da monografia foi uma breve discussão sobre a construção de uma figura idealizada do guerreiro japonês. Partindo desse ponto, propus o projeto que deu origem a esta dissertação.

O trabalho não faz parte de um esforço individual, pois ele insere-se em um contexto de valorização e incentivo de pesquisas em mídias e cultura pop. Como membro do LIPEEM/UFPel (Laboratório Interdisciplinar de Pesquisa e Ensino em Entretenimento e Mídias), encaixo-me num amplo quadro de produções que buscam realizar pesquisas com fontes midiáticas diversas. Outro grupo importante para o desenvolvimento das minhas reflexões é o POIEMA/UFPel (Polo Interdisciplinar de Estudos do Medievo e da Antiguidade), do qual também sou membro, por me apresentar as diversas possibilidades de usos do passado através das mídias.

A escolha de *Vagabond* como fonte não ocorreu somente pelo valor afetivo, mas por não possuir muitas pesquisas que o utilizem como fonte. A principal pesquisa a explorar a série *Vagabond* é o Trabalho de Conclusão de Curso de Guimarães (2007), o qual tem como enfoque analisar o processo de adaptação da narrativa de *Musashi* para o mangá. Por ser uma monografia do curso de Comunicação Social, a autora foca em aspectos narrativos e realiza uma comparação entre as duas obras. Porém, por não ser o foco da pesquisa trazer uma análise apurada sobre os samurais, tomei consciência de que havia ali uma lacuna a ser explorada.

Outra pesquisa que cita o mangá é o artigo de Paul Sutcliffe (2012), o qual visa estudar as representações pós-modernas do período Edo. O artigo levanta diversos aspectos contextuais relevantes para analisar *Vagabond* — muitos deles serviram a esta dissertação —, mas a obra é tratada apenas como uma exemplificação e o autor não aprofunda suas reflexões sobre *Vagabond*. Além desses trabalhos, existem outras diversas pesquisas que citam o mangá, mas nenhum deles se propôs a aprofundar uma análise sobre a obra em questão.

Se *Vagabond* não é escolhido com frequência como fonte para pesquisa, o mesmo não pode ser dito dos mangás de uma maneira geral. O cenário acadêmico, atualmente, possui uma ampla gama de pesquisas que abordam os mais diversos aspectos dos mangás. Como exemplos, manteremo-nos em pesquisas com temáticas semelhantes à desta dissertação.

Para exemplificar essas contribuições, podemos citar a dissertação de mestrado de Luiz Feijó, defendida em 2013, no Programa de Pós-Graduação em História da UFPel. A pesquisa busca apresentar como a Restauração Meiji (1868) era representada em algumas obras. Este trabalho, além de apresentar um diálogo entre os mangás e a historiografia, também propõe um método de análise dessas obras que pode vir a contribuir bastante para futuras pesquisas (FEIJÓ, 2013).

Outra relevante contribuição é a monografia de Lázaro Viana, defendida em 2013, no Instituto de Letras da Universidade de Brasília. Na pesquisa, o autor faz uma análise da utilização do mangá *Samurai X (Rurouni Kenshin)* como material de ensino de História. A pesquisa também aponta outras

metodologias que podem contribuir para a utilização dessa mídia como forma de ensino, estabelecendo discussões importantíssimas para a historiografia.

Uma contribuição mais recente é a dissertação de Leonardo Oliveira, defendida em 2018, no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal Fluminense (UFF), em que o autor também analisa a obra *Samurai X*; porém, o mangá é visto como uma forma de seu autor criticar esta vindoura modernidade representada através da Restauração Meiji frente a uma tentativa de sobrevivência da tradição, expressa na figura do “samurai” Himura Kenshin. Esse trabalho apresenta uma forma de analisar o mangá um pouco semelhante com aquela proposta por Feijó, porém o autor foca no discurso que o mangaká (criador de mangás) quis passar através daquela obra.

Esses três exemplos mostram uma variedade de abordagens que o mangá pode possuir como fonte. Portanto, como nossa dissertação pode contribuir para o atual cenário e para futuros trabalhos, além de utilizar uma fonte pouco explorada? Primeiramente, na forma com que vamos trabalhar a relação entre fonte e teoria, abordando textos e conceitos mais recentes como os propostos por Otmazgin (2016) e Morris-Suzuki (2005), os quais apresentam questões relevantes para definir o mangá e suas possibilidades de construção histórica.

Nesta dissertação, será utilizado o conceito de imaginário como basilar para nossa pesquisa. Os autores utilizados para compreender o imaginário são Silva (2012) e Ruiz (2003), assim como outros autores que debatem ideias semelhantes. Barros (2007) propõe uma metodologia de pesquisa partindo do imaginário, portanto apresentaremos esta sugestão e a aplicaremos em nossa análise.

Além da utilização do imaginário e de autores com propostas mais recentes para compreender os mangás e suas possibilidades de construção histórica, também iremos realizar uma reflexão em torno dos samurais. Esta discussão terá o intuito de apresentar esta casta de indivíduos e, principalmente, tentar definir um “histórico” da construção do imaginário em torno dos guerreiros. Realizar esta discussão torna-se necessário, visto que livros como *A História dos Samurais* (1993), do jornalista José Yamashiro,

ainda possuem circulação no meio acadêmico, mesmo apresentando discursos não condizentes com a historiografia.

Yamashiro defende a tese de que o Bushido (Caminho do Guerreiro, em tradução livre) era um código não escrito, porém de conhecimento dos guerreiros. Em outra ocasião, defende a tese de que a população japonesa possui como *ethos* uma filosofia que ele denomina de “samuraísmo”, que seria um modo de vida inspirado na honra e na disciplina guerreira. Essas teses sustentadas por Yamashiro não possuem respaldo em outras pesquisas históricas, portanto seu conteúdo possui informações hiperbólicas em relação a sua interpretação.

Com essas reflexões, conseguimos estabelecer as diretrizes centrais desta dissertação. Nossa proposta central é analisar o imaginário dos samurais presentes no mangá *Vagabond*, entretanto, essa não é nossa única fonte. O romance *Musashi*, de Eiji Yoshikawa também será analisado.

O romance teve sua publicação durante a primeira metade do século XX, no jornal *Asahi Shimbun*, um dos periódicos de maior circulação no Japão. O livro apresenta uma narrativa ficcional que tem como inspiração a vida de Miyamoto Musashi. Seu autor, Eiji Yoshikawa, era de uma família de samurais que empobreceu (talvez isso tenha influenciado suas obras), tornou-se jornalista e, ao mesmo tempo, escrevia romances e contos históricos. Além de *Musashi*, Eiji também reinterpreto o *Heike Monogatari*, obra de grande importância na literatura japonesa; entretanto, essa obra não foi traduzida para a língua portuguesa.

Musashi vendeu em torno de 120 milhões de exemplares ao redor do mundo. No Brasil, foi traduzido por Leiko Gotoda e distribuído pela editora Estação Liberdade. Além do sucesso comercial, a narrativa de *Musashi* deu forma ao imaginário ao redor do espadachim, inspirando diversas outras produções midiáticas derivadas da literatura, dentre as quais destaca-se o mangá *Vagabond*, que se propõe a ser uma (re)adaptação do romance.

Para compreender a confecção de *Vagabond*, é preciso conhecer um pouco da trajetória de seu autor, Takehiko Inoue. Takehiko interessava-se em cursar artes, mas, por não ter condição financeira, decidiu seguir a carreira de

mangaká. Tornou-se assistente de Tsukasa Hojo¹ e, nos primeiros dez meses, permaneceu trabalhando o suficiente para aprender o básico do ofício.

No final da década de 1980, Takehiko vinha fazendo algumas obras que obtiveram pouco destaque. Contudo, em 1990, com um *one-shot* (História curta), chamado de *Aka ga Suki*, que recebeu uma ótima recepção, Takehiko conseguiu garantir a publicação de uma história fixa no catálogo da *Weekly Shonen Jump*². A pequena história acabou tornando-se *Slam Dunk*, mangá que foi publicado entre 1990 e 1996, trazendo a temática do basquete para a narrativa.

Slam Dunk é uma obra de grande popularidade, tendo vendido cerca de 120 milhões de cópias somente no Japão e, contando as vendas mundiais, o número chega a 140 milhões, garantindo sua colocação entre os dez mangás mais vendidos da história.³ O sucesso não se limitou aos números de venda, pois o mangá também alavancou a participação dos jovens no Basquetebol, o que garantiu a Inoue um prêmio da Associação de Basquetebol do Japão por ajudar a popularizar o esporte.⁴ Em 1999, é lançado seu novo mangá, intitulado *Real*, igualmente com a temática do Basquete, só que agora voltado para um público adulto (*seinen*), focando no cenário do esporte paraolímpico. Esse mangá também conseguiu um bom número de vendas, apesar de o público ser mais restrito.

Observando essas duas obras e o histórico do autor de ser um fã do esporte, sendo ele mesmo um praticante durante o ensino médio, *Vagabond* pode ser considerada uma criação destoante, um ponto fora da curva na carreira de Takehiko. *Vagabond* começa a ser lançado em 1998, pela *Weekly Morning*, revista que publica mangás para o público adulto. A narrativa começa algumas horas depois da Batalha de Sekigahara (1600), mostrando o início da jornada do jovem Shinmen Takezo até se tornar o espadachim Miyamoto Musashi, tal qual o conhecemos.

¹ Autor de *City Hunter*, obra que possuía destaque na *Weekly Shonen Jump*.

² A *Jump*, como é popularmente conhecida, é uma revista que traz títulos voltados para o público masculino adolescente (*Shonen*). A revista é a maior do Japão, tanto em vendas quanto em popularidade de títulos. Suas obras são as mais famosas também fora do Japão, tais como: *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Saint Seiya (Os Cavaleiros do Zodíaco)*, etc.

³ Para ver os dez títulos mais vendidos, checar: <https://moneyinc.com/10-best-selling-manga-time/> e <https://www.statista.com/statistics/583079/best-selling-manga/> Acessado em: 20/03/19

⁴ Fonte: <https://www.japantimes.co.jp/culture/2017/01/28/books/book-reviews/slam-dunk-japans-greatest-sports-manga/> Acessado em: 20/03/19

A saída da temática dos esportes para uma aventura com caráter de “biografia histórica” e/ou ficção histórica é uma grande virada na carreira do *mangaká*. Porém, segundo Takehiko em uma entrevista cedida ao site About.com⁵, em 2007⁶, afirmou que gostaria de diversificar suas obras. A ideia de trabalhar com a persona de Musashi surgiu após a leitura do romance homônimo de Eiji Yoshikawa (sendo o romance recomendado por seu editor) e, a partir daí, começou a querer desenhar aqueles personagens. Nessa mesma entrevista, o autor fala que gostaria de trabalhar com novos conceitos, tais como vida e morte.

Vagabond, apesar de contar com mais de 20 anos desde a publicação de seu primeiro capítulo, ainda não encontrou seu final. O mangá encontra-se em hiato, sendo o volume 37 o último que foi publicado, no ano de 2014. Desde então, Takehiko não apresenta vontade de voltar a produzir o mangá, indicando certo desinteresse momentâneo em retornar à jornada de Musashi, conforme verificado em uma entrevista concedida ao site *Medium*, em 2015.⁷

Apresentadas todas essas reflexões e exposições, iremos abordar nossos objetivos para esta dissertação. O principal é compreender de que forma o autor do mangá *Vagabond* representa os samurais em sua obra e por que essas recepções ocorreram desta maneira. Os objetivos secundários são: 1) realizar uma discussão historiográfica acerca dos samurais, com a intenção de entender a construção de seu imaginário; 2) discutir as possibilidades da utilização do mangá como meio de construção de imaginários históricos; 3) realizar uma comparação entre o romance *Musashi* e o mangá *Vagabond*, verificando se há mudanças na forma como os samurais são representados. Na existência dessas diferenças, quais são e quais os seus significados que podemos atribuir a elas?

Para tentar responder a todos esses objetivos, dividiremos a dissertação em três capítulos. O primeiro abordará um breve histórico do mangá e trará algumas reflexões em torno de suas possibilidades de construção histórica. A partir dessas relações, também apresentaremos os conceitos para a definição

⁵ O site que hospedava a entrevista “original” não existe mais.

⁶ Fonte: <https://www.jbox.com.br/2012/01/01/mangrafia-6-takehiko-inoue/> Acessado em: 20/03/19.

⁷ Entrevista disponível em: <https://medium.com/@manu/takehiko-inoue-s-manga-as-a-living-being-a0c318edad0> Acessado em: 20/03/19.

e a compreensão do conceito de imaginário e como ele será utilizado para a análise pretendida.

O segundo capítulo busca apresentar e analisar um histórico e uma contextualização do samurai na história do Japão, apresentando as mudanças sociais que o Xogunato Tokugawa exerceu dentro da casta dos guerreiros e de que forma essa nova configuração social realizou alterações na identidade dos samurais. Juntamente com essas informações, serão apresentados elementos que ajudaram, em nossa concepção, a construir o imaginário dos guerreiros.

O terceiro capítulo irá apresentar uma continuação das discussões apresentadas no primeiro capítulo, complementando-as com outras reflexões. Serão apresentadas análises dos samurais em *Musashi* e sua comparação com *Vagabond*. Após as comparações, iremos verificar se ocorreram mudanças nas formas com que os samurais são representados e suas alterações serão apontadas. Por fim, estabeleceremos qual o possível imaginário criado a partir da leitura do mangá.

1 Possibilidades em Preto e Branco

1.1 Um Breve Histórico dos Mangás

Os quadrinhos estão florescendo hoje na América, na Europa Ocidental e em todas as nações socialistas do mundo, onde desempenham um papel importante na transmissão da informação e ajudam a moldar os sentimentos e atitudes de crianças e jovens adultos. Esta situação no Japão não é diferente. (...) Quadrinhos no Japão não só prosperaram como explodiram em um fenômeno de proporções extraordinárias (TEZUKA, 1997, p. 10, tradução nossa).⁸

O excerto acima faz parte do prefácio presente no livro *Manga! Manga!*, de Schodt (1997), originalmente publicado em 1983 e prefaciado por Osamu Tezuka. Tezuka é um dos maiores mangakás de sua geração e teve grande influência na produção de mangás no pós-Segunda Guerra Mundial. Sua grande variedade de obras e suas inovações na técnica de desenho fizeram-no ser reconhecido como *manga no kamisama* (deus dos mangás). A citação apresenta uma realidade que começava a se estabelecer no Japão: o mangá como um grande “fenômeno” editorial e de vendas. Porém, o que é mangá? E como ele conseguiu alcançar o patamar descrito por Tezuka?

Mangá pode ser definido, grosso modo, como quadrinhos japoneses. O mangá apropria-se da forma de criar quadrinhos do Ocidente e a mescla com narrativas, estilos artísticos e estéticas próprias do arquipélago. Interpretação também exposta por Gravett:

Com o mangá, os japoneses mostraram a mesma facilidade que tiveram com o automóvel ou o chip de computador. Eles tomaram os fundamentos dos quadrinhos americanos – as relações entre imagem, cena e palavra - e fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os “niponizaram” de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características. Os mangás não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. (GRAVETT, 2006, p. 14)

O termo mangá, primeiramente, foi utilizado por Hokusai no século XIX, o denominado *Hokusai Manga* apresentava uma coletânea de pinturas que retratavam o Japão daquela época (LUYTEN, 1991). O termo, para Hokusai,

⁸ No original: Comics are flourishing today in America and Western Europe and in all the socialist nations of the world, where they play an important role in information transmission and help shape the feelings and attitudes of children and young adults. This situation in Japan is no different. (...) Comics in Japan have not prospered so much as exploded into a phenomenon of extraordinary proportions

significava “rascunhos mais livres, inconscientes, nos quais ele podia brincar com o exagero, a essência da caricatura” (GRAVETT, 2006, p. 25). Apesar de não possuir mais o mesmo significado, o mangá contemporâneo inspira-se nos estilos artísticos do passado.

Apesar de Hokusai ser o primeiro a cunhar o termo, bem antes de suas obras o Japão já produzia narrativas gráficas. Por narrativas gráficas consideramos o conceito proposto por Will Eisner, o qual propõe um estilo de mídia que possibilita a utilização de imagens para transmitir ideias (EISNER, 2005). A partir desse conceito, já é possível observar estilos artísticos que datam desde os séculos XI e XII⁹. Um exemplo são as obras do sacerdote Toba (1053-1140), que criava “tirinhas” satíricas com personagens antropomorfizados, realizando diversas críticas à sociedade daquele período, como pode ser visto na figura 1.



Figura 1: Choju Giga do Monge Toba

Disponível em:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/e/ee/Chouju_thief.jpg/300px-Chouju_thief.jp Acessado em: 02/11/2019

Outro estilo artístico que possui influência estética sobre o mangá é o Ukyio-e¹⁰ (mundo flutuante, em tradução livre). Esse estilo desenvolveu-se entre os séculos XVII e XIX e consistia em uma técnica de xilogravura cujas obras, segundo Tazawa, “eram vendidas a baixo preço sob a forma de

⁹ Os Emaki (rolo de imagens, em tradução livre) consistem em narrativas gráficas desenhadas em rolos de papel ou seda. Podem ser comparados aos rolos de filme (TAZAWA, 1973), possuindo uma narrativa que se desenvolve da direita para esquerda (igual ao sentido de leitura dos mangás). Tazawa afirma que os “rolos 'emaki' tratam de contos históricos ou lendas. Os temas são, usualmente, tanto representações trágicas como cômicas de casos de amor, guerras, fé, milagres ou acontecimentos grotescos ou místicos. As pinturas têm frequentemente, colorido vivo e desenho vigoroso.” (TAZAWA, 1973, p. 52).

¹⁰ O Ukyio-e será retomado com mais atenção no capítulo 2.

xilogravuras, produzidas em massa, de fácil disponibilidade” (TAZAWA, 1973, p. 92). Além de possuir uma grande capilaridade na sociedade do Japão Edo (1603-1868), também apresentava uma grande variedade de temas nas pinturas, abrangendo desde cenas da vida cotidiana, paisagens naturais e urbanas até lendas e folclore japonês.

Apesar de esses estilos artísticos possuírem grande influência sobre os mangás, eles não explicam o todo que coadunou no mangá tal como o conhecemos atualmente. A arte japonesa integrou-se com a dinâmica dos quadrinhos Ocidentais, levada ao arquipélago pelo britânico Charles Wirgman. A dinâmica dos quadrinhos ocidentais chegou ao arquipélago em 1862, quando Wirgman “editou uma revista de humor, *Japan Punch*, e introduziu os japoneses no universo das charges políticas” (LUYTEN, 1991, p. 121). Além disso, a chegada das ideias ocidentais permitiu que as narrativas dos mangás ganhassem um referencial para se desenvolver (principalmente no aspecto verbal) e não só nos estilos artísticos já referenciados dos *Ukyo-e* e *emakis*. Segundo Luyten, “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” (LUYTEN, 1991, p. 121).

Alguns anos depois, Rakuten Kitazawa começou a utilizar as tiras de múltiplos quadros vindos da Europa e dos Estados Unidos, aliando-as a peculiaridades cotidianas do Japão para criar suas narrativas (GARVETT, 2006). Kitazawa também iniciou a produção de quadrinhos seriados e com personagens recorrentes. Outra relevante contribuição feita por ele foi o esforço de implementar a nomenclatura de mangá para essas produções.

Outro momento de grande relevância da arte sequencial no Japão foi a utilização de narrativas pró-militaristas e ultranacionalistas durante o período anterior à Segunda Guerra Mundial. Personagens como Norakuro, um cão preto que, dentro da narrativa, alista-se no exército imperial, foram utilizados para veicular mensagens belicosas às crianças japonesas. Norakuro fez tanto

sucesso com os jovens que, após a rendição japonesa em 1945, muitos deles decidiram virar mangákas (LUYTEN, 1991)¹¹.

Com o pós-Segunda Guerra Mundial, o Japão encontrava-se sob ocupação norte-americana e enfrentava rígidas sanções devido ao conflito, além dos problemas advindos da explosão de duas bombas atômicas em seu território. A população do país vivia uma situação opressiva. A desolação tornou-se parte do “ser” japonês, — sentimento que se somava ao ressentimento da derrota e à destruição do orgulho nacional. Iniciava-se, em tal momento, o processo de reconstrução, que levaria ao Japão contemporâneo (SCHODT, 1997) (LUYTEN, 1991).

Nesse contexto de reconstrução, a população japonesa necessitava de formas de entretenimento que fossem baratas e acessíveis ao maior número de pessoas possível. Segundo Luyten:

Além de levantar o país, as pessoas estavam querendo reconstruir suas próprias vidas, vencer a fome e a miséria, cuidar dos órfãos de guerra, veteranos mutilados e dos sobreviventes das duas bombas em Hiroshima e Nagasaki. O poder aquisitivo estava baixo e a busca de entretenimento barato era uma necessidade. (LUYTEN, 1991, p. 138)

Algumas formas de entretenimento tornaram-se populares na sociedade. Alguns exemplos são monólogos como o *rakugo* e o teatro de papel ou *kami-shibai* (KINSELLA, 2000). Dessas formas de entretenimento, destaca-se o teatro de papel, os supracitados *Kami-shibai*, que eram uma espécie de teatro em que se utilizam desenhos feitos em cartolinas, as quais eram “controladas” por um “títere”, criando assim narrativas visuais (LUYTEN, 1991). A popularidade do teatro de papel era enorme durante o período de 1945 até 1953. Segundo Schodt, havia cerca de dez mil artistas sobrevivendo através da produção dessas narrativas; o autor também estima que, diariamente, cinco milhões de pessoas assistiam a essas apresentações (SCHODT, 1997). Os *Kami-shibai* também foram responsáveis por inserir diversos artistas no mundo do desenho — muitos desses desenhistas, inclusive, tornaram-se produtores de mangás.

¹¹As histórias em quadrinhos Ocidentais também foram utilizadas como meio de propaganda durante a Segunda Guerra Mundial. Para saber mais sobre como ocorria essa utilização, consultar as dissertações de (LOPES FILHO, 2019) e de (RIBEIRO, 2018).

Os mangás iniciariam seu desenvolvimento fora da metrópole Tóquio, devido às grandes editoras estarem em desordem e seu estilo de publicação de quadrinhos estar fora das condições econômicas da sociedade japonesa. Outro centro tomou a dianteira no mercado editorial de quadrinhos, Osaka — foi nessa cidade que surgiu uma nova opção para a publicação de arte sequencial. As pequenas editoras em Osaka passaram a produzir materiais com baixo preço de venda e vendidos nas ruas; os *akai hon* (livros vermelhos) tornaram-se um marco para os mangás. Os artistas que trabalhavam nessas obras recebiam pouco; porém, devido à liberdade proporcionada pelo governo de transição americano (1945-1951), havia uma certa liberdade criativa. Além disso, os livros vermelhos permitiam a criação de narrativas mais complexas, visto que poderiam comportar mais páginas em uma publicação, diferentemente das tirinhas que saíam nos jornais da época.

Essa conjuntura propiciou a publicação, em 1947, de *Shintarakajima* (Nova Ilha do Tesouro) de Osamu Tezuka, obra que obteve um grande sucesso comercial, vendendo em torno de 400 mil a 800 mil unidades (SCHODT, 1997). Outro fator relevante dessa produção é a inovação artística proposta por Tezuka, autor que se tornaria uma grande referência para mangás futuros. Segundo Gravett:

A cada quadro de Shin-Tarakajima, Tezuka alterava constantemente o ponto de vista do leitor, imitando os movimentos de uma câmera para gerar a sensação de ação incansável e impulsionar os personagens ao longo da história. Algumas vezes, o foco se aproxima e as figuras ameaçam explodir para fora dos quadros. Linhas de movimento, distorções de velocidade, efeitos sonoros, gotas de suor, todo o arsenal de símbolos dos quadrinhos servia para incrementar a experiência. Tezuka chegou até mesmo a posicionar seus quadros mais largos, semelhantes a telas de cinema, em colunas verticais dentro da página, para que parecessem sequências cortadas de um rolo de filme. (GRAVETT, 2006, p. 32)

O trecho acima, além de destrinchar algumas inovações trazidas por Tezuka naquele período, mostra também muitas das características que seriam incorporadas pela indústria do mangá. Muitas dessas inovações devem-se ao fato de o cinema já estar presente para essa geração de artistas. Com o referencial cinematográfico, estas novas obras da arte sequencial buscavam mimetizar a dinamicidade da sétima arte com novas técnicas, sejam elas de

traço, enquadramento sejam de fluidez narrativa. A revolução trazida por Tezuka foi, segundo Schodt:

A demanda pelos quadrinhos de Tezuka (e imitações) parecia insaciável. Ele experimentou com seu novo estilo em uma onda de produtividade, criando ficção científica, histórias de detetive, obras históricas e romances para as meninas. Histórias de centenas de páginas de comprimento e suas novas técnicas cinematográficas permitiram um nível de desenvolvimento de personagem e trama que tinham sido anteriormente inimagináveis. (...) Mais marcante é o efeito que tinha sobre os jovens leitores. Nenhum dos principais artistas de hoje escapou de sua influência. (SCHODT, 1997, p. 64, tradução nossa)¹²

No mesmo ano, Tezuka começava a publicar *Jungle Taitei* (Kimba, o leão branco) na *Manga Shonen* (1947-1955), revista que tinha sede em Tóquio e começava a rearticular o cenário editorial na capital. Essa revista realizava compilações de narrativas de diversos autores e as levava ao público em periodicidade mensal. A *Manga Shonen* especializou-se em trazer narrativas voltadas para o público masculino jovem, ou seja, foi uma das pioneiras na diferenciação do público-alvo através do gênero, prática que se tornaria essencial para a compreensão do mangá moderno.

As décadas de 1950, 1960 e 1970 foram palco de diversas novidades que viriam a se tornar essenciais para o mangá tal qual conhecemos hoje. Nesse período, são lançadas as principais revistas do mercado editorial, como a *Shonen Jump* em 1968. Ocorreu também o florescimento de produções que buscavam atender a outros públicos-alvo, como, por exemplo, o *gekiga*¹³, que começa a surgir para suprir a demanda por narrativas voltadas para o público adulto, como o *shojo*, que buscava desenvolver tramas voltadas para o público feminino. Essa diversidade permitiu ao mangá atingir uma gama bem mais ampla de consumidores. Outro marco dessas décadas foi em 1953, quando se dá a primeira transmissão de televisão no Japão. Com isso, ocorreu uma cooperação entre as duas mídias, na qual:

¹² No original: The demand for Tezuka comics (and imitations) seemed insatiable. He experimented with his new style in a spate of productivity, creating science fiction, detective stories, historical Works, and romances for girls. Stories of hundreds of pages in length and his new cinematic techniques allowed a level of character and plot development that had been previously unimaginable. (...) Most striking is the effect he had on young readers. None of the major artists today has escaped his influence.

¹³ Gekiga pode ser traduzido livremente como “imagens dramáticas”; o termo passou a ser utilizado para designar narrativas voltadas para o público adulto. Um exemplo de gekiga é o mangá *Lobo Solitário*, de Goseki Kojima e Kazuo Koike.

A aceleração da produção de mangá de uma revista mensal para um ciclo semanal possibilitou editoras de mangá acompanharem o ritmo eletrônico de radiodifusão televisiva. Ao invés de encontrar um concorrente formidável na televisão, as indústrias de mangá e televisão expandiram-se lado a lado e desenvolveram uma relação simbiótica. Histórias serializadas de mangá foram adaptadas em animação na televisão, que serviu para promover ainda mais as histórias do material original e inflar a venda dos mangás. (KINSELLA, 2000, p. 31, tradução nossa)¹⁴

A década de 1980 pode ser considerada como os tempos áureos dos mangás, o que coincidiu com o grande desempenho econômico do Japão. A era de ouro permitiu que as grandes editoras alcançassem lucros até então inigualáveis, e isso proporcionou a tentativa de buscar novos mercados mundo afora. Data desse período a chegada de algumas obras ao Brasil, porém não obtiveram muito sucesso mercadológico. Segundo Ito:

O mangá, em geral, realmente ganhou popularidade e legitimidade como entretenimento na década de 1980. Surgiu outro *boom* de mangás, e dispararam as vendas de revistas semanais e mensais. Muitas revistas em quadrinhos para adultos foram emitidas, e mangá significava automaticamente lucros elevados. A década de 1980 foi também o tempo de expansão econômica japonesa, quando a assim chamada 'bolha econômica' permitiu que mais de 85% da população pudesse se classificar como classe média. (ITO, 2005, p. 472, tradução nossa)¹⁵

As décadas seguintes apresentam poucas mudanças nas características, estrutura editorial ou periodicidade dos mangás. Entretanto, a partir do fim do milagre econômico japonês, iniciou-se a chamada década perdida, nos anos 1990, a qual é marcada por uma grande recessão econômica, fato que afeta diretamente os lucros do mercado editorial. Durante o final da década de 1990 e início dos anos 2000, as produções de arte sequencial japonesa adentram o Ocidente com grande aceitação em alguns

¹⁴ No original: The acceleration of manga production from a monthly to a weekly cycle enabled manga publishers to keep up with the electronic pace of television broadcasting. Rather than finding a formidable competitor in television the manga and television industries expanded alongside each other and developed a symbiotic relationship. Serialized manga stories were adapted into televised animation, which served to advertise further the original manga stories and inflate manga book sales.

¹⁵ No original: Manga in general truly gained popularity and legitimacy as entertainment in the 1980s. Another manga boom emerged, and the sales of weekly and monthly magazines skyrocketed. Many new comic magazines for adults were issued, and manga automatically meant high profits. The 1980s was also the time of Japanese economic expansion, when the so-called "bubble economy" allowed more than 85% of the population to classify themselves as middle class.

mercados, como, por exemplo, nos Estados Unidos e na França.¹⁶ Com a ampliação do acesso à internet, iniciou-se o processo de tradução feita por fãs (*fansubs*) que pirateavam diversas obras, enfraquecendo as traduções oficiais.¹⁷

1.2 Mangá e Construções Históricas

A partir deste breve histórico dos mangás, pode-se compreender de que maneira eles desenvolveram-se a partir de referências estéticas da arte japonesa e das narrativas gráficas ocidentais. Entretanto, ressaltar a contemporaneidade é imprescindível (KINSELLA, 2000). Por isso, não apresentamos de forma mais detalhada um histórico sobre os mangás; nesta dissertação, propomo-nos a desenvolver reflexões acerca do uso dessa mídia para a construção histórica.

Antes de adentrar na discussão sobre a historicidade dos mangás, faz-se necessário definir o que é mídia e como ela dialoga com os indivíduos. Utilizaremos o conceito de mídia proposto por Clüver, o qual a define como “um processo dinâmico e interativo que envolve a produção e a recepção de signos por seres humanos como emissores e receptores” (CLÜVER, 2008, p. 9). Para o autor, as especificidades e materialidades de cada produção midiática podem ser vistas como diferentes espécies de “texto”.

Na concepção de Clüver, as produções midiáticas são “textos” que levam uma mensagem ao receptor, portanto não existe uma diferenciação entre as funções de cada texto midiático. O autor também afirma que as convenções quanto à classificação de cada mídia “depende também de contextos, convenções e práticas culturais” (CLÜVER, 2008, p. 10). A partir dessa reflexão, é possível delimitar o porquê de não classificar os mangás de forma igual às histórias em quadrinhos ocidentais: apesar de possuírem diversas semelhanças, diferem na questão cultural. Algumas diferenças que podemos elencar são: o sentido de leitura, a coloração e, principalmente, a

¹⁶ Para mais informações, consultar: <https://www.jbox.com.br/2012/09/12/especial-o-mercado-interno-japones-de-mangas/>. Acessado em: 6 de jul. 2019.

¹⁷ Para mais informações, consultar o artigo dos autores: (DE NÓBREGA; PROCÓPIO, 2017)

contextualização das narrativas, ou seja, os mangás são produzidos para o público japonês, incorporando seus anseios, realidades e sensibilidades.

Outro aspecto relevante é a chamada cultura da mídia, conceito elaborado por Kellner (2001) que propõe pensar as produções midiáticas como um modelo de produção industrial e em massa, visando ao máximo lucro (KELLNER, 2001). Hobsbawm segue uma linha de raciocínio semelhante, pois compreende a produção cultural-midiática como um método industrial necessário para suprir um “público de massa acostumado à diversão ou à arte não como atividade ocasional, mas como fluxo contínuo (...)” (HOBSBAWM, 2013, p. 301).

A produção em massa não é distante do mundo dos mangás. Kinsella (2000) afirma que a indústria de mangás é composta de um oligopólio de cinco grandes editoras, que controlam cerca de 75% do mercado no Japão (no ano de 1993). A autora também salienta que o cenário não é favorável à inserção de novas editoras. As revistas possuem periodicidade variada, podendo ir de semanal a mensal. Em revistas semanais, como a *Shonen Jump*, muitos autores passam por processos criativos bastante severos, possuindo uma relação de trabalho hierarquizada, na qual o editor tem a última palavra sobre o produto final (KINSELLA, 2000). Essa mídia também possui uma grande circulação dentro da sociedade japonesa; devido ao baixo custo de confecção, não é difícil encontrar um mesmo exemplar sendo lido por mais de um indivíduo.

Outra grande característica da indústria de mangás é a separação de conteúdo por gênero e faixa etária. Segundo Luyten:

Podemos notar, na produção atual, segmentos de mercado com uma divisão por faixa etária e sexo: há, portanto, revistas dirigidas para crianças, tanto didáticas como de lazer, para moças e rapazes, cada uma com características próprias. (LUYTEN, 1991, p. 55-56)

Essa divisão proporciona temáticas diferentes para cada grupo de consumidores: por exemplo, obras para garotos geralmente possuem mais ação, já para as garotas o romance passa a ser o foco (GRAVETT, 2006). Entretanto, essa distinção de público não é realizada pelos consumidores; segundo Kinsella:

Em 1994, as donas de casa representavam 18 por cento dos leitores da *Morning*. Em termos de ocupação 47,4 por cento dos leitores da mesma revista adulta eram funcionários da empresa, mais 9,8 por cento eram funcionários públicos de baixo grau, e apenas 4,1 por cento eram profissionais. Durante a década de 1990, a revista de mangás que possuía a reputação por ter atraído o público mais heterogêneo foi a *Jump*, cujos leitores regulares variaram em idade "dos sub- dez anos aos maiores de sessenta anos" (KINSELLA, 2000, p. 49, tradução nossa)¹⁸

A divisão realizada pelas indústrias proporcionou uma “adequação” de temáticas para cada gênero. Além disso, pode também gerar uma pedagogia cultural:

Numa cultura contemporânea dominada pela mídia, os meios dominantes de informação e entretenimento são uma fonte profunda e muitas vezes não percebida de pedagogia cultural: contribuem para nos ensinar como nos comportar e o que pensar e sentir, em que acreditar, o que temer e desejar – e o que não. (KELLNER, 2001, p. 10)

A pedagogia cultural proposta por Kellner não é uma doutrinação midiática, mas sim um “espetáculo para seduzir o público e levá-lo a identificar-se com certas opiniões, atitudes, sentimentos e disposições” (KELLNER, 2001, p. 11). Os mangás possuem o poder de realizar essa pedagogia cultural, se levarmos em consideração a opinião de Ito:

Mangá afeta o comportamento e as tendências sociais, criando *booms* em esportes e hobbies no Japão. O jogo mais popular de hoje é o jogo japonês de "go", e o esporte mais popular é o tênis. Alguns criminosos testemunharam no tribunal que eles têm suas ideias a partir dos mangás. Em 2002, a Associação de Artistas de mangá e os cinco principais editores de mangá concordaram em ter o dia 3 de novembro oficialmente designado "O Dia do Mangá". Mangá é uma das formas mais populares de entretenimento de massa e um agente de socialização no Japão, e continuará a ser assim nos anos vindouros. (ITO, 2005, p. 473, tradução nossa)¹⁹

¹⁸ No original: In 1994, housewives comprised 18 per cent of the readership of *Morning*. In terms of occupation 47.4 per cent of the readers of the same adult magazine were company employees, a further 9.8 per cent were low-grade civil servants, and a mere 4.1 per cent were professionals. During the 1990s the manga magazine reputed to have attracted the most heterogeneous readership was *Jump*, whose regular readers varied in age 'from the under-tens to the oversixties'

¹⁹ No original: Manga affects behavior and social trends by creating booms in sports and hobbies in Japan. The most popular game today is the Japanese game of “go,” and the most popular sport is tennis. Some criminals testified in court that they got their ideas from manga. In 2002, the Association of Manga Artists and the five major manga publishers agreed to have November 3 officially designated “The Manga Day.” Manga is one of the most popular forms of mass entertainment and an agent of socialization in Japan, and will continue to be so in the years to come.

Com essa apresentação, até o momento, entendemos o mangá como uma mídia consolidada dentro do Japão e com uma alta circulação dentro da sociedade. A construção de um capítulo de narrativa passa por uma relação de trabalho entre o autor e um editor, criando assim um ambiente que favorece a produção de materiais que visam ao apelo ao público, com a finalidade de aumentar os ganhos. Apesar de ser um produto tipicamente japonês, o mangá, na atualidade, conseguiu atravessar as barreiras do arquipélago nipônico rumo a diversos outros mercados, abrangendo tanto os asiáticos, como China e Coréia do Sul, quanto os mercados ocidentais, como França, Estados Unidos e Brasil (GRAVETT, 2006) (LUYTEN, 1991).

Entendemos o mangá como um fenômeno de vendas, circulação e, de certa maneira, uma das formas de representação da cultura nipônica. Nesse sentido, como o mangá pode realizar construções históricas? Para iniciar esta resposta, temos de levar em consideração que os quadrinhos/mangás têm um potencial para influenciar o imaginário de determinados períodos históricos através de suas narrativas. Rosenbaum pondera que:

Combinando os discursos narrativo e gráfico, os variados mangás históricos e sua contraparte ocidental, a *graphic novel*, manifestam o poder transcultural suave de uma mídia "global" que tem o potencial de exibir a história de maneiras anteriormente inimagináveis. (ROSENBAUM, 2013, p. 3, tradução nossa)²⁰

As características propostas por Rosenbaum constituem um ponto inicial para nossa reflexão; entretanto, é necessário elaborar melhor nossa proposta. Tessa Morris-Suzuki (2005) desenvolve um pensamento semelhante ao que Rosenbaum propõe, mas, ao mesmo tempo, traz mais substância para a discussão entre mídia e História. Para a autora:

Nossas Visões da história são extraídas de diversas fontes: não apenas das narrativas dos livros de história, mas também de fotografias e romances históricos, a partir de imagens de noticiários, histórias em quadrinhos e, cada vez mais, da mídia eletrônica como a Internet. Desta massa caleidoscópica de fragmentos que fazemos e refazemos padrões de compreensão que explicam as origens e a natureza do mundo em que vivemos. E fazendo isso, definimos e

²⁰ No original: Combining narrative discourse and graphics, the extensive Japanese story manga and its Western counterpart, the *graphic novel*, manifest the transcultural soft power of a 'global' media that has the potential to display history in previously unimagined ways.

redefinimos o lugar que ocupamos nesse mundo. (MORRIS-SUZUKI, 2005, p. 2, tradução nossa)²¹

Morris-Suzuki defende, em seu livro *The Past Within Us* (2005), a influência que as diversas mídias podem ter na formação de conhecimento histórico de um indivíduo. No livro, a ideia preponderante é a de que os textos midiáticos, em alguma proporção, contribuem para a formação de uma “memória” sobre determinado período histórico, fato ou conflito. Essas produções podem apresentar interpretações diferentes, gerando conflitos; como exemplo, a autora cita uma disputa da memória do Japão após a Segunda Guerra Mundial. Em 1996, um grupo de historiadores nacionalistas buscava reorganizar os livros didáticos japoneses com o intuito de retirar o “coitadismo” japonês frente aos crimes de guerra cometidos pelo império japonês durante o conflito. Essa tentativa de silenciar uma reparação nipônica com seus vizinhos não só demonstra esse suporte midiático como campo de batalha historiográfico, mas também o poder dele sobre a sociedade. A autora ressalta que exemplos como esse demarcam uma “dicotomia entre (...) o currículo formal e, por outro lado, o entusiasmo público em massa por essas representações populares de consciência histórica” (MORRIS-SUZUKI, 2005, p. 6, tradução nossa)²².

