

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FACULDADE DE CIÊNCIA SOCIAIS
PEDRO HENRIQUE ALVARES SANTANA

DISCURSOS E REPRESENTAÇÕES NO MANGÁ:
O MUSASHI DE TAKEHIKO INOUE

Trabalho de Conclusão de Curso
Bacharelado em História
Orientador: Dr. Alvaro H. Allegrette

PUC-SP
São Paulo
2022

RESUMO

O mangá possui uma aparência simples, porém é diferente aos olhos ocidentais. Podemos reduzi-lo a um livro que carrega traços, onomatopeias, ações e representações de acordo com a particularidade de seu escritor, o *mangaká*. Contudo, cada um possui uma maneira simbólica e única de expressar seus desenhos pelo lápis, pincel ou bico de pena, criando assim especificidades dentro do seu próprio universo, fazendo com que o mangá seja um produto subjetivo de seu próprio tempo.

Neste presente trabalho, procuro extrair do *mangaká* Takehiko Inoue (1967) sua precisão artística e discursiva na obra *Vagabond* (1998), que retrata a vida épica do famoso samurai Miyamoto Musashi.

Palavras-chaves: Mangá; Inoue; Musashi; Samurai; Vagabond; História do Japão

ABSTRACT

The manga has a simple appearance, but it is different to Western eyes. We can reduce it to a book that carries traits, onomatopoeias, actions and representations according to the particularity of its writer, the mangaka. However, each one has a symbolic and unique way of expressing their drawings by pencil, brush or pen, thus creating specificities within their own universe, making manga a subjective product of its own time.

In this present work, I try to extract from the mangaka Takehiko Inoue (1967) his artistic and discursive precision in the work *Vagabond* (1998), which portrays the epic life of the famous samurai Miyamoto Musashi.

Keywords: Manga; Inoue; Musashi; Samurai; *Vagabond*; Japan History

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Choju Giga do monge Toba.....	11
Figura 2: Arte ukiyo-e de Katsushika Hokusai.....	12
Figura 3: Slum Dunk, primeiro sucesso de Takehiko Inoue.....	17
Figura 4: A Batalha de Sekigahara.....	20
Figura 5: Musashi e Takuan.....	21
Figura 6: “Se ficar apegado a uma árvore, não enxergará a floresta”	24

SUMÁRIO

1 Introdução.....	6
2 Mangá, produto e produtor.....	9
2.1 Os Ê-makimono.....	9
2.2 Os Choju Giga.....	10
2.3 O ukiyo-e e as renovações gráficas.....	11
3 Takehiko Inoue.....	16
4 “Vagabond”: O retrato artístico de Miyamoto Musashi.....	19
5 Considerações Finais.....	23
6 Bibliografia.....	26

INTRODUÇÃO

Cabe ressaltar que no Brasil os estudos sobre mangá vem ganhando cada vez mais páginas. Observamos uma safra de universitários, linguistas, jornalistas e pesquisadores que veem nos mangás um prodigioso objeto pesquisa. Excêntrico aos quadrinhos ocidentais, na qual o método de leitura se aplica da esquerda para direita, o mangá deve ser lido da direita para a esquerda, de cima para baixo. É importante acrescentar que as editoras brasileiras de mangá (Panini, Conrad, JBC etc.) deixam no final das obras instruções de como ela deve ser lida, mantendo o padrão oriental.

Pensar o mangá além das suas camadas artísticas e produtor de entretenimento não é uma tarefa fácil. Muito se pensa sobre esse “gênero oriental das histórias em quadrinhos” como um simples objeto de leitura prazerosa à criança ou adolescente, visto que são os públicos que mais consomem histórias em quadrinhos. Sonia Bibe Luyten ¹, uma grande pesquisadora do tema, argumenta que o mangá é sim “um ópio de cada dia”, contudo, dentro desse universo de produções, há incríveis variedades temáticas que fogem do público infantil pelos assuntos abordados em diferentes obras. Há mangás que discutem questões sociais, políticas e econômicas, separados muitas vezes por gêneros e faixa etária, seja para o homem ou mulher, criança e adulta. Um universo riquíssimo, onde a arte, por mais ingênua que parece, transforma-se em pautas sociais e historiográficas.