As reflexões de Morris-Suzuki apontam alguns modos de como analisar essas fontes midiáticas através da perspectiva histórica. Em sua concepção, o interesse para problematizar a mídia está nas “(...) maneiras sutis em que a mídia popular, por seus silêncios, tanto quanto pelo que representa, molda a nossa paisagem imaginativa do passado” (MORRIS-SUZUKI, 2005, p. 17, tradução nossa)²³. Essa visão suscita uma instrumentalização do passado como ferramenta pela mídia. Com isso, pode-se manipular a opinião pública em relação a determinado aspecto do passado.

21 No original: Our Visions of history are drawn from diverse sources: not just from the narratives of history books but also from photographs and historical novels, from newsreel footage, comic books and, increasingly, from electronic media like the Internet. Out of this kaleidoscopic mass of fragments we make and remake patterns of understanding which explain the origins and nature of the world in which we live. And doing this, we define and redefine the place that we occupy in that world.

22 No original: dichotomy between (...) the formal curriculum and, on the other, mass public enthusiasm for these popular representations of historical consciousness.

23 No original: the subtle ways in which popular media, by their silences as much as by what they present, shape our imaginative landscape of the past.

Morris-Suzuki (2005) e Rosenbaum (2013) nos dão um aporte teórico de como o mangá pode ser utilizado para influenciar a opinião pública acerca de questões históricas. Contudo, o relevante nessa questão é como o mangá pode ser esse tipo de instrumento? Nesse ponto, dois autores ponderam características semelhantes. Morris-Suzuki (2005) e Otmazgin (2016) apontam o mangá como uma alternativa ao conteúdo acadêmico. Para eles, a produção acadêmica não consegue permear ou atingir grandes camadas do público; de forma geral, isso possibilita que outros textos (mídias) se tornem fontes de conhecimento histórico.

Além dessa nítida diferença entre o saber adquirido academicamente e o construído por meio da cultura popular, os mangás têm eficácia em passar sua mensagem. Os quadrinhos, de forma geral, consistem em uma mídia que intersecciona texto e imagem em um único texto, tal qual Eisner (2005) já explicara ao cunhar o termo narrativa gráfica. Essa unicidade dos quadrinhos é a chave para compreender o apelo que os mesmos podem exercer em um indivíduo. Elementos como o exagero gráfico, a construção das personagens e a possibilidade de uma leitura mais rápida se comparada a outros aportes como um livro ajudam os quadrinhos a se destacarem como fontes de “saber histórico” (OTMAZGIN, 2016).

A linguagem dos quadrinhos possibilita que as informações sejam decodificadas pelos consumidores de forma rápida; entretanto, o cerne da questão está na forma com que essa mensagem está sendo passada. Suzuki afirma que:

O que importa não é apenas quais lugares e eventos vemos, mas também o ângulo de onde os vemos. (...) Ao apresentar uma cena de um ângulo particular, o hábil escritor de quadrinhos pode posicionar o leitor para que ela ou ele veja eventos de uma certa perspectiva. (MORRIS-SUZUKI, 2005, p. 183, tradução nossa)²⁴

O discurso que permeia a narrativa é o principal fator para utilização dos mangás/quadrinhos como fonte histórica. O autor das narrativas coloca através da mídia sua interpretação acerca dos fatos ou períodos ali representados. Levando em consideração que o artista não tem compromisso com o rigor

²⁴ No original: What matters is not just which places and events we see, but also the angle that we see them from. (...) By presenting a scene from a particular angle, the skillful comic-book writer can position the reader so that she or he sees events from a certain perspective.

histórico, interpretações que possam promover o negacionismo/revisionismo de um consenso historiográfico ou, até mesmo, apresentar fatos distorcidos é uma possibilidade no meio. Em obras que buscam representar alguma personagem ou contexto do passado, esses aspectos são potencializados, pois o autor escolhe o que ressaltar ou silenciar.

Pensando nessas ideias, Otmazgin propõe a utilização de um conceito chamado de “memória banal”, assim definido:

O termo "memória banal" refere-se às práticas comuns, usuais e contínuas pelas quais variedades de memórias são criadas, propagadas e reproduzidas. A palavra "banal" refere-se assim às atividades cotidianas e, portanto, muitas vezes pouco notadas que as pessoas empreendem em suas vidas em curso. Refere-se explicitamente à dinâmica despercebida do envolvimento de agentes sociais produzindo e reproduzindo lembranças. Práticas que possuem influência da memória banal são campos tão diversos como lazer, cultura material, consumo, arquitetura ou cultura popular (música, eventos esportivos, etc.). Muitas atividades relacionadas a esses campos são eficazes precisamente por causa de sua repetição constante e natureza quase subliminar que permeia profundamente na vida cotidiana. (OTMAZGIN, 2016, p. 12, tradução nossa)²⁵

O conceito utilizado pelo autor propõe que produtos de alta circulação e consumo podem gerar uma memória específica embasada pelo texto consumido. Otmazgin também elucida que, de maneira geral, a cultura pop tem potencial para influenciar os indivíduos, pois consegue criar “laços” de identificação e emocionais (OTMAZGIN, 2016, p. 13). Por exemplo, o mangá *One Piece*²⁶, que é produzido desde 1997 e conta com mais de 900 capítulos publicados, é também um dos mangás mais vendidos da história e continua a ser um grande sucesso de vendas. Para manter esse público interessado na

²⁵ No original: The term “banal memory” refers to the ordinary, commonplace, and ongoing practices by which a variety of memories are created, propagated, and reproduced. The word “banal” thus refers to the everyday and thus often little noticed activities that people undertake in their ongoing lives. It explicitly refers to the unnoticed dynamics of the involvement of social agents producing and reproducing remembrances. Practices of banal memory touch upon fields as diverse as leisure, material culture, consumption, architecture, or popular culture (music, sporting events, etc.). Many activities relating to these fields are effective precisely because of their constant repetition and almost subliminal nature that permeates deeply into everyday lives.

²⁶ *One Piece* é um dos mangás de maior longevidade e rentabilidade da *Shonen Jump*. Sendo publicado desde 1997, e desde 2018 é o mangá mais vendido da história com mais de 400 milhões de cópias. A narrativa acompanha a trajetória de Luffy, um jovem em busca de realizar seu sonho de se tornar o rei dos piratas. A obra trata elementos característicos dos *shonen*, tais como amizade, superação e muitas lutas; entretanto também conta com temáticas de grande relevância como racismo, representatividade, xenofobia, desigualdade social etc.

narrativa, diversos motivos podem ser citados e um deles é, sem dúvidas, a formação de laços entre as partes.

Finalizando esta linha de raciocínio, conseguimos compreender que os mangás (a produção midiática, de maneira geral) podem influenciar indivíduos de alguma forma, até mesmo na percepção que se tem sobre o passado. Suzuki e Otmazgin reforçam que esses textos midiáticos influenciam por meio de criação de memórias nos consumidores; entretanto, consideramos que não apenas memórias são criadas. Nossa discordância não exclui a tese dos autores, mas visa acrescentar outra variável: o imaginário.

Segundo Wunenburger, “(...) o imaginário serve para dotar os homens de memória fornecendo-lhes relatos que sintetizam e reconstróem o passado e justificam o presente” (WUNENBURGUER, 2007, p. 63). Quando falamos dos mangás (mídias) criando memórias, visões do passado ou noções de períodos históricos estamos criando imaginários. A memória, em nossa concepção, pode ser compreendida como um subproduto da imaginação.

O imaginário é outra probabilidade a ser criada a partir das mídias, sendo essas uma das principais formadoras de imaginário na atualidade. Já que nossa proposta é analisar o mangá *Vagabond* de Takehiko Inoue e o romance *Musashi* de Eiji Yoshikawa que se propõem a recontar a trajetória de Miyamoto Musashi, famoso espadachim do período Edo, não seriam eles responsáveis por influenciar ou incutir uma memória/imaginário sobre a persona de Musashi e o período Edo nos seus leitores? A partir desse questionamento, iremos elaborar nossa reflexão sobre os conceitos de imaginário e representação, a seguir, com o intuito de dialogar com essas ideias relacionadas aos mangás e a mídia.

1.3 Conceitos e Noções de Imaginário

Antes de iniciar nossa conceituação do termo *imaginário*, é necessário demarcar algumas características. Definir imaginário é bastante complexo, pois a ideia em si é multifacetada. Segundo Faria:

Falar sobre imaginário é uma tarefa delicada, isso porque não existe definitivamente um conceito de imaginário, mas sim noções e abordagens sobre o assunto. Sendo uma palavra popular, têm-se

diferentes ideias do que pode tratar-se o tema, uma vez que o termo aparece em diversos momentos nas mídias em contextos diferentes. (FARIA, 2012, p. 49)

O alerta feito por Mônica Faria, em sua tese de doutorado, aponta que não há uma unanimidade quanto ao conceito ou seu funcionamento. A partir disso, utilizaremos autores e interpretações que corroborem para esta dissertação, ou seja, que possibilitem a análise de nossas fontes (o livro *Musashi* e o mangá *Vagabond*).

Antes de definir o que é imaginário, temos que entender sua premissa de funcionamento. Segundo Pesavento (1995, p. 11), “ (...) no senso comum, o imaginário aparece como algo inventado, fantasioso e, forçosamente, ‘não sério’ (...)”. Porém, o imaginário não remete, somente, ao “fantasioso” ou ao “inventado”, mas também à realidade e ao indivíduo. Segundo Lennon:

A noção do imaginário que é empregado desta forma pode ser amplamente caracterizada como os padrões afetivamente carregados/imagens / formas, por meio do qual experimentamos o mundo, outras pessoas e nós mesmos. (...) Por meio dessas imagens, são revelados os contornos emocionais do mundo do sujeito. (LENNON, 2015, p. 1, tradução nossa)²⁷

Lennon apresenta uma noção básica do funcionamento do imaginário; sua construção dá sentido às experiências individuais ao mesmo tempo que a vivência dá sentido ao mundo imaginal. Contudo, não é uma via de mão única, o imaginário tem potencial para influenciar a realidade. Nas palavras de Silva, “o homem só existe no imaginário” (SILVA, 2012, p. 7). Ruiz complementa o pensamento, afirmando que “antes da racionalidade consciente, existia a imaginação” (RUIZ, 2003, p. 29). Em suma, podemos concluir que:

Sua existência não se reduz a meros subprodutos da racionalidade instrumental, nem a fúteis ou úteis excedentes do mercado de fantasia. A imaginação e o imaginário constituem dimensões antropológicas e sociais que interagem com a racionalidade de forma necessária. Racionalidade e imaginação estão implicadas numa tensão permanente. Não há racionalidade, nem ciência ou tecnologia fora da imaginação, assim como não existe a imaginação fora da dimensão racional. (RUIZ, 2003, p. 32)

²⁷ No original: The notion of the imaginary which is employed in this way may be broadly characterise as the affectively laden patterns/images/forms, by means of wich we experience the world, other people and ourselves. (...) By means of these images the emocional contours of the subject’s world are revealed.

Partindo de um ponto de vista ontológico, compreender os efeitos que o imaginário possui para influenciar o indivíduo é a maneira mais eficaz de explicá-lo, visto que não há exatidão em sua composição (RUIZ, 2003). Compreender o funcionamento do imaginário e da imaginação sobre o ser humano nos permite inferir a forma na qual este indivíduo experimenta o mundo à sua volta e o (re)cria em sua imaginação (LENNON, 2015). A interação entre a racionalidade e a imaginação pode ocorrer de maneiras diversas, o contato com produções midiáticas, por exemplo, pode auxiliar/influenciar na construção de percepções imaginais.

Já afirmamos anteriormente que não há um conceito unânime de imaginário, porém existe uma “conceitualização” recorrente do termo. Sendo esta:

Pode-se pensar, metaforicamente, o imaginário como uma grande nuvem. Nesta nuvem estão contidos pensamentos, teorias, práticas, conhecimentos, imagens, linguagens, fatos, acontecimentos históricos, passado, presente e futuro. Uma grande nuvem formada por tudo o que já foi, o que é e o que virá, formada pelos aprendizados que a humanidade e cada comunidade em particular já teve, composta por tudo o que passou na mídia – filmes, quadrinhos, livros, sons, fofocas, etc. –, formada por heróis e bandidos, por grandes desastres e imensas conquistas. Mitos, sonhos, devaneios, imaginação, tudo isso e muito mais cabe na nuvem do imaginário. Esta nuvem paira sobre os homens de uma mesma formação cultural – seja de uma cidade, Estado, país, continente ou hemisfério – e permite que cada grupo ou pessoa absorva as gotas daquilo com o que foi educado e daquilo com o que se identifica. Da mesma forma, esta nuvem também absorve, em forma de vapor, as criações: as novas idéias, os novos símbolos, que se dão em terra. É um fenômeno ao qual ninguém está imune e do qual todos recebem e para onde enviam informações. (CAPPELLARI, 2007, p. 71-72)

A interpretação proposta por Cappellari em sua tese encontra ressonância na nossa interpretação de imaginário. Barros define o conceito “como um sistema ou universo complexo e interativo que abrange a produção e circulação de imagens visuais, mentais e verbais, incorporando sistemas simbólicos diversificados e atuando na construção de representações diversas” (BARROS, 2007, p. 27). Já Silva (2012) utiliza uma metáfora semelhante, a qual afirma que:

(...) Um reservatório/motor. Reservatório, agrega imagens, sentimentos, lembranças, experiências, visões do real que realizam o imaginado, leituras da vida e, através de um mecanismo individual/grupal, sedimenta um modo de ver, de ser, de agir, de

sentir e de aspirar ao estar no mundo. O imaginário é uma distorção involuntária do vivido que se cristaliza como marca individual ou grupal. Diferente do imaginado projeção irreal que poderá se tornar real, o imaginário emana do real, estrutura-se como ideal e retorna ao real como elemento propulsor. (SILVA, 2012, p. 11-12)

A partir dessas propostas de interpretar o imaginário, podemos balizar a atuação do imaginário em duas frentes distintas: A primeira ocorre através da função de *reservatório*, a qual apreende informações, conceitos e uma gama diversa de sentidos; já a segunda é sua atuação na *realidade*, na qual essas informações presentes na *nuvem* influenciam os indivíduos. Sendo o imaginário um *espaço* que permite diversas informações em suas composições e que essas podem influenciar, em alguma medida, a realidade, como acontece essa relação?

Como um exemplo, podemos citar a forma como as pessoas podem compreender os samurais a partir da leitura de *Vagabond*. O mangá possui sua própria maneira de interpretar os samurais; como vimos anteriormente, a linguagem dos quadrinhos pode definir um ponto de vista pelo qual o leitor enxergará a narrativa. Sendo um guerreiro o protagonista, Miyamoto Musashi, a sua realidade e seus anseios serão o catalisador da narrativa, mas também será o principal filtro daquela *realidade* para o consumidor; podendo, de alguma maneira, influenciá-lo em sua percepção dos samurais.

Aqui pode-se abrir um parêntese quanto à coletividade ou à individualidade do imaginário. Segundo Maffesoli, “imaginário é algo que ultrapassa o indivíduo, que impregna o coletivo ou, ao menos, parte do coletivo” (MAFFESOLI, 2001, p. 76). Seguimos o pensamento do autor, pois, se pensarmos na individualidade do imaginário, seria praticamente impossível que esse pudesse influenciar uma cultura, sociedade ou período. Se essas ideias não circulassem por mais de um indivíduo, não seria possível mapear ou estudar o conceito. Portanto, se formalizarmos uma *hierarquia imaginal*, o coletivo permite aos indivíduos se identificarem com seu imaginário e, a partir dessa aceitação, criar um imaginário individual (RUIZ, 2003) (CAPPELLARI, 2007).

A influência dos textos midiáticos na formação do imaginário é abordada por Maffesoli:

O imaginário é alimentado por tecnologias. A técnica é um fator de estimulação imaginal. Não é por acaso que o termo imaginário encontra tanta repercussão neste momento histórico de intenso desenvolvimento tecnológico, ainda mais nas tecnologias de comunicação, pois o imaginário, enquanto comunhão, é sempre comunicação. Internet é uma tecnologia da interatividade que alimenta e é alimentada por imaginários. (MAFFESOLI, 2001, p. 80)

O autor coloca a relação entre mídia e imaginário de forma dialética: ambos se influenciam. De forma complementar ao proposto por Maffesoli, Silva cunha um termo para essa relação: tecnologias do imaginário. O conceito propõe:

As tecnologias do imaginário são, portanto, dispositivos (elementos de interferência na consciência e nos territórios afetivos aquém e além dela) de produção de mitos, de visões de mundo e de estilos de vida. Mas não são imposições. Na “sociedade do espetáculo”, em que tudo é mediado por tecnologias de contato, por instrumentos de aproximação massiva, as tecnologias do imaginário buscam mais do que a informação: trabalham pela povoação do universo mental como sendo um território de sensações fundamentais. (SILVA, 2012, p. 22)

Para Silva, essas tecnologias do imaginário possuem diversas funções, desde dominação até incutir padrões morais. A mídia assume essa posição devido à eficácia com que sua mensagem consegue ser transmitida para o receptor, pois “a maior parte de nosso imaginário é formada por informações não-científicas que recebemos em experiências cotidianas e dos meios de comunicação” (CAPPELLARI, 2007, p. 88) A permeabilidade e o fácil acesso transformam os textos midiáticos em uma forma de compreensão do poder de influência do imaginário sobre as ações dos indivíduos.

As tecnologias do imaginário “cristalizam no reservatório semântico a superfície da novidade, dando profundidade ao que se apresentou, um dia, como efêmero” (SILVA, 2012, p. 43). Portanto, esses dispositivos podem configurar e (re)estabelecer sentidos no imaginário. Com esse conceito, podemos complementar a discussão estabelecida anteriormente, pois, se antes os autores trabalhavam com a noção da mídia como influenciadora na construção de uma memória histórica, ela também pode ajudar na criação de imaginários acerca de temas diversos.

A partir desta discussão, conseguimos demonstrar a relevância do imaginário para o estudo de mídias. Neste momento, limitamo-nos à definição e a algumas características gerais do conceito; porém, a discussão e a

problematização quanto à análise de nossas fontes ainda não estão concluídas. O intuito deste capítulo é apresentar alguns conceitos-chaves para nossa dissertação, essas discussões serão retomadas ao longo dos demais capítulos.

2 Bushido e Samurais: A Construção do Imaginário Guerreiro

2.1 Os Primeiros Samurais e os Contos de Guerra

Os guerreiros samurais podem ser considerados um dos “símbolos do Japão” (SAKURAI, 2016). Esses guerreiros, atualmente, possuem uma imagem cristalizada no imaginário popular, tendo como um dos principais mananciais de formação os textos midiáticos. Em um cenário hipotético, se perguntarmos para alguém o que é um samurai, provavelmente, obteremos respostas similares. Samurais são guerreiros que exalam lealdade, humildade, coragem, forte senso de justiça, carregam consigo uma katana (“tradicional” espada japonesa) e, acima de tudo, seguem um código moral rigoroso, conhecido como Bushido, o Caminho do Guerreiro.

Serão os samurais indivíduos semelhantes, em algum grau, às contrapartes presentes no imaginário? Buscando responder esse questionamento, iremos levantar um histórico dos samurais — sem adentrar em muitos detalhes na história do Japão — e verificar como se iniciou a cristalização de um arquétipo desses indivíduos no imaginário. Após essa discussão, será apresentada uma breve análise de como os textos midiáticos abordam os samurais, quais aspectos são destacados e quais são suprimidos? Como o Ocidente interpreta esses guerreiros?

Primeiramente, começaremos respondendo a uma pergunta aparentemente simples: o que é um samurai? Para adquirir o título de samurai, um indivíduo deve estar sob o serviço de algum senhor, ou seja, se a pessoa é um espadachim/guerreiro, porém não serve a nenhum senhor, ele não é um samurai. O título, em sua origem, era utilizado para denominar serviços de qualquer natureza e, posteriormente, adquiriram o caráter marcial/militar. Segundo Turnbull:

Notou-se anteriormente que o serviço militar envolveu o dever de guarda na capital, bem como o serviço nas fronteiras, e é a partir desta outra forma de reunião que a palavra "samurai" surgiu. Ele vem do verbo japonês clássico *saburau* (servir), seu substantivo derivado sendo *saburai* ou *samurai*. O uso mais antiquado do termo parece datar do século oitavo, mas não tem nenhum contexto militar, e refere-se simplesmente aos empregados domésticos que realizavam o cuidado de idosos. A noção de serviço, gradualmente, veio a abranger uma dimensão militar, e no século X lemos sobre guerreiros

provinciais indo para a capital para servir como 'samurai' (...). (TURNBULL, 1996, p. 16-17, tradução nossa)²⁸

Com essa análise etimológica da palavra samurai e seu conceito agregado, podemos iniciar um histórico desses indivíduos. Antes de obterem a utilização do título pelo qual ficaram conhecidos, os guerreiros japoneses tiveram uma origem ligada a conflitos fronteiriços e interioranos. Para definir um recorte temporal do início do processo de ascensão dos guerreiros ao poder, não se pode deixar de reconhecer a relevância do grande período de reformas que aconteceu durante o século VII. O século da reforma, como ficou conhecido, era um projeto da coroa japonesa para centralizar o poder, grosso modo, na figura do representante divino na terra²⁹, ou seja, o Imperador.

A tentativa de centralização de poder não obtém êxito: ao invés de concentrar os poderes na mão do imperador, as reformas possibilitaram a divisão do poder entre grandes proprietários de terra. Esses senhores de origens distintas (templos budistas, nobres, membros da família real) passaram a confrontar-se pela terra. As incessantes disputas possibilitaram a formação de grupos de indivíduos especializados no combate, conhecidos por Tsuwamonos³⁰ (RIZO, 1999) ou Bushi³¹ (FRIDAY, 2012).

Os Tsuwamonos, em pouco tempo, aumentaram seu escopo de influência e poder. O primeiro marco dessa ascensão é a revolta de Taira no Masakado, em 939, na qual o líder guerreiro conquista dez províncias imperiais e se autoproclama Imperador do Japão em carta aberta à corte. Com a declaração de insurreição, a corte decide organizar uma expedição punitiva contra Masakado, porém outros líderes guerreiros organizaram-se e atacaram o rebelde sem a necessidade de auxílio das forças governamentais.

²⁸ No original: It was noted earlier that military service involved guard duty in the capital as well as service on the frontiers, and it is from this other form of muster that the word 'samurai' arose. It comes from the classical Japanese verb *saburau* (to serve), its noun-derivative being *saburai* or *samurai*. The earliest use of the term appears to date from the eighth century, but has no military context, and refers simply to domestic servants who had the care of elderly people. The notion of service gradually came to encompass a military dimension, and by the tenth century we read of provincial warriors going to the capital to serve as 'samurai' (...).

²⁹ Os imperadores do Japão eram considerados descendentes da deusa do Sol, Amaterasu Omikami. Portanto, criou-se o mito para legitimar o governo do clã Yamato sobre o arquipélago nipônico (SAKURAI, 2016).

³⁰ É um substantivo japonês designado para definir indivíduos que se sustentavam por meio de afazeres militares, sendo especificamente recrutados fora dos exércitos imperiais.

³¹ Outro substantivo utilizado para se referir aos guerreiros da época. Pode ser traduzido como guerreiro num sentido mais geral.

Após a revolta de Masakado, esses grupos guerreiros serão indissociáveis dos acontecimentos ao longo da História do Japão. Essas forças militares começam a ser incorporadas pelos nobres da corte como peças para resolverem conflitos e outras questões, visto que muitas intrigas palacianas anteriormente eram resolvidas ‘por debaixo dos panos’ sem necessidade de grande alarde. Entretanto, com a disponibilidade de samurais como recursos militares, não tardaria para que eles fossem utilizados em combate por seus senhores.

Dentro desses grupos de guerreiros, dois clãs passam a receber grande destaque: os clãs Minamoto e Taira. Segundo Friday (2012), esses clãs obtiveram grande notoriedade por serem descendentes de ramos da família real. Por meio dessa descendência, eram capazes de galgarem “laços” de lealdade com atores relevantes no cenário político, tais como o clã Fujiwara e nobres da capital. Minamotos e Tairas, por volta dos séculos XI e XII, estiveram presentes em diversos acontecimentos da história japonesa.

Na segunda metade do século XII, mais precisamente nos anos de 1156 (Hogen) e 1159 (Heiji), ocorrem duas tentativas de golpes militares na capital Kyoto³². Nesses conflitos, os samurais tomam o “protagonismo” desses atos, levando diversos guerreiros a lutarem nas ruas da capital. Sobre esses eventos, Goble os resume da seguinte forma:

(...) em 1156 uma disputa sucessória eclodiu entre o imperador reinante, Go-Shirakawa, e seu meio-irmão, o imperador aposentado Sutoku. Sutoku e seu conselheiro, Fujiwara Yorinaga, mobilizaram tropas comandadas por Minamoto Tameyoshi que foram recebidas por forças leais ao imperador Go-Shirakawa e lideradas por Taira Kiyomori e o filho de Tameyoshi, Yoshitomo. Após uma breve, mas sangrenta rodada de luta (mais tarde conhecida como o Incidente de Hōgen, de acordo com a era do calendário em que ocorreu), o lado de Go-Shirakawa prevaleceu. Na sequência, Kiyomori colheu a parte do leão das recompensas, para desgosto de Yoshitomo, que até tinha sido obrigado a executar seu pai e a maioria de seus irmãos, que eram leais a Sutoku. O ressentimento de Yoshitomo aumentou, eclodindo três anos depois, quando ele e Kiyomori mais uma vez usaram Kyoto como um campo de batalha no que ficou conhecido como o Incidente de Heiji (novamente de acordo com a era do calendário). Desta vez, no entanto, os guerreiros lutaram sua própria autoridade, sem a permissão de seus mestres civis. (GOBLE, 2012, p. 190, tradução nossa)³³

³² Para mais detalhes acerca dos eventos, consultar (RIZO, 1999).

³³ No original: (...) in 1156 a succession dispute broke out between the reigning emperor, Go-Shirakawa, and his half-brother, the retired emperor Sutoku. Sutoku and his adviser, Fujiwara Yorinaga, mobilized troops commanded by Minamoto Tameyoshi that were met by forces loyal

Esses eventos também consolidaram um novo tipo de ação para resolução dos problemas políticos da capital. A utilização dos samurais (principalmente os Minamotos e os Tairas) gerou casos de violência sem precedentes, dentro da capital Kyoto. A força dos guerreiros, a partir desses eventos, passa a ser entrelaçada à política palaciana (GOBLE, 2012).

Após o incidente de 1159, o clã Taira consegue levar membros ao alto escalão da nobreza. Taira na Kiyomori (líder do clã) foi crucial para essa consolidação de poder; segundo Goble:

(...)tornou-se um novo interessado na política aristocrática central existente, e construiu o mesmo tipo de patrocínio e redes familiares aos autocratas de Quioto: Ele obteve governos provinciais para si e para os apoiadores, adquiriu direitos à terra provinciais, laços de casamento construídos com a família imperial (imperador Antoku era seu neto), e parece ter visto novas oportunidades de riqueza do comércio exterior. (GOBLE, 2012, p. 191, tradução nossa)³⁴

As ações de Kiyomori elevaram o clã Taira de um grupo de guerreiros para indivíduos com poder de decisão dentro da política. Como apontado por Goble (2012) e Rizo (1999), o combate que ocorreu no incidente Heiji de 1159 marcou o início da rivalidade entre os clãs Minamoto e Taira. O ápice da disputa entre os clãs é a Guerra Genpei (1180-1185)³⁵, que consagra a vitória de Minamoto no Yoritomo³⁶ sobre seus adversários Taira. Possuindo força

to Emperor Go-Shirakawa and led by Taira Kiyomori and Tameyoshi's son Yoshitomo. Following a brief but bloody round of fighting (later known as the Hōgen Incident, after the calendar era in which it occurred), Go-Shirakawa's side prevailed. In the aftermath, Kiyomori reaped the lion's share of the rewards, much to the chagrin of Yoshitomo, who had even been compelled to execute his father and most of his brothers, who were loyal to Sutoku. Yoshitomo's resentment festered, erupting three years later when he and Kiyomori once more used Kyoto as a battleground in what became known as the Heiji Incident (again after the calendar era). This time, however, warriors fought under their own authority, without the permission of their civil masters.

³⁴ No original: (...) he became a new stakeholder in the existing central aristocratic polity, and he built the same type of patronage and family networks familiar to Kyoto power brokers: He obtained provincial governorships for himself and supporters, acquired provincial land rights, built marriage ties to the imperial family (Emperor Antoku was his grandson), and seems to have seen new opportunities for wealth from overseas trade.

³⁵ Conflito que fechou o período Heian. Este embate foi a válvula de escape para os atritos entre os clãs Taira e Minamoto. O estopim para o confronto foi o clã Taira forçar a sucessão imperial em favor de um imperador com sangue Heike. O concorrente ao trono fez um chamado por aliados prontamente respondido pelos Genji. O conflito também foi o responsável por possibilitar a ascensão dos samurais de fato ao poder no Japão; portanto, em algumas nomenclaturas, pode ser referido como revolução.

³⁶ Importante membro do clã Minamoto durante a Guerra Genpei (1180-1185). Foi o responsável por organizar as tropas de seu clã para a vitória sobre os Taira. Orquestrou as mortes de seus parentes Yoshinaka e Yoshitsune para se tornar o primeiro Xogum.

militar incontestável, o líder Minamoto cria o primeiro Xogunato do Japão. O Kamakura Bakufu (1192-1333) torna-se responsável pelo governo dos aspectos políticos e sociais dentro do arquipélago. O Imperador continua a governar da capital, porém só detém poder sobre os assuntos sagrados.

Essa breve exposição teve o intuito de apresentar a rápida ascensão dos samurais; partindo de guerreiros camponeses até um grupo com poder militar e político. A partir da Guerra Genpei, é possível compreender os samurais dentro do contexto militar e da construção de um imaginário ligado aos mesmos. Primeiramente, é relevante a análise de como os guerreiros se portavam em combate durante esse conflito. Nos primórdios, surgiu a imagem do cavaleiro arqueiro, que foi predominante por muitos anos, exemplificada pela figura 2:



Figura 2: Representações de guerreiros montados

Fonte: <http://warfarehistorian.blogspot.com/2014/09/genpei-war-of-1180-1185-minamoto-taira.html> Acessado em: 25/01/2019

Nessa imagem, é possível perceber que toda a indumentária privilegia a arquearia em detrimento da utilização de outros armamentos. Essa imagem pode provocar estranheza se considerarmos as representações dos samurais na cultura *pop*, porém Turnbull nos alerta que:

Para a mente moderna, o conceito do samurai e sua espada são quase inseparáveis. A espada adquiriu um simbolismo quase religioso - quase místico - e é empunhada de uma forma que muitas vezes parece ser uma combinação de habilidade sobre-humana e perfeição tecnológica. Mas nessa época as tradições a serem associadas à espada japonesa estavam apenas se desenvolvendo, assim como as técnicas de luta com espadas. Há apenas um incidente no Heike Monogatari que implica combate de espadas enquanto ainda montado, quando dois camaradas se apoiam enquanto lideram um ataque na fortaleza Taira de Ichi-no-tani em 1184(...) (TURNBULL, 1996, p. 27, tradução nossa)³⁷

Com base na imagem (figura 2), iremos abordar como os samurais se portavam em combate durante o período Heian (794-1185). A armadura utilizada pelos guerreiros do período (*O-Yoroi*) era bastante adequada para os combates montados, porém tornava-se uma desvantagem em combate desmontado, tendo em vista seu peso, que era de 30 quilos (FRIDAY, 2004) (TURNBULL, 1996). Essas armaduras também denotam o aspecto “elitista” desse estilo de combate. Segundo Friday, a produção de um conjunto da armadura poderia demorar em torno de 265 dias e seu valor poderia atingir patamares muito maiores que os vencimentos de trabalhadores comuns (FRIDAY, 2004, p. 94).

A utilização pelos samurais da arquearia montada pode ser explicada por alguns motivos. O primeiro deles por ser o “ápice” da tecnologia militar do período (FRIDAY, 2012) e o segundo por estar ligado, não só à proficiência marcial, mas ao *status* agregado à prática. Friday destaca esse primeiro motivo, frisando que:

(...) a simples verdade de que lutar a cavalo, particularmente com arcos e flechas, exigia habilidades complexas que levavam anos de treinamento e prática para dominar. Não era prático tentar desenvolver cavaleiros a partir de recrutas camponeses de curto prazo (FRIDAY, 2012, p. 181)³⁸.

³⁷No original: To the modern mind the concept of the samurai and his sword are almost inseparable. The sword has acquired a quasi-religious - almost mystical - symbolism and is wielded in a way that often appears to be a combination of superhuman skill and technological perfection. But at this time the traditions to be associated with the Japanese sword were just developing, as were the techniques of sword fighting. There is only one incident in Heike Monogatari which implies sword combat while still mounted, when two comrades support each other as they lead an assault on the Taira fortress of Ichi-no-tani in 1184(...).

³⁸No original: (...) the simple truth that fighting from horseback, particularly with bows and arrows, demanded complex skills that required years of training and practice to master. It was just not practical to attempt to develop cavalymen from short-term peasant conscripts

A segunda motivação pode ser inferida a partir de dois aspectos: I - A criação e a manutenção de cavalos de guerra não poderiam ser arcadas pelo campesinato conscrito nos exércitos imperiais; entretanto, membros da nobreza possuíam verbas para se utilizar dos equinos. II - O arco e flecha, na era Heian, era um símbolo cerimonial e espiritual; portanto, como forma de se destacarem em combate, a arquearia montada ou o Caminho do Arco e Cavalo (*Kyûba no Michi*) tornaram-se essenciais para a compreensão dos samurais desse período.

A Guerra Genpei foi importante para iniciar uma construção de imaginário sobre os samurais, uma vez que muitos aspectos elaborados sobre personagens, batalhas e armamentos desse conflito são basilares para a cristalização de aspectos conhecidos posteriormente e na atualidade. A principal fonte para a construção desse imaginário são os chamados *gunkimonos*. Os *gunkimonos* (Contos de Guerra, em tradução livre) podem ser compreendidos como um gênero literário, o qual apresenta em seu conteúdo releituras/imaginações de histórias de guerreiros e batalhas épicas sendo embasadas em fatos. Esse gênero literário possuía o enfoque em proporcionar boas narrativas em detrimento de acuidade factual. Além do texto escrito, os contos de guerra também eram declamados por contadores de estórias acompanhados de seu *biwa* (instrumento de cordas) (VARLEY, 1994).

Os *gunkimonos* são relevantes fontes para a compreensão dos primeiros samurais; porém, devem ser utilizados com cautela. Segundo Turnbull:

A natureza de elite dos samurais é um fator muito importante a ser lembrado ao usar os relatos do período para estudar a guerra samurai, porque eles foram escritos para um público aristocrático que desejava ler os atos de sua própria casta, e de preferência seus próprios ancestrais familiares. Por essa razão, o *gunkimono* tem que ser tratado com alguma reserva como um registro histórico, e deve ser colocado contra as contas mais sóbrias registradas em diários judiciais ou crônicas oficiais. Por exemplo, os soldados que acompanhavam os samurais são frequentemente ignorados (...) (TURNBULL, 1996, p. 20, tradução nossa)³⁹

³⁹ No original: The elite nature of the samurai is a very important factor to remember when using the accounts of the period to study samurai warfare, because they were written for an aristocratic public who wished to read of the deeds of their own class, and preferably their own family's ancestors. For this reason the *gunkimono* have to be treated with some reservation as a historical record, and must be set against the more sober accounts recorded in court diaries or official chronicles. For example, the foot soldiers who accompanied the samurai are frequently ignored (...)

Tal qual Turnbull, Friday também destaca o caráter literário destas fontes:

(...) o início do período medieval, assim imaginado, é mais épico do que na época, decorrente não das façanhas de campo de batalha dos próprios bushi, mas da imaginação tardia de literatos e jograis que os recontaram. Tal nostalgia criativa encontrou sua expressão mais eloquente nas páginas do *Hōgen*, *Heiji* e *Heike monogatari*, que eram, até muito recentemente, as principais fontes para estudos da cultura bushi primitiva. (FRIDAY, 2004, p. 137, tradução nossa)⁴⁰

Os contos de guerra foram de grande ajuda para compreender a cultura guerreira, além de serem relevantes fontes para o estudo desses primeiros samurais. Como pontuado por Friday (2004) e Turnbull (1996), devem ser fontes analisadas com muita cautela, visto que são resultados oriundos da literatura. Entretanto, para análise de imaginário, os *gunkimonos* são um manancial relevante. Para explicitar algumas características dos samurais nessas narrativas, utilizaremos o *Heike Monogatari*, que narra os eventos da Guerra Genpei, com grande enfoque nos combates, além de ser a narrativa mais proeminente do gênero.

Para exemplificar como o *Heike Monogatari* define uma cultura e ética guerreira, pode-se citar o exemplo de dois personagens: Minamoto Yoshitsune e Tomoe Gozen. Ambos são proeminentes em batalha, realizando grandes feitos em meio aos conflitos, além de apresentarem características morais e psicológicas que corroboram sua persona, tais como: lealdade, coragem, tenacidade, dentre outras características.

Friday (2004) realça que no cerne desta relação entre guerreiros está a honra e sua contraparte, a vergonha. Se Yoshitsune e Tomoe ganham notoriedade por seus feitos, é devido às atitudes consideradas honradas, já outros personagens que não apresentam “virtudes” de um *bushi* caem em vergonha e desonra, não só para eles, mas também para toda a sua linhagem. Um exemplo dessa dualidade acontece com Yoshitsune durante a Batalha de Yashima (1184), quando, em meio ao combate, o samurai acidentalmente deixa seu arco cair no mar; em um átimo, o guerreiro se põe em perigo para

⁴⁰ No original: the early medieval period thus envisioned is more epic than epoch, arising not from the battlefield exploits of the *bushi* themselves, but from the imaginations of later litterateurs and *jongleurs* who recounted them. Such creative nostalgia found its most eloquent expression on the pages of the *Hōgen*, *Heiji* and *Heike monogatari*, which were, until very recently, the principal sources for studies of early *bushi* culture.

recuperá-lo. Ao ser indagado por seus companheiros sobre o porquê dessa atitude, Yoshitsune prontamente responde que, se os inimigos se apoderassem de seu arco, poderiam transformá-lo em um ser fraco, pois sua arma poderia ser considerada “fraca” em comparação à utilizada por seu tio, Tanetomo, no passado (TURNBULL, 2008).