O mangá proposto como instrumento de análise se chama *Vagabond*, de Takehiko Inoue. Lançado pela revista *Weekly Morning* ² no ano de 1998, a obra retrata a vida de Miyamoto Musashi no ano de 1600, pós a batalha de Sekigahara. A escolha de Takehiko Inoue em produzir essa obra destoa um pouco da sua “zona de conforto”, algo que retrataremos ao longo do artigo. Além da carga artística que deve ser apreciada, esse mangá carrega uma leitura

¹ Sua obra é de enorme importância para aqueles que buscam estudar as histórias em quadrinhos japoneses. Seu livro, *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*, carrega um trabalho de pesquisa intenso: nele há um panorama historiográfico sobre a formulação dos mangás com os fragmentos artísticos que remete ao Japão Medieval (do séc. VI ao séc. XVI) até o processo de consumo e produção em larga escala datados do Japão pós-industrial (séc. XX e XXI). Na segunda edição do livro o prefácio é escrito por Mauricio de Sousa, renomado quadrinista brasileiro, pai de *A Turma da Monica*.

² *Weekly Morning* (1982) é uma revista japonesa de lançamento semanal.

particular que Inoue tem sobre Musashi, gerando sua própria interpretação sobre o samurai tão conhecido na terra do Sol nascente.

Em muito desse trabalho se realizará um debate intelectual com Sonia Luyten, principalmente quando os pontos historiográficos do gênero mangá forem discutidos. Em sequência teremos uma análise do traço e da forma de como o mangá é construído, e para isso Will Eisner³ será essencial com seus estudos sobre a arte sequencial dos quadrinhos, além da tese escrita por Alexandre Luiz dos Santos Mendes⁴, onde aproveitarei das suas observações sobre a linguagem e a estética japonesa.

Sobre Takehiko Inoue e seu Musashi, a tese “A espada é o centro da vida: Imaginário dos samurais no mangá Vagabond”, escrito por Lucas Marques V. Motta⁵ é o ponto argumentativo essencial que guiará fielmente esse artigo. É nela onde a filosofia “musashiana” ganha páginas, e esse fator é crucial para sintetizar a figura de Miyamoto Musashi. Outras teses serão levantadas, como a da Karen Pinho Moriya⁶, que retrata a figura do samurai em construção em outro mangá (*O Lobo acompanhado de seu filhote*). Embora sejam diferentes esses dois mangás, a temática segue sendo a mesmo: o samurai.

É importante lembrar que há muitos materiais sobre Musashi. O que temos como ponto de partida é a sua própria produção, *Gorin no Sho*⁷. Em segundo, o próprio romance escrito por Eiji Yoshiwaka, de homônimo *Musashi*. Neste livro, o samurai invencível ganha tons do personagem heroico, seguindo o modelo da jornada do herói, onde provações estão colocados

³ Nesse artigo utilizaremos duas obras colunares o mundo das histórias em quadrinhos: *Narrativas Gráficas* e *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Nos apropriaremos dos conceitos que ele cria para pensar a estética formadora e pedagógica das H. QS.

⁴ Em sua tese, *Mangá: Uma Nova Gênese: Análise da História em Quadrinhos Neon Genesis Evangelion*, é colocado em discussão outro gênero dos mangás, entretanto não podemos deixar de fora suas observações em relação a caligrafia *shodo*, uma partícula excêntrica da estética japonesa.