Uma das marcas desse sistema dual entre honra e vergonha são os combates singulares. Essas práticas são ligadas ao ato do *nanori* (ato de se autoanunciar), em que um *bushi* falaria seu nome, seu clã e seus feitos em busca de um oponente digno no campo de batalha (FRIDAY, 2004). A prática do combate singular é bastante minimizada por Friday (2004): o autor coloca em cheque a generalização dessa prática. Porém, estes detalhes ajudam a cristalizar um imaginário em torno desse grupo de indivíduos. Nas palavras de Turnbull, os *gunkimonos*:

(...) são, no entanto, inestimáveis para a luz que lançam sobre valores e crenças samurais, e em particular os ideais que os samurais estimavam sobre como eles devem se comportar em ação. Grande parte da descrição está preocupada com o samurai agindo como um guerreiro solitário, individual e aristocrático, cujos atos corajosos em combate único contribuem para a vitória geral. (TURNBULL, 2008, p. 31, tradução nossa)⁴¹

Os contos de guerra, em nossa interpretação, demonstram uma primeira forma de cristalização de um imaginário guerreiro no Japão. O conteúdo dessas narrativas consegue extrapolar o meio escrito, podendo ser adaptada para formas cantadas por menestrelis, possibilitando a expansão de seu alcance em relação ao público consumidor. Esses materiais não são exclusivos do período Heian, segundo Paul Varley (1994), esse gênero literário estende-se até o início do século XVII. Nosso intuito não é expandir a discussão em torno dos *gunkimonos*, mas sim demonstrar o seu potencial para construção de imaginários.

Após a Guerra Genpei, o clã Minamoto emerge vitorioso e dá início ao Xogunato (*Bakufu*) Kamakura. Com o *Bakufu* Kamakura, é criado um governo que privilegia esse nascente estamento guerreiro em detrimento das demais

⁴¹ No original: They are, however, invaluable for the light they shed on samurai values and beliefs, and in particular the ideals the samurai cherished about how they should behave in action. Much of the description is concerned with the samurai acting as an individual and aristocratic lone warrior, whose brave deeds in single combat contribute to the overall victory.

camadas populares. A partir dessa nova forma de poder, os samurais conseguem estabelecer um longo período de dominação, apesar de enfrentarem alguns percalços, tais como as invasões mongóis do século XIII⁴² e a Guerra Onin do século XV⁴³. Em todo o período da Idade Média no Japão, tem-se três Xogunatos: o Kamakura (1192-1333), o Ashikaga (1336-1573) e o Tokugawa (1603-1868).

Como o enfoque desta pesquisa é a construção e a identificação de um imaginário em torno dos samurais, não iremos nos estender por todo o período ou historiografia acerca dos Xogunatos. Em nossa análise, o período de governo do clã Tokugawa apresenta uma gama de fatores que irá proporcionar a cristalização de muitos aspectos imaginários ligados aos samurais, devido à situação *suis generis*, a qual esses indivíduos passaram a enfrentar. Com isso, iremos contextualizar esse período, definir o novo cotidiano da casta guerreira e expor quais elementos, em nossa análise, contribuem para o guerreiro *ideal*, com o qual temos familiaridade a partir dos textos midiáticos.

2.2 O Período Tokugawa e a Inflexão da Casta Guerreira

Para definir qual a relevância do período Tokugawa para a casta samurai, é necessário entender o contexto antes e durante o período. Como dito anteriormente, após a ascensão do Xogunato, os guerreiros passam a ser o grupo dominante no arquipélago, sendo o Xogum a autoridade dos assuntos “mundanos” (política, economia, relações internacionais, etc.) e o imperador, recluso em seu palácio, tem sua influência reduzida aos poderes “espirituais” (ritualísticos).

⁴² Foram invasões empreendidas por Kublai Khan, na época governante da China. Ocorreram duas invasões: a primeira em 1274 e a segunda em 1281. As campanhas foram necessárias para o desenvolvimento militar dos samurais, pois, durante os embates com os oponentes do além-mar, notou-se a grande disparidade de técnica, estratégias e equipamento entre os exércitos. A primeira empreitada fracassa devido a diversos fatores, tais como falta de recursos, perda de contingente e uma tempestade que destruiu grande parte da frota invasora. Já durante a segunda campanha, os exércitos mongóis e japoneses estavam equilibrados devido a preparações do arquipélago frente a uma possibilidade de uma nova invasão. Com o avanço truncado, a frota mongol foi, supostamente, atingida por um tufão que a destruiu. Esses ventos divinos (Kamikaze) selaram o resultado das aspirações de Kublai.

⁴³ Conflito que deu origem ao período de guerra civil (Sengoku Jidai). O confronto entre os clãs Hosokawa e Yamana ocorreu devido a problemas de sucessão do Xogunato Ashikaga, que permitiu as disputas militares entre os clãs. Durante a Guerra Onin, eclodiram diversos conflitos de menor escala pelo Japão.

Após o conflito entre Tairas e Minamotos, os samurais enfrentariam diversas experiências militares. Dessas, a Guerra Onin merece destaque, não pelo fato em si, mas pelas suas reverberações pelo Japão. Sobre a Guerra Onin, George Sansom fala o seguinte:

O período do final do século XV até o final do século XVI é conhecido pelos historiadores japoneses como Sengoku Jidai, a era do país em guerra. A guerra de fato, em uma região ou outra, continuou com muito pouca pausa ao longo do século XV, mas a partir da eclosão da Guerra de Onin (1467) tornou-se, por assim dizer, endêmica e em poucos anos não havia uma província no Japão livre da rivalidade armada de barões territoriais (daimiôs) ou senhores da “igreja” (templos). Mais uma vez, como no final do período Kamakura, o país foi mergulhado em uma luta pela redistribuição do poder feudal; mas desta vez era para ser decisivo e final. (SANSOM, 1938, p. 394, tradução nossa)⁴⁴

O *Sengoku Jidai*⁴⁵ é um período marcado pela falta de um poder centralizador, o Xogunato Ashikaga e o poder imperial não possuíam poder político ou militar para enfrentar os daimiôs. A guerra passa a ser parte integrante da realidade japonesa, ou seja, os samurais passam a ser ainda mais relevantes dentro da estrutura social. Esse período pode ser interpretado como a “era de ouro” dos guerreiros, não só pela realidade que os cercava, mas também pelo desenvolvimento técnico dos armamentos, o emprego de novas táticas de combate (armas de fogo são utilizadas em uma batalha, de forma eficiente e funcional nesse período) e a possibilidade de ascensão social entre os guerreiros, ou seja, um *ashigaru*⁴⁶ poderia se tornar um samurai se demonstrasse capacidade (Toyotomi Hideyoshi, um dos unificadores, torna-se o maior exemplo acerca dessa mobilidade social).

O *Sengoku Jidai* entrou no seu declínio a partir das ações de três unificadores: Oda Nobunaga (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi (1537-1598) e Tokugawa Ieyasu (1543-1616). Sobre esse processo de reunificação, é

⁴⁴ No original: The period from the close of the 15th to the close of the 16th century is known to Japanese historians as *Sengoku Jidai*, the age of the country at war. Warfare indeed, in one region or another, had continued with very little pause throughout the 15th century, but from the outbreak of the Onin War (1467) it had become, as it were, endemic and within a few years there was not a province in Japan free from the armed rivalry of territorial barons or lords of church. Once more, as at the close of the Kamakura period, the country was plunged into a struggle for the redistribution of the feudal power; but this time it was to be decisive and final.

⁴⁵ Neste trabalho, será utilizado somente o nome do período em japonês. Em outras bibliografias, o termo aparece traduzido como período dos estados em guerra/estados combatentes (Period of Warring States).

⁴⁶ Pode ser traduzido como pés leves; pode ser entendido como uma infantaria leve amplamente utilizada durante o Sengoku Jidai. Sua composição era advinda de camponeses.

necessário frisar algumas questões. A primeira delas é que mesmo sem o poder de fato, o poder imperial ainda era bastante necessário para a delegação de títulos e legitimação de poder. Como já citado, os imperadores japoneses obtinham sua legitimação através do preceito de serem descendentes de Amaterasu Omikami (Deusa do Sol) e, por isso, eram considerados deuses vivos — esse pensamento mítico só foi derrubado com o fim da Segunda Guerra Mundial (BENEDICT, 2006).

A partir dos esforços desses daimiôs, o Japão voltou a ser unificado sob a égide do clã Tokugawa após a vitória na Batalha de Sekigahara (1600). Sekigahara marca o fim do período de guerras e o início do terceiro e último Xogunato do Japão, que conseguirá manter o arquipélago em paz por aproximadamente 200 anos. Entretanto, a paz proporcionará uma grande inflexão e incerteza para os guerreiros samurais.

Como forma de organizar a estrutura social, foram implantadas medidas que visavam controlar muitos aspectos da sociedade nos mais diversos escopos. Segundo Sansom:

Depois de Sekigahara, o primeiro cuidado de Ieyasu era aumentar e consolidar seu fortalecimento militar a tal ponto que mesmo as casas guerreiras mais poderosas em combinação não ousariam desafiá-lo. Esta superioridade que ele foi capaz de alcançar, graças ao seu imenso prestígio, “revertendo” os domínios de seus inimigos derrotados e recompensando seus vassallos confiáveis, os Fudai daimiôs, com feudos em posições estratégicas onde eles poderiam manter a vigilância e guarda sobre os daimiôs não alinhados, os Tozama ou senhores externos. (SANSOM, 1963, p. 3, tradução nossa)⁴⁷

Esta dualidade entre *Fudai* e *Tozama* é o centro da relação Xogum e daimiôs. Os clãs de confiança dos Tokugawa obtinham feudos em lugares estratégicos, com a finalidade de fiscalizar e denunciar qualquer atividade suspeita de outros clãs aos agentes do Xogunato. Outra forma de controle sobre os clãs era o fator econômico, os quais eram selecionados para tarefas que impossibilitassem um aumento de ganhos ou recursos militares. Essas

⁴⁷ No original: After Sekigahara, Ieyasu's first care was to increase and consolidate his military strength to such a degree that even the most powerful warrior houses in combination would not dare to challenge him. This superiority he was able to attain, thanks to his immense prestige, by escheating the domains of his vanquished enemies and rewarding his trusted vassals, the Fudai daimyos, with fiefs in strategic positions where they could keep watch and ward upon the uncommitted daimyos, the Tozama or Outside Lords.

tarefas poderiam ser variadas e possuíam o intuito de enfraquecer os concorrentes (SAMSON, 1963, p. 20).

Outra prática para limitar os daimiôs era o sistema de reféns. Segundo Henshall:

A prática de Hideyoshi, de manter as famílias de daimiôs potencialmente problemáticos, reféns foi estendida por Tokugawa em um sistema conhecido como *sankin kotai* (atendimento alternativo). Com apenas algumas exceções, isso obrigou cada daimiô alternadamente a passar um ano em Edo e um ano em seu domínio, enquanto sua família permaneceu permanentemente em Edo. A grande despesa envolvida na manutenção de uma residência em Edo, bem como em seus domínios, e em prosseguir a Edo regularmente com o número necessário de retentores, também ajudou a evitar que o daimiô acumulasse muito poder financeiro. Na verdade, consumiu cerca de metade de sua renda ou mais. Eles também foram obrigados a viajar não apenas em datas específicas, mas também em rotas específicas, que sempre foram guardadas por tropas de xogunato. (HENSHALL, 1999, p. 52, tradução nossa)⁴⁸

A divisão entre os leais e os não leais ao clã Tokugawa também se estendeu aos samurais de menor “grau”, segundo Gainty

(...) aqueles samurais sem sorte o suficiente para ter servido daimiô que foram privados de terra e status (e, em alguns casos, a vida) tornou-se conhecido como *rōnin*, ou “homens de onda”, indicando seu status flutuante na ordem de Tokugawa. Desta forma, todos os daimiô e todos os samurais foram definidos de acordo com sua relação com a casa tokugawa (GAINTY, 2012, p. 346, tradução nossa)⁴⁹

Em suma, a filosofia de governo do período Tokugawa é bastante centralizadora, controladora e calcada em ideias da doutrina Confucionista. A doutrina Confucionista embasava o *modus operandi* das ações xogunais, a divisão da sociedade em estamentos — quase não possuindo dinamicidade dentro da sociedade (conforme apresentado na figura 3) —, a subserviência ao

⁴⁸ No original: Hideyoshi's practice of keeping the families of potentially troublesome *daimyo* hostage was extended by the Tokugawa into a system known as *sankin kotai* (alternate attendance). With just a few exceptions, this obliged each *daimyo* alternately to spend a year in Edo and a year in his domain, while his family remained permanently in Edo. The great expense involved in maintaining a residence in Edo as well as in their domain, and in proceeding to and from Edo on a regular basis with the requisite number of retainers, also helped prevent the *daimyo* from accumulating too much financial power. In fact, it consumed around half their income or more. They were also obliged to travel not only on specific dates but also along specific routes, which were always guarded by shogunate troops.

⁴⁹ No original: (...) those samurai unlucky enough to have served daimyo who were deprived of land and status (and, in some cases, life) became known as *rōnin*, or “wave men,” indicating their free-floating status in the Tokugawa order. In this way, all daimyo and all samurai were defined according to their relationship to the Tokugawa house

Xogum e assim por diante (HENSHALL, 1999). Gainty explica como essa sociedade funcionaria:

Como já observado, os samurais podem ser descritos com precisão como uma "classe" hereditária somente após o estabelecimento das medidas do regime de Tokugawa para estabilizar a sociedade. Foi adotado um antigo sistema confucionista de ordem social que dividiu praticamente toda a população nas quatro castas: shi (senhores), nō (agricultores), kō (artesãos) e shō (comerciantes). O pensamento confucionista clássico colocou o maior valor sobre os membros da sociedade que interpretaram e entenderam a ordem social adequada. (GAINTY, 2012, p. 347, tradução nossa)⁵⁰

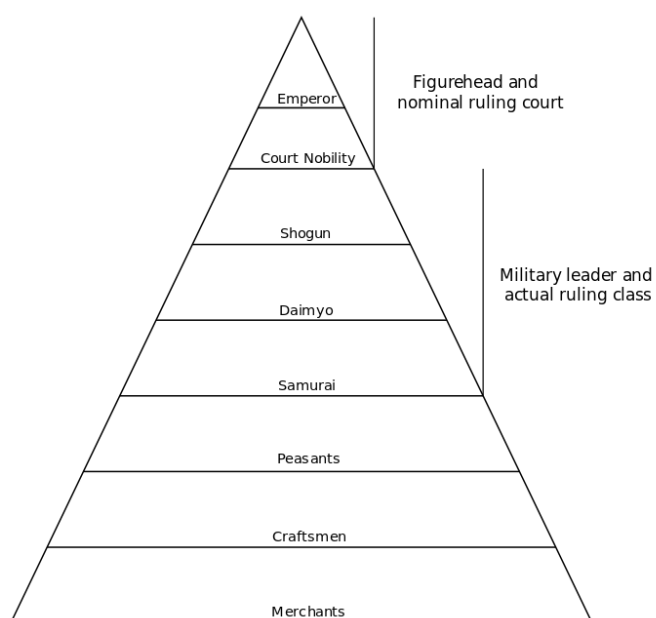


Figura 3: Pirâmide da sociedade durante o período Tokugawa

Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/05/Edo_social_structure.svg/1024px-Edo_social_structure.svg.png Acessado em: 05/02/19

Para que essa ordem não fosse comprometida, também ocorreu o fechamento do país para estrangeiros em 1639 (*saoku*), o Cristianismo foi perseguido e suprimido, e a presença de estrangeiros passou a não ser bem

⁵⁰ No original: As already noted, the samurai can be accurately described as a hereditary “class” only after establishment of the measures of the Tokugawa regime to stabilize society. An ancient Confucian system of social order was adopted that divided virtually all of the population into the four classes: *shi* (gentlemen), *nō* (farmers), *kō* (artisans), and *shō* (merchants). Classical Confucian thought placed the highest value on those members of society who interpreted and understood the proper social order.

vista pelo regime⁵¹. Esse ato visava manter a organicidade social sem ser atrapalhada por elementos externos. Este isolacionismo torna-se um elemento central do período Tokugawa e também será de grande relevância para analisar nossas fontes.

Códigos de conduta também foram redigidos visando trazer um manual de comportamento para os estamentos sociais e o que cada um deles deveria fazer para a sociedade, desde os membros da corte até o campesinato e moradores citadinos. Desses, o que mais se destaca é o referente aos samurais, denominado de *Buke Shohatto* (código ou normas da casta samurai). Nele seriam reguladas as ações da casta guerreira; as injunções se mantêm praticamente inalteradas e sempre são reafirmadas pelos novos Xoguns (SANSOM, 1963). Acerca desse código:

No tempo do segundo *shogun* Hidetada, que permanece no cargo de 1605 a 1623 (...), o *bakufu* baixa um código militar de 13 artigos intitulado de *Buke Shohatto* (Código ou Normas da Classe Samurai). Em princípio, trata-se de um código para os samurais, regulando sua conduta, mas na prática visa proibir ou restringir qualquer atividade de *daimyô* ou samurai considerada perigosa ao regime, tais como alianças entre barões feudais por meio do casamento e construção ou ampliação de fortalezas. (YAMASHIRO, 1993, p. 186)

A visão dessa regulamentação proposta por Yamashiro é relevante para compreender o aspecto de projeto político dentro da estrutura de poder dos Tokugawa. Porém, um olhar mais criterioso sobre o conteúdo destas injunções pode nos apresentar algumas características essenciais para a compreensão do samurai naqueles tempos. George Sansom, em seu livro *A History of Japan 1615-1867*, traz uma versão resumida das treze injunções, e alguns conteúdos desses artigos devem ser explicitados.

As injunções que merecem destaque correspondem aos números: 1 - O estudo da literatura e das artes militares deve ser seguido lado a lado; 2 - Alcoolismo e comportamentos imorais devem ser evitados; 10 - Todas as vestimentas e ornamentos devem estar apropriados ao *status* do usuário e não ser extravagante nas cores e padrões; 12 - Todos os samurais, em todos os feudos, devem viver uma vida pautada na frugalidade (SANSOM, 1963, p. 7-8).

⁵¹ A presença estrangeira não foi totalmente expulsa, só foi controlada. No porto de Dejima, em Nagasaki, eram permitidas as ancoragens de navios europeus, com destaque para os holandeses e chineses.

O conteúdo das injunções apresentado nos itens acima elucida uma grande preocupação com a regulação do modo de vida, principalmente nos aspectos morais e éticos do samurai. Esses aspectos serão essenciais para construir uma nova identidade para os samurais durante os períodos de paz, sendo expressos em livros escritos por filósofos dentro da própria casta que buscavam sentido em servir seu senhor de outras formas sem ser exclusivamente a militar. O conteúdo desses livros manuais será abordado, porém é necessária uma reflexão acerca da vida dos samurais.

A princípio, desde a ascensão do Xogunato de Kamakura até o início do domínio de Ieyasu, os samurais *per se* eram guerreiros sendo empregados em funções militares, fosse na guerra, fosse no cotidiano. Porém, após o confronto em Sekigahara, os conflitos tornaram-se apenas lembranças de uma era de ouro para os guerreiros. O período Sengoku gerou muitos conflitos, permitindo que diversos samurais pudessem angariar crescimento no *status* social. Esse ato ficou conhecido como *gekokujo* (segundo Gainty (2012), “aqueles de baixo conquistando aqueles acima”) sendo o maior exemplo o de Hideyoshi Toyotomi, que saiu das fileiras dos *ashigaru* e terminou como *kanpaku* (um cargo de grande relevância na corte).

Com o fim da unificação, veio a caça às espadas de Hideyoshi de 1588 que, além de buscar um controle social e não permitir outras insurgências, “legitimava”, de certa forma, o uso da força única e exclusivamente para os samurais. Com o fim da Batalha de Sekigahara (1600), veio outro grande problema social para os guerreiros: o desemprego. Quando um samurai perde, seu senhor, torna-se um *ronin*⁵², um desonrado e considerado um “pária” sem espaço na sociedade idealizada do período Edo.

O processo de organização do estado feudal teve uma sequência infeliz, na contradição interna que foi revelada pelo problema dos *Ronin*, o samurai desempregado. O problema começou com a distinção feita por Hideyoshi entre o soldado e o fazendeiro, uma distinção que impediu os soldados de viver em aldeias. (...) Uma causa mais imediata, no entanto, foi a redução ou abolição dos feudos dos antagonistas de Ieyasu. Uma vez que o *ronin* criado assim não tem como regra nenhum apego local, eles não levantaram nenhum problema urgente até depois da batalha de Sekigahara, porque enquanto as guerras continuassem eles poderiam seguir seu

⁵² Termo, em tradução livre, pode ser entendido como “homem das ondas” ou um vagante, andarilho etc. *Ronin* é utilizado para se referir ao samurai que perdeu seu mestre ou não segue um.

chamado. Mas depois de Sekigahara o problema se tornou agudo, uma vez que a abolição ou redução de feudos e a transferência de daimiôs agora ocorreram em grande escala. Diz-se que o número de soldados expulsos, ou privados de mestrado, chegou a 500.000. (SANSOM, 1963, p. 32, tradução nossa)⁵³

O número de soldados desempregados, segundo Sansom, pode ter chegado perto de 500.000. Se levarmos em conta que os samurais correspondiam, dentro da sociedade, a uma fração entre 1/10 ou 1/12 (SANSOM, 1963, p. 29) ou 7% (YAMASHIRO, 1993, p. 185), o número é significativo. Seguido o conflito de 1600, o Japão só presenciará mais dois confrontos de grandes proporções: a campanha de Osaka (1614-1615)⁵⁴ e a Rebelião em Shimabara (1637-1638)⁵⁵. Após esses dois confrontos, a grande paz perdura no arquipélago devido aos méritos dos primeiros Xoguns e seu enorme controle social. Os *ronins* tiveram que se adaptar às novas condições de vida e procurar novas maneiras de viver:

(...) durante o período da chamada grande paz (*taihei*) do regime Tokugawa, os *rônin* continuam a existir (...). Alguns se empregam como guarda-costas (*yôjimbô*) de algum comerciante rico, outros como mestre-escola, (ensina a ler e escrever), com base no seu preparo, pois todo samurai que se preza tem alguma cultura ou, ainda, como treinador de *jujutsu* ou *kenjutsu* (esgrima). (...) Outros percorrem o país, promovendo lutas de *jujutsu* ou esgrima, desafiando academias existentes em muitas cidades, a fim de se aperfeiçoar na arte da cultura física. (...) Neste caso, o samurai recebe pagamento em dinheiro, como um artífice e não pelo domínio da terra e seus lavradores. É pois um samurai decadente, completamente diferente daquele de antanho. (YAMASHIRO, 1993, p. 210)

⁵³ No original: The process of organizing the feudal state had an unfortunate sequel, na internal contradiction which was revealed by the problem of the Ronin, the unemployeed samurai. The problem began with the distinction made by Hideyoshi between the soldier and the farmer, a distinction which debarred the soldiers from living in the villages. (...) A more immediate cause, however, was the reduction or abolition of the fiefs of Ieyasu's antagonists. Since the ronin thus created has as rule no local attachment, they raised no urgent problem until after the battle of Sekigahara, because so long as the wars continued they could follow their calling. But after Sekigahara the problem become acute, since the abolition or reduction of fiefs and the transfer of daimyos now took place on a large scale. The number of soldiers expelled, or otherwise deprived of masters livelihood, is said to have reached 500,000.

⁵⁴ Dividida em duas campanhas, a de inverno e a de verão, foi o embate entre Toyotomi Hideyori e as forças do Xogunato Tokugawa. Ao fim da campanha, Hideyori é morto pondo fim à disputa dos clãs e consolidando, ainda mais, o domínio do novo regime.

⁵⁵ Foi uma revolta de católicos, liderada por Amakusa Shiro, também obteve apoio de ronins e descontentes com o governo Tokugawa. Foi a última grande turbulência que ocorreu pós-unificação com Hideyoshi, consolidando a grande paz. A Revolta foi suprimida por forças Tokugawa com apoio de alguns navios holandeses.

Esses *ronins*, além de representarem o desemprego de indivíduos que ganhavam a vida por meio da guerra, também denotam duas questões. A primeira é que os samurais não eram uma casta homogênea, existem samurais de alto poder financeiro e social e outros que são apenas uma “caricatura” do samurai presente no imaginário. Como não havia fluidez social, essas relações não se alteravam ou até decaíam com o passar dos anos. Isso podia ser visto na casta dos mercadores que possuíam mais poder financeiro e que, apesar de não serem superiores aos guerreiros, detinham muitas benesses que antes eram exclusivas aos guerreiros como, por exemplo, portar uma espada (GAINTY, 2012).

A segunda característica é que, a partir desse momento, a guerra não poderia ser mais a função primária desses indivíduos. Segundo Sakurai (2016, p. 116), “a vida dos samurais se resumia a manter seu *status* vivendo às custas dos estipêndios recebidos e à espera de qualquer requisição de seus serviços.”. Muitos dos samurais tiveram de trocar a espada pelo pincel, tornando-se burocratas, coletores de impostos, conselheiros econômicos, dentre outras funções a serviço de seus senhores (GAINTY, 2012). Entretanto, segundo Henshall:

Estes homens que ocupavam a primeira classe na ordem social estavam profundamente envergonhados por sua vida quase parasitária. Eles aproveitaram a menor chance de ação real para provar seu valor, e eles foram a limites quase absurdos para justificar sua existência. Como resultado bastante irônico, foi durante esta era do samurai redundante que algumas das expressões mais claras do ideal samurai, *bushido* ('caminho do guerreiro'), iriam emergir. (HENSHALL, 1999, p. 57, tradução nossa)⁵⁶

Como já exposto na citação de Henshall, durante o período Tokugawa, existiram diversos escritos sobre o Bushido e como ele poderia ser interpretado e seguido pelos guerreiros. Portanto, para compreender os efeitos que a paz duradoura no Japão exerceu sobre os guerreiros, é de suma importância analisar o Bushido. Em tradução livre, pode ser entendido como o caminho do guerreiro (Bushi- guerreiro, Do- caminho), que seria uma espécie de código de

⁵⁶ No original: These men who occupied the top class in the social order were acutely embarrassed by their almost parasitic life. They seized the least chance for real action to prove their valour, and they went to almost absurd lengths to justify their existence. As a rather ironic result, it was during this age of the redundant samurai that some of the clearest expressions of the samurai ideal, *bushido* ('way of the warrior'), were to emerge.

honra que os samurais seguiam. Uma das primeiras vezes que se tem uma certa demonstração sobre o que poderia ser esse caminho é o já citado Heike Monogatari, que são relatos dos feitos de grandes guerreiros, como Minamoto no Yoshitsune, Tomoe Gozen e Minamoto no Yoshinaka. Essas narrativas foram, muito provavelmente, uma das fundações do que viria a ser a “ética e moral guerreira nos períodos de paz”.

Apesar de os samurais estarem presentes por anos na história do Japão, o período Edo/Tokugawa é de grande importância para a construção do guerreiro japonês presente no imaginário. Nas palavras de Gainty:

Talvez o ponto mais importante na criação da lenda samurai, e na codificação dos samurais na história japonesa, foi o período Tokugawa. O período moderno testemunhou uma mudança paradoxal: Como os samurais foram codificados como uma elite e casta social exclusiva, seu papel como fornecedores de violência, aparentemente sua *raison d'être*, foi dramaticamente reduzido por um xogunato cauteloso com a rebelião. Com essas mudanças veio um novo florescimento do pensamento samurai, no qual os samurais começaram a questionar e redefinir seus papéis sociais à luz de mudanças na política, economia e cultura. Uma população não samurai cada vez mais alfabetizada e estável em ambas as cidades e no campo se envolveu ainda mais diretamente na criação e consumo do ideal samurai através da literatura, drama, imagens e outros meios de comunicação. (GAINTY, 2012, p. 344, tradução nossa)⁵⁷

A conjectura do Xogunato permitiu que fosse engendrada uma nova visão quanto aos samurais, tanto dos próprios quanto das demais camadas sociais. Como vimos no capítulo anterior, o imaginário é formado e moldado por meio da dualidade entre realidade e imaginação. A partir do momento em que os guerreiros passam a vivenciar outro cotidiano, sua concepção do mundo e de si são transformadas. Como subproduto desta transformação do imaginário, produções culturais e artísticas começam a surgir, trazendo consigo a valorização do passado guerreiro. Sobre essas produções:

⁵⁷ No original: Perhaps the most important point in the creation of the samurai legend, and in the codification of the samurai in Japanese history, was the Tokugawa period. The early modern period witnessed a paradoxical shift: As the samurai were codified as an elite and exclusive social class, their role as purveyors of violence— seemingly their *raison d'être*—was dramatically curtailed by a rebellion-wary shogunate. With these changes came a new flourishing of samurai thought, within which samurai began to question and redefine their social roles in light of shifts in politics, economics, and culture. An increasingly literate and stable nonsamurai population in both cities and countryside engaged even more directly in the creation and consumption of the samurai ideal through literature, drama, images, and other media.

Uma tendência final importante na criação da identidade samurai no Japão Tokugawa foi a produção de histórias, imagens e outras versões de samurais. De bem antes do período tokugawa, cantos cegos (*biwa hōshi*) e outros artistas recitaram, cantaram ou realizaram histórias de guerreiros famosos para consumo público. À medida que a publicação crescia na produção e no impacto durante o período tokugawa e o sucesso da economia mercante levou a uma população cada vez mais alfabetizada comum, obras de ficção sobre heróis samurais do passado distante e recente foram produzidas para um público ansioso. (GAINTY, 2012, p. 352, tradução nossa)⁵⁸

A partir dessas reflexões, iremos analisar alguns desses elementos⁵⁹ que auxiliaram na construção deste imaginário. Nossos escopos de análise serão dois: o incidente de Ako, também conhecido como a vingança do 47 *Ronins* de Ako, alguns livros escritos por guerreiros durante este período e, por último, algumas produções artísticas. Os dois primeiros elementos são essenciais para compreender elementos que “formam” o Bushido e como eles foram apropriados para o imaginário. O terceiro item, além de apresentar elementos que corroboram a cristalização da ideia do Bushido, também demonstram como textos midiáticos, com alto apelo popular, possibilitam que essas ideias se propaguem com mais eficiência.

2.3 Reflexões acerca do Caminho do Guerreiro e a Construção do Samurai Ideal

2.3.1 Os “Pilares” do Caminho do Guerreiro: Os 47 *Ronins* de Ako e A Filosofia Samurai

⁵⁸ No original: A final important trend in the creation of samurai identity in Tokugawa Japan was the production of stories, images, and other versions of samurai. From well before the Tokugawa period, blind chanters (*biwa hōshi*) and other entertainers recited, sang, or performed famous warrior stories for public consumption. As publishing grew in output and impact during the Tokugawa period and the success of the merchant economy led to an increasingly literate commoner population, works of fiction about samurai heroes from the distant and recent past were produced for an eager audience.

⁵⁹ Estes elementos não são os únicos. Por exemplo, temos o Shinsengumi, grupo criado nos anos finais do Xogunato Tokugawa, que tinha como objetivo defender o Xogunato. Suas ações foram mais presentes nos anos de transição para a Restauração Meiji, portanto não analisaremos o grupo e suas ações. Seus feitos foram reinterpretados em diversos textos midiáticos, utilizando-os como bastão da honra guerreira. Para mais informações, consultar a dissertação de FEIJÓ (2013).

Um dos primeiros a se debruçar sobre a escrita da filosofia do caminho do guerreiro é Yamaga Soko⁶⁰ (1622-1685), um *ronin* que também foi, supostamente, professor de um dos membros dos 47 *Ronins* de Ako, caso que será abordado em seguida. Os escritos de Yamaga ainda são escassos para o Ocidente, já que suas obras não foram traduzidas para o inglês e só se encontram em japonês. Segundo Henshall:

Yamaga foi talvez o primeiro a ver o bushido como uma filosofia abrangente. Em seus diversos escritos, ele ressaltou aspectos dela, como lealdade e autodisciplina, bem como a importância do aprendizado e do cultivo das artes e do desenvolvimento completo de todo o homem. Conhecer o papel da vida e saber conduzir adequadamente as relações com os outros, estão particularmente delimitados. Mas ele também fez uma nota defensiva em sua justificativa da aparente falta de utilidade funcional do samurai para a sociedade da época. Yamaga argumentou que a liberdade do samurai de ocupação propriamente dita permitiu que ele se concentrasse em aperfeiçoar sua virtude moral e, assim, servir de modelo para o resto da sociedade, disciplinando os imperfeitos, se necessário. (HENSHALL, 1999, p. 57-58, tradução nossa)⁶¹

De acordo com Henshall, a obra de Yamaga busca trazer algumas respostas acerca da vida dos samurais durante a paz. Já nesses escritos aparece o apelo às questões morais e éticas, muito provavelmente inspiradas nas injunções do *Buke Shohatto*; porém, o conceito moral advindo dessas ideologias é diferente do conceito presente no Ocidente. Por exemplo, as noções de moral para o Confucionismo eram buscar agir da melhor maneira possível visando ao bem-estar e ao funcionamento da sociedade, nunca no aspecto individual. Talvez a maior influência dos escritos de Soko tenha sido nas ações que acarretaram a ação dos 47 *Ronins*.

⁶⁰ Foi um filósofo do período Tokugawa. Conhecido por ser um dos primeiros a idealizar o samurai como um modelo de aspectos éticos e morais. Seus pensamentos influenciaram a ação dos 47 *Ronins* de Ako, assim como a discussão acerca da função do guerreiro na grande paz.

⁶¹ No original: Yamaga was perhaps the first to see *bushido* as a comprehensive philosophy. In his various writings he stressed aspects of it such as loyalty and self-discipline, as well as the importance of learning and cultivation of the arts and the rounded development of the whole man. Knowing one's role in life, and knowing how to properly conduct relations with others, are particularly stressed. But he also struck a defensive note in his justification of the samurai's apparent lack of functional usefulness to the society of the day. Yamaga argued that the samurai's freedom from occupation proper allowed him to concentrate on perfecting his moral virtue and thus to serve as a model for the rest of society, disciplining the imperfect if necessary.

A narrativa de vingança dos 47 *Ronins* de Ako é bem difundida no Japão, assim como no Ocidente, possuindo peças de teatro, livros, filmes e diversas representações na mídia⁶². Sobre o acontecimento:

Embora seja difícil encontrar pontos comuns de referência que possam ser usados para uma ampla comparação do pensamento guerreiro antes de 1868, o Incidente de Akō de 1703 é um evento que muitas vezes serve como um fulcro para tentativas de escavar uma ética guerreira japonesa. Este evento é frequentemente mencionado em discussões sobre ética e comportamento samurai, e influenciou o discurso *bushidō* moderno de pelo menos 1901, quando Inoue Tetsujirō descreveu os retentores leais de Akō como a manifestação de *bushidō*. O Incidente de Akō tornou-se uma das fontes mais populares para narrativas samurais em meados do século XVIII e de Meiji em diante foi incorporada em reavaliações relacionadas a *bushidō* que o postulou como o evento-chave na história dos guerreiros japoneses. (BENESCH, 2014, p. 22, tradução nossa)⁶³

A narrativa tem início no começo do século XVIII, envolvendo o daimiô de Ako, Naganori Asano, e o mestre de cerimônias do Xogunato, Yoshinaka Kira. O feudo de Ako deveria realizar preparativos para receber um séquito da capital (Edo), porém, Kira e Asano desentendem-se e o senhor do feudo ataca o mestre de cerimônias com sua *wakizashi* (espada curta), ferindo-o e gerando um grave incidente contra a autoridade do Xogum. Após o acontecido, Asano é sentenciado a cometer o seppuku (forma de suicídio típica dos samurais, na qual, com uma adaga, o guerreiro cortava seu ventre.). Com a morte do senhor feudal de Ako, o feudo foi confiscado pelo Bakufu (Xogunato), deixando assim os antigos samurais desempregados, tornando-os *ronins*.

O líder desse grupo, Oishi, decide, então, que eles deviam dar continuidade à vontade de seu mestre, vingando-o e matando Kira. Para tanto, os *ronins* dispersam-se e levaram vidas falsas por dois anos para não levantar suspeitas quanto ao plano da vendeta. Passado esse tempo (1702), o grupo reúne-se e ataca a residência do alvo à noite, pegando os inimigos de surpresa.

⁶² As representações midiáticas dos feitos dos ronins são diversas. Abarcando peças de teatro Kabuki, óperas, Cinema e literatura. Recentemente, também recebeu uma adaptação cinematográfica ocidental, denominada *47 Ronin*, de 2013.

⁶³ No original: While it is difficult to find common points of reference that could be used for a broad comparison of warrior thought before 1868, the Akō Incident of 1703 is one event that often serves as a fulcrum for attempts to excavate a Japanese warrior ethic. This event is frequently mentioned in discussions of samurai ethics and behaviour, and has influenced modern *bushidō* discourse from at least 1901, when Inoue Tetsujirō described the loyal retainers of Akō as the manifestation of *bushidō*. The Akō Incident became one of the most popular sources for samurai narratives by the mid-eighteenth century and from Meiji onward was incorporated into *bushidō*-related reassessments that posited it as the key event in Japanese warrior history.

Ao final da batalha, Oishi leva a cabeça do antigo mestre de cerimônias para o túmulo de seu senhor, consumando assim a vingança. Contudo, a estória conta que o grupo se dirige às autoridades após a ação e relata seus feitos já esperando serem punidos; todos os *ronins* são condenados a realizar o seppuku e cumprem a sentença sem titubear.

A narrativa dos quarenta e sete tornou-se um grande símbolo das ideias pregadas pelo Bushido. A abnegação do grupo que, em vez de seguir em frente com suas vidas, preferiram dedicá-las à vingança e consumir a vontade de seu mestre sem medir as consequências tornou-os mártires dentro do período. Oishi, como líder e mentor do plano, foi adepto dos ensinamentos de Yamaga Soko, principalmente o de “dever acima de tudo”. Sobre o incidente:

Poucos incidentes na história japonesa geraram mais peças, livros e impressões do que a vingança dos Quarenta e Sete Rōnin. Para alguns dos cidadãos do século XVIII de Edo que assistiram encantados à medida que a história se desenrolava, o famoso Rōnin de Ako eram os guerreiros finais, cuja vingança pela morte de seu mestre estabeleceu o padrão para o comportamento samurai. Mas quando o ato realmente aconteceu, chocou o Japão contemporâneo ao perceber que alguns samurais levaram Bushidō muito a sério, de fato. (TURNBULL, 2008, p. 221, tradução nossa)⁶⁴

Entretanto, Oleg Benesch (2014) propõe outra interpretação acerca dos acontecimentos que envolvem a narrativa dos 47 *Ronins*. O autor inicia sua interpretação ponderando que “A falta de informações confiáveis sobre os eventos complica as tentativas de situar o caso Akō no quadro histórico do pensamento e comportamento samurai” (BENESCH, 2014, p. 23, tradução nossa)⁶⁵. Como primeiro argumento, ele afirma que a ação dos *ronins* é única dentro do levantamento que ele realizou, sendo o único caso no qual os ex-samurais vingaram a morte de seu senhor (BENESCH, 2014). Outro argumento é o próprio mote para a ação de Oishi e seus companheiros. No incidente, o mestre dos *ronins* é quem agride Kira, portanto, foi condenado pela autoridade

⁶⁴ No original: Few incidents in Japanese history have spawned more plays, books, and prints than the revenge of the Forty-Seven Rōnin. To some of the eighteenth-century play-going citizens of Edo who watched enthralled as the story unfolded, the famous Forty-Seven Rōnin of Ako were the ultimate warriors, whose revenge for the death of their master set the standard for samurai behavior. But when the act actually happened, it had shocked contemporary Japan to realize that some samurai took bushidō very seriously indeed.