⁵ Tudo pensando na formulação desse artigo parte de inspiração da tese de Lucas Motta. Sua análise sobre Musashi parte da mesma leitura midiática, que é o mangá. Não poderia deixar de fora *A Espada é o Centro da Vida: Imaginário dos Samurais no mangá Vagabond (1998-2007)*. A análise mais completa do mangá, na qual os 37 volumes lançados estão colocados como objeto de análise, coisa que difere desse artigo.

⁶ *Reinventando os Samurais: o mangá O Lobo acompanhado de seu Filhote (1970-1976)*. Karen Moriya vai ser uma das primeiras em colocar no plano de debate historiográfico a figura dos samurais retratados no mangá.

⁷ A versão utilizada como suporte de análise é a brasileira, *O Livro dos Cinco Anéis*, traduzido por José Yamashiro.

no caminho do protagonista para moldar seus pensamentos internos e sua moral, configurando a obra como romance histórico. Embora não seja o foco do trabalho analisar o romance, é de extrema importância colocá-lo em jogo, sendo que a principal inspiração temática para que Takehiko Inoue crie *Vagabond* é o livro do Yoshiwaka ⁸.

⁸ Eiji Yoshikawa (1892-1962) publica *Musashi* em 1939. O primeiro contato midiático que os japoneses tiveram com a figura do samurai parte desse romance. Vale acrescentar que no ano de publicação a corrente ultranacionalista estava em ebulição no Japão. A busca por consolidar elemento de glória ao passado eram uma das principais características promovidas pelo Império. A figura histórica do samurai era o exemplo perfeito, e *Musashi* seria uma delas.

MANGÁ, PRODUTO E PRODUTOR

Historicamente, o termo mangá só vai aparecer no século XIX. De acordo com Sonia Luyten, Katsushita Hokusai é a mente criativa por trás do termo:

Entre 1814 e 1849, Hokusai criou um conjunto de obras em 15 volumes, designadas como *Hokusai Manga*. Sua beleza gráfica reflete bem os momentos diversos da agitação do Período Edo. *Hokusai Manga* é um espelho daquele tempo e do próprio gênio singular do autor, que soube captar e ilustrar a vida como um todo. Foi um embrião, evocando *sketches* de imagens dos quadrinhos. (LUYTEN, 2011, 84).

Cabe observar o conjunto de palavras para definir o objeto mangá: *sketches* e quadrinhos. Não há como fugir dessa simples definição ao gênero, contudo, não nos fecharemos a ela. As influências históricas são largamente necessárias para entender como o mangá foi se originalizando nos termos do Hokusai até chegar à sua essência contemporânea com o contato das produções ocidentais, juntamente com a introdução da arte sequencial abordada por Will Eisner. E para isso, analisaremos os elementos formadores desse produto nipônico e a arte que está difusa no Japão, da arquitetura ao pictórico. Os Ê-makimono são o primeiro contato que a arte japonesa estabelece numa linhagem sequencial.

2.1 Os Ê-makimono

Sobre os Ê-makimono, Sonia Luyten (2011) nos dá um panorama historiográfico.

O budismo foi gradualmente espalhando-se no país nos séculos VI e VII, e a construção de templos na região da primeira capital – Nara – o solidifica. Justamente nas duas obras-primas da arquitetura budista, os templos de Toshodaiji e Horyuji, têm início os antecedentes longínquos da história dos mangás japoneses. (LUYTEN, 2011, 77).

Notamos algo importante nessa citação: o budismo é a religião central do Império, e a sua rota de influência não só se estende na vida privada e cotidiana do povo japonês; ele está presente tanto na arte quanto na arquitetura.

Em 1935, enquanto estavam sendo feitos reparos nos tetos e nas paredes desses templos, foram descobertos desenhos feitos a tinta e pincel, talvez por construtores e escribas do final do século VII. O mais curioso é que eram desenhos profanos, caricaturas de animais e pessoas com traços exagerados e narizes de grandes proporções – que naquela época tinham uma implicação erótica na arte japonesa. Alguém com espírito de humor e irreverência deixou um grande marco, e são esses os exemplos mais antigos da caricatura japonesa. (LUYTEN, 2011, 77).

A arte da caricatura aparece primeiro no plano historiográfico, influenciando diretamente as expressões artísticas encontradas nos Ê- Makimono cinco séculos depois:

Segundo Ono e Tezuka, os Ê-Makimono são considerados a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Muito abundantes no século XI e XII, os Ê- Makimono eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado. Dessa maneira, era construída com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos. (LUYTEN, 2011, 77).

Embora não definido por sketches, a gênese do mangá passa por esses “desenhos enrolados”, enfatizado artisticamente pela caricatura. Entre um deles, o mais importante encontrado foi o *Choju Giga*, na qual detalharemos no próximo tópico.

2.2 Os Choju Giga

Pinturas feitas em suportes de roda de arroz, atualmente reconhecida no patamar de tesouro nacional japonês, os *Choju Giga* principiaram a arte japonesa pela caricatura e o antropomorfismo animal. O responsável pela criação dessas pinturas foi o monge Kakuyu Toba. De acordo com Luyten:

Ao monge artista Kakuyu atribui-se pelo menos a autoria de dois dos quatro rolos de *choju giga*. Ele engajava os animais em atividades humanas: banhando-se nos rios, praticando arco e flecha, lutando ou fazendo orações. (LUYTEN, 2011, 78).

Muito se discute o caráter social dessas pinturas. Qual era o objeto satírico na qual o monge Toba se referia? Nesse aspecto, Lyuten comenta os estudos de Frederik L. Schodt, na qual ele faz uma análise sobre as representações dos animais: os sapos, vestidos de monge, e as lebres, de nobres, satiriza o estilo de vida decadente dessas classes sociais japonesas.

Em a *História Mundial da Arte, oriente e extremo oriente*, organizado pelos professores da Universidade de Colúmbia, há duas citações importantes sobre os *Choju Giga* de Toba:

1º: Quando se desenrolam esses *makimono*s do templo de Kôzanji, dão vontade de rir os diversos incidentes evocados - macacos, rãs e lebres que agem como fidalgos da corte, sacerdotes, maltrapilhos e mandriões -, fazendo-nos sentir com intensidade um outro aspecto da personalidade japonesa, soberbamente expressa pela linha e pela sátira.” (*HISTÓRIA MUNDIAL DA ARTE, ORIENTE EXTREMO ORIENTE*, 5º volume, 1966, 224).

E, 2º: “Foi assim que, muito antes de Walt Disney, um japonês descobriu a maneira de satirizar as fraquezas e as excentricidades humanas recorrendo aos animais...Não é necessário qualquer texto; basta a eloquência do desenho.” (*HISTÓRIA MUNDIAL DA ARTE, ORIENTE E EXTREMO ORIENTE*, 5º volume, 1966 225).

A arte de Kakuyu Toba é caracterizada pela capacitação criativa e humorística em transportar as formas da pintura pelo traço, algo que se manterá firmemente nas mais variadas expressões artísticas encontradas no Japão.