⁶⁵ No original: The lack of reliable information regarding the events that transpired complicates attempts to situate the Akō affair in the historical framework of samurai thought and behaviour

xogunal à morte. Tal ato por si, na opinião de Benesch (2014), não justificaria a ação de vendeta.

Além da unicidade da vingança dos 47, sua repercussão também denota a ausência de um Bushido tal qual apresentado em textos midiáticos, ou seja, um código moral e ético único e amplamente conhecido pelos samurais. Os debatedores do fato utilizam-se de elementos da moral confuciana, sendo eles em sua maioria neo-confucianos (BENESCH, 2014). Para o autor, essa característica está presente nos comentários realizados pelos debatedores:

A acusação de que as críticas confucionistas aos samurais de akō não eram relevantes tipicamente assume a existência de uma norma ética separada e amplamente aceita que era mais adequada para julgar o comportamento samurai. Promotores modernos do bushidō frequentemente afirmam que a vingança estava de acordo com a ética samurai na época, mas há poucos comentários não-confucionistas sobreviventes. Isso se deve, em parte, à proibição do governo de publicações sobre o incidente, embora o número de comentários confucionistas revele suas limitações. Um fator mais fundamental foi que não havia uma "maneira amplamente aceita do samurai" que pudesse servir plausivelmente como um quadro avaliador alternativo. (BENESCH, 2014, p. 26, tradução nossa)⁶⁶

Portanto, é errôneo pensar que pudesse existir, de fato, um sistema que fosse compartilhado pelos samurais que visasse policiar suas práticas. A não existência de um Bushido atenua a necessidade de apropriação da narrativa dos 47 *Ronins* para tentar suplantar a existência de uma moral guerreira unificada; entretanto, já vimos que isso não se verifica na historiografia. Essa ausência no plano da realidade influenciará na construção desse código no plano do imaginário.

A influência da ação do grupo de Oishi, ainda hoje, é bastante referenciada pela sociedade japonesa. Todos os anos, muitos japoneses dirigem-se ao templo de Sengakuji, perto de Tóquio, prestam homenagem e reverências às ações dos *ronins* (conforme apresentado na figura 4). Mesmo sem poder considerar o acontecimento como algo totalmente factual, é inegável sua influência na construção do imaginário que cerca as

⁶⁶ No original: The charge that Confucian criticism of the Akō samurai was not relevant typically assumes the existence of a separate, widely accepted ethical norm that was more suitable for judging samurai behaviour. Modern promoters of *bushidō* often contend that the vendetta was in keeping with samurai ethics at the time, but there are few surviving non-Confucian commentaries. This is due partially to the government ban on publications about the incident, although the number of Confucian commentaries reveals its limitations. A more fundamental factor was that there was no widely accepted 'way of the samurai' that could plausibly serve as an alternative evaluative framework.

representações dos samurais e sua capacidade de ter ressonâncias no Japão atual e no resto do mundo.



Figura 4: Templo de Sengakuji e as representações dos 47 *ronins*
Fonte: https://zoomingjapan.com/photos/wiki/ronin/47-ronin-of-ako_02.jpg
Acessado em: 09/02/19

Averiguadas as reverberações do pensamento de Yamaga Soko e da vingança de Oichi e seus comparsas, seguiremos para a análise de outros filósofos da época. Um dos pensadores mais conhecidos acerca da filosofia samurai e das reflexões sobre o caminho do guerreiro é Miyamoto Musashi (1584-1645). A trajetória de Musashi é formalizada devido ao livro homônimo de Eiji Yoshikawa, publicado durante a década de 1930, no jornal *Asahi Shimbun*, periódico de maior circulação no Japão, naquela época. O romance de Eiji conseguiu um enorme sucesso no Japão, logo mais também ganhou espaço no Ocidente.

Shinmen Takezo, nome de nascença de Musashi, foi um filho de samurai com nome de Shinmen Munisai, o qual é descrito como hábil guerreiro e um pequeno senhor de terras na província de Harima. Por estar presente em meio à presença de guerreiros, o jovem “foi criado num lar que dava grande ênfase às artes marciais e é muito provável que tenha começado a tomar lições de seu pai já nesta tenra idade.” (WILSON, 2017, p. 35). Porém, o que levou o

guerreiro a ser reconhecido foi seu estilo de vida como errante durante a maioria de sua existência.

Como já foi exposto anteriormente, muitos guerreiros tiveram de procurar outros modos de vida sem ser viver às custas do trabalho de camponeses. No caso de Musashi, ele tornou-se um *Shugyosha*⁶⁷, ou seja, um guerreiro peregrino que buscava testar suas habilidades na arte da espada em busca de reconhecimento e, quem sabe, um emprego sob um senhor. Segundo o próprio, “desde jovem tive forte inclinação para seguir o Caminho da arte de guerrear e, aos 13 anos, travei meu primeiro duelo, derrotando meu oponente, Arima Kihei (...).” (MIYAMOTO, 2010, p. 18). Durante sua trajetória, enfrentou diversos oponentes, desde os grandes espadachins da escola Yoshioka, em Kyoto, até seu duelo com Sasaki Kojiro na ilha de Ganryujima. Ainda segundo o próprio Musashi, ele se envolveu em 60 embates.

Somente perto do fim de sua vida, dedicou-se à escrita de um livro que abrangeria toda a sua vivência e erudição, com a finalidade de formar uma base teórica para sua escola de *kenjutsu*, a escola Nitten Ichi. A obra foi denominada de *Gorin no Sho* (traduzida para o português como Livro dos Cinco Anéis.), sendo composta por 5 capítulos, quais sejam: Terra, Água, Fogo, Vento e Vazio, respectivamente, o título dos capítulos. Além de fazer referência aos elementos da natureza, retira inspiração dos Pagodes de cinco andares que buscam simbolizar esses elementos e sua interdependência. (WILSON, 2017, p. 159)

Antes de iniciar sua escrita, Musashi frisa “Para escrever este livro, não vou me orientar pelas leis de Buda nem pelos ensinamentos de Confúcio.” (MIYAMOTO, 2010, p. 19). Aqui vemos uma tentativa do autor de manter somente sua vivência como norteadora de seus pensamentos; porém, o estudo feito por William Scott mostra o contrário. Segundo o autor:

Entretanto, não é insensato supor que Musashi tenha mantido seus olhos bem abertos durante toda sua vida e não tenha rejeitado nada que estivesse ao seu alcance. Mas mesmo não tendo “professores” no seu caminho, ele certamente não estava imune a influências de determinados mestres de sua admiração, tampouco teria rejeitado

⁶⁷ Termo utilizado para designar guerreiros que estão em jornada para autoaperfeiçoamento. Não confundir com *ronin*, pois os samurais sem mestre são vistos de forma pejorativa, já um *shugyosha*, não (WILSON, 2017).

proposições sobre arte marcial que pareciam razoáveis para ele e que assim se comprovaram. (WILSON, 2017, p. 237-238)

Para embasar sua teoria, William Scott realiza comparações de algumas passagens do *Gorin no sho* com obras de outros autores. Através dessa análise, pode-se notar certa semelhança dos estratagemas militares propostos por Musashi e os presentes na *Arte da Guerra*, de Sun Tzu⁶⁸, visto que, para William, não seria improvável o espadachim ter contato com o clássico chinês. Outro grande influenciador seria o monge zen budista Soho Takuan, o qual acredita-se ter sido um grande amigo de Musashi, então seria bastante plausível que o espadachim tenha aprendido e refletido com as ideias do monge. Abordando o conteúdo do livro em si:

No primeiro capítulo de seu livro “Terra”, Musashi faz um breve resumo do conteúdo de cada capítulo. “Terra”, ele diz, é um esboço do Caminho das Artes Marciais e de seu próprio estilo. “Água” contém os princípios da esgrima. “Fogo” diz respeito à vitória ou derrota numa batalha. “Vento” é sobre outras artes marciais e seus vários estilos. E o capítulo “Vácuo” é escrito de modo que os leitores “possam naturalmente encontrar o Caminho da Verdade”. (WILSON, 2017, p. 159)

O conteúdo do livro é voltado à luta entre espadachins e como os estratagemas poderiam ser aplicados tanto para o combate singular quanto para o combate entre exércitos. Na visão de Musashi, o bom guerreiro conseguiria discernir e aplicar esses conceitos em ambas as ocasiões. Este conteúdo estende-se por três capítulos (Água, Fogo e Vento), entretanto, nos capítulos restantes, é possível notar reflexões voltadas a uma estruturação de dever guerreiro, sendo relevantes assim sua reflexão.

No capítulo da Terra, notam-se influências confucionistas em sua redação, principalmente na divisão social em quatro castas, tendo os guerreiros como uma casta superior às demais. Partindo desse pressuposto, o samurai deveria “treinar corpo e mente de tal forma que o guerreiro esteja apto a enfrentar qualquer situação que possa surgir em sua vida.” (MIYAMOTO, 2010, p. 23). Musashi também discorre um pouco sobre a metodologia que um aluno de *kenjutsu* deveria abordar neste material, sendo a metodologia pautada no caminho de autoaperfeiçoamento, disciplina e árduo treinamento, não só

⁶⁸ A *Arte da Guerra* escrito por Sun Tzu é um tratado militar que apresenta diversos estratagemas e reflexões sobre a guerra.

visando simplesmente seguir os escritos, mas também absorvê-los e interiorizá-los na busca por tornar-se um espadachim melhor. Na visão da filosofia musashiana, esse seria o “verdadeiro caminho da espada”, em contraste aos que eram utilizados na época, os quais só visavam ao entretenimento e ao lucro⁶⁹. A crítica social não se limita ao âmbito marcial, pois pode-se interpretar suas críticas também sendo direcionadas ao escopo moral, por exemplo:

Observando a sociedade hoje, vejo que esta arte também se transformou pelo espírito mercantilista da atualidade, na qual homens agem como se eles próprios fossem objetos de venda e, para chamar atenção à sua mercadoria, preferem dar mais importância à forma do que ao conteúdo. Fazendo uma analogia podemos dizer que há muita flor e pouco fruto. Assim o caminho do guerreiro, tanto entre mestres como entre aprendizes, não são poucos os que se esmeram em florir e enfeitar alardeando superioridade técnica e fundam este ou aquele *dojo*, visando apenas lucro financeiro. (MIYAMOTO, 2010, p. 26)

No capítulo da Terra, Musashi ainda discorre sobre qual seria a função de seu estilo de esgrima: a de vencer sempre. Para o espadachim, além de muitas escolas proporem técnicas inúteis para um combate real, elas também ensinavam aos alunos a preferência por certas armas, limitando assim as possibilidades de vitória. Para o autor, o samurai deve aceitar a morte como sendo inevitável, porém não deve se lançar a ela de bom grado, como se partisse para um abate; segundo ele, o guerreiro não pode morrer sem antes ter usado todas as suas armas.

Em seu último capítulo, Vácuo, nota-se o caráter reflexivo e permeado por conceitos zen budistas, muito provavelmente advindos a partir de sua relação com o monge Takuan. Nessa reflexão final, o conceito de vácuo é definido como sendo uma dualidade que tange o que existe e o que não existe. O vazio seria a forma mais pura do caminho da espada e do guerreiro, pois estaria no limiar da existência e da não existência. Logo, para o espadachim, seria o verdadeiro caminho, sendo único para cada um, e só poderia ser vislumbrado a partir de uma rigorosa rotina de treinamento físico e mental. Para tentar compreender a completude da filosofia de Musashi, é necessário vislumbrar sua curta, porém densa explicação acerca desse conceito, que

⁶⁹ Uma discussão mais técnica sobre isto é apresentada no Capítulo Vento.

demonstra uma ligação instantânea com o capítulo da Terra, fechando um ciclo completo e harmonioso.

O guerreiro deve primeiro aprender o verdadeiro Caminho da estratégia militar, ser diligente na prática de outras artes marciais, seguir à risca os princípios éticos e morais de conduta militar. Deve conservar o espírito iluminado, disciplinado e sem desvios; desenvolver mente e alma, aguçando sua capacidade de percepção e visualização do universo; eliminar qualquer nuvem de dúvida de seu espírito. Só assim compreenderá o real espírito do vazio. (MIYAMOTO, 2010, p. 162)

Outros dois livros também merecem ser mencionados e ter suas reflexões comentadas. São eles: o *Bushido*, de Daidoji Yuzan (1639-1730), e o *Hagakure*, de Yamamoto Tsunetomo (1659-1719). Os dois livros possuem uma composição bastante semelhante, ambos buscam agrupar conselhos e histórias samurais de outrora no intuito de direcionar os novos guerreiros em diversas situações, sendo elas cotidianas ou militares. Os escritos também foram redigidos praticamente de forma simultânea.

Os dois autores também possuem, de certa forma, inspirações semelhantes. Daidoji Yuzan teve contato com estrategistas do período e os textos de Yamaga Soko. Já Yamamoto serviu ao clã Nabeshima por boa parte de sua vida; porém, com a morte de seu senhor e a proibição de praticar o *junshi*⁷⁰, acabou se tornando um monge zen budista. Esse contato com filosofias semelhantes vai aparecer através de certas semelhanças de pensamentos entre os autores.

O primeiro ponto a ser comentado é a interpretação dos pensadores acerca da importância da morte na vida do samurai. Para Daidoji,

(...) um samurai deve antes de tudo ter sempre em mente, dia e noite, desde a manhã de ano novo, quando pega os seus palitos para tomar café, até a noite do último dia do ano, quando paga suas faturas, o fato de que um dia irá morrer. (YUZAN, 2006, p. 9)

Para o autor, quando o samurai aceitar seu destino final, ele poderá realizar melhor suas tarefas e terá uma vida mais plena, visto que nunca saberá quando a morte virá ao seu encontro. Por isso, o samurai se esforçará

⁷⁰ Suicídio dos samurais buscando acompanhar seu senhor no pós vida. Tal prática era proibida pelo Xogunato Tokugawa. Por mais que se trate de um suicídio, tal qual o haraquiri/seppuku, não devem ser confundidos. Enquanto um visava ao samurai acompanhar seu senhor que faleceu, o outro era mais abrangente, pois existem diversas motivações que poderiam levar um samurai a cometer o haraquiri.

para ser o melhor em todas as oportunidades que tiver. Para Daidoji, a morte seria um lembrete da efemeridade da vida e da existência, portanto sua aceitação permitiria viver com melhor qualidade.

Já a visão de Yamamoto tem uma percepção bastante oposta e, ao mesmo tempo, semelhante àquela proposta por seu contemporâneo. Para ele:

O Caminho do Samurai é encontrado na morte. Quando se trata de um ou outro, há apenas a escolha rápida da morte. Não é particularmente difícil. Seja determinado e adiantado. (...) Todos queremos viver. E em grande parte fazemos nossa lógica de acordo com o que gostamos. Mas não ter alcançado nosso objetivo e continuar vivendo é covardia. Esta é uma linha fina e perigosa. Morrer sem ganhar o objetivo é a morte e o fanatismo de um cão. Mas não há vergonha nisso. Esta é a substância do Caminho dos Samurais. Se, ao definir o coração todas as manhãs e noites, alguém é capaz de viver como se seu corpo já estivesse morto, ele ganha liberdade no caminho. Toda a sua vida será sem culpa, e ele terá sucesso em sua vocação. (TSUNETOMO, 2012, p. 3-4, tradução nossa)⁷¹

A interpretação da morte feita pelo *Hagakure*, à primeira vista, pode parecer bastante extremista em suas colocações; porém, existe um sentido por trás dessa interpretação. Para o autor, a morte seria responsável por criar o ego das pessoas, pois pensar nela acarretaria ao samurai o medo de morrer e, talvez, não deixar um legado ou outras aspirações egocêntricas não condizentes com o caminho do samurai. Somente a partir da total aceitação da morte, que nesta filosofia representa o ego e a adesão aos valores mundanos, o guerreiro poderá se encontrar finalmente livre para realizar suas funções de lealdade para com seu senhor. Mas a interpretação de Yamamoto também prega que o samurai deve sempre tomar as atitudes o mais rápido possível, sem se importar com as consequências que a falta de planejamento possa acarretar. O exemplo disso está na crítica do pensador à ação dos 47 *Ronins*: seguindo essa lógica, a vingança deveria ter sido executada o mais rápido possível, pois, se durante os dois anos de preparação Kira morresse de algum

⁷¹ No original: The Way of the Samurai is found in death. When it comes to either/or, there is only the quick choice of death. It is not particularly difficult. Be determined and advance. (...) We all want to live. And in large part we make our logic according to what we like. But not having attained our aim and continuing to live is cowardice. This is a thin dangerous line. To die without gaining one's aim is a dog's death and fanaticism. But there is no shame in this. This is the substance of the Way of the Samurai. If by setting one's heart right every morning and evening, one is able to live as though his body were already dead, he gains freedom in the Way. His whole life will be without blame, and he will succeed in his calling.

acidente, o senhor de Ako nunca seria vingado e, portanto, seus servos teriam fracassado (TSUNETOMO, 2012).

Essa é a maior diferença entre o que os dois autores buscam trazer de reflexões em suas obras, pois o resto do conteúdo em si é bastante semelhante. A questão da moralidade é muito presente, juntamente ao ideal do samurai como o pilar da moral para as demais castas. A forte crítica social também está presente, assim como no livro de Miyamoto Musashi, os autores criticam não só a falta de comprometimento dos jovens samurais com seus deveres, mas também criticam a busca por frivolidades. Yamamoto aproxima-se de uma interpretação mais extremista quando diz que os pulsos dos homens do período estão parecidos com aqueles das mulheres. Isso seria algo bastante problemático, pois seria o fim da virilidade e do guerreiro *per se*. (TSUNETOMO, 2012)

Esses livros são relevantes para compreender os efeitos da grande paz na vida da casta guerreira; entretanto, não podem ser considerados como uma representação do “código samurai” ou Bushido. Segundo Benesch, os textos de Yamaga Soko, Yamamoto Tsunetomo, Daidoji Yuzan, dentre outros “(...) foram incorporados ao cânone do *bushido* moderno, mas nenhum desses textos foi especialmente influente antes do século XX” (BENESCH, 2014, p. 21, tradução nossa)⁷². O conteúdo dessas obras deve ser considerado como frutos dos pensamentos, reflexões e vivências de seus autores. O caráter da crítica social presente em algumas passagens é uma forma de apelar a uma nostalgia à época de ouro dos samurais, o *Sengoku Jidai*.

A partir disso, pode-se perceber que essa “filosofia samurai” obtém uma grande difusão a partir dos séculos XIX e XX. Portanto, devemos averiguar como ocorreu essa (re)apropriação do Bushido e por que ela ocorreu.

2.3.2 Bushido: Um conceito, Duas Temporalidades

O Caminho do Guerreiro é um elemento que foi vinculado aos samurais para funcionar como uma espécie de sua razão de ser, ou seja, não existe um guerreiro sem o Bushido. Porém, pudemos elucidar que a historiografia

⁷² No original: (...) were incorporated into the modern *bushidō* canon, but neither of these texts was especially influential before the twentieth century.

apresenta fatos que tornam inválida essa dependência e influência desse código para os samurais, além de questionar a existência *per se* de algo semelhante durante o período medieval e Edo.

Mesmo a existência do Bushido sendo desconstruída por diversos fatores históricos e sociais, a partir dos séculos XIX e XX, ocorrerá uma apropriação desse conceito de moral guerreira para fins nacionalistas do Império Japonês. Isso teve início durante o período da Restauração Meiji (1868)⁷³, buscando construir um espírito guerreiro inerente aos japoneses que ficará conhecido como *Yamato Damashii* (espírito japonês)⁷⁴, fortemente presente nas propagandas do império japonês durante a Segunda Guerra Mundial⁷⁵ (FRIDAY, 1994). Portanto, este tópico do capítulo irá apresentar a “função” do Bushido nestas duas temporalidades distintas e suas implicações em cada uma delas.

Como já citado durante as reflexões dos livros escritos pelos samurais durante a grande paz, nem durante o período Edo, nem anteriormente existe uma versão codificada ou enraizada socialmente de um código guerreiro. Esses textos não possuíam grande alcance para a sociedade, de maneira geral, muito provavelmente foram obras endógenas em suas regiões, exemplo do *Hagakure*, que poderia circular ou ser familiar aos habitantes da província Nabeshima (BENESCH, 2014). Já a narrativa acerca do incidente em Ako foi abafada pelo Xogunato Tokugawa, visando não alardear a população ou permitir que os *ronins* se tornassem mártires (BENESCH, 2014).

Apesar de as fontes literárias não conseguirem chegar ao conhecimento público, elas possibilitam entender por que esses textos eram confeccionados e qual seria sua (suposta) função para o estamento guerreiro. Para iniciar nossas reflexões, o Bushido na visão de Friday:

O conceito de um código de conduta para os samurais era um produto dos séculos XVII e XVIII, quando o Japão estava em paz, não a medieval "Era do País em Guerra" (*Sengoku Jida*). Os samurais

⁷³ Processo que se iniciou devido à abertura do Japão para os estrangeiros em 1853, já no fim do Xogunato Tokugawa. Os clãs Shimazu e Chosa lideraram uma revolução para depor o governo xogunal e restaurar o poder ao Imperador.

⁷⁴ Expressão que, em tradução livre, significa Espírito japonês. Os valores que formam este conceito são bem próximos do Bushido. Foi amplamente utilizado como propaganda militar da Segunda Guerra Mundial.

⁷⁵ Para uma discussão mais completa sobre estes conceitos, consultar (BENEDICT, 2006)

deste período posterior eram burocratas e administradores, não lutando contra homens; a motivação realizada em comum por todos aqueles que escreveram sobre o "caminho do guerreiro" foi uma busca pelo papel adequado de uma casta guerreira em um mundo sem guerra. As ideias que se desenvolveram a partir desta busca deviam muito pouco às normas comportamentais dos guerreiros de tempos anteriores. (FRIDAY, 1994, p. 340, tradução nossa)⁷⁶

A partir do pensamento de Friday, pode-se notar duas questões pontuais para as noções de um código guerreiro no período Tokugawa: Identidade e Nostalgia. A questão identitária entre os samurais é parcialmente respondida por Friday, pois, antes, o ofício guerreiro unia esses indivíduos, porém o fim dos conflitos os coloca em uma crise de identidade e função social. Entretanto, reduzir a crise de identidade entre os *bushi* à grande paz é um erro, segundo Benesch:

O status ostensivamente elevado de *bushi* na ordem social Tokugawa, e sua consciência do mesmo, foram os fatores teóricos mais significativos que ligam a maioria dos *bushi*. Seu status era principalmente uma distinção política e profissional, e as visões religiosas, comportamentais e éticas muito diversas dos samurais eram mais propensas a serem determinadas por outras influências além de sua profissão. Essa diversidade torna possível selecionar certos exemplos de escritos e comportamentos guerreiros para argumentar quase qualquer interpretação da "natureza" de *bushi*, e tais discussões tendem a ser um reflexo dos tempos e situação de seus autores, em vez de uma representação precisa de qualquer maior 'maneira do samurai'. Os samurais estavam naturalmente cientes de seu status social especial, mas essa consciência de pertencer à elite variou muito dependendo do tempo, localização e da situação específica dos *bushi* individuais, especialmente se eles fossem economicamente inferiores a alguns Plebeus. Para muitos samurais, as diferenças dentro de sua casta pareciam maiores do que entre as demais, e a "consciência de classe" não serviu de base para uma ética amplamente aceita (...) (BENSCH, 2014, p. 22, tradução nossa)⁷⁷

⁷⁶ No original: The concept of a code of conduct for the samurai was a product of the seventeenth and eighteenth centuries, when Japan was at peace, not the medieval "Age of the Country at War." The samurai of this later period were bureaucrats and administrators, not fighting men; the motivation held in common by all those who wrote on the "way of the warrior" was a search for the proper role of a warrior class in a world without war. The ideas that developed out of this search owed very little to the behavioral norms of the warriors of earlier times.

⁷⁷ No original: The ostensibly elevated status of *bushi* in the Tokugawa social order, and their awareness of the same, were the most meaningful theoretical factors connecting the majority of *bushi*. Their status was primarily a political and professional distinction, and the very diverse religious, behavioural, and ethical views of the samurai were more likely to be determined by influences other than their profession. This diversity makes it possible to select certain examples of warrior writings and behaviour to argue for almost any interpretation of the 'nature' of *bushi*, and such discussions tend to be a reflection of the times and situation of their authors rather than an accurate depiction of any greater 'way of the samurai'. Samurai were naturally aware of their special social status, but this consciousness of belonging to the elite varied greatly depending on time, location, and the specific situation of the individual *bushi*, especially if they

O estamento do qual os samurais faziam parte era bastante heterogêneo, possuindo indivíduos com realidades bem diversas. Por exemplo, existiam samurais com melhores condições financeiras e outros com poder aquisitivo semelhante ao dos humildes camponeses (GAINTY, 2012). As contradições impediam esse grupo de desenvolver uma identidade única da qual todos se sentissem pertencentes. Benesch complementa, afirmando que os samurais conseguiam perceber que seu status social privilegiado estava sob perigo constante, pois, em alguns períodos — principalmente próximo ao fim do Xogunato Tokugawa —, não havia uma distinção tão acentuada entre as castas sociais (BENESCH, 2014, p. 21).

A pá de cal na tentativa de manter os samurais como uma elite dentro da sociedade do período Edo é a ascensão econômica das outras castas, especialmente os mercadores. Gainty ressalta que esses outros grupos, por intermédio da ascensão do poder aquisitivo, conseguiram se apropriar dos elementos característicos dos samurais: o direito de portar armas⁷⁸. Nas palavras do autor:

Apesar das tentativas do xogunato de limitar o contato entre as duas castas, os plebeus se apropriaram das vestimentas, boas maneiras e práticas dos samurais. À medida que as realidades econômicas da pobreza samurai e da prosperidade mercante se tornaram cada vez mais óbvias nos séculos XVIII e XIX, muitos plebeus usavam pelo menos uma espada e, em alguns casos, ganharam o direito de usar a segunda espada — o cobiçado sinal de status samurai — também. Plebeus educaram seus filhos em vários tipos de escolas e praticaram artes marciais em números significativos. Eles desrespeitaram as leis que regulam as vestimentas, trajando-se como guerreiros de alto escalão. (GAINTY, 2012, p. 353, tradução nossa)⁷⁹

were economically inferior to some commoners. For many samurai, the differences within their class seemed greater than those between the classes, and class consciousness did not serve as the basis for a widely accepted ethic (...)

⁷⁸ Desde o início da unificação com os três unificadores, iniciou-se um processo de tornar os samurais detentores do monopólio do uso da força, primeiramente com a política do *Katana Gari* (caça às espadas) de Hideyoshi e se consolidou com a grande paz do Xogunato Tokugawa. Os samurais podiam caminhar em ambientes públicos portando um conjunto de espadas composto por duas lâminas: a *Katana* (espada média) e a *Wakizashi* (espada curta). Esses elementos são essenciais para a identidade dos guerreiros, estando presentes até a atualidade no imaginário. Portanto, um indivíduo de classe “mais baixa” ter direito de utilizar esse elemento era um grande golpe para a superioridade dos *bushi*.

⁷⁹ No original: Despite attempts by the shogunate to limit contact between the two classes, commoners appropriated the dress, manners, and practices of samurai. As the economic realities of samurai poverty and merchant prosperity became ever more obvious in the eighteenth and nineteenth centuries, many commoners wore at least one sword and, in some cases, won the right to wear the second sword—the coveted sign of samurai status—as well.

A partir do pensamento de Gainty, vemos os samurais gradativamente perdendo seus elementos característicos para as demais castas, desconstruindo a noção de identidade entre os guerreiros. Aqui cabe também comentar sobre o conceito de identidade, Kathryn Woodward, na introdução do livro *Identidade e Diferença* (2000), cita um exemplo sobre a construção da identidade entre grupos sérvios e croatas. Aparentemente, não se podia notar nada que distanciasse os dois grupos; porém, através de uma comparação entre semelhanças e diferenças, esses grupos construíram suas identidades étnicas. Se utilizarmos o mesmo princípio para analisar aspectos da sociedade japonesa dos séculos XVII e XVIII, poderemos notar uma desconstrução da identidade guerreira, visto que, durante os anos, as unicidades dos samurais foram se tornando possíveis para os demais segmentos sociais.

A nostalgia, além de servir como parâmetro para análise social, é utilizada como justificativa para endossar a superioridade da casta guerreira, afinal, no passado, seus feitos consolidaram a grande paz. Textos como o *Hagakure* e o *Bushido*, de Daidoji Yuzan, utilizam-se de feitos de samurais em eras passadas com a função de exemplificar qual deveria ser a conduta dos jovens guerreiros. Entretanto, os tratados acabam se apropriando e reproduzindo o imaginário, já presente sobre os guerreiros. Para os autores, algumas características são endossadas como paradigmas a serem seguidos, tendo como exemplo principal a lealdade.

A historiografia aponta que a relação de vassalagem entre samurai e senhor não era inabalável tal qual ela é disseminada pelo imaginário. Autores como Friday (1994), Ansart (2007) e Hurst III (1990) apontam que os fatos apresentam a lealdade entre as partes sendo bastante volátil e voltada para o benefício mútuo. Ou seja, enquanto a servidão for boa para ambas as partes, ela permanece; senão, o acordo seria quebrado. Um exemplo dessa volatilidade ocorre na Batalha de Sekigahara (1600), a qual foi vencida por Iyeyasu Tokugawa com o auxílio de tropas que passaram para seu exército a partir de suborno.

Commoners educated their children in various kinds of schools and practiced martial arts in significant numbers. They flouted sumptuary laws by dressing like high ranking warriors.

Em resumo, a existência de algo próximo do Bushido, tal qual é idealizado, não se confirma. Entretanto, o fim em definitivo dos samurais na década de 1870 (pelo recém-instaurado governo Meiji) possibilitou a construção de um Bushido, de fato, “institucionalizado”. Um indivíduo teve grande relevância para a popularização do conceito moderno do Bushido: Inazo Nitobe.

Inazo Nitobe⁸⁰ foi o autor do livro *Bushido: The Soul of Japan*, publicado em 1900. Sumariamente, o conceito-chave do livro é propor que o Bushido não era restrito aos extintos samurais, mas sim a todos os japoneses (GAINTY, 2012). O livro de Inazo angariou um grande apoio dos japoneses, pois seu

(...) conceito de bushido capturou as mentes de muitos japoneses durante a explosão do nacionalismo que acompanhou as vitórias da nação nas guerras sino e russo-japonesa. Bushido foi, de repente, para todos os lugares” (HURST III, 1990, p. 513, tradução nossa)⁸¹

As ideias do autor não se limitaram às fronteiras nipônicas e chegaram ao Ocidente, tornando-se uma relevante fonte para se “conhecer a cultura japonesa”. Para Hurst III:

(...) a lição obtida por muitos ocidentais do livro de Nitobe é que samurais japoneses pré-modernos se comportaram de acordo com um código de ética rigoroso e explícito chamado bushido, cujos valores eram geralmente sete em número, aproximado aos capítulos do volume de Nitobe: justiça, coragem, benevolência, polidez, veracidade, honra e lealdade. Esses valores foram então inculcados na população japonesa em geral, tornando-se a "alma" do povo. Muitos no Ocidente parecem acreditar que esses mesmos princípios éticos foram então diretamente transmitidos à cidadania do Japão Meiji; e quando o Japão começou a "avançar" para a Ásia em nome do imperador, foi novamente o código ético feudal sobrevivente que moldou o comportamento japonês. Na verdade, alguns até argumentam que a ética do bushido ainda motiva os japoneses hoje. (HURST III, 1990, p. 514, tradução nossa)⁸²

⁸⁰ Para compreender a mentalidade, contexto e as ideias de Inazo com mais enfoque, consultar a Dissertação de (NUNES, 2012).

⁸¹ No original: concept of bushido captured the minds of many Japanese during the outburst of nationalism that accompanied the nation's victories in the Sino- and Russo-Japanese wars. Bushido was suddenly every-where.

⁸² No original: the lesson gleaned by many Westerners from Nitobe's book is that premodern Japanese samurai behaved according to a strict and explicit code of ethics called bushido, whose values were generally seven in number, following roughly the chapters in Nitobe's volume: justice, courage, benevolence, politeness, veracity, honor, and loyalty. These values were then inculcated in the Japanese populace at large, becoming the "soul" of the people. Many in the West seem to believe that these same ethical principles were then directly transmitted to the citizenry of Meiji Japan; and when Japan began to "advance" into Asia in the

Apesar do grande alvoroço causado pelo livro de Nitobe, ele não foi o único a escrever sobre o Bushido e sua influência no Japão moderno. Entretanto, nosso foco não é realizar um longo debate acerca dessa apropriação, mas sim discuti-la em linhas gerais. O Bushido moderno pode ser visto como uma quimera entre o ideal proposto em períodos pré-modernos e as concepções modernas, sendo uma derivação superficial do conceito original (FRIDAY, 1994). O conceito moderno do código pode ser compreendido como uma “essência nacional” japonesa e “adaptava” a lealdade a um líder único (o imperador), indo contra a ideia do período Edo, na qual era um elemento para legitimar tanto os samurais como a elite (FRIDAY, 1994). Em suma, o Bushido moderno era

(...) uma ferramenta de propaganda, conscientemente moldada e manipulada como parte do esforço para forjar uma nação unificada à modo de uma sociedade fundamentalmente feudal, e construir um modelo militar nacional composto por recrutas de todos os níveis da sociedade (FRIDAY, 1994, p. 342, tradução nossa)⁸³.

O melhor conceito para definir de forma ampla a utilização do Bushido moderno pelo governo Meiji é o de tradição inventada, de Eric Hobsbawm, o qual pode ser definido da seguinte forma:

A “tradição” neste sentido deve ser nitidamente diferenciada do “costume” vigente nas sociedades ditas “tradicionais”. O objetivo e a característica das “tradições” inclusive das inventadas, é a invariabilidade. O passado real ou forjado a que elas se referem impõe práticas fixas (normalmente formalizadas) tais como a repetição. O “costume” nas sociedades tradicionais, tem a dupla função de motor e volante. Não impede as inovações e pode mudar até certo ponto, embora evidentemente seja tolhido pela exigência de que deve parecer compatível ou idêntico ao precedente. Sua função é dar a qualquer mudança desejada (ou resistência à inovação) a sanção do precedente, continuidade histórica e direitos naturais conforme o expresso na história. (HOBSBAWM, 2008, p. 10)

A partir da definição de tradição inventada, conseguimos balizar as noções dessa nova versão do Bushido. Ele apropria-se e dá um novo propósito para uma filosofia que teria existido para os guerreiros de outrora com a função

name of the emperor, it was again the surviving feudal ethical code which shaped Japanese behavior. In fact, some even argue that the ethics of bushido still motivate Japanese today.

⁸³ No original: (...) a propaganda tool, consciously shaped and manipulated as part of the effort to forge a unified, modern nation out of a fundamentally feudal society, and to build a modern national military made up of conscripts from all tiers of society.

de criar uma identidade nacional japonesa. A “alma do Japão” também será utilizada para fins militares em diversas campanhas durante o século XX, tendo seu ápice com a Segunda Guerra Mundial. As influências dessa construção dos novos “samurais” estão presentes no livro *O Crisântemo e a Espada*, de Ruth Benedict (2006). O livro é um trabalho antropológico que tem por finalidade compreender a postura japonesa durante a Guerra no Pacífico. Elementos muito semelhantes aos atribuídos aos samurais aparecem nos relatos de soldados nipônicos, tais como a lealdade ao imperador, abnegação frente à morte, reafirmação da existência de um espírito nipônico, dentre outros aspectos (BENEDICT, 2006).

O maior símbolo (e também o mais extremo) da aplicação dos ideais dessa filosofia guerreira é a ação dos pilotos *Kamikazes*. Os pilotos adentravam em caças carregados de explosivos com um único objetivo: jogar a aeronave em navios americanos e se sacrificar pelo país e pelo imperador. A prática começou a ser implementada próximo ao fim do conflito, demonstrando a apatia das forças japonesas frente à iminente derrota. O nome referencia os ventos divinos que protegeram o arquipélago das invasões mongóis do século XIII; no período, serviu de argumento para consolidar um protonacionalismo e a ideia da benfeitoria dos deuses com o Japão. Para Sakurai:

As missões Kamikazes eram constituídas por voluntários, sobretudo jovens, identificados com a causa bélica japonesa e embalados pela honra de morrer pela pátria e pelo imperador. Com esse seu gesto, os pilotos ganhavam a admiração do país, dos colegas e da família. Critérios de seleção tiveram que ser instituídos para escolher os pilotos entre o grande número de ofertas espontâneas para o autossacrifício. Para os japoneses, tais homens não eram fanáticos (como diziam os americanos), e sim heróis corajosos, conscientes e abnegados, capazes de dar sua vida, sem qualquer esperança de sobrevivência, para salvar muitas outras de seus compatriotas. Os kamikazes eram comparados aos samurais; antes de partirem para o voo da morte eram fotografados portando a espada samurai, considerado símbolo da virtude guerreira; seguiam à risca o *bushido* (código samurai), acreditando ser “melhor a morte que a desonra”. (SAKURAI, 2016, p. 192-193)

Durante os últimos momentos da Segunda Guerra Mundial, o Japão passaria por um evento traumático em sua história: duas bombas atômicas acabam com o orgulho nipônico e forçam a rendição do país. Uma nova era se iniciava, sem guerras. O Bushido seria enterrado no passado? A resposta é não. A influência do Bushido ainda permaneceu no Japão, sendo readaptada

em outras áreas como, por exemplo, na diligência da população em reconstruir o país, no trabalho ou no esporte.

Possuía também outras utilizações, tais como discursos políticos. Na década de 1970, Yukio Mishima, grande admirador do *Hagakure*, tentou dar um golpe de Estado com o intuito de convencer as forças de defesa nacional japonesas a revogarem a constituição de 1947 e devolver o poder ao Imperador. Vendo que seu plano não daria certo, Yukio comete o *seppuku*. Yukio Mishima era um indivíduo controverso: ao mesmo tempo em que possuía uma vasta produção artística, era também um militante nacionalista. Mishima buscava ser um “samurai moderno”; em seu livro, *The Way of Samurai: Yukio Mishima on Hagakure in Modern Life* (1977), o autor interpreta o *Hagakure* para a realidade japonesa do pós-Segunda Guerra Mundial, sendo uma relevante fonte para compreender parte de seus anseios e motivações em restaurar o passado guerreiro.