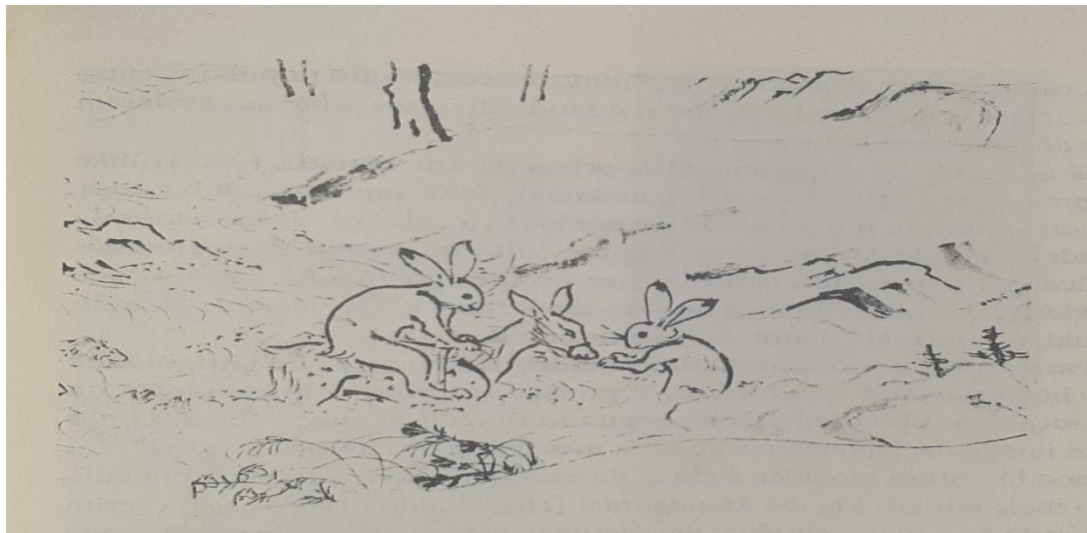


Figura 1: Exemplo do *Chōjū Giga* do monge Toba. (Luyten, 2011, 79).

2.3 O ukiyo-e e as renovações gráficas

As primeiras ilustrações foram feitas em matérias que estavam à disposição desses artistas japoneses: o *Chōjū Giga* em papel de arroz, e a arte *ukiyo-e*, na qual Hokusai trabalhava, era posta na madeira. Como Juliana Soares Lima coloca em sua monografia sobre os estudos comunicativos das histórias em quadrinhos:

Essas ilustrações eram projetadas na madeira, onde o artista apresentava um estilo que buscava captar a essência, os traços elementares, a expressão dos personagens, não se preocupando demasiadamente com aspectos como anatomia ou perspectiva. Seu traço era caricatural. (LIMA, 2009, 27).

A expressão de uma arte involuntária capturada pela temática do *ukiyo-e* é algo que precisamos colocar em pauta. Karen Pinho Moriya, historiadora focada nas produções nipônicas, nota que Hokusai vai ser um dos primeiros artistas japoneses que vai utilizar da técnica perspectiva ocidental na sua obra *Trinta e seis vistas do Monte Fuji* de 1823. Teiiti Suzuki, em *Origem e Desenvolvimento da xilogravura ukiyo-e*, toma conhecimento de que essa arte pictórica diz muito sobre a formação social presente no Japão:

Era a arte do povo, para o povo e pelo povo. Não foi criado por ilustres artistas, mas por humildes ilustradores de folhetos popularescos, sem treinamento acadêmico regular. É uma arte plebeia por excelência. (SUZUKI, 1987, 98).

Hokusai vai ser responsável por criar uma coletânea dessas pinturas profundamente conectadas com as paisagens japonesas. Continuando, Suzuki diz “a harmonia, a clareza e a limpidez do colorido do ukiyo-e são o fruto desse casamento feliz da sensibilidade com a racionalidade” (SUZUKI, 1987, 97).



Figura 2: *Red Fuji* (1830-32) de Katsushika Hokusai. Fornecido pelo *The Metropolitan Museum of Art*, New York City, Estados Unidos.

A onda de renovações gráficas na arte japonesa data depois de 1853, com a abertura dos portos e a crescente comercialização promovidas pelo imperador Mutsuhito (1852-1912). Os cartuns de Charles Wirgman (1835-1891) foram apoteóticos na formação do mangá contemporâneo. As charges políticas, que eram a soma das caricaturas japonesas e os desenhos de Wirgman, proporcionaram a criação de um padrão narrativo. Luyten afirma que esse é o momento mais importante para os mangás, visto que a tradição japonesa se funde com as inovações ocidentais.

As imagens sucessivas ganhavam folego e dinamismo, tendo como os *Choju Gigas* medievais as primeiras inspirações à essa nova arte sequencial, termo cunhado pelo quadrinista Will Eisner:

O uso de inscrições reapareceu em panfletos e publicações populares no século XVIII. Então os artistas que lidavam com a arte de contar histórias, destinada ao público de massa, procuraram criar um Gestalt, uma linguagem coesa que servisse como veículo para a expressão de uma complexidade de pensamentos, sons, ações e ideias numa disposição em sequência, separadas por quadros. (EISNER, 1989, 13).

A disposição rítmica da arte ganha mais força com Rakuten Kitazawa (1876-1955). Influenciado pela obra de Wirgman, *Japan Punch*, o caricaturista japonês vai ser o primeiro em regularizar os personagens em tramas centrais, colocando-os em uma espécie de protagonismo narrativo. Vai ser nesse período que o termo “mangá”, antes cunhado por Hokusai, será popularizado pelo próprio Kitazawa. Nisso, Luyten traça uma pequena bibliografia:

Em 1902, sob influência da grande exploração das histórias em quadrinhos nos jornais norte-americanos, Kitazawa criou a primeira história em quadrinhos serializada com personagens regulares: *Togosaky to Mokube no Tokyo Kembetsu* [Togosaku e Mokubê passeando em Tóquio]. Era publicada num suplemento dominical colorido, *Jiji Manga*, bem ao estilo dos publicados por Pulitzer nos Estados Unidos. O balão, porém, ainda não integrava o conjunto da história. (LUYTEN, 2011, 89).

Traçados os pontos embrionários do mangá, observamos que essa arte é especialista em reunir elementos de fora e reuni-los à moda japonesa. Outros elementos culturais, como a poesia *haikai* e a caligrafia *shodo*, estão intrinsecamente ligados às primeiras histórias em quadrinhos. Alexandre Luiz dos Santos Mendes nota a importância da composição do *shodo* nas obras:

Os dois elementos básicos do Shodo são a linha e o espaço do papel. Quando o calígrafo vai escrever uma obra precisa pensar em todos os detalhes: que tipo de linha usar; a quantidade de tinta no painel; planejar a ocupação do papel, ou seja, pensar o lugar de cada elemento; o quanto de branco haverá em volta da palavra e mesmo dentro dela, em outras palavras: o layout da página. (MENDES, 2006, 19).

É notável que o mangá passou por muitas fazes estéticas. Observa-se que no período Meiji (1868-1912), as charges políticas, caricaturas e as histórias em quadrinhos vindas de fora do arquipélago caracterizam a primeira fase dos quadrinhos como produto editorial e artístico. Na era Taisho (1912-1926), observamos uma crescente ramificações de gêneros e subgêneros dessas obras. O papel das editoras e das empresas jornalistas ganham destaque -elas já se encontravam presentes na época de Charles Wirgman e de Rakuten Kitazawa, ambos fundadores de revistas e periódicos-. Em 1923 aparecem as primeiras histórias destinadas ao público infantil: *Sho-chan no Boken* [As aventuras do pequeno Sho] e *Manga Taro* [Quadrinhos Taro]. Katsuichi Kabashima e Shosei Oda são as mentes por trás da história do pequeno Sho, e

Shigeo Miyao é idealizador de Taro. Foram artistas tão influentes que furaram a bolha de consumo adulta, e obras com temática infantil começaram a aparecer. Os heróis enfim ganhavam traços! Na era Showa (1927-1989), obras com temáticas ultranacionalistas começaram a aparecer, e a vocação para o desenho ficou mais acirrada, tendo como causas principais as ebulições econômicas de 1929 e o surgimento do fascismo na ilha. Escritores e desenhistas se dividiram em pautas: alguns pró-nacionalismo militarista, outros não.