O Bushido ainda está presente de alguma forma na sociedade japonesa, e não somente nela: o imaginário gerado pela filosofia guerreira ainda é utilizado para caracterizar os japoneses, de maneira geral. Ainda é possível encontrar discursos no Ocidente que enaltecem os japoneses com características que podem ser reminiscências dos ideais samurais, gerando a relação do Orientalismo proposta por Edward Said (1990) e reduzindo os japoneses a estereótipos, ou samurais engravatados trabalhando em companhias multinacionais.

Um exemplo está presente na obra *História dos Samurais*, de José Yamashiro (1993), citada em algumas ocasiões ao longo desta dissertação, mas com ressalvas. O autor prega a existência de reminiscências dos ideais guerreiros na sociedade japonesa do pós-Segunda Guerra Mundial, chamado de “samuraísmo”. Se levarmos em consideração que o livro de Yamashiro afirma a existência de um Bushido como um código não escrito, mas presente e conhecido pelos guerreiros, pode-se verificar uma grande discrepância frente à historiografia e também reforço aos estereótipos acerca dos japoneses.

Esse segmento mostrou que o imaginário dos samurais começou a ser construído pelos próprios durante o Xogunato Tokugawa, após a Restauração Meiji no século XIX; um novo Bushido surgiu, transformando o ideal guerreiro no “espírito japonês”. Mesmo com o fim da Segunda Guerra Mundial, o Bushido

continua presente e sendo evocado até a atualidade. Sabendo que o imaginário é potencializado por meio da maneira pela qual ele pode ser transmitido (WUNENBURGUER, 2007), a mídia foi/é, provavelmente, crucial na reprodução dessa construção do samurai ideal. Portanto, a seguir, iremos realizar uma breve discussão sobre as representações do samurai nos textos midiáticos.

2.4 As Representações dos Samurais na Mídia

Um dos períodos históricos no qual os samurais possuíram mais representações foi o período Edo. Com a paz advinda do Xogunato Tokugawa, a cultura popular e cidadina iniciou uma época de florescimento. Cidades como Edo, Osaka e Kyoto eram bem populosas; segundo Henshall (1999), Osaka e Kyoto teriam aproximadamente meio milhão de habitantes cada e tornaram-se palco de uma cultura urbana vibrante e dinâmica que se tornaria símbolo dessa época. Diversos meios artísticos cresceram durante a era Tokugawa, tais como: poesia, literatura, pintura e teatro. Para Hane e Perez:

O período o qual os habitantes urbanos, do período Tokugawa, exibiam sua criatividade e vigor mais dramaticamente foi a era Genroku, que se estendeu do final do século XVII até o início do século XVIII. Durante esses anos, os habitantes da cidade não só exibiram sua riqueza de forma extravagante e ostensiva, mas também expressaram sua criatividade em campos diversos como teatro de fantoches, Kabuki, haiku, romances, impressão de blocos de madeira, cerâmicas e outras áreas de artes e artesanato. O que eles descreveram foi a vida no "mundo flutuante", ou *ukiyo* — ou seja, o mundo dos prazeres transitórios. (HANE; PEREZ, 2013, p. 33, tradução nossa)⁸⁴

Uma das características dessa nova onda cultural era sua acessibilidade para as demais castas, ou seja, não eram produtos exclusivos da elite. Apesar da grande acessibilidade dessa cena cultural, Gainty (2012) ressalta a relevância dos samurais nesse cenário de efervescência artística, pois a maioria dos homens samurais era letrada e eles eram ávidos consumidores de

⁸⁴ No original: The period during which the Tokugawa townspeople exhibited their creativity and vigor most dramatically was the Genroku era, which extended from the end of the seventeenth century to the beginning of the eighteenth century. During these years the townspeople not only displayed their wealth in an extravagant, ostentatious fashion but also expressed their creativity in such diverse fields as puppet theater, Kabuki, haiku, novels, woodblock printing, ceramics, and other areas of arts and crafts. What they depicted was life in the "floating world," or *ukiyo*— that is, the world of transient pleasures.

poesia e romances. O teatro Kabuki também era alvo de interesse dos guerreiros, samurais com maior poder aquisitivo tornaram-se patrocinadores de algumas peças. Além de serem consumidores e estimuladores das produções, os samurais eram temas de algumas dessas produções:

Personagens samurais também encantaram o público teatral cometendo suicídio após casos de amor agonizantes, e brincadeiras de marionetes com as histórias de guerreiros pré-modernos e antigos, animando plebeus e samurais. (...) Talvez mais importante, no entanto, tais obras também apresentaram uma versão literária e dramática dos samurais que melhor capturaria a imaginação do público do que a realidade cotidiana da burocracia e a diminuição da relevância econômica. O público respondeu ansiosamente às versões romantizadas dos samurais heróicos; dessa forma, o público plebeu não só consumiu, mas, através de seu patrocínio, também dirigiu a modelagem das imagens dos samurais. Um exemplo disso é a dramatização (e posterior ficcionalização) do incidente de Akō de 1703, que emocionou o público com sua versão transgressora da honra samurai em face ao sistema legal do xogunato. (GAINTY, 2012, p. 352-353, tradução nossa)⁸⁵

A citação pontua a relevância do público consumidor das peças na construção das representações dos samurais, as quais eles gostariam de assistir, proporcionando a cristalização de aspectos imaginais ligados aos guerreiros. Os samurais também foram representados com bastante recorrência no Ukiyo-e. Esse estilo de arte gráfica foi citado no primeiro capítulo, de forma breve, ressaltando sua influência na estética do mangá.

O Ukiyo-e pode ser entendido em tradução livre como “mundo flutuante”. Essa expressão deriva do zen budismo, que a utilizava para referir-se ao mundo carnal e suas frivolidades (HENSHALL, 1999) (TAZAWA, 1973). Essa arte consistia numa técnica de prensa de xilogravura, que permitia uma grande capacidade de reprodução a um baixo custo, possibilitando a alta circulação e a popularização dessas pinturas. Os temas eram de grande variedade,

⁸⁵ No original: Samurai characters also enthralled theatrical audiences by committing suicide after agonized love affairs, and rousing puppet plays featuring the stories of premodern and ancient warriors excited commoners and samurai alike. (...) Perhaps more importantly, however, such works also presented a literary and dramatic version of the samurai that would better capture the public imagination than could the everyday reality of bureaucracy and decreasing economic relevance. Audiences responded eagerly to romanticized versions of samurai derring-do; in this way, commoner audiences not only *consumed* but, through their patronage, also *directed the shaping of* samurai images. A prime example of this is the dramatization (and later fictionalization) of the 1703 Akō incident, which thrilled the public with its transgressive version of samurai honor in the face of the shogunate's legal system.

abrangendo paisagens, pessoas, animais, folclore e mitologia, cenas do cotidiano urbanizado e, dentre esses, os samurais.

As representações dos guerreiros nessas artes são um manancial para a construção de um imaginário estético dos samurais. As pinturas do Ukiyo-e representam os samurais com influência em um imaginário já existente; porém, definem certos padrões visuais. Os samurais possuem imponência em todos os seus afazeres, desde o combate até momentos contemplativos. Seus rostos podem apresentar traços mais andrógynos ou linhas faciais mais proeminentes, conforme o contexto da arte ou a vontade do artista. Os corpos são largos e/ou musculosos, demonstrando virilidade, e seus movimentos sempre são plásticos, representando a proficiência nas artes marciais. Algumas artes apresentam samurais realizando grandes feitos, como lutar contra demônios e monstros, podendo ser comparados a super-heróis (figuras 5 e 6). Todas essas características são descrições em linhas gerais; porém, muito desse referencial imagético é utilizado para compor representações dos samurais nos mais diversos textos midiáticos.⁸⁶



⁸⁶ Para realizar essa breve descrição e análise, foram utilizadas algumas coleções de pinturas. São elas: Coleção *Chuko meiyō kijin den* (Biografias de Pessoas Excepcionais de Honra e Lealdade) de Utagawa Kuniyoshi e Coleção *Honcho Kendo Ryakuden* (Biografias dos Espadachins de Nosso País) de Utagawa Kuniyoshi, Coleção *Honcho Suikoden Goyū Happyakunin no Hittori* (Oitocentos Heróis do Shuihuzhuan Japonês) e Coleção *Wakan Hyaku Monogatari* (Cem Histórias de Fantasmas da China e do Japão) de Tsukioka Yoshitoshi. Essas coleções estão disponíveis no acervo on-line do British Museum e Museum of Fine Arts of Boston.

Figura 5: Yamamoto Kansuke

Fonte: Coleção Chuko meiyō kijin den (Biografias de Pessoas Excepcionais de Honra e Lealdade) Autoria de Utakagawa Kuniyoshi. Disponível em: https://research.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?assetId=588288001&objectId=3278641&partId=1 Acessado em: 27/02/20



Figura 6: Saganoike Heikuro

Coleção *Honcho Kendo Ryakuden* (Biografias dos Espadachins de Nosso País) Autoria de Utagawa Kuniyoshi Disponível em: <https://collections.mfa.org/objects/260116/saginoike-heikuro-from-the-series-eight-hundred-heroes-of-t?ctx=7b0bd9b5-e163-4c88-a811-2387417bbafc&idx=15> Acessado em 27/02/20

Os samurais e o Bushido, como apresentado anteriormente, não se limitaram ao Japão medieval. Mesmo com a derrota na Segunda Guerra Mundial e o fim das aspirações bélicas japonesas, eles ainda se mantiveram presentes nas produções midiáticas. Os samurais tornaram-se símbolos do *ethos* heróico japonês, tais como os *cowboys* estadunidenses ou os cavaleiros medievais europeus são em seus contextos. Mangás, animes, filmes, músicas, jogos eletrônicos: todas essas expressões midiáticas possuem representações dos guerreiros japoneses, não sendo essas produções exclusivas do Japão.

Nessas produções, os samurais aparecem de duas maneiras. Uma delas é direta, fazendo referência a contextos históricos; outra é por meio de personagens, ou de forma indireta, que pode acontecer por meio da

personalidade de indivíduos dentro da obra, metáforas ou através da utilização de ideias ligadas ao Bushido e ao espírito japonês (SCHODT, 1997).

Para iniciar a exemplificação, vamos partir dos exemplos diretos de representação dos samurais. Os exemplos dessa representação direta podem ser encontrados nos filmes do gênero *Chanbara*, filmes históricos focados nos samurais, obras como *Yojimbo* (1961), *Rashomon* (1950), *Shichinin no Samurai* (Os Sete Samurais), de 1954, e *Harakiri* (1962). Esse gênero conseguia utilizar o imaginário dos samurais de diversas formas, proporcionando (re)imaginar os modelos já cristalizados. O *Chanbara* também influenciou o cinema Ocidental, abrangendo desde o gênero *Western Spaghetti* — que transportava os *ronins* japoneses para os fora da lei e os caçadores de recompensa do Velho Oeste americano — até a franquia *Star Wars*.

Nos mangás e animes, temos diversos exemplos e épocas variadas de narrativas sobre samurais. Na década de 1970, têm-se os clássicos do gênero, como os mangás de Hiroshi Hirata⁸⁷ ou o *Magnum Opus* de Goseki Kojima (ilustrador) e Kazuo Koike (roteirista), *Kozure Okami* (Lobo Solitário). Nessas obras, temos o protagonista como um *ronin* vagando pelo Japão e resolvendo problemas. Lobo Solitário traz a dupla de protagonistas Itto Ogami e seu filho Daigoro; já nos mangás de Hirata temos Hanshiro. Ambos protagonistas são exemplos perfeitos do guerreiro ideal e, apesar de não serem samurais, são, praticamente, o Bushido propriamente dito. No caso de Itto, apesar de ser traído por um clã rival, ter sua mulher assassinada e seu posto no Xogunato Tokugawa retirado, não abdica de seu modo de vida honrado. As referências visuais e as coreografias são inspiradas nos filmes *Chanbara* e Lobo Solitário, inclusive, ganhou adaptações cinematográficas.

As aventuras do Lobo Solitário foram um marco dentro dos mangás. No Brasil, a obra já foi publicada por diversas editoras (atualmente publicado pela Panini), demonstrando o interesse das editoras e dos consumidores pela obra. No Ocidente, diversos artistas foram influenciados pelo mangá, dentre eles

⁸⁷ Apesar de ser considerado muito influente no Japão, os mangás de Hirata ainda não são conhecidos no Brasil. Seu primeiro mangá foi publicado, no Brasil, no ano de 2019. *Kubidai Hikiukenin* (O Preço da Desonra) foi lançado pela editora Pipoca e Nanquim. Os trabalhos de Hirata foram de grande influência no cenário dos mangás adultos, sendo apreciados por Yukio Mishima.

Frank Miller que, além de desenhar as capas americanas, também criou a HQ *Ronin*, que possui diversas similaridades com Lobo Solitário. Mais recentemente, a série *The Mandalorian* (2019) — pertencente ao universo Star Wars — homenageia o mangá, a dinâmica entre a Criança e o mandoloriano é bastante semelhante à presente entre Itto e Daigoro.

A partir da década de 1990, teremos outra leva de obras com relevância. Nesse cenário, tem-se *Rurouni Kenshin* (1994-1999), *Basilisk* (2003-2004) e *Gintama* (2003-2019); dentre esses mangás, nossa obra a ser analisada: *Vagabond* (1997-?). Com exceção de *Vagabond*, todos esses mangás tiveram adaptação para a televisão. Essas obras desvinculam-se da inspiração estética dos *Chanbara*, utilizando traços bastante diferentes, e apresentam narrativas mais diversas, não se limitando ao público adulto. Os personagens também são mais diversificados entre si, por exemplo, Himura Kenshin (*Rurouni Kenshin*). Sua aparência é mais andrógena, seu corpo aparenta ser mais frágil; ele nem sempre levou uma vida honrada, pois seu foco dentro da trama é conseguir se redimir das vidas que ele tirou. Em suma, essa nova leva de obras traz mais diversidade às representações dos samurais.

Apresentamos algumas referências para se pensar as representações diretas dos samurais; já para as referências indiretas, o melhor exemplo são os mangás de esporte. Geralmente, essas obras seguem uma fórmula de narrativa bem delineada e que preza por valores semelhantes aos do Bushido. Um exemplo recente é o mangá/anime *Haikyuu!!* (2012-2020), de Haruichi Furudate. A obra acompanha Hinata Shoyo, um jovem que tem o sonho de se tornar um jogador de voleibol, apesar de sua baixa estatura. Hinata é ciente da dificuldade de concretizar seu sonho; porém, a obra intensifica o argumento de que, através de esforço e disciplina, é possível realizar seus sonhos. Essa temática expande-se além dos esportes e torna-se mote para diversas obras voltadas para os jovens, conhecidas como *Shonen*.

Os samurais não obtiveram representações somente no Japão; no Ocidente, os guerreiros também foram transportados para diversos textos midiáticos. Nas HQs, temos obras como *Usagi Yojimbo* (1984), de Stan Sakai, que apresenta um Japão durante o Xogunato Tokugawa, só que habitado por animais antropomórficos. A narrativa acompanha as aventuras de Miyamoto Usagi, um coelho *ronin* que vaga pela terra em sua jornada de

autoaperfeiçoamento no Caminho do Guerreiro. O nome de Usagi já evidencia sua semelhança com Miyamoto Musashi, e a forma como a narrativa decorre favorece acontecimentos episódicos focados no nomadismo da personagem. O mundo criado por Stan Sakai presta homenagens a diversos aspectos culturais nipônicos, como a arte *Ukiyo-e*, os filmes de samurai, o folclore e as lendas japonesas.

Nas animações, o maior expoente envolvendo samurais é a obra de Genndy Tartakovsky, *Samurai Jack* (2001-2017). Jack é um samurai de uma terra sem nome, porém, com grandes inspirações no Japão, seu lar é atacado por uma entidade maligna chamada de Aku. O guerreiro parte para o confronto com o demônio e antes do golpe derradeiro ser desferido, Aku abre um portal e envia Jack para um futuro distópico, o qual é regido pelo mal demoníaco. A narrativa é episódica e com o foco do samurai em retornar ao passado para evitar a concretização desse futuro caótico.

A animação de Tartakovsky apresenta duas fases bem distintas, a primeira situa-se entre 2001 e 2004 e a segunda acontece em 2017. Na primeira fase, *Samurai Jack* tinha como público-alvo os jovens, porém a abordagem minimalista da narrativa atraía outros públicos. Nessa fase, é possível ver uma forte influência do imaginário já consolidado acerca dos samurais, não há uma desconstrução desse modelo. Isso pode ser verificado na arma principal de Jack, uma katana mágica, único armamento capaz de ferir Aku, a qual remonta o pensamento da espada como alma do guerreiro, ou seja, um objeto mítico. A personalidade é calma, honrada, reflexiva, disciplinada. Já sua aparência é marcada por suas vestes humildes e geralmente utiliza um chapéu para caminhadas — indumentária bastante presente em *Lobo Solitário* e em outras obras que tenham *ronins* como protagonistas.

A segunda fase da animação é marcada por uma quebra com sua fase anterior, principalmente por ser destinada ao público adulto. As diferenças são notadas já na caracterização de Jack (Figura 7): a personagem aparece sem seu *design* característico, ou seja, seu quimono e cabelo preso dão lugar à falta de roupas, uma longa barba e cabelo desleixado. A obra também passa a ter a violência mais proeminente, com sangue sendo bastante presente. Jack também passa a ter surtos psicóticos e a ser atormentado por não conseguir deter Aku e salvar seu lar. Esse trecho, além de concluir a saga de Jack,

também apresenta um bom exemplo de como o imaginário do samurai pode ser desconstruído e (re)imaginado.



Figura 7: Os dois Jacks

Disponível em: <https://www.pinterest.de/pin/661747738968990624/> Acessado em: 01/03/20

O cinema norte-americano também levou os samurais para as grandes telas. Como exemplo, podemos citar dois filmes: *The Last Samurai* (2003) (No Brasil, o filme teve o título traduzido para *O Último Samurai*) e *47 Ronin* (2013). Os dois filmes têm uma característica relevante em seus elencos: ambos têm como protagonistas atores norte-americanos brancos; em *47 Ronin*, tem-se Keanu Reeves e em *O Último Samurai*, Tom Cruise. Os longa-metragens utilizam-se de narrativas famosas da história japonesa: o primeiro trata do incidente de Ako, exaustivamente já citado neste trabalho; já o segundo inspira-se na vida de Saigo Takamori e na Rebelião de Satsuma⁸⁸ do fim do século XIX.

⁸⁸ A Rebelião de Satsuma (1877) foi organizada por Saigo Takamori e seus apoiadores contra a modernização da Era Meiji. Um dos principais motivos da rebelião foi o fim da classe dos samurais. O líder desse movimento, Saigo Takamori, ajudou na restauração imperial, porém era contra a Ocidentalização do país. Os esforços de Saigo e seus seguidores foram cessados na Batalha de Shiroyama, onde todos foram mortos pelas tropas imperiais. Takamori cometeu o *seppuku* durante Shiroyama e, após sua morte, construiu-se o imaginário de que ele seria o último samurai

Sobre o filme inspirado no incidente de Ako, pouco tem a se discutir, a não ser que acrescenta elementos fantásticos à narrativa. Já *The Last Samurai* possui mais elementos que podem gerar um debate. O principal é a forma como o povo japonês é retratado na película. Em um determinado momento, Nathan Algren (personagem de Tom Cruise) descreve em seu diário os japoneses como pessoas que acordavam e buscavam a perfeição em tudo o que faziam. Já em outra passagem, Katsumoto (personagem interpretada por Ken Watanabe, inspirada em Saigo Takamori) fala sobre o Bushido, quase parafraseando os pensamentos de Yamamoto Tsunetomo e Daidoji Yuzan. Além disso, a fala de Katsumoto deixa transparecer que essa filosofia é amplamente conhecida e aplicada pelos japoneses (ZWICK, 2003).

Em suma, o filme reforça diversos estereótipos quanto aos samurais e aos japoneses em geral e, em nenhum momento, preocupa-se em problematizá-los ou questioná-los. Aqui se pode ver o tipo de construção sobre os japoneses bastante semelhante ao proposto por José Yamashiro (1993), que propõe o “samuráismo” como uma espécie de Bushido engendrado como alma do Japão. Pode-se argumentar que a película utiliza-se dessas licenças para ser mais chamativa ao público, mas qual o preço dessas atitudes? Tratar os samurais e a cultura japonesa dessa forma só retroalimenta a ideia do Japão como o exótico e seu povo como pessoas sem subjetividade, que funcionam apenas como engrenagens dentro de um sistema capitalista.

Na música, tem-se duas canções de bandas distintas, porém do mesmo gênero; o Power Metal, marcado por letras calcadas na fantasia, em combates épicos e com uma sonoridade considerada “farofa” por muitos ouvintes⁸⁹. A primeira é a música chamada *Bushido*, presente no disco *(r)Evolution* (2012), da banda sueca Hammerfall. A letra exalta os samurais, focando em aspectos presentes no imaginário do Bushido. São exaltadas as virtudes do guerreiro “Honra, Coragem e Retidão/ Temperadas pela sabedoria ancestral/ Uma lei, uma vida em solidão/ Viva pelo código/ Morra pela Espada” (HAMMERFALL,

⁸⁹ O Power Metal é marcado por *riffs* mais trabalhados, vocal lírico (semelhante a um *soprano*) e letras sobre fantasia, guerras, ficção científica, etc. Se comparado ao Heavy Metal e outras vertentes com som mais “sujo” e “cru”, segundo alguns fãs, é menos metal que os demais, por isso considerado como “farofa”.

2014, tradução nossa)⁹⁰. A música também ressalta a relevância de katana como parte essencial do samurai.

A segunda música também é de uma banda sueca, o Sabaton, que se destaca no cenário do metal mundial por fazer músicas com foco na história militar. O disco conceitual *The Last Stand* (2016) apresenta uma coletânea de sons, assim como evidenciado pelo título, sobre confrontos decisivos ou heroicos na história. O disco traz sons sobre Leônidas e seus trezentos espartanos, sobre a carga de cavalaria dos hussardos poloneses no cerco de Viena e sobre a Batalha de Shiroyama.

Shiroyama foi a batalha final da Rebelião de Satsuma e responsável pela morte de Saigo Takamori. A versão da batalha feita pelo Sabaton foca na epicidade, destacando o número de 500 samurais e a proporção de um samurai para 60 soldados imperiais. A música destaca a atitude dos guerreiros de enfrentarem uma força superior sem temor, mesmo Saigo tendo a oportunidade de se render ao poder imperial. O desfecho do combate é descrito como “Até o amanhecer eles aguentaram/ Somente 40 restaram no final/Nenhum vivo, nenhum sobrevivente/ Shiroyama” (SABATON, 2016, tradução nossa)⁹¹. Sabendo o fim dos bravos samurais, entra o refrão “(...) Bushido dignificado/ É o último confronto dos samurais/ Cercados e em menor número” (SABATON, 2016, tradução nossa)⁹².

Além de glorificar Saigo e seus samurais com base no ideal do Bushido, o Sabaton apresenta uma interpretação bem díspare quanto ao fim dos samurais. A proposta da banda é entender que os tempos mudam e que a cultura guerreira dos samurais já não iria mais se sustentar, portanto o fluxo normal do tempo. Para o Sabaton, “Quando uma nova era começa/O Caminho do Guerreiro chega ao fim” (SABATON, 2016, tradução nossa)⁹³.

A partir deste capítulo, conseguimos compreender a relevância dos samurais na história japonesa, a construção de seu imaginário fortemente ligado ao Caminho do Guerreiro, a utilização desse imaginário para justificar um “espírito japonês” e como os guerreiros ainda figuram pela cultura pop

⁹⁰ No original: Honor, courage and rectitude/ Tempered by ancient wisdom/ One law, one life in solitude/ Live by the code/ Die by the sword

⁹¹ No original: Until the dawn they hold on/ Only 40 are left at the end/ None alive, none survive/ Shiroyama

⁹² No original: Bushido dignified/ It's the last stand of the samurai/ Surrounded and outnumbered

⁹³ No original: As a new age begins/ The way of the warrior comes to an end

nipônica e mundial. Com isso, podemos avançar para nosso estudo de caso a partir da narrativa de Miyamoto Musashi em *Vagabond* e em *Musashi*.

3 De Yoshikawa a Inoue: As Diferentes Faces de Musashi

3.1 Reflexões sobre as Narrativas de Musashi e suas Representações

Miyamoto Musashi foi um espadachim que viveu durante o início do período Edo e tornou-se conhecido por seus feitos em combates, conforme comentado no capítulo anterior. William Scott Wilson destaca a relevância do andarilho no Japão, afirmando que:

Em 61 anos de vida, Musashi tornou-se uma lenda e um ideal para o povo japonês, sem equivalência na cultura ocidental. Sua vida inspirou várias histórias, peças teatrais, romances, filmes e séries para televisão; um dos maiores navios de guerra construído no Japão durante a Guerra do Pacífico recebeu seu nome. No japonês moderno, existem figuras de linguagem que se referem ao caráter “musashiano”, e é provável que seu nome seja tão ou mais conhecido do que importantes personalidades da história e cultura japonesas. (WILSON, 2017, p. 27)

Além do que já foi citado e explicitado, pouco deve ser acrescentado, porém torna-se necessário realizar outro questionamento: por que estudar a narrativa da persona de Musashi? O primeiro ponto foi parcialmente abordado na análise sobre a filosofia musashiana presente em sua obra o *Gorin no Sho* (O Livro dos Cinco Anéis). A ideia proposta pelo espadachim é o aperfeiçoamento pessoal através da disciplina e abnegação; parcialmente, esses pensamentos podem ser encontrados em obras midiáticas japonesas. Por exemplo, os mangás *shonen* utilizam-se de argumentos semelhantes em suas narrativas e obtêm um grande sucesso no Japão e no mundo. A partir disso, podemos correlacionar uma certa familiaridade com a filosofia de Musashi.

O segundo ponto é que Musashi se tornou um “mito moderno”, tal qual o *cowboy* americano analisado por Hobsbawm (2013). O imaginário ao redor de Musashi transcendeu o indivíduo, seu estilo de vida, filosofia e feitos como espadachim o cristalizaram como um modelo. A aceitação de Musashi pelos japoneses denota uma característica relevante para o funcionamento do imaginário, segundo Ruiz:

A teia de significados socialmente instruídos é diferente e inédita em cada sociedade, pois cada grupo social *recria* o mundo com um

sentido novo. Ela se configura de forma particular em cada coletivo, socializando os indivíduos e constituindo sua identidade pessoal e social. (RUIZ, 2003, p. 61)

A partir da relevância social adquirida pela personagem Musashi e segundo o pensamento de Ruiz, podemos notar a utilização do passado, mais especificamente de um personagem histórico, para criação de símbolos que representem a sociedade japonesa. A escolha desses elementos como inspiração pode ser explicada com base em Cappellari:

Os mitos, lendas e folclores das sociedades são capazes de diferenciá-las entre si, e muitos deles são determinantes para formar diferentes hábitos e costumes próprios de cada povo. Mesmo na humanidade em geral, o que envolve o não-objetivo, o não-científico, o mítico, o mágico e o sagrado parecem ter gigantesca influência sobre as pessoas. (CAPPELLARI, 2007, p. 96)

Sobre o imaginário gerar representações nas produções humanas, Maffesoli é categórico:

Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. A existência de um imaginário determina a existência de conjuntos de imagens. A imagem não é o suporte, mas o resultado. Refiro-me a todo tipo de imagens: cinematográficas, pictóricas, esculturais, tecnológicas e por aí afora. (MAFFESOLI, 2001, p. 76)

As representações, além de fluírem do imaginário, são o meio que os indivíduos têm de cristalizar ou modificar elementos imaginais. As representações (textos midiáticos) “permitem a transmissão e o compartilhamento do vivido, do sentir, do ver e assim tornam possível uma participação num mundo comum” (WUNENBURGUER, 2007, p. 58). Em suma, as representações seguem uma hierarquia, o indivíduo utiliza-se do imaginário e o concretiza na realidade; com isso, este novo texto é aceito ou não por outros. O grupo é o que dá poder ao texto imaginal. Assim, coletivos que compartilham imaginários semelhantes dão concretude às representações, atribuindo-lhes poder simbólico.

A premissa básica da representação é suprir uma ausência, ou dar “corpo” a algo que já se foi. Entretanto, o conceito possui alguns fatores que complexificam a construção de representações. Hall pondera que “Representar *envolve* o uso da linguagem, de signos e imagens que significam ou representam objetos” (HALL, 2016, p. 31). A linguagem é o fator chave para

determinar a relação entre o receptor e a representação, sendo ela o canalizador do imaginário para a realidade (HALL, 2016). Na visão proposta por Hall, a representação funciona em um ambiente em que as pessoas dividem os mesmos referenciais e contexto, ou seja, estejam familiarizadas com o símbolo. Em suma, as representações ocorrem em dois níveis distintos: o primeiro ocorre com a ideia, presente no imaginário, e a segunda se dá a partir da linguagem, que dota de significado simbólico a imaginação (HALL, 2016).

A partir dessas reflexões, escolhemos nossas fontes de análise, sendo elas o romance *Musashi* de Eiji Yoshikawa e o mangá *Vagabond* de Takehiko Inoue. As duas obras possuem traduções oficiais no Brasil, sendo essas as que serão utilizadas como material de análise. A versão do romance analisado será a da editora Estação Liberdade, lançada no ano de 2017 e com tradução de Leiko Gotoda; nessa edição, a narrativa está dividida em três volumes. Já a edição de *Vagabond* que será utilizada é a da *Panini*; o início da publicação ocorreu em 2016 e foi até 2019, tendo a coleção totalizado 37 volumes⁹⁴.

Juntamente ao sucesso comercial, as obras conseguiram criar o imaginário ao redor de Musashi. Sobre a obra literária, Wilson afirma que “(...) foi por causa do romance de Yoshikawa e dos filmes que se inspiraram na sua história que a imagem de Musashi é conhecida em todo mundo atualmente” (WILSON, 2017, p. 217). Mesmo os filmes sendo relevantes para a popularização do imaginário de Musashi, o livro foi o “marco zero”; portanto, a análise da representação dos samurais no romance nos ajudará a compreender de que forma os guerreiros foram (re)imaginados por Yoshikawa.

O mesmo será realizado com *Vagabond*, pois “(...) é considerado como a obra de maior influência na apresentação de Musashi para toda uma nova geração” (WILSON, 2017, p. 229), ou seja, o mangá de Takehiko é um elemento relevante para compreender a existência de um novo imaginário acerca do espadachim e dos samurais.

Aqui cabe apontar um conceito que pode nos auxiliar nas análises dessas fontes, o conceito de transposição midiática. Esse conceito:

⁹⁴ *Vagabond* segue em hiato, sem previsão de conclusão.

(...) é o processo “genético” de transformar um texto composto em uma mídia, em outra mídia de acordo com as possibilidades materiais e as convenções vigentes dessa nova mídia. Nesses casos, o texto “original” (um conto, um filme, uma pintura, etc.) e a “fonte” do novo texto na outra mídia, considerado o “texto-alvo”; Rajewsky fala desse processo como “obrigatoriamente intermediático” (CLUVER, 2008, p. 18)

A transposição midiática também pode ser conhecida como adaptação (CLUVER, 2008). Portanto, a narrativa de Musashi vai ter diferenças entre as duas obras, porém nem todas elas serão devido à transposição midiática. Por exemplo, alguns personagens e acontecimentos são suprimidos em *Vagabond*, denotando um esforço para agilizar a narrativa e tornar a leitura mais rápida. Já mudanças em personagens não podem ser consideradas somente como fruto da transposição; há uma intencionalidade narrativa por trás.

Para compreender essas alterações que consideramos não serem advindas da adaptação, utilizaremos uma característica da representação proposta por Ankersmit. O autor, ao refletir sobre as representações de Napoleão em pinturas, afirma que:

Nossa inclinação natural seria a de equiparar o representado a um objeto identificável e único no mundo, e dizer que, neste caso, o representado é a pessoa que foi pintada pelo artista. Mas, a intuição prova-se equívoca se considerarmos a situação em que temos várias pinturas (representações) de uma mesma pessoa - por exemplo, Napoleão como descrito por David, Baron Gros, Girodet-Trioson, Gillray etc. Essas representações são todas diferentes, e às vezes até de forma drástica (compare o Napoleão de David ao de Gillray), e se as representações são representações de um representado, os representados devem diferir também, na medida em que um representado é aquilo que é representado por uma representação. (ANKERSMIT, 2012, p. 189)

A citação apresenta um aspecto essencial para nossa análise, que é compreender a representação como uma seleção de aspectos do representado com um determinado intuito (ANKERSMIT, 2012). Tanto o romance quanto o mangá apresentaram diferenças entre si, pois além de serem visões e realidades diferentes que influenciam os autores, logo cada um seleciona quais aspectos eles desejam representar em suas obras. Essa discussão é complementada pelo autor, afirmando que:

Assim, então, cada representação arrasta consigo o seu próprio representado ou aspecto - da mesma forma que todos nós somos acompanhados por nossas sombras num dia de sol - e todos esses representados estão indissolivelmente ligados a uma representação

específica correspondente a eles - e só a essa. Assim, do ponto de vista lógico, a representação é uma operação de três lugares, e não de duas: uma representação (1) define um representado (2) em termos dos quais o mundo (3) é visto - e devemos evitar a confusão entre (2) e (3). (ANKERSMIT, 2012, p. 194)

Ankersmit coloca a representação como uma interpretação do artista sobre o representado, sendo o filtro para a criação da sua visão de mundo. Se somarmos aos conceitos de representação propostos por Hall (2016) e as noções de imaginário, que apresentamos no capítulo 1, podemos inferir que essa visão de mundo representa a realidade e a subjetividade de cada autor, portanto os imaginários criados a partir de suas reflexões são calcados em suas experiências.

Colocadas essas reflexões e apresentadas as fontes, iremos definir qual a metodologia será utilizada. Barros define um caminho pelo qual o historiador do imaginário pode realizar suas pesquisas:

O historiador do imaginário começa a fazer uma história problematizada quando relaciona as imagens, os símbolos, os mitos, as visões de mundo a questões sociais e políticas de maior interesse – quando trabalha os elementos do imaginário não como um fim em si mesmos, mas como elementos para a compreensão da vida social, econômica, política, cultural e religiosa. O imaginário deve fornecer materiais para o estabelecimento de inter-conexões diversas. (BARROS, 2007, p. 31)

A partir do proposto por Barros, iremos realizar uma comparação entre as representações dos samurais apresentadas em *Musashi* e *Vagabond*, e verificar se há mudanças no imaginário/representações entre elas e o que essas dissonâncias podem nos dizer sobre o novo imaginário musashiano proposto pelo mangá. A análise será realizada a partir de três categorias: o modelo, a guerra e a espada.

Como modelo, analisaremos o protagonista em cada obra e o que a construção desse protagonismo traz para as narrativas. Na categoria guerra, será analisado de que forma o combate ocorre em cada narrativa, buscando compreender o que significa a guerra para cada uma delas. Por último, analisaremos qual o papel da espada (katana) na tentativa de entender seu significado e se há alguma ressonância com o imaginário dessas armas.

A realização das comparações utilizará as linguagens de cada suporte, ou seja, para as representações do mangá serão utilizadas imagens e texto. Para organizar o procedimento de análise, iremos apresentar as

representações do romance e, posteriormente, as do mangá. A partir das exposições, iremos realizar comparações entre elas e problematizar as diferenças que ocorrerem entre as duas versões. Se ocorrerem mudanças nas representações/imaginários (sejam elas através de alterações em personagens sejam em silenciamentos) nesses modelos, não ocorrerá só a mudança no imaginário dos samurais, mas também em como o período Edo pode ser compreendido pelos leitores. Se lembrarmos do conceito de Memória Banal (OTMAZGIN, 2016) e as reflexões propostas por Morris-Suzuki (2005), conforme citados no capítulo 1, podemos atestar a relevância dessas percepções na influência da visão histórica dos consumidores.

O recorte de análise abarca o mesmo arco nas duas obras, a narrativa de Musashi versus a academia Yoshioka é o primeiro grande arco narrativo em ambas. Não utilizaremos um recorte maior, pois o mangá ainda se encontra em hiato. Esse arco compõe o conteúdo dos dois primeiros livros do romance e no mangá está entre os volumes 3 e 27 (publicados, originalmente, entre os anos de 1998 e 2007).

3.2 Os Samurais em *Vagabond*

3.2.1 O Espadachim Andarilho-Modelo

A personagem Miyamoto Musashi, nas duas obras, é apresentada como um jovem com anseios de se tornar um grande espadachim. Temos contato com esses anseios ao conhecer o jovem Takezo após a batalha de Sekigahara (1600) e acompanhamos seus percalços que o guiarão a se tornar o espadachim que conhecemos. Entretanto, há diferenças na maneira de representar Musashi e suas andanças nessas diferentes mídias.

Um dos pontos que indicam uma diferença entre as representações de Musashi ocorre após sua captura pelo monge Takuan e Otsu (esse trecho ocorre de forma similar nas duas obras). No romance, Takuan leva Takezo ao castelo Himeji para que seja julgado pelos seus crimes. O senhor do castelo, Terumasa, deixa a punição a cargo do monge que, em vez de sentenciá-lo à morte, designa outra pena.

Takezo é colocado em um quarto selado da luz do dia e que muitos diziam ser “mal-assombrado”; esse cômodo encontrava-se em uma das torres do castelo Himeji. O jovem seria mantido em cárcere até o momento que Takuan achasse necessário. Nos três anos em que Takezo esteve preso, leu diversos livros com as mais variadas temáticas (incluindo a *Arte da Guerra* de Sun Tzu). Esse período permitiu ao jovem treinar sua mente e lhe permitiu construir um certo nível de erudição. Após Terumasa e Takuan atestarem que Takezo era uma nova pessoa, garantem sua liberdade e, a partir desse momento, surge Miyamoto Musashi, — nome formado com base em um anagrama do nome de Shinmen Takezo (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1).

Essa escolha narrativa remete ao imaginário do samurai como um guerreiro de grande habilidade marcial e, ao mesmo tempo, um indivíduo capaz de ter a compreensão de filosofia, artes e outras formas de erudição. Esse pensamento remete a elementos que compõem o Bushido; o ideal de guerreiro seria o chamado *Caminho da Pena e da Espada*, presente nas interpretações de Daidoji Yuzan e Miyamoto Musashi. A persona do samurai como um guerreiro versado na pena e na espada é um modelo recorrente em textos midáticos, o romance *Musashi* pode ter sido um vetor de difusão desse imaginário.

Esses três anos de estudo foram basilares para a transformação de Takezo em Musashi. As leituras permitiram a Musashi tornar-se um indivíduo de aparência rústica e, de certa forma, não civilizada, mas capaz de conversar sobre uma ampla gama de assuntos. Esses aspectos reforçam a simplicidade e refletem o estilo de vida do andarilho; também cristalizam os pensamentos presentes no *Livro dos Cinco Anéis* e tornam o Musashi de Yoshikawa um exemplo de guerreiro ideal.

Essa construção narrativa de Musashi como um guerreiro erudito permite à personagem tomar escolhas condizentes com seu intelecto. Por exemplo, em sua luta final contra os membros da academia Yoshioka, Musashi utiliza diversos estrategemas para superar as vantagens numéricas e de armamentos dos adversários. Nas palavras de Wilson, o Musashi de Yoshikawa:

Mas em *Musashi*, Yoshikawa também criou um indivíduo buscando valores e “o caminho”, cujos atalhos são marcados não só pelo sucesso, mas também por fracassos e dúvidas; e, nesse sentido, é mais do que apenas um livro amplamente divertido, é também uma obra espiritualmente inspiradora. Koetsu, vale lembrar, não vê Musashi como um homem além do comum, mas como uma pessoa que, “entendendo sua natureza comum, decide aperfeiçoá-la continuamente”. Com essa determinação, disciplina e busca por valores mais elevados, Musashi enfim transcende a matéria bruta que marca seus primeiros passos e supera até mesmo os obstáculos mais formidáveis. (WILSON, 2017, p. 226)

A afirmação de Wilson visa defender que o Musashi, tal qual concebido por Yoshikawa, é uma pessoa normal que, através de dedicação e disciplina, supera qualquer obstáculo. Entretanto, discordamos da interpretação de Wilson pois, em nossa visão, o Musashi de Yoshikawa, por mais que anatomicamente seja uma pessoa normal, espiritualmente é superior aos demais guerreiros da obra. O protagonista seria melhor interpretado se visto como uma representação alegórica do espiritual versus mundano e do Caminho do Guerreiro versus as tentações que buscam afastá-lo desse caminho (é válido retornar ao tópico 2.3.1 e a descrição do vazio na filosofia musashiana, pois essa representação alegórica, em nossa interpretação, segue a “cartilha” proposta pelo andarilho).

Outro ponto que pode reforçar nossa proposta de interpretação é a forma a qual Musashi lida com as tentações e obstáculos ao longo do romance. O protagonista sempre toma atitudes “corretas” frente às adversidades. Por exemplo, o andarilho, apesar de amar Otsu, não se desviou do “caminho” e não se vingou da velha Osugi quando teve oportunidade de retaliação. O Musashi de Yoshikawa possui superioridade moral e espiritual sobre os demais personagens, sendo na narrativa um *outsider* frente a uma casta decadente de guerreiros. Em suma, o andarilho personifica o ideal mais puro de um guerreiro.

O protagonismo em *Vagabond*, por sua vez, subverte os preceitos estabelecidos pelo romance. A passagem citada anteriormente, em que Takezo mantém-se três anos em cárcere estudando, não existe no mangá. Após ser capturado por Takuan e Otsu, Takezo é convencido pelo monge a não se suicidar e, a partir desse momento, torna-se Miyamoto Musashi. Ao invés de três anos de estudo, Musashi já inicia sua jornada de andarilho naquele momento, ou seja, começa sua jornada como um jovem imaturo e o aprendizado vem através de encontros ao longo de seus percalços.

Essa mudança dá uma outra função à narrativa: em vez de Musashi sair para sua vida de peregrinação pronto para enfrentar as adversidades, no mangá, o jovem tem que ir aprendendo através dos erros, experiências, conversas, elocubrações, etc. Essas experiências acontecem também no romance; porém, em nossa interpretação, elas não possuem o mesmo impacto presente no mangá. Um exemplo desse aprendizado é a luta final contra os Yoshioka: enquanto no romance Musashi derrota apenas os adversários necessários e se retira, em *Vagabond* o andarilho mata todos os oponentes no intuito de se afirmar como espadachim superior e para satisfazer seu ego. A atitude do andarilho, no mangá, desemboca em uma crise de identidade e um sentimento de culpa por tirar vidas desnecessariamente (o combate final com os Yoshioka termina no último volume a ser analisado, Volume 27. As consequências decorrentes acontecem nos volumes seguintes, porém esse exemplo foi utilizado para embasar nosso argumento).

A proposta de Takehiko Inoue é diferente da de Yoshikawa, pois em *Vagabond* o foco da narrativa não é apresentar Musashi como um modelo inspirador ou uma alegoria, mas mostrar sua jornada até se tornar esta figura referenciada, presente no imaginário. Mas se em *Vagabond* Musashi não assume a função de modelo, outra personagem deveria realizar essa função, sendo essa Sasaki Kojiro.

Sasaki Kojiro é um dos elementos essenciais para a narrativa presente no imaginário ao redor de Musashi. O duelo entre os dois na ilha de Ganryujima, batizada em homenagem a Kojiro, é uma representação simbólica da vitória da disciplina e dedicação sobre o talento ou do caminho da espada espiritualizado sobre o uso da espada para interesses mundanos. Em suma, Sasaki Kojiro e Miyamoto Musashi são duas faces da mesma moeda e ambos representam o caminho da espada; porém, cada um com interesses próprios. Enquanto Musashi buscava a autodescoberta a partir da diligência e do rigor do treinamento no caminho do guerreiro, Kojiro buscava aperfeiçoar suas técnicas com a espada em busca de conseguir fama e um senhor para servir.

Kojiro em *Musashi* é construído para ser a antítese do modelo/protagonista, suas ações ao longo da narrativa parecem caricatas tornando-o mais um elemento do roteiro do que um ser humano. Já em *Vagabond*, Kojiro é uma personagem diametralmente distinta de sua

contraparte do romance. No mangá, temos na figura de Kojiro um jovem surdo⁹⁵, de grande habilidade com a espada, sem nenhum interesse em utilizar a espada como uma forma de ganhar sustento, apenas para se comunicar e criar laços (a relação entre a espada e Kojiro será abordada mais à frente).

Em *Vagabond*, Kojiro tem um grande destaque, pois sua aparição acontece em um *flashback* inteiramente dedicado a ele. Esse trecho cobre desde a infância até a sua vida adulta, possuindo 7 volumes voltados a construir sua narrativa (do volume 14 ao 20). Essa escolha já nos apresenta a desconstrução da personagem proposta por Inoue; o autor decide dar um grande destaque a Kojiro, sendo que durante o romance temos pequenos *insights* de seu passado. Vale pontuar que o passado de Kojiro é, até aquele momento, o maior arco narrativo de *Vagabond*. Em termos de comparação, tem a mesma quantidade de volumes que o embate entre Musashi e os Yoshioka.

O grande foco que o mangá apresenta em torno de Kojiro ajuda na construção dele como o segundo protagonista em *Vagabond*. A apresentação dele como o modelo é reconhecida, inclusive, pelo próprio Musashi. No encontro entre os dois, durante o arco dos Yoshioka, Musashi observa Kojiro aplicando golpes com um graveto em um boneco de neve. O andarilho, ao observar a demonstração do espadachim, diz (figura 8): “olhando para ele, finalmente entendi. Aquilo era a ‘Verdade’. O que me fez desviar do Caminho?” (INOUE, 2018, Volume 24, Capítulo 208)⁹⁶.

Na figura 8, além desse monólogo de Musashi, temos uma construção de página que valoriza a observação do andarilho e as ações de Kojiro treinando com o graveto. No último quadro da página à direita, vemos o rosto inocente de Kojiro beirando uma face infantilizada, denotando a pureza dele como praticante de esgrima. A página na esquerda apresenta uma composição que valoriza Musashi de costas para o leitor, com suas vestes desenhadas de forma diferente das usuais (como comparação, temos o terceiro quadro, da direita para a esquerda, na página ao lado), demonstrando a interiorização das

⁹⁵ O termo é utilizado pelo mangá, só estamos reproduzindo de acordo com a fonte.

⁹⁶ As edições de *Vagabond* lançadas pela editora Panini possuem um sumário com o número das páginas do início de cada capítulo daquele volume. Entretanto, não possui numeração individual nas páginas.

dúvidas de Musashi e, enfim, aceitando que Kojiro é o verdadeiro representante do caminho da espada, não ele⁹⁷.



Figura 8: O Verdadeiro Caminho
Fonte: *Vagabond*, Volume 24, Capítulo 208

Nossa interpretação propõe que, até o momento, *Vagabond* coloca Kojiro como o modelo de guerreiro enquanto Musashi está no caminho para se tornar um. Mas, se compararmos os modelos de guerreiro nas duas obras, podemos averiguar que são bem distintos entre si. No romance, temos Musashi como o guerreiro andarilho com estilo de vida simples, abnegada dos prazeres mundanos, grande habilidade marcial e com certo grau de erudição. No mangá, Kojiro apresenta as proezas marciais, porém seu estilo de vida não é abnegado; podemos ver que suas vestes não são usuais a uma vida de peregrino, podendo denotar algum nível de riqueza. Kojiro também não apresenta uma vida abnegada dos prazeres mundanos, em diversas ocasiões o vemos tendo relações sexuais com mulheres.

⁹⁷ No mangá, não é dito com essas palavras, são nossas interpretações. Porém, em volumes posteriores, portanto fora do escopo de análise, são entregues mais elementos que nos levam a essa interpretação.

A diferença entre os modelos de guerreiro em cada obra pode ocorrer por inúmeros motivos. A primeira hipótese é que essas “fraquezas mundanas” presentes em Kojiro sejam responsáveis por sua derrota para Musashi no futuro, incerto, de *Vagabond* para consolidar o andarilho como o modelo tal qual presente no romance. A segunda é a de uma desconstrução do modelo “perfeito” de guerreiro semelhante ao presente no imaginário; no mangá não temos guerreiros perfeitos, mas humanos.

Como a primeira hipótese não pode ser verificada, consideraremos a segunda para entender as diferenças entre os modelos. Partindo dela, notamos que em *Vagabond* temos uma construção de personagem não dualista; não há vilões ou heróis na narrativa proposta por Takehiko Inoue. A seguir, iremos analisar a próxima categoria de análise, a guerra, e buscaremos compreender como essas propostas díspares de construir narrativa de Musashi influem na concepção de combate em cada obra.

3.2.2 Os Grandes Mestres de Kyoto - Guerra e Honra

A guerra é essencial para compreender aspectos de uma cultura guerreira, sendo essa categoria a base da jornada de Miyamoto Musashi. A partir do debate sobre quais são os modelos em cada obra que estamos analisando, verificamos o *modus operandi* de um guerreiro ideal, ou seja, um combate justo, honrado e respeitoso. As únicas armas necessárias para esse combatente são sua espada, seu corpo e espírito.

Neste segmento, buscaremos analisar outras personagens no intuito de compreender como esses outros indivíduos vivenciam a guerra. Vale pontuar que, a partir das nossas discussões acerca do imaginário referente aos samurais, esses espadachins deveriam trilhar um caminho duplo (Caminho da Espada e do Pincel), almejando melhores formas de se inserir na sociedade em paz do Período Edo. Portanto, analisaremos não só essas personagens em situações beliciosas, mas também como ocorrem suas relações sociais com as demais castas. Nosso escopo de análise serão as personagens que compõem o núcleo narrativo da Academia Yoshioka. Nossa escolha justifica-se no fato de essas personagens serem as que possuem maior tempo de desenvolvimento dentro do recorte estabelecido, possibilitando uma maior variedade de

elementos passíveis de análise. A seguir, apresentaremos os elementos que caracterizam essas personagens no romance e, posteriormente, no mangá; ao fim das exposições, realizaremos uma síntese entre as representações.

A academia Yoshioka era uma escola de *kenjutsu* possuidora de um prestigioso status, na antiga capital Kyoto. Antepassados do clã serviram como instrutores xogunais durante o Xogunato Ashikaga, denotando a grande proeminência desse clã na arte da espada. Musashi, ao iniciar sua jornada como andarilho, desafia os Yoshioka em busca de testar seus conhecimentos, adquiridos de forma autodidata, contra oponentes de renome. A vitória do até então desconhecido espadachim sobre o renomado clã pavimenta o início da fama de Musashi como guerreiro (WILSON, 2017).

Essa é a forma que Wilson (2017) define, com base em documentos históricos, a academia Yoshioka. Esse histórico é o mesmo utilizado nas duas obras; portanto, em ambas as representações, os Yoshioka são samurais cidadãos que formam uma elite dentro de Kyoto. Sua hereditariedade marcial e o *status* de já ter servido a casa Xogunal, sendo utilizados na manutenção de uma academia de esgrima, tornam esse grupo de guerreiros um exemplo de elite guerreira nos tempos de paz. Os Yoshioka são liderados por dois irmãos, o primogênito Yoshioka Seijuro e o caçula Yoshioka Denshichiro; os dois são essenciais para compreender como os Yoshioka são representados em cada obra.

Para iniciar a análise dos Yoshioka, começaremos com Yoshioka Seijuro, o herdeiro da academia. Seijuro é apresentado de forma bastante irônica; primeiramente, ocorre uma descrição enaltecendo a habilidade dos estudantes daquela “respeitável escola”:

Quando se aproxima a hora em que as luzes da cidade se acendem, pelos portões da academia se retira uma horda de jovens samurais. Alguns levam três espadas — a longa, a curta e mais uma, de madeira, usada em treinos — presas à altura do quadril esquerdo; outros carregam lanças nos ombros. Não há um único dia de folga nas atividades. Parecem exímios em suas especialidades: havendo outra guerra, tipos como estes serão, certamente, os primeiros a tombar. Todos, sem exceção, parecem perigosos como pequenos vulcões prestes a entrar em erupção. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 157)⁹⁸

⁹⁸ Visto que os três volumes de *Musashi* foram lançados em um box na mesma data de lançamento (2017), iremos colocar junto às referências qual o volume correspondente à citação.

Logo após essa apresentação, vemos os alunos seguindo o “jovem mestre”, Seijuro, rumo aos prostíbulos. Apesar de a primeira impressão ser a do grupo de samurais como bons guerreiros, logo ela é contrastada com a vida desse grupo durante a paz. Em pouco tempo, o interesse pela espada é substituído por interesses alcoólicos e desejos luxuriosos pelas meretrizes. A preocupação de Seijuro torna-se não ser reconhecido pelos frequentadores do bairro vermelho. O narrador, em seguida, resume a persona de Seijuro:

Seijuro empertigou-se, envaidecido. Na verdade, o herdeiro dos Yoshioka passara a frequentar a zona alegre apenas recentemente. Era presunçoso por ser filho do famoso Yoshioka Kenpo, e por ter sido criado em ambiente farto, ignorando o lado amargo da vida — em suma, um típico herdeiro de aristocratas. Não era de estranhar, portanto, que as lisonjas de seus discípulos e as provocações das mulheres agissem em seu espírito como um doce veneno, levando-o à embriaguez. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 158-159)

O próximo aspecto relevante da persona de Seijuro é seu desejo pela jovem Akemi, filha de Okoo, trabalhadora na hospedaria yomogi. O jovem mestre vai à hospedaria se embriagar e tentar “conquistar” Akemi. A mãe da jovem incentiva Akemi a se casar com o herdeiro dos Yoshioka devido aos benefícios financeiros que a união acarretaria, porém, a garota mostra-se extremamente reticente. É nessa situação que Seijuro é avisado do desafio de um desconhecido andarilho na academia e que ele exigia o mestre da academia.

No capítulo em que ocorre o primeiro contato entre os Yoshioka e Musashi, o narrador apresenta algumas descrições sobre a situação da academia como um todo. O primeiro aspecto a ser apresentado é o desespero dos alunos, pois era a primeira vez em anos que alguém ameaçava a academia e, além disso, o jovem mestre não se encontrava presente para liderá-los. Yoshikawa também introduz um histórico dos yoshioka:

O falecido Yoshioka Kenpo, fundador da academia, sem dúvida fora um homem de grande valor, diferente dos filhos, os irmãos Seijuro e Denshichiro. A princípio simples artesão especialista em tingir tecidos, Kenpo descobrira uma nova técnica de esgrima ao manipular vezes sem fim a goma usada para fixar a matriz no pano. Naquela época, tomara lições de um monge de Kurama, exímio no manejo da *naginata*, dedicara-se ao estudo do estilo Hachiryu de esgrima e, por fim, conseguira criar um estilo próprio: o estilo Yoshioka para a espada curta. Finalmente, Yoshioka Kenpo fora agraciado com o

título de instrutor de artes marciais da casa xogunal Ashikaga, e seu estilo adotado pelos xoguns. “Yoshioka Kenpo foi, sem dúvida, um homem de valor”, pensavam os atuais discípulos, que não se cansavam de louvar o falecido mestre, exaltando-lhe a personalidade e a virtude. Os herdeiros, os irmãos Seijuro e Denshichiro, haviam recebido um treinamento que nada ficava a dever ao do pai; no entanto, haviam também herdado fama e fortuna, aliás nada modestas. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 179)

O cenário proposto por Yoshikawa é um clã/academia que vive por meio dos feitos de seus antepassados. O romance coloca Yoshioka Kenpo como a base desse clã; a partir de seus feitos, a fama e a bonança passaram a fazer parte do nome Yoshioka. Seus herdeiros, entretanto, não seguiram a disciplina, a proficiência marcial e muito menos o apreço das demais pessoas. Seijuro e Denshichiro são símbolos do declínio da casta guerreira e de uma aristocracia arcaica que vive de seu passado. Contudo, os Yoshioka foram “despertados do glorioso sonho em que a presunção os havia mergulhado, tinham ido naquele dia ao encontro do desastre pela espada de um obscuro provinciano de nome Miyamoto Musashi” (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 180).

A chegada de Seijuro para lidar com o *ronin* não é um alento para seus seguidores, pois o mesmo estava visivelmente alterado e incapaz de realizar um duelo. Visto que alguns alunos já haviam sido derrotados e apresentavam ferimentos pesados, a tensão aumentava entre os Yoshioka. Se o jovem mestre lutasse e perdesse contra Musashi, o renome da academia seria destruído. A primeira opção era recorrer ao irmão mais novo, Denshichiro:

Não haveria com que se preocupar caso estivesse ali presente o irmão mais novo, Denshichiro. Infelizmente, porém, até ele se ausentara desde cedo nesse dia. Segundo a opinião geral, o segundo filho, Denshichiro, herdara o talento do falecido pai Kenpo, sendo muito mais habilidoso que o primogênito. Entretanto, sempre levava uma vida despreocupada, acomodado na posição de segundo filho, longe das responsabilidades inerentes à primogenitura. Denshichiro saíra de casa pela manhã dizendo que planejava ir ao santuário de Ise em companhia de amigos e nem sequer comunicara quando pretendia voltar. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 184)

Seijuro diz que vai enfrentar o desconhecido, mas alguns seguidores mais graduados o demovem da ideia, propondo que eles simplesmente assassinassem Musashi e resolvessem o problema. Segundo o narrador:

Seijuro continuou sentado, observando. Sem dúvida alguma, sentia um certo alívio, mas não estava feliz. Percebia claramente que os discípulos haviam menosprezado sua capacidade. Após a morte do pai, negligenciara os treinos e as consequências aí estavam. Seijuro

deixou-se abater, melancólico. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 184-185)

Gion Toji, guarda-costas de Seijuro, avança em direção à sala em que Musashi estava repousando, porém percebe que o *ronin* já havia partido. Nos capítulos posteriores, Musashi envia uma carta destinada a “Mestre Seijuro e Dignos Discípulos”, afirmando que voltaria dentro de um ano para realizar um desafio para a academia. A resposta veio e Seijuro aceitava o desafio, entretanto, arrogava-lhe o direito de propagar notícias vexatórias sobre o *ronin* caso o mesmo não aparecesse para o duelo.

Essa primeira aparição dos Yoshioka e sua interação com Musashi servem para apresentar-nos quem são os membros da academia e como eles agem. Seijuro é apresentado como o líder da academia, porém não possui o perfil necessário para liderar seus alunos, pois está mais interessado nos prazeres mundanos. Já Denshichiro segue o mesmo caminho do irmão, apesar de não aparecer nessas interações, pois está ausente dos deveres da academia e segue levando uma vida de *bom vivant* à custa da renda da academia.

A partir disso, temos a construção desses antagonistas seguindo um padrão. Se Musashi, no romance de Yoshikawa, é um indivíduo centrado em viver pela espada e que abnega os prazeres mundanos, seus antagonistas irão ter uma predileção pelo mundano. Porém, esse estilo de vida cobra o preço dos Yoshioka. O narrador descreve a situação financeira da academia como:

Pois a casa Yoshioka, que obtivera fama e invejável situação financeira ao ser apontada instrutora de artes marciais pelo xogunato Ashikaga do período Muromachi, via agora sua fortuna comprometida na geração de Seijuro por causa da vida desregrada que este levava. Nos círculos mais íntimos comentava-se que até a academia da rua Shijo estaria hipotecada e que muito provavelmente passaria às mãos de mercadores nesse fim de ano. A situação era negra. Mesmo que Seijuro juntasse o restante da fortuna amealhada pelo pai Kenpo e se mudasse levando apenas a roupa do corpo, o valor levantado não daria para cobrir as contas que vinham sendo cobradas com insistência por credores de todos os tipos, aglomerados à sua porta nos últimos dias. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 407)

A partir dessa exposição acerca da falência financeira dos Yoshioka, temos a narrativa dividindo-se entre vários focos narrativos que irão culminar no duelo entre Seijuro e Musashi. Em nossa concepção, há três elementos principais para compreender a construção de antagonismo dos Yoshioka: a

relação de Seijuro com Akemi, a forma como a academia lida com sua situação financeira e a preparação do primogênito para o duelo.

No capítulo denominado “A Concha do Esquecimento”, temos a demonstração mais vil da personagem de Seijuro. Ele paga uma quantia a Okoo, mãe de Akemi, para se casar com a jovem, porém ela nega o pedido e se recusa a dormir com o herdeiro dos Yoshioka. O homem utiliza sua força para imobilizar a garota e a violar; a descrição também faz menção de não explicitar o ocorrido, mas deixa clara a utilização de técnicas de esgrima nessa ação nefasta. Yoshikawa deixa evidentes as ações do “jovem mestre”: “(...) Seijuro era, sem dúvida alguma, o homem que se satisfizera transformando à força uma alegre jovem em presa de seus instintos bestiais” (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 439).

Até o momento, Yoshikawa mostrou o declínio dos Yoshioka através de diversas ações desonrosas de seus membros; porém, a questão financeira e a relação com as demais castas só haviam sido renunciadas. O capítulo “O Desafio” inicia com um grupo de marceneiros, estucadores, fornecedores de arroz e saquê, negociantes de tecidos e cobradores (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1) dirigindo-se à porta da academia para cobrar as dívidas. O narrador resume essa situação a partir desta descrição:

A solução violenta apresentada por Ryohei indignou os mercadores. Que significava isso, esperar até que a situação da nobre casa melhorasse? Pior ainda, que história era essa de chamar os descontentes à sala de treinos para ouvir a voz da razão? Afinal, se haviam servido àquela gente com tanta presteza, adulando-os, vendendo fiado, sempre sorridentes — “Volte-amanhã!”, “Sim-senhor!”, “Volte-depois-de-amanhã”, “Sim-senhor!” —, era porque tinham confiado no prestígio do instrutor de artes marciais do xogum Muromachi, o falecido Kenpo. Para tudo tinha um limite, até para a arrogância daquela gente. No dia em que um mercador desistisse de cobrar com medo de ameaças, a classe não sobreviveria! E se os samurais se achavam capazes de tocar o mundo sozinhos, que experimentassem! — diziam as expressões rancorosas nos rostos afogueados. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 556-557)

Os cobradores continuam tentando garantir seus direitos até que um dos veteranos da academia os expulsa, com agressões. Os comerciantes saem por medo de maiores represálias. Com isso, Yoshikawa termina de apresentar os Yoshioka como os vilões do arco, pois representam uma elite guerreira arcaica e decadente. Além de se afastarem dos princípios marciais propostos por seu

antepassado, Yoshioka Kenpo, os atuais líderes desdenham de seu legado agindo como indivíduos mimados e prepotentes, que se utilizam do *status quo* para vilipendiar as castas que possuíam menos prestígio frente aos samurais.

A preparação de Seijuro para o duelo mortal com Musashi não é das melhores. O primogênito dos Yoshioka possui a mente visivelmente alterada e dispersa (visto todos os problemas que ele e a academia enfrentavam). Mesmo tendo ajuda de Kojiro na preparação, não conseguimos perceber “certezas” nas ações de Seijuro. As dúvidas, medos e expectativas que pairavam impossibilitavam que ele focasse nos treinamentos da esgrima.

Além de não estar preparado fisicamente, Seijuro reproduzia através de falas e pensamentos uma arrogância enorme. Em um diálogo com um de seus veteranos, o primogênito afirma que está preparado para vencer o *ronin*, porém o narrador nos apresenta um *insight* nos “verdadeiros” pensamentos de Seijuro:

Pela cabeça de Seijuro nem sequer passava a idéia de perder para Musashi. A técnica que lhe fora cuidadosamente ensinada na infância pelo pai, Kenpo, jamais fora superada por nenhum dos discípulos ali presentes em todas as ocasiões que com eles se batera, e muito menos haveria de ser por um jovem interiorano em começo de carreira, como esse Musashi, confiava Seijuro. E se apesar de tudo nos últimos dias sentia súbitas incertezas que lhe perturbavam o equilíbrio emocional, era porque enfrentava diversos problemas pessoais e não porque negligenciara os treinos, acreditava ele. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 559)

O duelo entre Seijuro e Musashi acontece no início do segundo volume, toda a construção tem seu desfecho rapidamente. Não há uma descrição detalhada do combate, só temos uma breve explicação do servo que acompanhava Seijuro. O resultado foi uma vitória incontestável de Musashi que, com sua espada de madeira, em um único e decisivo golpe, estraçalha o braço do primogênito dos Yoshioka, deixando-o com uma dor indescritível devido aos ossos destroçados. O combate apresenta o *leitmotiv* presente no romance *Musashi*, que se resume a Musashi, o guerreiro ideal, enfrentando oponentes que não se entregam inteiramente ao caminho da espada.

A derrota do herdeiro do estilo de *kenjutsu* dos Yoshioka ressoa pela cidade. No capítulo “A Viagem Noturna”, temos uma comemoração ocorrendo em uma taberna, com diversos comerciantes e camponeses (membros mais baixos da pirâmide social do período Edo) regozijando-se pela derrota. Esse

capítulo, além de demonstrar, novamente, o quanto os Yoshioka são detestados pelas camadas mais populares, também nos apresenta indícios dos próximos passos da academia:

— Não pessoalmente, mas foi assim que aconteceu, de acordo com as pessoas que estiveram no local. Seijuro voltou sobre uma prancha, carregado pelos discípulos. Parece que vai se salvar, mas ficará aleijado para o resto da vida. — E o que vão fazer, daqui para a frente? — Os discípulos estão furiosos e dizem que vão acabar com Musashi de qualquer jeito, para não ter de fechar a academia. Mas o único capaz de enfrentar um homem que nem Seijuro conseguiu vencer é o mais novo dos Yoshioka, Denshichiro. Dizem os boatos que os discípulos o procuram feito loucos. — Denshichiro é o irmão mais novo de Seijuro? — Pelo jeito, ele é muito mais hábil que o mais velho. Mas é caçula, irresponsável. Com ele ninguém pode: enquanto teve dinheiro para gastar nem aparecia na academia. Agora, usa a influência do nome Kenpo, de parentes e amigos, e vive de favor na casa dos outros. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 2, p. 45)

Nesse diálogo entre dois frequentadores da taberna, vemos que, mesmo o duelo sendo justo, os Yoshioka não possuem a intenção de deixar Musashi em paz. De fato, ocorre o retorno de Denshichiro à academia, sendo carregado por liteiras por um longo percurso enquanto se embebedava de saquê. O segundo filho é descrito como um indivíduo de grande força física, porém o alcoolismo e o estilo de vida descompromissado são definidores de sua personalidade (novamente apresentando os Yoshioka como indivíduos que abraçam os vícios humanos). Ocorre o encontro entre os dois irmãos Yoshioka, Seijuro aceita a realidade de sua derrota e se reconhece como um fracasso; nessas condições, permite que seu irmão assuma a academia e continue seu legado e também pede que ele não enfrente Musashi, pois não pode vencê-lo.

Denshichiro, diferentemente de Seijuro, é uma personagem com pouco tempo presente na narrativa e, portanto, não temos muito contato com seus pensamentos ou motivações. Antes de sua volta à academia, ele só havia aparecido brevemente durante a visita de Musashi à vila Yagyū. Naquela ocasião, o caçula dos Yoshioka continuava a apresentar seu estilo de vida fanfarrão e boêmio; tentava, nos intervalos de suas bebedeiras, arranjar um encontro com Yagyū Sekishusai. Um dos emissários de Sekishusai, ao conversar com seu senhor, apresenta-nos características relevantes da personalidade de Denshichiro:

— Mas que indivíduo desagradável! Ignorou o fato de eu haver mandado um mensageiro especial com uma recusa muito polida e

continua insistindo. — Sinto muito, senhor... — Pelo visto, os filhos de Yoshioka Kenpo não são grande coisa, conforme dizem os boatos. — Vi-o na Hospedaria Wataya. O filho de Kenpo, Denshichiro, que segundo ele próprio diz, está ali hospedado de volta de uma peregrinação a Ise, não me pareceu um indivíduo de caráter, senhor. — Não me admira. O velho Kenpo era um grande homem. Quando estive em Kyoto em companhia do lorde Kamiizumi, encontrei-me duas ou três vezes com ele e cheguei a beber em sua companhia. Mas ultimamente a casa entrou em decadência, ao que parece. Não posso, porém, fazer pouco e dar com a porta na cara deste insolente, já que é filho de Kenpo. Por outro lado, se o ansioso filhote insistir em duelar, não podemos derrotá-lo e mandá-lo embora sem mais nem menos. — Esse Denshichiro me parece muito seguro de si e, uma vez que insiste, posso cuidar dele pessoalmente. Que achais, senhor? — Não, não, deixa isso de lado. Filhinhos de gente famosa costumam ser presunçosos, logo se melindram. Se tu o derrotares e o mandares embora, com certeza sairá por aí falando mal de nós. Eu já estou acima dessas picuinhas, mas Munenori e Toshitoshi ainda são vulneráveis. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 1, p. 290-291)

Denshichiro diz que não pode aturar a covardia do irmão e decide se reunir com os alunos para traçarem um plano para enfrentar Musashi. O plano foi definir um novo duelo, desta vez entre Musashi e Denshichiro, em um novo local combinado e acordado por ambas as partes. Denshichiro segue os mesmos passos de seu irmão, ou seja, não se prepara adequadamente para o duelo. Horas antes de suas espadas se chocarem, o novo líder da academia ingeria saquê e não se preparou psicologicamente para enfrentar uma luta. Outro elemento bastante frequente nas falas de Denshichiro é a arrogância; em nenhum momento o homem pensava que poderia ser derrotado e, portanto, não precisaria se estressar com uma preparação adequada. O resultado é outra vitória rápida de Musashi, e nesse embate a vitória foi mortal.

Mesmo após as duas vitórias incontestáveis e justas de Musashi sobre os líderes Yoshioka, o andarilho ainda teria de enfrentar a vingança dos alunos da extinta academia. A intenção dos alunos é matar Musashi de qualquer forma possível, no intuito de limpar o nome dos Yoshioka. Dias após o duelo, Musashi é cercado por vários alunos e é intimado por um dos mais graduados, Miike Jurozaemon, que dá a tônica para o último confronto:

— Você não pode aleijar nosso mestre, Seijuro, eliminar seu irmão mais novo, Denshichiro, e continuar vivo: nós, discípulos da academia Yoshioka, não permitiremos. Por sua causa, o nome Yoshioka foi arrastado na lama, mas os cento e poucos discípulos leais ao seu mestre aqui estão para vingá-lo. Isto não é um acerto de velhas contas promovido por um bando de homens ressentidos, e sim uma guerra de extermínio, destinada a lavar a alma de nosso mestre.

Sinto por você, Musashi, mas sua cabeça já nos pertence.
(YOSHIKAWA, 2017, Vol. 2, p. 221)

O novo e derradeiro “duelo” entre o andarilho e os Yoshioka é intermediado por Sasaki Kojiro. O espadachim diz a Musashi quais são as condições impostas pelos seus oponentes, sendo estas:

— A casa Yoshioka escolheu para representá-la o menino Genjiro, único filho de Mibu Genzaemon, tio de Yoshioka Seijuro e Denshichiro. A escolha recaiu sobre o menino porque ele é o herdeiro de fato da casa. Contudo, por ser apenas uma criança, alguns discípulos da extinta academia o auxiliarão a desempenhar essa função. Esse ponto tem de ficar claro. (YOSHIKAWA, 2017, Vol. 2, p. 227)

Os Yoshioka não planejam um combate justo, mas sim uma “guerra de extermínio”, tal qual Jurozaemon havia dito. Para realizar esse plano, criaram a prerrogativa de colocar um menor de idade como duelista, Genjiro, e, por não ser apto ao combate, seria auxiliado pelos ex-alunos da academia. Esse pretexto permitiu uma brecha para os Yoshioka angariarem um exército (em torno de 150 homens) para exterminar Musashi. As probabilidades numéricas *per se* já eram uma desvantagem para Musashi, contudo, essa não seria a única disparidade no confronto. Os Yoshioka também contavam com um amplo arsenal à sua disposição: espadas, lanças, arcos e armas de fogo (mosquetes).

O combate novamente tem um desfecho vitorioso para Musashi. Apesar da grande diferença entre os “duelistas”, o *ronin* utiliza-se de sua sagacidade, pró-atividade e rapidez para matar o jovem Genjiro e uns poucos outros oponentes, retirando-se do combate e deixando os inimigos desamparados.

Esse evento põe fim ao arco do embate entre Musashi e a academia Yoshioka. A representação que o romance de Eiji Yoshikawa propõe dos Yoshioka é a de uma instituição decadente, desonrada e, principalmente, não representante dos ideais do caminho do guerreiro e da espada. Seus líderes Seijuro e Denshichiro são pessoas de péssimo caráter e com atitudes desonradas, vide a violação da jovem Akemi por parte de Seijuro. Essa seleção de trechos do livro compõe o panorama da representação desse núcleo no romance. A partir desse momento, iremos realizar a análise e comparação com *Vagabond* em busca de diferenças entre as narrativas.

A apresentação e o início do arco da academia Yoshioka acontece no volume 3 do mangá. Esse volume é bastante denso em informações sobre o

clã, pois tenta reinterpretar, em poucas páginas, vários elementos que foram desenvolvidos em diversos capítulos do romance. As primeiras páginas mostram Musashi chegando a Kyoto para enfrentar espadachins de renome, sendo o nome de Yoshioka Seijuro o alvo principal.

O caminho de Musashi até chegar à academia para realizar seu desafio é mostrado em um cenário diferente daquele do romance. O andarilho esbarra com Seijuro (nesse ponto da narrativa, Musashi não o conhece) e, logo nesse primeiro encontro, o Yoshioka quase mata Musashi. Esse ato apresenta as habilidades de Seijuro com a espada, característica que no romance é citada pelo narrador, mas nunca vista em prática. O volume também apresenta a relação de Seijuro com a jovem Akemi, sendo a interação deles relativamente boa, visto que a jovem serve como cortesã exclusivamente para Seijuro (porém, em alguns pensamentos de Akemi, podemos interpretar que, possivelmente, haja um interesse recíproco).

O desafio de Musashi e os combates ocorrem de maneira semelhante ao romance, o andarilho derrota alguns alunos e aplica ferimentos graves em todos. Mas, ao invés de sofrer uma tentativa de assassinato, tal qual a que ocorre no romance, há um certo apreço pela habilidade do *ronin*. Esse apreço proporciona a construção de uma relação de cordial rivalidade entre os Yoshioka e Musashi. Na iminência de um duelo entre Ueda Ryohei e Musashi, Denshichiro e Seijuro chegam à academia.

Diferentemente do romance, Denshichiro é uma personagem recorrente no mangá, tendo a função de treinar os alunos, agindo como o “herdeiro em exercício”, visto que Seijuro ignora a academia. Sua aparência destaca sua virilidade e força, possuindo altura maior que as demais personagens e físico imponente. Já Seijuro, aparentemente, é semelhante à sua representação no romance; ele é o líder da academia, mas não se interessa por esse estilo de vida. Em *Vagabond*, Seijuro não tem medo ou vergonha de admitir que prefere beber e sair com mulheres do que dar seguimento ao legado dos Yoshioka.

Seijuro é uma contradição ambulante, pois, mesmo sendo um espadachim de alto nível, recusa-se a lutar. Sua intenção indo à academia era demonstrar a Musashi a futilidade de seu desafio, pois novamente Seijuro consegue surpreender o andarilho, dessa vez causando um sangramento na

testa. Musashi sente-se mais animado para enfrentar o líder dos Yoshioka, porém as falas de Seijuro põem fim às esperanças do *ronin* (figura 9).

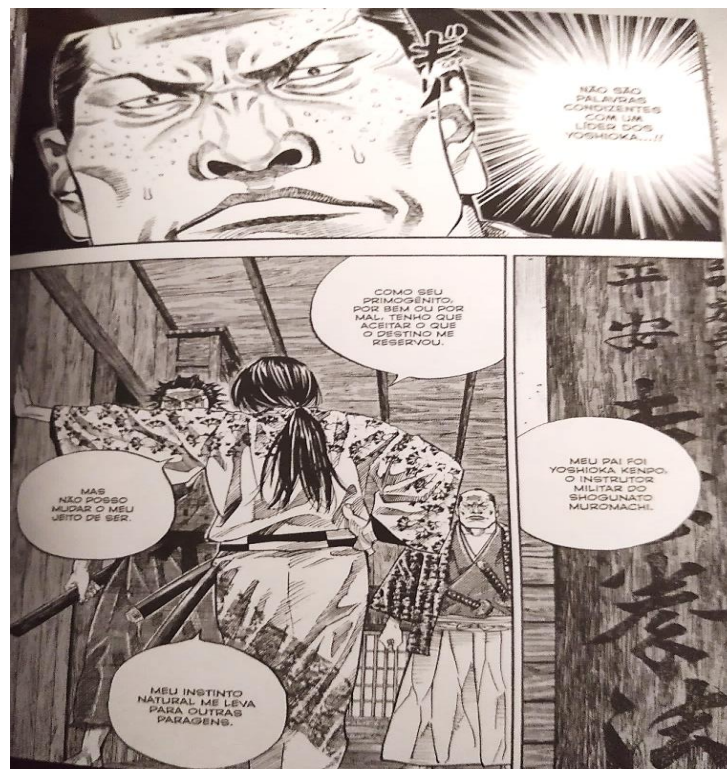


Figura 9: Seijuro despreza seu destino
Fonte: *Vagabond*, Volume 3, Capítulo 27

A figura 9 apresenta uma composição de página simples, porém, nesses três quadros, Inoue compõe as nuances dos irmãos Yoshioka. O quadro superior apresenta Denshichiro dizendo: “não são palavras condizentes com um líder dos Yoshioka”, com o rosto sério, coberto com suor escorrido, e com o fundo de página destoante do resto da composição. Essas escolhas demonstram a insatisfação e a descrença nas palavras do irmão e seu descaso com suas obrigações. Os quadros abaixo apresentam as falas de Seijuro, que deixam evidente seu desinteresse em ser o líder da academia, “como sou primogênito, por bem ou por mal, tenho que aceitar o que o destino me reservou”. Porém, mesmo sabendo de suas obrigações, vive em conflito interno: “Mas não posso mudar o meu jeito de ser”. Além desses elementos principais, tem-se também o gestual no último quadro à esquerda, onde temos Seijuro com vestimentas mais “casuais” e postura desleixada, gerando um contraste com Denshichiro, trajando roupas “formais” e postura imponente.