Algo muito característico do mangá são as projeções de seus autores em capturar elementos do cotidiano ao criar seus protagonistas. Suiho Tagawa é responsável pela criação da obra *Norakuro* (1930—1940), sendo seu personagem principal um cachorro. Obra de seu tempo, Tagawa deu características cômicas e atrapalhadas a *Norakuro*, consciente de que seria uma espécie de ópio e divertimento às crianças japonesas:

Norakuro, de Suiho Tagawa, foi uma história que trouxe muitos sonhos e alimentou desejos nas crianças. O herói era um cãozinho homônimo, o *Norakuro*, que havia sido abandonado e não tinha para onde ir. Resolveu ingressar no exército imperial, mas não conseguia ser bem-sucedido em suas atividades. Apesar de suas boas intenções, acabava sempre fazendo coisas erradas, sendo alvo de crítica de seus superiores. (LUYTEN, 2011, 96).

A separação de leitores alvos já estava bem estabelecida na era Showa. A revista *Shonen club* – antes conhecida como *Kodansha*, atualmente como *Shonen Jump* – é datada de 1914; *Shojo club* se destinava às meninas, criada em 1923; e a *Yonen club*, de 1926, focavam no público infantil. Autores se especializavam num público-alvo, divididos em gênero e faixa-etária. Nos anos de 1933-1945, antes e durante a Segunda Guerra Mundial, os mangás adquirem outras particularidades -se é que podemos chamar assim-. O império japonês vê nessa arte um prodigioso projeto de propaganda; como as revistas em quadrinhos norte americanas, que também serviram de instrumento propagandístico, os escritores e desenhistas, a pedido do próprio Império, criavam ilustrações que difamavam o inimigo e exaltavam o poderio militar. Sobre os artistas contrários ao regime, suas obras eram censuradas e seus direitos de criação, tomados. Só uma revista oficial circulava dentro do Império, a *Shin Nippon Mangaka Kyokai* [Novo Grupo de Desenhistas de Quadrinhos do Japão]. Obras marcadas de estereótipos e racismo são as mais disseminadas no período, algo que não muda com a derrota do Japão pelos Aliados, mas sim pelas mãos de um artista formidável, hoje conhecido como *Kamisama*⁹ dos mangás, Ossamu Tezuka. Sua criatividade fez-se necessária à indústria editorial que

⁹ *Kamisama* significa “Deus”. No caso de Ossamu Tezuka, designa-se a ele esse título pelo enorme sucesso que seus mangás fizeram, revolucionando toda a estética de produção dos quadrinhos.

circundavam os mangás, idealizando esteticamente personagens com olhos maiores e mais vivos, tendo em seu lápis um universo de temas e referências. O cinema e o teatro são os guias à vida artista de Tezuka; a introdução de painéis em sequências cinematográficas desenhados à mão sintetiza o mangá como um produto de imensos valores artísticos, onde cada cena se complementa, formando um filme recheado de traços, ações e onomatopeias. Os painéis ganham tempo de apreciação, consolidando-se como um rico produtor da arte nipônica.

Os pontos gêneses do mangá foram projetados: desde os primeiros *Choju Gigas* mediáveis até a abertura comercial do Império Meiji. Devido aos planos de reconstrução econômica nos anos de 1960, o consumo de mangá se potencializou; a maior safra de escritores e desenhistas datam das décadas de 60 a 90, e, dentro um deles, observamos uma ruptura em seu estilo. Tanto os traços, quanto os gêneros abordados em suas obras sofrem de transformações e influências. Takehiko Inoue é aquilo que procuraremos desvendar dentro das problemáticas levantadas: um autor de múltiplas facetas, criador de *Slam Dunk*, *Real* e *Vagabond*, sendo este último a mais complexa e discutida de seu repertório.