Seijuro e Denshichiro, no mangá, são uma dualidade: enquanto o primogênito é um prodígio da espada, o segundo filho tem total noção de suas limitações marciais. Porém, o mais habilidoso renega seu fardo e o menos proficiente na espada dedica toda a sua vida a tentar alcançar o patamar de seu irmão. Denshichiro, ao ver seu irmão falar para todos que renega suas responsabilidades como herdeiro e sai para a “zona do meretrício”, sente raiva pela humilhação e desonra trazidas ao nome Yoshioka.

Após a saída súbita de Seijuro, um aluno traz a notícia de que todos os que enfrentaram Musashi morreram. Denshichiro, ao ouvir a notícia, chora pela perda de seus companheiros (figura 10). A forma como Inoue desenha o rosto de Denshichiro durante o choro é feita para gerar impacto. Os traços faciais são mais demarcados e com coloração mais escura, as onomatopeias “saltam” da página e, por fim, vemos que, mesmo neste momento, seu rosto não perde a seriedade, demonstrando ser um indivíduo centrado em liderar seus alunos. Tais atitudes angariaram o respeito e a compaixão de todos os alunos ao longo dos anos, que veem em Denshichiro o verdadeiro herdeiro e não o “mulherengo” Seijuro.

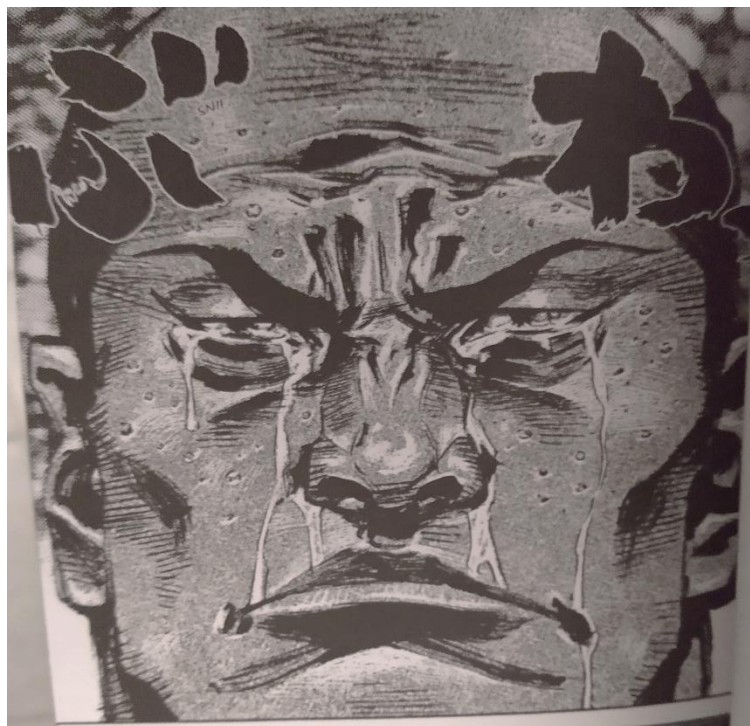


Figura 10: O Choro de Denshichiro
Fonte: *Vagabond*, Volume 3, Capítulo 28, editado

Denshichiro deixa claro que não deixará Musashi escapar com vida, propondo um duelo. Vendo que o *ronin* porta uma espada de madeira, o “líder” dos Yoshioka ordena que entreguem uma espada de verdade para ele. Mesmo com a recusa de Musashi, podemos notar que há honra e respeito entre os adversários. O duelo é equilibrado, tendo os dois desferindo golpes relevantes; porém, a academia é incendiada e os alunos começam a tentar conter as chamas.

Ao perceber que o embate não tem mais condições de continuar, Denshichiro diz para o *ronin* partir e se cuidar para que, no futuro, possam continuar seu confronto. Musashi questiona seu adversário sobre a proposta, pois teria tempo para treinar e superá-lo; Denshichiro responde que o tempo passa igual para ambos, portanto aguardaria a chance para matá-lo em outra oportunidade. Esse diálogo põe fim à primeira interação entre Musashi e os Yoshioka, sendo essa relação marcada pelo respeito entre ambos e por características semelhantes ao imaginário do Bushido.

No volume 4, temos um “epílogo”, o qual mostra as consequências do incêndio e sua destruição. O mangá apresenta alguns momentos emotivos de Seijuro revendo sua infância nas chamas, afinal, o símbolo da herança e legado da academia acabara de sucumbir frente a toda a cidade. Porém, Ueda e Denshichiro veem o evento como uma oportunidade para os Yoshioka se tornarem mais fortes. O acontecimento motiva Denshichiro a ir ao encontro de Yagyu Sekishusai em busca de orientações.

Outra questão demarcada neste volume é a personagem Gion Toji, que compreende o incêndio como ação de Musashi e, portanto, parte em busca de vingança contra ele. O autointitulado “Vingador dos Yoshioka” será uma exceção dentro desse núcleo de personagens, pois abandona sua honra em busca de uma vingança cega. Toji é o que apresenta comportamento mais semelhante aos Yoshioka do romance. A morte de Toji por Musashi, no volume 22, é utilizada para reafirmar que a vingança cega não é o caminho do guerreiro e, muito menos, o da academia Yoshioka.

Após o volume 4, a próxima aparição, relevante, de um Yoshioka é no volume 9, o qual traz a visita de Denshichiro a Sekishusai. Tudo segue conforme já apresentado no romance, com exceção dos adjetivos pejorativos ligados ao caráter do Yoshioka. Quando Otsu leva a Peônia a Denshichiro, não

há nenhum surto de raiva do espadachim, mas sim um declínio respeitoso e promessas de retornar quando Yagyu “estivesse disponível”. Essa interação consolida Denshichiro como uma figura de liderança, sempre calmo e resolutivo frente às situações.

Essa postura de Denshichiro é testada durante sua viagem de volta a Kyoto, pois encontra Musashi vindo em sua direção. Os acompanhantes logo se preparam para atacar o andarilho, mas Denshichiro os proíbe. O diálogo entre os dois ocorre de forma natural, acontecem algumas provações leves e o Yoshioka avisa Musashi que Sekishusai não está recebendo convidados; também é nesse momento que é estabelecida a data formal da revanche (no início da primavera). Esse diálogo reitera a postura cordial e respeitosa entre os futuros adversários, retirando o ar de inimizade presente no romance.

O volume 21 marca o início do final desse grande arco envolvendo os Yoshioka, o fim desta narrativa envolve 7 volumes (21-27). A ordem dos acontecimentos segue a mesma do romance, ou seja, duelo entre Musashi e Seijuro, duelo entre Musashi e Denshichiro e, por fim, o confronto final entre Musashi e a academia Yoshioka. Entretanto, mesmo que a ordem dos eventos se mantenha inalterada, a forma como irão se desenvolver são distintas, pois Inoue alterou a essência das personagens e suas motivações. Isso provoca não só uma mudança nos eventos em si, mas também no sentido dos acontecimentos.

A figura 11, além de marcar formalmente o início dos embates entre os Yoshioka e Musashi, (re)apresenta a relação entre a academia e os cidadãos de Kyoto. A página não possui nenhum diferencial ou momento de destaque proposto por Inoue, mas apresenta uma multidão lendo a placa que torna público o embate entre Denshichiro e Musashi. Esses diálogos não significam nada para a trama geral de *Vagabond*, entretanto, em meio a essas falas, podemos inferir que os Yoshioka são bem quistos pela população de Kyoto, sendo um símbolo de excelência no caminho da espada.

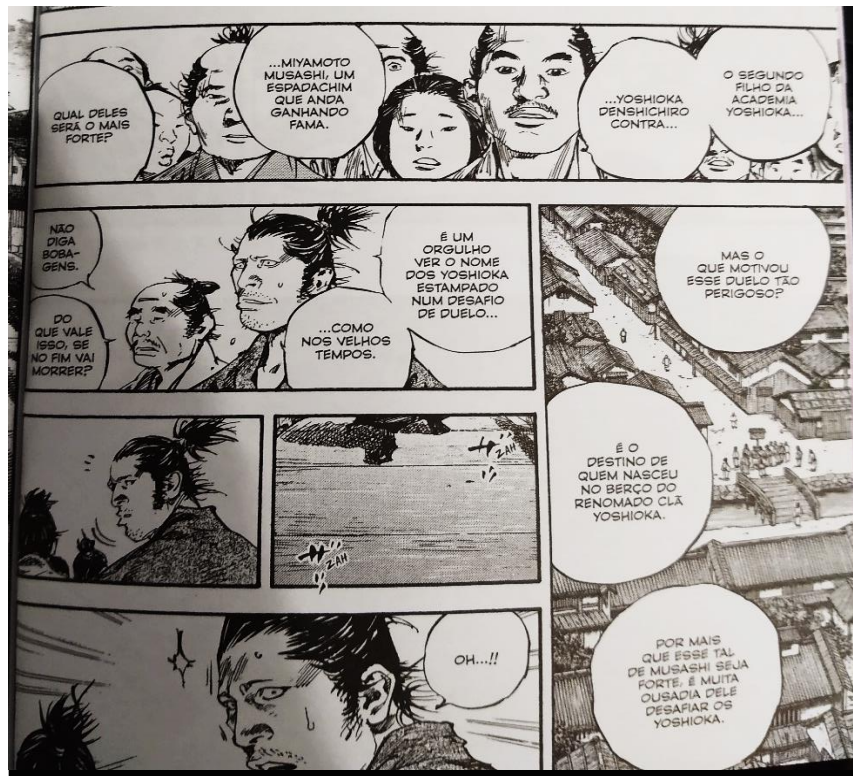


Figura 11: População de Kyoto Reage ao Duelo
 Fonte: *Vagabond*, Volume 21, Capítulo 180, editado

A construção da academia Yoshioka feita por Inoue vai na contramão da apresentada por Yoshikawa. Na representação de Inoue, não há uma representação dualista (Musashi sendo o modelo e os Yoshioka os antagonistas), *Vagabond* traz uma versão mais dúbia, a qual não permite taxar as personagens como boas ou más. No mangá, Musashi não enfrenta somente oponentes que são similares a obstáculos, ele enfrenta indivíduos dotados de contradições e que buscam a sobrevivência em meio à grande paz do período Edo.

O duelo entre Seijuro e Musashi não estava previsto, porém Musashi queria desafiar o espadachim mais forte de Kyoto; portanto, era inevitável o confronto entre eles. Antes do embate, Seijuro visita Akemi e os dois têm seu momento de intimidade, porém aqui não há violação, tudo é consensual entre o casal. Seijuro também diz à garota que ele se importa com o irmão mais novo, apesar da relação entre eles ser complicada (INOUE, 2017, Volume 21, Capítulo 182). Essa frase define a relação entre os irmãos Yoshioka, na qual, por mais controversa que seja, ainda existe afetividade.

Esse encontro entre Akemi e Seijuro e suas falas sobre o irmão prenunciam sua ação. Após sair do encontro, o líder dos Yoshioka embosca e tenta assassinar Musashi na intenção de proteger o nome da academia e seu irmão mais novo. Durante o duelo, Seijuro tem uma “epifania” de sua razão de ser, viver pela espada. O embate é equilibrado, o fator que entrega a vitória a Musashi é o “peso” na espada de Seijuro, sendo esse “peso” suas responsabilidades como herdeiro dos Yoshioka.



Figura 12: O Peso sobre os Ombros
Fonte: *Vagabond*, Volume 22, Capítulo 189

A composição da figura 12 tenta sintetizar o momento derradeiro do duelo entre os espadachins. Para isso, Inoue elabora uma página dupla com uma divisão assimétrica e sem nenhuma palavra ou onomatopeia. Ao lado direito, temos o combate ocorrendo no plano mundano, em que Seijuro prepara um golpe e, ao mesmo tempo, podemos notar um traço escuro surgindo em meio à sua postura, que representa a espada de Musashi aplicando-lhe o golpe final. Já ao lado esquerdo, temos os olhos de Seijuro fixados em seu oponente; o traço nessa parte é minimalista e, simbolizando a mente do Yoshioka, temos todos os alunos da academia e seu irmão, os rostos bem detalhados. Inoue apresenta, nessa página, o peso que a espada de Seijuro carrega por ser o herdeiro; essas responsabilidades também privam o Yoshioka de alcançar todo o potencial de sua habilidade.

Na manhã após o duelo, Musashi deixa uma carta no portão da academia avisando onde o corpo de Seijuro estaria. A morte do líder da academia é um grande baque, a natureza da morte é escondida, porém os rumores da derrota do Yoshioka já circulavam. A tristeza maior é de Denshichiro, que admirava o irmão, e vê-lo cortado daquela maneira era assustador. Porém, a maior surpresa é a de Ueda Ryohei, um dos alunos mais graduados da academia e fiel partidário de Denshichiro, ao observar o cadáver de Seijuro.

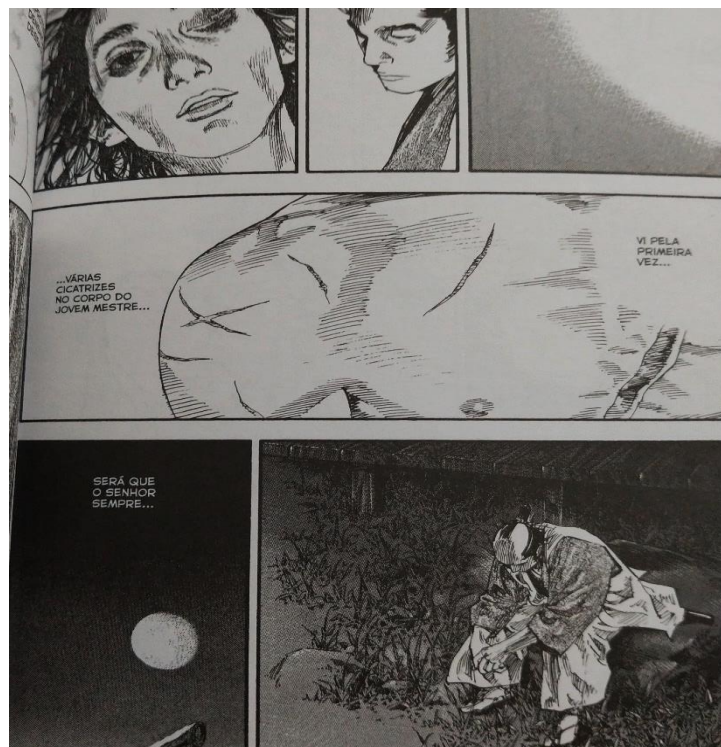


Figura 13: Ueda e Seijuro
Fonte: *Vagabond*, Volume 22, Capítulo 193

A figura 13 é, praticamente, uma gradação em forma de quadrinho, na qual os quadros representam as imagens vistas por Ueda, que começam com dúvidas e chegam a uma nova percepção do aluno. Para Ryohei, Denshichiro era o líder da academia, já que Seijuro não se importava com os alunos ou suas responsabilidades hereditárias. Contudo, ao vislumbrar o corpo do primogênito bastante ferido (denotando combates anteriores ao de Musashi, portanto essa era uma prática comum de Seijuro), chega à conclusão de que o espadachim se importava com a academia e suas responsabilidades.

Denshichiro é uma personagem com grande destaque em *Vagabond*; nesse arco, tem diversas partes dedicadas a construir sua personalidade e caráter, mais até que seu irmão. O mangá proporciona mais tempo na narrativa para ele, se comparado a *Musashi*, possibilitando que a personagem seja melhor desenvolvida. Denshichiro se resume através de uma comparação com seu irmão: Seijuro é uma águia que, por sempre voar alto, não se importa com a formiga, porém a formiga (Denshichiro), mesmo que avance a passos pequenos, continua seguindo em frente. Denshichiro reconhece que não é capaz de ser um espadachim tão forte quanto seu irmão, portanto ele treina incansavelmente na tentativa de um dia se comparar a Seijuro.

Na noite da morte de Seijuro, Denshichiro iria tentar se reconciliar com seu irmão e, ao saber da morte, entra em choque. Em diversas páginas, podemos vê-lo chorando e lamentando. Nesses momentos, o mangá introduz a família do Yoshioka, possuindo uma esposa e filha; também é mostrado seu zelo pelos alunos, os quais trata como familiares. Denshichiro é uma personagem que demonstra diversas vezes suas emoções, tornando-o um indivíduo mais complexo que sua contraparte no romance.

Outra característica do novo líder dos Yoshioka é a honra, em diversas oportunidades o mangá reitera esse aspecto. Duas demonstrações são essenciais para a narrativa e, portanto, temos que abordá-las. A primeira ocorre no ataque do ensandecido Gion Toji contra Musashi, em que Denshichiro teve a oportunidade de matar o *ronin*, mas não o faz (nesse ponto, Musashi já havia matado Seijuro). O segundo momento é em uma conversa com Ueda, pois o plano dos alunos mais graduados era substituir o novo líder por Sasaki Kojiro no duelo, visto que a maioria deles não confia na vitória de seu novo líder. A ideia enraivece Denshichiro, que agride Ueda e diz que não importa como o confronto terminará, ele irá honrar sua palavra.

O confronto é vencido facilmente por Musashi, que mata Denshichiro. A morte do líder é dramática, pois em meio ao combate vai aceitando que não possui chances de vencer o adversário, mas antes tenta ao menos matá-lo para vingar a morte de seus alunos e irmão. Tendo seu braço decepado e abdômen aberto, Denshichiro consegue pronunciar suas últimas palavras a Musashi: “Estou feliz por você ter sido meu último oponente” (INOUE, 2018, Volume 25, Capítulo 128) (Figura 14).



Figura 14: As Últimas Palavras de Denshichiro
Fonte: *Vagabond*, Volume 25, Capítulo 218

A página final do confronto é impactante, pois temos as palavras finais do Yoshioka e conseguimos ver a feição de Musashi em desespero e assustada, seja pelas últimas palavras de seu oponente, seja por tomar consciência de suas ações. Inoue apresenta um Musashi que não se regozija da vitória, mas a encara com pesar. Em contraposição, tem-se Denshichiro em pé, sem um braço e com as vísceras espalhadas pelo chão, segurando sua espada no alto, com postura de um vitorioso. A morte do Yoshioka consagra sua vida honrada e disciplinada em busca do aprimoramento com a espada com um duelo contra um adversário de excelência; no fim, o espadachim abriu mão de viver com sua família e alunos em busca de vingar os mortos por Musashi.

Denshichiro foi uma personagem que, com sua honra ingênua, conseguiu angariar o respeito de seus alunos e de Musashi. Sua insistência em manter o duelo mostrou o quanto sua honra pessoal era inabalável. Após sua morte, os discípulos choram e sentem a perda não só de um professor, mas de um amigo indispensável. Somente após esse fato, os Yoshioka decidem utilizar maneiras desonradas para matar Musashi.

Ueda, novo líder dos Yoshioka, ordena os alunos mais graduados a caçarem Musashi e impedir sua fuga de Kyoto. Um deles encontra o andarilho, porém não há clima de inimizade, e entrega-lhe uma carta com a marcação de mais um embate. Musashi questiona-o se ainda querem continuar o derramamento de sangue, e sua resposta é simples e direta:

Infelizmente, já não temos como recuar. O clã Yoshioka não poderá seguir em frente sem um acerto de contas com você, Musashi-dono⁹⁹. O clã Yoshioka e Musashi agora estão atados por laços inseparáveis de respeito e de ódio. (INOUE, 2018, Volume 25, Capítulo 220)

A fala do aluno Yoshioka apresenta os termos da relação entre a academia e Musashi. No romance, a relação era de ódio e ressentimento, o que motivou uma “guerra de extermínio”; já no mangá, esses laços de “respeito e ódio” tornam a relação mais complexa. Os Yoshioka odeiam Musashi por matar seus amigos e líderes, entretanto, o respeitam e admiram como guerreiro, por conseguir superar seus melhores duelistas. Essas interações podem ser vistas como representações do imaginário de lealdade, honra e benevolência presentes no Bushido.

O confronto final contra os Yoshioka é bem díspare em relação ao romance. O primeiro detalhe é que não há nenhuma tentativa por parte dos Yoshioka de enganar Musashi, fica claro em diálogos anteriores que o *ronin* terá que enfrentar todos os alunos de uma só vez; inclusive Musashi ouve diretamente essa informação dos Yoshioka. O segundo é a quantidade de oponentes: no mangá não são centenas, mas sim 70 oponentes. Por último, está o armamento e a forma como o embate acontece: não há lanças, arcos ou armas de fogo, apenas espadas (katanas). Pode não parecer muita diferença, afinal os números ainda são desiguais, porém esse detalhe transforma uma tentativa de silenciar o oponente, não importa a forma, para um combate mais justo. Isso é demonstrado no próprio embate, pois, com táticas e proficiência, Musashi mata todos os Yoshioka.

Vale ressaltar que a maior diferença nesse embate final acontece nas ações do protagonista. No romance, os Yoshioka bloqueiam as saídas de Kyoto e forçam Musashi a participar do combate; já em *Vagabond*, em uma

⁹⁹ Dono é um honorífico em língua japonesa que tem por intenção denotar enorme respeito. Fonte: <https://www.aulasdejapones.com.br/os-honorificos-do-japones/> Acessado em: 14/04/2020

conversa do andarilho com o monge Takuan, Musashi afirma que seguirá um outro caminho e não irá enfrentar os Yoshioka para evitar mortes desnecessárias — atitude aprovada pelo monge. No entanto, o ego de Musashi toma conta do espadachim e o leva a participar do combate.

O combate desenvolve-se de maneira violenta e brutal, Musashi e os Yoshioka utilizam tudo ao seu alcance para vencer. O estilo da arte também se torna mais “sujo” para tentar passar uma sensação de desespero e senso de sobrevivência. A figura 15 sintetiza esses elementos ao apresentar o panorama do cenário após o combate, Inoue utiliza o painel com Musashi centralizado em meio ao caos, lutando para respirar (o que pode ser notado pelas onomatopeias), cercado pelos corpos e pelos corvos. O cenário é soturno, encoberto por uma densa névoa, os únicos alentos para esse pandemônio são as distantes árvores. Takehiko Inoue, novamente, constrói a vitória de Musashi de forma não gloriosa.

Entretanto, o mangá coloca muitos elementos que humanizam os Yoshioka, desde pensamentos em familiares, arrependimentos e até *flashbacks*, mas o maior elemento utilizado para essa finalidade é o discurso. Os membros realizam uma autocrítica de seu modo de vida ao longo do embate, ou seja, reconhecem que por estarem num período de paz não se dedicaram o suficiente à espada e, portanto, nunca serão tão habilidosos quanto seu oponente. Para os Yoshioka, enfrentar Musashi foi a redenção por “fracassarem” como espadachins. A morte pela espada de um guerreiro tão habilidoso é a maior façanha que eles poderiam alcançar. Ao fim da carnificina, um discípulo moribundo troca suas últimas palavras com Musashi, o diálogo resume bem nosso pensamento:

Só me diga uma coisa, Musashi. Como lhe pareceu o nosso estilo? Aos seus olhos como é a nossa Espada? Eu teria gostado muito se nossas espadas tivessem se cruzado para um mútuo aperfeiçoamento. Assim, talvez o fluxo dos Yoshioka não tivesse se estagnado. A fraqueza faz parte do ser humano. A vida em grupo nos fez esquecer o objetivo primordial do guerreiro, nos perdemos da nossa verdade. Musashi-dono, tenho certeza que você alcançou o que todos nós sonhamos um dia obter. (INOUE, 2018, Volume 27, Capítulo 242)



Figura 15: Campo de Batalha contra os Yoshioka
Fonte: *Vagabond*, Volume 27, Capítulo 239, editado

Apresentadas as representações dos Yoshioka nas duas obras, podemos notar que há distinções bem demarcadas em cada uma delas. Em *Musashi* de Eiji Yoshikawa, os Yoshioka são construídos como antagonistas e obstáculos que o andarilho deveria superar em sua jornada. Para realizar esse tipo de construção de personagens, Yoshikawa cria os espadachins de Kyoto como indivíduos embebidos em um “sonho glorioso”, construído a partir dos feitos de seus antepassados, sendo os Yoshioka do tempo “presente” guerreiros desinteressados em viver pela espada.

Wilson afirma que:

Yoshikawa leu e releu o *Livro dos cinco elementos (O Livro dos Cinco Anéis)*, cuidadosamente entrelaçando os princípios de *Musashi* com as palavras e ações de Takuan, Nikkan, Myoshu, Yoshino, Dayu, Gudo e outros. Dessa maneira, ele nos dá um quadro muito mais realista do *Musashi* histórico do que os contadores profissionais de histórias haviam conseguido. (WILSON, 2017, p. 224-225)

A partir da análise de Wilson, podemos afirmar que Yoshikawa era familiarizado com o livro escrito por Musashi, conhecia as histórias populares sobre o andarilho e realizou uma pesquisa histórica prévia para escrever seu romance (WILSON, 2017). Somando essas informações ao contexto em que o autor se inseria, marcado pela expansão militarista do império japonês, podemos supor que a obra *Musashi* possa ter sido escrita com cunho nacionalista e de valorização de um herói do Japão. A construção desse herói permeia as discussões que abordamos no tópico acerca do modelo. A lógica

utilizada por Yoshikawa é apresentar esse pilar da honra e dos valores guerreiros (Musashi) versus adversários e personagens que são antíteses do protagonista.

Porém, em *Vagabond*, Takehiko Inoue utiliza outra forma de construir a narrativa e, por conseguinte, suas personagens. Discutimos que não há uma construção muito clara de modelo no mangá, pois Musashi não cumpre essa função, pelo menos até o momento, mas sim Kojiro. Essa complexidade perpassa os oponentes do andarilho. Duas hipóteses surgiram para tentar explicar essas alterações propostas por Inoue.

A primeira delas é a transposição midiática ou adaptação, visto que Inoue pode ter buscado tornar a narrativa mais palatável para novos públicos. Podemos ver isso na narrativa, de forma geral, que se tornou mais dinâmica e com menos sub-histórias. Provavelmente, o dualismo presente em *Musashi* não seja tão rentável quanto na sua época de produção, portanto criar personagens multifacetadas possui maior apelo ao público.

A segunda hipótese é a de (re)criar essas personagens com base no imaginário presente sobre os samurais. Seijuro, apesar de demonstrar não se interessar pela academia, duelava com adversários para proteger o irmão e a academia. Denshichiro não é mais um *bom vivant*, mas um pai de família, amigo de seus alunos, disciplinado, honrado. Os alunos, no último combate, respeitam Musashi, mas querem vingar a morte de seus “senhores”. Vemos aqui os ideais de honra e lealdade presentes no imaginário sobre o Bushido; a ação dos alunos, em *Vagabond*, não é tão distante do *modus operandi* dos 47 Ronins, exceto por não obterem sucesso em sua empreitada.

Um ponto que reforça nossa segunda hipótese está presente no volume 26. Momentos antes do último confronto, vemos Musashi meditando sobre todo o embate com a academia e chegando à conclusão de que, graças ao ano de treinamento, “permitido” por Denshichiro e seus combates com os Yoshioka, ele pode evoluir suas habilidades. O espadachim reconhece que os Yoshioka o “criaram” e por isso só poderia agradecê-los (Figura 16). A página apresenta Musashi em dois momentos, o primeiro com um olhar de tranquilidade e agradecimento dizendo “obrigado” aos Yoshioka e o segundo mostra sua reverência aos espadachins. Ter esse momento no mangá coloca os membros

da academia no grupo de indivíduos que auxiliaram Musashi em sua jornada de aperfeiçoamento e o reconhecimento do andarilho por essa ajuda.

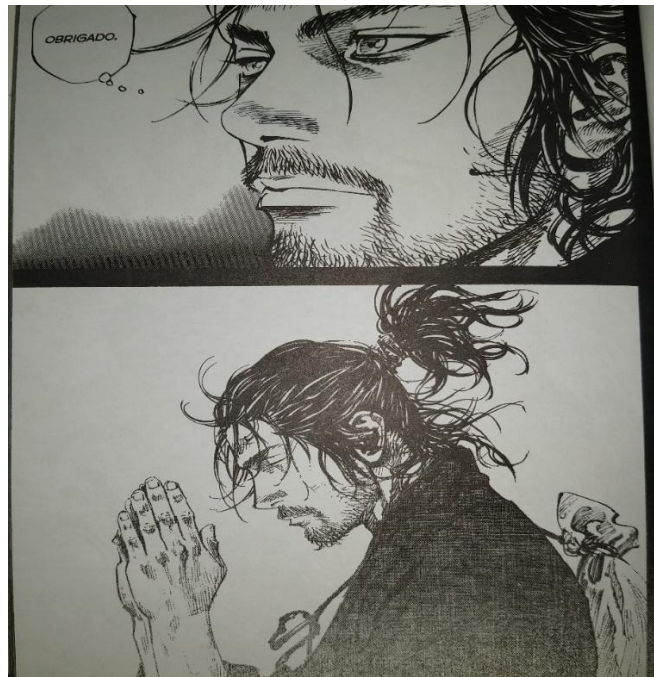


Figura 16: Musashi agradece Yoshioka
Fonte: *Vagabond*, Volume 26, Capítulo 226

3.2.3 A Espada

A espada, conhecida como *Katana*, é um elemento essencial dentro do imaginário dos samurais tanto quanto o Bushido. Para Hane e Perez, a espada era:

Uma posse dos samurais que os distinguiam dos plebeus era a espada — o símbolo do status superior dos samurais. (As pessoas comuns foram proibidas de portar uma espada.) A espada supostamente encarnava o espírito dos samurais. Era o emblema de seu poder, honra e status, mas para as pessoas comuns era um instrumento de terror porque os samurais tinham o direito de cortar qualquer plebeu que os ofendesse. (HANE; PEREZ, 2013, p. 24, tradução nossa)¹⁰⁰

No capítulo 2, mencionamos sua relevância social identitária ao serem de uso exclusivo do estamento guerreiro. Essa importância irá se manifestar no

¹⁰⁰ No original: A possession of the samurai that distinguished them from the commoners was the sword—the samurai’s symbol of superior status. (The common people were prohibited from bearing a sword.) The sword supposedly embodied the spirit of the samurai. It was the emblem of their power, honor, and status, but for the common people it was an instrument of terror because the samurai were given the right to cut down any commoner who offended them.

imaginário, principalmente na ideia da espada como a alma do guerreiro. O livro *Bushido*, de Daidoji Yuzan, cita que um guerreiro nunca deve se separar de sua *katana*, já que nunca pode perder o senso de prontidão e perigo (YUZAN, 2006), pois “(...) a alma de um espadachim está atada à arma que ele carrega consigo” (WILSON, 2017, p. 25).

Além da espiritualidade ligada aos samurais, as espadas são elementos presentes na história e na mitologia do Japão. A ilha principal do arquipélago japonês (Honshu), segundo as lendas, “foi criada pela água do mar que gotejava de uma espada” (WILSON, 2017, p. 25). Um dos três tesouros imperiais do Japão é uma espada, a Kusanagi (A Cortadora de Grama, em tradução livre), obtida pelo deus das tempestades (da religião Xintoísta) Susano, após matar a serpente de oito cabeças, Yamata no Orochi. Essa espada foi entregue como presente para a deusa Amaterasu e, posteriormente, esteve em posse de diversos membros da linhagem imperial (ROBERTS, 2009).

Averiguada a espiritualidade e a misticidade ligadas à espada japonesa, iremos analisar como cada uma das obras representa esse objeto em sua narrativa. Em *Musashi*, não há nenhuma referência ou descrição da *katana* conforme o imaginário, ao menos dentro do nosso recorte de análise. Dentro do romance, as espadas são apenas armas; a questão espiritual está presente nas experiências das personagens, ou seja, são interiorizadas.

A única espada que recebe destaque dentro da obra é a Varal, arma utilizada por Sasaki Kojiro. A espada ganhou o nome por possuir uma lâmina longa e não curvada; além das características materiais, a Varal teria sido confeccionada pelo excepcional ferreiro Nagamitsu, segundo conta Kojiro. Por ser diferente das demais e a narrativa de ter sido forjada por Nagamitsu, a Varal tornou-se uma herança familiar passada a Kojiro.

Em *Vagabond*, as espadas são representadas de acordo com o imaginário, reforçando a hipótese de que Inoue se utilizou dos elementos do imaginário ao redor dos samurais para construir sua narrativa. A espada em *Vagabond* é um ser dotado de consciência e possuidora de uma relação simbiótica com o espadachim, ou seja, os dois devem estar em sintonia para funcionarem. Um exemplo dessa simbiose ocorre durante a luta de Musashi contra Denshichiro: na ocasião, a lâmina do Yoshioka tenta lhe pedir calma

para não desperdiçar seus golpes. Outro aspecto que denota a arma como um ser é a escolha da tradução em grafar a palavra “espada” com inicial maiúscula, como se estivesse tratando de um indivíduo.

Uma das personagens que contribuem com esse imaginário da espada na obra é o amolador de *katanas*, Hon’ami Koetsu¹⁰¹ que, em diálogos com Musashi, expõe essas outras características da arma. No volume 22, Koetsu, ao averiguar a lâmina de Musashi, percebe que o objeto possui uma “aura” agressiva e, ao segurá-la, tem a sensação de ter sido cortado. Essa interação pode ser uma representação da espada como uma extensão de Musashi, o qual até o momento estava envolto por violência e agressividade, elementos que imbuíram sua arma.

No volume seguinte, essas características são reafirmadas pelo amolador, durante o processo de afiar a lâmina de Musashi para o combate com Denshichiro. Koetsu diz que ele escolheu a espada como seu universo, porém ela ainda é uma arma e, portanto, está passível de ser profanada e reduzida a apenas um objeto de morte. O amolador descreve que um espadachim pode se perder na sua lâmina e isso acabará matando-a, porém a verdadeira beleza seria preservar a *katana* como algo além de um objeto de morte. Koetsu, através de suas falas, define a espada como uma entidade além de um objeto de violência e morte.

Além de Koetsu, outra personagem também apresenta a representação da espada como algo que transcende a sua função primária, sendo ela Sasaki Kojiro. Como expusemos no segmento acerca do modelo de protagonista, defendemos que, em *Vagabond*, a construção do modelo de guerreiro ideal está presente na personagem Kojiro. Também comentamos que o espadachim era surdo e que utilizava a espada de outras maneiras além de uma arma. Kojiro possui uma relação com a espada bem distinta se comparado com outros espadachins. Em seu arco, presente entre os volumes 14 e 20, temos diversos momentos da vida de Kojiro e sua relação íntima com sua arma (figuras 17, 18 e 19). As três imagens mostram três momentos distintos da vida do jovem, sendo o elemento recorrente nessas imagens a relação afetiva entre o espadachim e a espada. Quando bebê, Kojiro só dormia e se acalmava se

¹⁰¹ Koetsu também é uma personagem presente no romance *Musashi*, porém ele é representado mais como um poeta e erudito que amolador de espadas.

abraçasse sua lâmina, a primeira palavra dele foi “espada” e, por último, temos o reencontro de Kojiro e a espada.



Figura 17: Bebê Kojiro e sua Espada
Fonte: *Vagabond*, volume 14, capítulo 129, editado

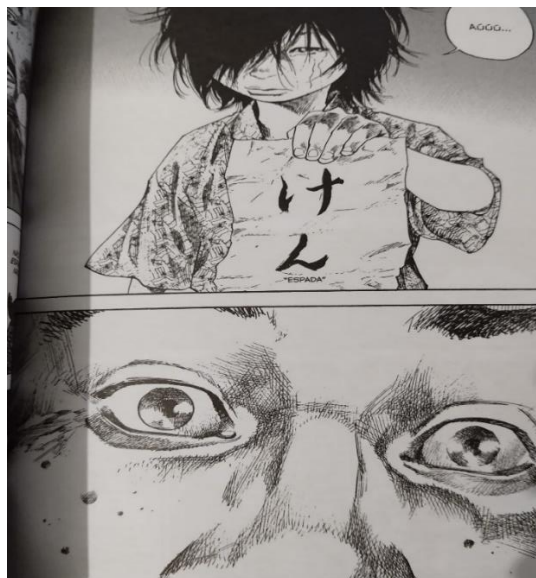


Figura 18: A primeira palavra de Kojiro
Fonte: *Vagabond*, Volume 14, Capítulo 134



Figura 19: Reencontro

Fonte: *Vagabond*, Volume 15, Capítulo 139

A relação entre Kojiro e a espada é um fator recorrente em seu arco, ligação única dentro da obra. A forma como é criada essa interação vai além de ser uma razão de ser, o jovem Kojiro não é somente um guerreiro, ele e a arma são inseparáveis, um só indivíduo. Essa construção singular de personagem é explicada por Inoue (*Vagabond* possui, ao final de seus volumes, um pequeno texto do autor comentando sobre assuntos diversos, desde situações de seu cotidiano até algumas escolhas narrativas):

Há sentimentos que, assim que são traduzidos em palavras, causam desconforto pela incompletude. Aliás, são raras as vezes em que a palavra é suficiente para expressar tudo o que se passa na alma humana. Como transmitir o que não tem forma sem formalizar? Foi em uma reflexão sobre isso que surgiu um personagem que não tem a palavra como meio de expressão. (INOUE, 2017, Volume 16)

A ideia de Inoue é trazer uma nova forma de expressão para este personagem; para isso, meios alternativos de comunicação seriam utilizados, com destaque para o olhar e os gestos. Entretanto, Kojiro se vale de um meio de comunicação não convencional: a espada. Temos dois momentos em que essa utilização da espada como meio de comunicação fica explícita. O primeiro exemplo ocorre após o duelo entre Denshichiro e Kojiro (Figura 20).



Figura 20: Denshichiro e Kojiro
 Fonte: *Vagabond*, Volume 17, Capítulo 155

A figura 19 é um diálogo entre Denshichiro e Ueda, o qual expõe as reflexões do Yoshioka sobre o embate. Contudo, o foco torna-se em como os dois conversaram enquanto suas espadas colidiam e suas vidas estavam em risco. “Sim... Aquilo foi uma conversa entre duas pessoas... com paixão pela Espada... e com vontade de ser forte”, “estava animado (Kojiro)...e vendo-o, eu também fiquei animado. Combinamos de nos encontrar de novo...”. Essas falas revelam que, de fato, houve uma conversa entre os dois guerreiros e suas armas foram o meio utilizado para o entendimento entre ambos. Outro elemento que Denshichiro expõe é a animação contagiante de Kojiro, todos que duelam com ele e conseguem entendê-lo ficam alegres.

O segundo exemplo é o duelo entre Koun e Kojiro: durante o embate, os dois passam a se respeitar como guerreiros e tornam-se amigos. Koun morre sorrindo, pois lutou contra um oponente habilidoso, que lhe agraciou com uma morte honrada. Além de o duelo remeter ao imaginário da honra entre os samurais, Koun diz que “esta luta entre nós...é uma forma de abraço” (INOUE, 2017, Volume 20, Capítulo 179), novamente evocando a ideia da espada como uma forma de criar laços entre indivíduos.

Em suma, se em *Musashi* há a ausência de uma relevância narrativa da *katana*, em *Vagabond* temos o contrário. A espada incorpora a misticidade, espiritualidade e os elementos que a circundam no imaginário. A espada é um elemento de vida e morte na obra, pois ao mesmo tempo em que pode acabar com os inimigos pode fazer amigos. Inoue utiliza-se dos elementos imaginários da espada como a alma do guerreiro e os complexifica para formar uma mitologia própria dentro de seu mangá.

3.3 “Se Ficar Apegado a Uma Folha, Não Enxergará a Árvore”

O título deste tópico é uma frase proferida pelo monge Takuan a Musashi no início de *Vagabond*, a fala tinha o propósito de apresentar um conceito zen budista de visão. A visão tem que ser abrangente e não focar em algo por demais, e isso também foi utilizado nesta dissertação para analisar o mangá enquanto fonte. Por mais “tentador” que seja analisar Musashi e sua jornada, enxergar os “obstáculos” do andarilho nos permitiu compreender de que forma os samurais são interpretados pelo autor.

Apesar de termos focado no aspecto macro da narrativa durante nossas análises, em muitos momentos *Vagabond* utiliza pequenos exemplos para construir seus samurais. Seja em um duelo entre Musashi e algum viajante, seja na forma como eles abordam a Espada como uma entidade viva e dotada de vontade ou através da troca das palavras guerreiro ou samurai para designar criminosos ou maltrapilhos. Todos esses elementos auxiliam a construir uma visão bem mais “positiva” dos samurais quando comparadas ao material adaptado.

O romance *Musashi* traz uma abordagem mais condizente com a historiografia quanto aos samurais se comparado ao mangá *Vagabond*. Como discutimos anteriormente, sustentamos as hipóteses de que Inoue construiu personagens multifacetadas, abandonando os conceitos de herói e vilão. Para construir essas camadas narrativas, utilizou elementos do imaginário dos samurais, conforme apresentamos.

Essa preferência por representar os samurais a partir de elementos imaginários advém da percepção de Takehiko Inoue sobre esses indivíduos.

Essa percepção se faz presente na mensagem que o autor deixa no volume 3 de *Vagabond* (presente na “orelha” final do volume), na qual afirma:

Parece que “mangás que trazem algum conhecimento a mais” ao leitor estão em alta. Por exemplo, publicações na área dos negócios, da culinária, da economia, dos jogos de azar, etc. O público prefere unir entretenimento com aquisição de conhecimentos gerais. Mas faço aqui um alerta: este mangá é puro entretenimento. (INOUE, 2016, volume 3)

O aviso feito por Inoue elucida duas características de *Vagabond*: a obra não se propõe a ter nenhum embasamento histórico e todo o seu conteúdo advém da criatividade de seu autor. Diferentemente de Yoshikawa, que realizou uma grande pesquisa para elaborar seu romance, Takehiko preferiu uma abordagem mais livre para construir sua narrativa. Em uma entrevista, originalmente publicada no livro *Manga: Masters of the Art*, de Timothy R. Lehmann, hospedada no site Deviant Art¹⁰², há algumas respostas que nos permitem compreender qual sua visão em *Vagabond*.

Inoue é questionado sobre se ele teria realizado alguma pesquisa histórica para escrever seu mangá, e sua resposta deixa claro que ele possuía pouco interesse em fatos históricos: “Quando eu comecei, tinha pouco interesse em História, então eu nem sabia o que de fato eu não conhecia. (...) Porém, eu não estou trabalhando em um livro de História. Havia prioridades, e verificar evidências históricas tinha pouca prioridade”¹⁰³. Em outro questionamento, sobre se ele admirava algum diretor de cinema, Inoue cita Akira Kurosawa como uma grande influência em seu estilo artístico. Kurosawa é renomado por seus filmes de samurai e, provavelmente, teria inspirado o mangaká em outras nuances além do estilo artístico.

Podemos notar que Inoue pensou em *Vagabond* com base em diversos imaginários, e isso não é um problema *per se*, porém há uma outra pergunta que nos intriga. O entrevistador diz que já havia visto um comentário de Inoue afirmando que gostaria de explorar o significado de ser japonês em *Vagabond*, e sua resposta é: “Hoje em dia, no Japão, pessoas da minha idade e muito

¹⁰² A entrevista está disponível em: <https://www.deviantart.com/interstateninja/journal/TAKEHIKOINOUEINTERVIEW355416391?comment=1%3A355416391%3A2950172903> Acessado em: 25/03/2020

¹⁰³ No original: When I started, I had little interest in history, so I didn't even know what I didn't know. (...)but I'm not working on a history textbook. There were priorities, and ascertaining the historical evidence was a low priority back then.

mais jovens estão praticamente fora de contato com a história do Japão e nossa cultura tradicional. Eu mesmo ignorava essas coisas. Então eu esperava que isso despertasse um interesse neles”¹⁰⁴.

O pensamento de Inoue apresenta uma contradição entre as falas dentro da mesma entrevista e com o aviso presente no volume 3. O autor tenta sustentar a ideia de que *Vagabond* é uma ficção despretensiosa e que visava ao “puro entretenimento”. Porém, quando Inoue se propõe a despertar o interesse dos leitores em assuntos relativos à história e à cultura japonesa, ele nos permite compreender sua proposta com *Vagabond*.

A proposta principal de Takehiko Inoue em *Vagabond* é a de valorizar a cultura nacional japonesa. Desde suas técnicas de desenho, que lembram a estética artística japonesa, sempre sendo feitas manualmente, podendo ser uma forma de resistência ao desenho digital que muitos mangakás adotaram; até alterar as representações dos samurais se comparados a *Musashi*. Trazer representações dos samurais calcadas no imaginário é uma forma de valorizar um símbolo nacional, segundo Rankin-Brown e Brown Jr:

A imagem de um ser fisicamente, intelectual e moralmente superior – na forma de um guerreiro samurai como representante da identidade japonesa – foi fortemente inculcada não apenas na cultura e sociedade japonesas, mas também nas crenças ocidentais. (RANKIN-BROWN; BROWN JR, 2012, p. 78, tradução nossa)¹⁰⁵

Trazendo os conceitos de memória banal de Otmazgin (2016) e o poder que a mídia tem de influenciar na memória/imaginário histórico de um indivíduo, apresentado por Morris-Suzuki (2005), a proposta de valorizar esses símbolos culturais pode ir além de reiterar o imaginário do samurai, poderá criar um imaginário referente ao período Edo em si.

No Capítulo 1, conceituamos o imaginário como um repositório motor que é influenciado e influencia indivíduos (SILVA, 2012). Na parte inicial desse capítulo, abordamos a relação entre o imaginário e a representação e de que forma essas relações são estabelecidas por meio de aceitação e interação

¹⁰⁴ No original: Nowadays in Japan, people around my age and much younger are pretty much out of touch with the history of Japan and our traditional culture. I myself was ignorant of those things. So I hoped that this would spark an interest in them. Ibid

¹⁰⁵ No original: The image of a physically, intellectually, and morally superior being – in the form of a samurai warrior as a representative of Japanese identity – was strongly inculcated in not only Japanese culture and society, but in Western beliefs as well

entre grupos. Com isso, podemos interpretar que os samurais e suas representações (derivadas do imaginário) são recorrentes, pois são bem aceitas pelo público, sendo o “termômetro” dessa aceitação o sucesso mercadológico. Visto que *Vagabond* obteve um grande alcance comercial (vendendo em torno de 80 milhões de cópias ao redor do mundo e tendo sido traduzido para 12 idiomas¹⁰⁶), sendo considerada por Wilson (2017) a principal representação das aventuras de Musashi para uma nova geração, a forma como o mangá representa os samurais pode ter um novo significado que poderá ter uma ressonância em seus leitores.

Se ampliarmos nossa visão, perceberemos que os samurais, na historiografia, durante o período Edo, entraram em período de inflexão e declínio, que culminou em seu fim no século XIX. O romance *Musashi* traz representações dessas questões em sua narrativa, representando os guerreiros como indivíduos cheios de contradições e bem diferentes do ideal. Já *Vagabond*, ao apresentar os guerreiros como seguidores de uma honra guerreira mesmo em períodos de paz e de inflexão, busca não só trazer a interpretação do autor sobre os samurais, mas também valorizar o período Edo.

Por que acontece essa valorização do período Edo e de elementos simbólicos da época? Segundo Rosenstone (2006), em sua discussão sobre a historicidade dos filmes, um filme não tem a obrigação de representar um passado com base na historiografia, pois sua mensagem diz mais sobre o momento no qual ele foi criado do que o passado presente em tela. A sugestão de compreender a produção cultural como fruto de seu contexto de produção pode ser utilizada, também, para entender a proposta de Inoue em *Vagabond*. Paul Sutcliffe (2012), em seu texto sobre representações pós-modernas do período Edo, afirma que:

Durante a década de 1980 houve um “boom de Edo” e o período Tokugawa recebeu mais atenção “e mais *hype*”, do que nunca. Edo figura como “nostalgia commodificada”, “o local preferido no terreno

¹⁰⁶ Consultar a página: <https://www.japantimes.co.jp/culture/2017/01/07/books/book-reviews/vagabond-epic-manga-based-life-17th-century-samurai/#.W8KhimhKjIU> Acessado em: 25/03/2020

da memória popular, seja na mídia comercial, ou na ficção histórica" (SUTCLIFFE, 2012, p. 182-183, tradução nossa)¹⁰⁷

Retornar a Edo tornou-se algo rentável e popular na indústria midiática japonesa. Segundo Sutcliffe, samurais, ninjas, gueixas e outros símbolos foram utilizados em demasia nas produções midiáticas japonesas. Porém, segundo o autor, há uma explicação de escolha, específica, do período Tokugawa:

Com o pós-modernismo, uma "Edo cor-de-rosa apareceu em luz solar vertiginosa, sua alegria (*tawamure*) e liberdade são ainda mais brilhantes por não serem como antes, mas algo além do moderno", Edo tornou-se não apenas um tempo histórico, mas um espaço cultural, um "repositório de tradições" associado à distinção japonesa. Edo era a visão do Autêntico Japão, o pré- Ocidental "fora" da modernidade; escapar para Edo "superou a tirania do moderno linear e racionalista". A nostalgia é dada um significado extra e valor em momentos milenares. (...) O Japão no final do milênio estava preocupado com "a busca de um novo futuro que não dependesse das definições ocidentais [mas] implicasse, como antes, evocações de Edo". O milênio é definido pelo desejo da humanidade de encontrar absolvição no passado, condição tanto de nostalgia quanto de luto, "o século XX começou com uma utopia futurista e terminou com nostalgia" (SUTCLIFFE, 2012, p. 183, tradução nossa)¹⁰⁸

A nostalgia e a tentativa de retomar o período Edo foram utilizadas como uma forma de debater e explicitar os medos, esperanças, questionamentos e sensibilidades do Japão na contemporaneidade. Esse processo desconstrói uma visão mais "realista" da época e a reconstrói com base nas ansiedades do presente, tornando essa imaginação do período Tokugawa fruto de uma idealização pró-nacionalista e com o intuito de construir uma nova identidade (SUTCLIFFE, 2012). Também é relevante frisar que essas revisitas a Edo são calcadas numa relação dual entre sentimentalismo e distanciamento:

O pós-modernismo recorda o passado, por um lado, em uma fuga nostálgica conservadora para uma era idealizada, mas ao mesmo tempo expressa através da distância irônica uma insatisfação com a

¹⁰⁷ No original: During the 1980s there was an Edo boom and the Tokugawa period received more attention 'and more hype', than ever before. Edo figures as 'commodified nostalgia', 'the favoured site in the terrain of popular memory, whether in commercial media, or historical fiction'.

¹⁰⁸ No original: With postmodernism, a 'rose-colored Edo appeared in dizzying sunlight, its play (*tawamure*) and freedom all the brighter for their being not before but beyond the modern', Edo became not only a historical time but a cultural space, a 'repository of traditions' associated with Japanese distinctiveness. Edo was the sight of authentic Japan, the pre-Western 'outside' of modernity; escape to Edo 'trumped the tyranny of the linear, rationalist modern'. Nostalgia is given extra meaning and value at millennial moments. (...) Japan at the end of the millennium was preoccupied with 'the search for a new future that did not depend on Western definitions [but] entailed, as before, evocations of Edo'. The millennium is defined by mankind's desire to find absolution in the past, a condition both of nostalgia and mourning, 'the twentieth century began with a futuristic utopia and ended with nostalgia'

A visão de Stutcliffe nos permite responder os questionamentos quanto às atitudes de Inoue e suas alterações em representar o período Edo. *Vagabond* é fruto de uma conjuntura social e resulta desse momento. As (re)imaginações ainda continuam presentes, um exemplo é o anime *Samurai Champloo* (2005-2006), de Shinichiro Watanabe. Nessa obra, acompanhamos o trio de protagonistas Jin e Mugen, dois guerreiros bem distintos em estilo, e a jovem Fuu, que se aventuram por um Japão fictício, porém inspirado no período Edo.

Na animação, é utilizado o cenário do Japão Tokugawa para realizar paralelos com a contemporaneidade. Temas como drogas, Hip-Hop, censura, perseguição religiosa, entre outros são apresentados ao longo da narrativa. A obra apresenta esses aspectos com diversas tonalidades, variando entre ação, drama e comédia; no entanto, o tom de paródia e sátira é bem marcado em sua totalidade. *Samurai Champloo* utiliza-se da mistura entre passado e “presente” para gerar uma unicidade, por exemplo, a estética da obra possui referências aos estilos artísticos históricos, mas com tonalidades da arte contemporânea. O maior símbolo dessa grande fusão de elementos de temporalidades distintas é sua trilha sonora. Ela realiza uma integração de batidas de Hip-Hop com instrumentos medievais, criando uma sonoridade única, tal qual o Japão contemporâneo.

Até o momento, temos uma visão de um lado “bem intencionado” dessas revisitas ao período histórico, porém há exemplos que mostram o quão perigoso pode ser a utilização desse passado. Nossa exemplificação será focada em exemplos recentes, com o intuito de demonstrar que o fenômeno de visitar Edo ainda segue acontecendo. Para isso, utilizaremos a *Shonen Jump*, revista de mangás de maior circulação no Japão e tendo muitas de suas obras alcançado um grande destaque no Ocidente, como exemplos temos *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece*, etc.

A obra em questão é *Tokyo Shinobi Squad*, que possui roteiro de Yuki Tanaka e arte de Kento Matsuura, sua serialização ocorreu entre 2019 e início

¹⁰⁹ No original: Postmodernism recalls the past on the one hand in a conservative nostalgic escape to an idealised era, but at the same time it expresses through ironic distance a dissatisfaction with modernity and the belief in the metanarratives of modernisation

de 2020. Já no primeiro capítulo podemos averiguar a tônica e o perigo do discurso do mangá, primeiro temos o protagonista se perguntando como o país havia decaído tanto e cita a globalização como um problema. O discurso torna-se bem mais agressivo em uma página que apresenta um *flashback* sobre o passado deste Japão distópico, temos uma mensagem xenofóbica (figuras 21 e 22).

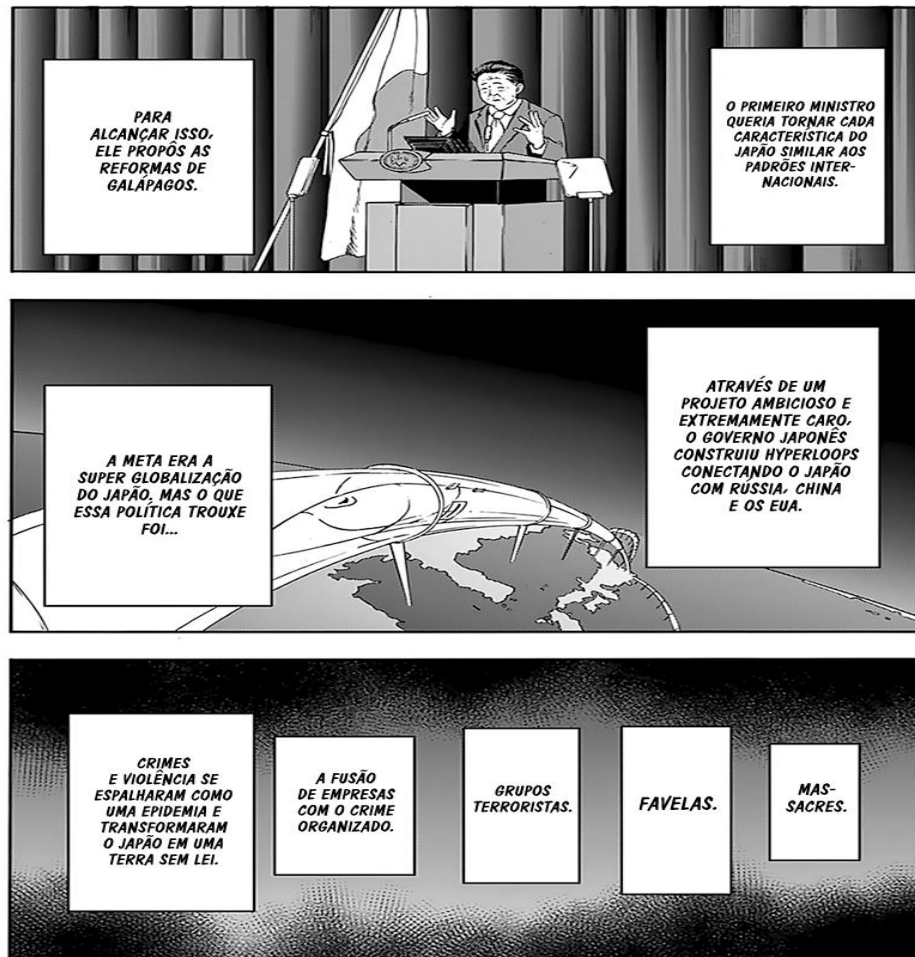


Figura 21: A Mensagem de *Tokyo Shinobi Squad* 1

Fonte: <<https://unionmangas.top/perfil-manga/tokyo-shinobi-squad>> Capítulo 1 p. 13 Acessado em 30/03/2020



Figura 22: A Mensagem de *Tokyo Shinobi Squad 2*

Fonte: <<https://unionmangas.top/perfil-manga/tokyo-shinobi-squad>> Acessado em 30/03/2020 Capítulo 1 p. 14, editado

O conceito da obra é uma mensagem contra a globalização e os estrangeiros que, na concepção do autor, trariam desgraça ao Japão. O argumento basilar do mangá é o projeto de “superglobalização” que tinha como intuito deixar o Japão adequado aos “padrões internacionais”. Esse primeiro tópico apresenta a ideia de um Japão com unicidade cultural e sem influências do Ocidente. No entanto, após as reformas pró-globalização, essa “singularidade cultural” acabou dando lugar a uma terra sem lei. A terra nipônica, após a chegada dos ocidentais, deu lugar a diversas mazelas, tais como “massacres, favelas, grupos terroristas e fusão de empresas com o crime organizado”. Porém, além de a mensagem ser problemática, não há uma explicação mais elaborada para a “epidemia de crimes e violência”, há apenas a culpabilização dos estrangeiros.

Em meio ao caos que o Japão se tornou, os shinobis surgem como os protetores da população. Apesar de não se passar no período Edo, a narrativa utiliza diversos elementos presentes no Xogunato Tokugawa. No capítulo 2, citamos que durante o governo Tokugawa o Japão foi fechado para os estrangeiros, com exceção de alguns casos; o mangá apoia-se nessa característica para embasar sua narrativa. Os *shinobis* (ninjas), outro elemento forte do imaginário do Xogunato Tokugawa, são os “protetores” do Japão,

novamente trazendo menções a elementos do imaginário medieval. O exemplo nos mostra a utilização de elementos do período Edo para legitimar discursos xenofóbicos e ultranacionalistas¹¹⁰. Ter um mangá com esse tipo de mensagem numa revista de grande circulação é problemático. A *Jump* cancelou-o após 3 volumes lançados, o que pode evidenciar um fracasso comercial, pois, se o motivo do cancelamento fosse a mensagem, não teria demorado tanto tempo.

Ao mesmo tempo em que circulava *Tokyo Shinobi Squad* na *Shonen Jump*, outra obra trazia referências ao período Edo, agora mais diretas. O mangá em questão é *One Piece*, obra de maior sucesso da *Jump*, que se encontrava no seu novo arco, que ocorre no país de Wano, uma (re)imaginação do Japão. Wano é uma terra governada por um Xogum corrupto que explora o povo, sendo a única salvação dessa terra o bando dos Chapéus de Palha e seus aliados (protagonistas da obra). *One Piece* traz diversos elementos do imaginário medieval, como ninjas, samurais e elementos do folclore, mas o discurso é a favor da abertura do país e do fim do autoritarismo.

Esses exemplos nos permitem dizer que ainda acontecem e acontecerão utilizações do período Edo e de seu imaginário nas produções midiáticas do Japão. Entretanto, exemplos como o de *Tokyo Shinobi Squad* servem de aviso para o perigo que essas representações podem gerar e que esse ainda é um campo de disputas pela memória/imaginário que se encontra bem distante de ser esgotado, visto que o “(...) mangá encapsula perfeitamente a luta dos japoneses para encontrar uma identidade que possa se encaixar no mundo moderno” (RANKIN-BROWN; BROWN JR, 2012, p. 90, tradução nossa)¹¹¹.

¹¹⁰ Para mais informações e um aprofundamento nesta discussão, consultar <<https://www.otquest.com/tokyo-shinobi-squad-worrying-addition/>> <<https://www.otquest.com/tokyo-shinobi-squad-review-dumb-and-dangerous/>> Acessado em: 03/05/2020

¹¹¹ No original: Manga perfectly encapsulates the struggle of the Japanese to find an identity that can fit within the modern world.

Conclusão

Os samurais ainda são vistos como símbolos culturais japoneses, cativando interesse e curiosidade de pessoas de várias partes do globo, principalmente por seu código de honra e habilidades marciais consideradas sobre-humanas. Os guerreiros aparecem representados em diversas produções midiáticas, desde filmes, séries, músicas, peças de teatro, mangás, dentre outras, e não apenas entre as japonesas. A partir desse contexto, decidimos analisar as representações e o imaginário dos samurais no mangá *Vagabond*, através dos exemplos de Sasaki Kojiro e a Academia Yoshioka.

Abordamos ao longo da dissertação que *Vagabond* é apresentado como uma adaptação do romance *Musashi*, que apresenta uma novelização da trajetória de Miyamoto Musashi. Esse é um dos personagens mais conhecidos da História japonesa no Ocidente, suas aventuras são bem conhecidas e divulgadas, até mesmo inconscientemente através da mídia. O imaginário criado em seu entorno, algumas vezes, torna-o representante de toda a casta guerreira. Não é estranho acompanharmos discursos de *coachs* motivacionais dizendo que podemos aprender a “vencer na vida” utilizando o exemplo dos samurais e, como exemplo das façanhas guerreiras, citam o *Gorin no Sho* (O Livro dos Cinco Anéis), escrito pelo andarilho¹¹².

Essa visão sobre os samurais faz parte do imaginário que foi construído em volta desses indivíduos. Portanto, analisar *Vagabond* e essa (re)imaginação da jornada de Musashi pode nos ajudar a desconstruir alguns mitos sobre os guerreiros e, até mesmo, estereótipos arraigados sobre a História, a cultura e a sociedade japonesa.

O primeiro capítulo da dissertação apresentou discussões que visavam estabelecer conceitos-chaves para nossa dissertação e também abordar as possibilidades de utilizar o mangá como fonte histórica. A partir das reflexões de Morris-Suzuki (2005) e de Otmazgin (2016), conseguimos compreender que o mangá pode influenciar a criação de memórias/imaginários sobre determinados períodos históricos, principalmente através de sua linguagem e utilização de

¹¹² Ver: <http://www.quefazerdavida.com/?p=393>, <http://www.sobreadministracao.com/o-livro-dos-cinco-aneis-e-o-mundo-dos-negocios/>, <http://www.coachorando.com.br/blog/19>, etc. Acessado em: 03/05/2020

pontos de vista que são utilizados para guiar o leitor para aquela visão proposta pelo autor.

Nesse segmento, apresentamos o conceito de imaginário, proposto por Silva (2012), que o define como um reservatório motor que influencia ao mesmo tempo em que é influenciado por indivíduos. Com isso, podemos colocar o imaginário como um repositório “vivo” e de alta mutabilidade. Entendendo essas diretrizes de funcionamento do conceito, partimos para o próximo capítulo, em que tentamos responder aos questionamentos propostos.

O segundo capítulo, portanto, possuiu uma grande densidade de informações, pois nele realizamos uma discussão historiográfica que perpassou diversos períodos históricos, porém colocando os samurais como “protagonistas” dessa trajetória. Abordamos desde seu surgimento até sua inflexão no século XVII, colocando diversos elementos nesses períodos que, em nossa concepção e interpretação, contribuíram para a construção do imaginário guerreiro. Esse capítulo supriu um dos nossos objetivos secundários, porém não encerrou a discussão sobre o assunto.

O terceiro capítulo teve a intenção de responder nosso questionamento principal, que era compreender de que forma os samurais são representados em *Vagabond*. Além disso, buscamos nosso objetivo secundário, que visava verificar se havia alterações na forma com que os samurais são apresentados em *Musashi* e em *Vagabond* e, se houve diferenças, quais são elas?

Ao analisar nosso recorte, que ocorreu de duas formas: a primeira foi a utilização dos volumes 3 ao 27 do mangá e os dois primeiros volumes do romance; esse recorte foi utilizado, pois *Vagabond* ainda não teve sua narrativa finalizada. Já o segundo recorte aconteceu na escolha de categorias de análise, sendo elas: o modelo, a guerra e a espada. A partir da comparação entre as obras, tornou-se nítido que há uma grande diferença entre as representações dos samurais, ao ponto de as personagens só compartilharem os mesmos nomes, já que suas atitudes e personalidades são bem distintas.

Em *Musashi*, temos uma apresentação mais “realista” dos samurais, cheios de contradições e percebendo que sua era estava chegando ao fim. As disputas entre a casta guerreira e as demais são presentes em todo o livro, representando os samurais como uma elite sem propósito e parasitária, segundo as demais castas.

Já em *Vagabond*, os samurais são bem distintos, eles reconhecem que a vida de guerreiro vai chegar ao fim com o término das guerras, entretanto, eles se mantêm fiéis à sua honra. As disputas entre as castas são silenciadas e esses personagens, que no romance são vilões que Musashi deve derrotar, no mangá tornam-se oponentes dignos e respeitáveis, sendo mais rivais que vilões, propriamente ditos. A maior alteração ficou a cargo da representação de Sasaki Kojiro, pois sua contraparte do romance é sádica e cruel, já em *Vagabond* ele tornou-se um espadachim surdo e de boas atitudes e intenções. Em suma, as representações dos samurais presentes em *Vagabond* distanciam-se diametralmente daquelas presentes no seu material de inspiração.

A partir das reflexões de Sutcliffe (2012), conseguimos encaixar *Vagabond* num “movimento” muito maior, que tem por objetivo propor uma valorização cultural japonesa. Esse “movimento” busca (re)imaginar o período Edo e utilizá-lo como forma de veicular essas ideias nacionalistas. Entretanto, por mais que isso não apresente nenhum problema *per se*, há a possibilidade de mensagens extremistas se apropriarem dessas intenções. O maior exemplo foi o do mangá *Tokyo Shinobi Squad*, que abordamos no capítulo 3.

Esta dissertação teve como objetivo principal analisar o caso de *Vagabond* e suas representações dos samurais. Através desta análise, conseguimos verificar dissonâncias em relação ao material “base”, chegando a essas reflexões finais acerca do Japão Tokugawa. A jornada de Miyamoto Musashi levou os leitores do mangá a uma Edo totalmente nova, que, como as águas de um rio, tenta se adaptar à realidade e aos desafios do mundo contemporâneo. Nossa intenção foi apontar que os samurais ainda são elementos simbólicos essenciais para compreender a História do Japão e também sua atualidade e que, com suas representações sempre se atualizando e se moldando ao contexto, tornam-se fonte inesgotável de (re)construção de memórias/imaginários.

Fontes

YOSHIKAWA, Eiji. **Musashi Vol. 1**, tradução de Leiko Gotoda. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

YOSHIKAWA, Eiji. **Musashi Vol. 2**, tradução de Leiko Gotoda. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

INOUE, Takehiko. **Vagabond**, roteiro e arte de Takehiko Inoue; tradução de Dirce Miyamura. Barueri: Panini Brasil, 2016-2018 (Volumes 3-27).

Referências Bibliográficas

ANKERSMIT, Franklin. **A Escrita da História: A Natureza da Representação Histórica**. Londrina: EDUEL, 2012.

ANSART, Olivier. Loyalty in Seventeenth and Eighteenth Century Samurai Discourse. *IN: Japanese Studies*, Vol. 27, 2007. p. 139-154. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/10371390701494150>

BARROS, José D'Assunção. História, imaginário e mentalidades: delineamentos possíveis. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 6, n. 11, jan./jun. 2007, p. 11-39.

BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BENESCH, Oleg. **Inventing the Way of Samurai: Nationalism, Internationalism and Bushido in Modern Japan**. Oxford: Oxford University Press, 2014.

CAPPELLARI, Márcia S. V. **As representações visuais do mal na comunicação: imaginário moderno e pós-moderno em imagens de A Divina Comédia e do filme Constantine**. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2007, 353p.

CLUVER, Claus. Intermedialidade. *IN: Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes*. Belo Horizonte: EBA, Universidade Federal de Minas Gerais, v. 1, n. 1, p. 9- 23, nov. 2008.

DE NÓBREGA, Nathália Marques; PROCÓPIO, Pedro Paulo. Mangá e cultura pop japonesa no Brasil: impactos dos scanlators e fansubs no mercado editorial do país. *IN: XVIII Conferência Brasileira de Folkcomunicação*, 1, 2017, Recife. Anais da XVIII Conferência Brasileira de Folkcomunicação, Recife: UFRPE/FACIPE, 2017. p. 1-15.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**, tradução Leandro Luidgi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

FARIA, Mônica de. **Imagem e Imaginário dos Vilões Contemporâneos- O vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games.** Tese (Doutorado em Meios de Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2012, 276p.

FEIJÓ, Luiz Carlos Coelho. **Narrativa e representação nos quadrinhos: a restauração Meiji (1868) nos mangás.** Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2013, 135p.

FRIDAY, Karl F. The Dawn of the Samurai. *IN:* FRIDAY, Karl F. (ed.). **Japan Emerging: Premodern History to 1850.** Colorado: Westview Press, 2012. p. 178-188.

FRIDAY, Karl F. **Samurai, Warfare and State in Early Medieval Japan.** New York/London: Routledge, 2004.

FRIDAY, Karl F. Bushido or Bull? A Medieval Historian's Perspective on the Imperial Army and the Japanese Warrior Tradition. *IN:* **The History Teacher**, Vol. 27, No. 3, 1994. p. 339-349. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/494774?seq=1>

GAINTY, Denis. The New Warriors: Samurai in Early Medieval Japan. *IN:* Karl F. (ed.). **Japan Emerging: Premodern History to 1850.** Colorado: Westview Press, 2012. p. 344-355.

GUIMARAES, Izabela Caetano Coelho. **Musashi: uma análise da adaptação do best-seller japonês para os quadrinhos.** Monografia (Comunicação Social) - Centro Universitário de Brasília. Brasília, 2007, 63p.

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

GOBLE, Andrew Edmund. The Kamakura Shogunate and the Beginings of Warrior Power. *IN:* Karl F. (ed.). **Japan Emerging: Premodern History to 1850.** Colorado: Westview Press, 2012. p. 189-199.

SAID, Edward W. **Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente;** tradução Tomás Rosa Bueno - São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

HALL, Stuart. **Cultura e Representação.** (Organização e revisão técnica de Arthur Ituassu; Tradução de Daniel Miranda e William Oliveira) Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HANE, Mikiso; PEREZ, Louis G. **Modern Japan: A Historical Survey.** Colorado: Westview Press, 2013.

HENSHALL, Kenneth G. **A History of Japan: From Stone age to Superpower.** New York: St's Marin Press, 1999.

HOBBSAWM, Eric J. **Tempos Fraturados**; tradução Berlio Vargas. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

HOBBSAWM, Eric. A Invenção das Tradições //N: HOBBSAWM, Eric. RANGER, Terence. **A Invenção das Tradições**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008. p. 9-23.

HURST III, Cameron G. Death, Honor and Loyalty: The Bushido Ideal. //N: **Philosophy East and West**, Vol. 40, No. 4, 1990. p. 511-527. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1399355?seq=1>

ITO, Kinko. A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. **The Journal of Popular Culture**, Vol. 38, No. 3, 2005. p. 456-475. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.0022-3840.2005.00123.x>

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia – Estudos Culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**; tradução Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: EDUSC, 2001.

KINSELLA, Sharon. **Adult Manga: culture and power in contemporary japanese society**. Honolulu: University of Hawaii Press, 2000.

LENNON, Kathleen. **Imagination and the Imaginary**. New York: Routledge, 2015.

LOPES FILHO, A. R. I. **O Capitão América Enquanto Representação (Valorativa) da Segunda Guerra Mundial (1941-1945)**. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2019, 158p.

LUYTEN, Sônia Bibe. **Mangá: O poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo, Editora Liberdade: 1991.

MAFFESOLI, Michel. O imaginário é uma realidade (entrevista). **Revista Famecos**: mídia, cultura e tecnologia, Porto Alegre, v. 1, n. 15, p. 74-82, ago. 2001.

MISHIMA, Yukio. **The way of the samurai: Yukio Mishima on Hagakure in modern life**; tradução Kathryn Sparling. New York: Perigee Books, 1977.

MIYAMOTO, Musashi. **O Livro dos Cinco Anéis**; Tradução Dirce Miyamura. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

MORRIS-SUZUKI, Tessa. **The Past Within Us: Media. Memory, History**. London/New York: Verso, 2005.

NUNES, Gabriel Pinto. **O Bushidô na visão de Nitobe: a construção de uma identidade nacional a partir de um sistema ético**. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de São Paulo. São Paulo, 2012, 140p.

OLIVEIRA, Leonardo Rosa Molina de. **Rurouni Kenshin e cultura japonesa entre tradição e modernidade**. Dissertação (Mestrado em História)-Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2018, 139p.

OTMAZGIN, Nissim. Manga as "Banal Memory". *IN*: OTMAZGIN, Nissim; SUTER, Rebecca (ed.). **Rewriting History in Manga: Stories for the Nation**. New York: Springer, 2016. p. 1-25.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. Em busca de uma outra história: Imaginando o Imaginário. *In* **Revista Brasileira de História**. São Paulo, Contexto/ANPUH, vol. 15, nº 29, 1995, p. 9-27.

RANKIN-BROWN, Maria; BROWN JR, Morris. From samurai to manga: The function of manga to shape and reflect Japanese identity. **Japan Studies Review**, v. 16, p. 75-92, 2012.

RIBEIRO, G. S. **Todo poder emana das mãos brancas: Discurso, raça e ideologia nos comic books da editora Timely (1939-1945)**. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2018, 260p.

RIZO, Takeuchi. The Rise of the Warriors. *In*: SHIVELY, Donald H.; MCCULLOUGH, William H. (ed.). **The Cambridge History of Japan Vol 2**. Cambridge: Cambridge University Press, 1999, p. 644-709.

ROSENBAUM, Roman. The representation of Japanese history in manga. *IN*: ROSENBAUM, Roman (ed.). **Manga and the representation of Japanese history**. New York: Routledge, 2012. p. 1-17.

ROSENSTONE, Robert A. **History on Film/Film on History**. United Kingdom: Pearson Longman, 2006.

ROBERTS, Jeremy. **Japanese Mythology A- Z**. New York: Chelsea House Publishers, 2009.

RUIZ, Castor M. M. Bartolomé. **Os Paradoxos do Imaginário**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. São Paulo: Editora Contexto, 2016.

SANSOM, George Bailey. **Japan a Short Cultural History**. Londres: Cresset Press, 1938.

SANSOM, George Bailey. **A History of Japan 1615-1867**. California: Stanford University Press, 1963.

SCHODT, Frederik L.; TEZUKA, Osamu. **Manga! Manga!: the world of Japanese comics**. Tokyo: Kodansha International, 1997.

SILVA, Juremir Machado da. **As Tecnologias do Imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

SUTCLIFFE, Paul. Postmodern representations of the pre-modern Edo period. *IN*: ROSENBAUM, Roman (ed.). **Manga and the representation of Japanese history**. New York: Routledge, 2012. p. 189-206.

TAZAWA, Yutaka et all. **História Cultural do Japão**: uma perspectiva. Ministério dos Negócios Estrangeiros do Japão, 1973.

TSUNETOMO, Yamamoto. **Hagakure: The Book of The Samurai**; Tradução William Scott Wilson. Boston: Shambhala Publications, 2012.

TURNBULL, Stephen. **Samurai Warfare**. London: Cassel Imprint, 1996.

TURNBULL, Stephen. **The Samurai swordsman: master of war**. London: Frontline Books, 2008.

VARLEY, Paul. **Warriors of Japan: As portrayed in War Tales**. Honolulu: University of Hawaii Press, 1994.

VIANA, Lázaro Rennan de Sousa. **O uso do mangá como material de ensino de História do Japão: uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin**. Monografia (Licenciatura em Letras Japonês)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013, 53p.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. *IN*: SILVA, Tomaz T. da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, p. 7-72, 2000.

WILSON, Willian Scott. **O Samurai: A Vida de Miyamoto Musashi**. Trad. Mauro Pinheiro. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

WUNENBURGUER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

YAMASHIRO, José. **História dos Samurais**. São Paulo: Ibrasa, Ed. 3, 1993.

YUZAN, Daidoji. **Bushido: O Código do Samurai**. Tradução Vânia Araújo. São Paulo: Madras, 2006.

Referências Midiáticas

47 Ronin. Direção de Carl Erik Rinsch. Estados Unidos: Universal Pictures, 2013. 1 Blu-Ray (127 min.).

KOIKE, Kazuo; KOJIMA, Goseki. **Lobo Solitário**. Roteiro de Kazuo Koike e Arte de Goseki Kojima; tradução de Drik Sada. Barueri: Panini Brasil, 2016 (Volume 1).

The Last Samurai. Direção de Edward Zwick. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2003. Disponível em: Netflix. Acesso em 24 de Fevereiro de 2020 (154 min.).

HAMMERFALL. **(r)Evolution.** Suécia/Nashville: Nuclear Blast Records, 2014. Duração de 49:37.

Harakiri. Direção de Masaki Kobayashi. Japão: Shochiku, 1962. 1 Blu-Ray (134 min.).

Rashomon. Direção de Akira Kurosawa. Japão: Daiei Film, 1950. 1 Blu-Ray (88 min.).

SABATON. **The Last Stand.** Suécias: Nuclear Blast Records, 2016. Duração de 44:31.

Shichinin no Samurai. Direção de Akira Kurosawa. Japão: Toho, 1954. 1 Blu-Ray (207 min.).

HIRATA, Hiroshi. **O Preço da Desonra: Kubidai Hikiukenin.** Roteiro e Arte de Hiroshi Hirata; tradução de Drik Sada. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2019.

Yojimbo. Direção de Akira Kurosawa. Japão: Toho, 1961. 1 Blu-Ray (110 min.).

TERMO DE RESPONSABILIDADE DE PLÁGIO

Eu, Lucas Marques Vilhena Motta, matricula nº18104361 declaro para todos os fins que o texto em forma de (X) Dissertação de mestrado ou () Tese de Doutorado, intitulado “A Espada é o Centro da Vida”: Imaginário dos Samurais no Mangá Vagabond (1998-2007), é resultado da pesquisa realizada e de minha integral autoria. Assumo inteira e total responsabilidade, sujeitando-me às penas do Código Penal (“Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos”).

Pelotas, 17 de setembro de 2020.



ASSINATURA