TAKEHIKO INOUE

Em 1990 o Japão viria a conhecer o prodigioso mangaká Takehiko Nariai (1967-), um jovem de 23 anos que queria viver da arte. Alinhado aos estudos dos quadrinhos, Inoue concentra seus esforços em aprender o básico do mangá. Foi assistente de Tsukasa Hojo, conhecido pela obra *City Hunter* (1985-1991), onde observamos traços alinhados ao realismo fotográfico. A primeira fase de sua arte vem carregadas de referências do próprio Tsukasa: seus personagens apresenta um arquétipo humano de proporções realistas e a simetria, que não era tão comum às obras de sucesso, fazia-se presente em seu lápis.

Os primeiros passos de sua carreira vêm com a *one shot*¹⁰ *Kaede Purple* (1989). Essa história serve como alto análise de seu próprio criador, influenciando o primeiro gênero de mangá na qual ele trabalharia. Enquanto adolescente, Inoue gostava de praticar basquete, alcançando algumas vitórias com seu time de escola. Sua paixão pelo esporte o acompanha em toda sua carreira de mangaká.

Kaede Purple é uma história sobre basquete, com personagens carregados dos estereótipos escolares: o valentão desajeitado, a mocinha indefesa e o mocinho inabalável. As temáticas esportivas e escolares estão alinhadas com seu público-alvo que mais consumira esse gênero em específico. Essa mesma história viria a se tornar um dos mangás mais vendidos da história, *Slam Dunk* (1991-1996). A temáticas e narrativas presentes em Inoue giravam em torno do mundo esportivo, ocasionando uma enorme leva de jovens a conhecerem e jogaram basquetebol. Em 1999, Inoue cria o mangá *Real*, tendo consolidado a temática do basquete, contudo não era destinado ao público *shonen*¹¹. *Real* entra na classificação de *seinen*, obras destinadas aos adultos. A narrativa circundava-se no basquete paraolímpico.

¹⁰ *One-Shot* significa “Histórias curtas”. Focados em um capítulo, as one-shots são os primeiros lançamentos dos mangakás.

¹¹ Mangás destinados ao público juvenil.

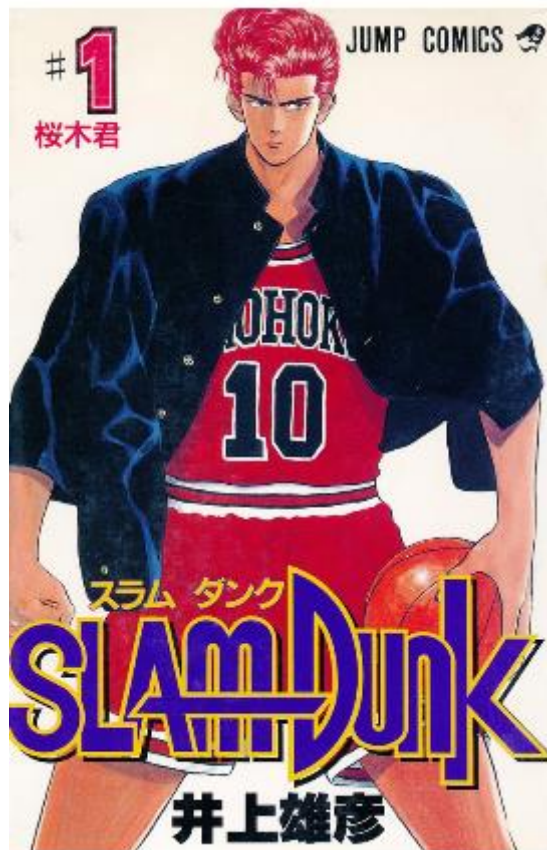


Figura 3: Primeiro volume de *Slum Dunk* publicado pela editora Shueisha, em 1991.

Takehiko Inoue trabalhou por um longo período na revista *Weekly Shonen Jump*. Seu traço dava-se como consolidado no mercado. É no ano de 1998 que observamos uma quebra de padrões que antes pareciam claros nas obras do mangaká. *Vagabond* é a unidade destoante; um universo novo ao pincel de Inoue começava a ser produzido, contudo devemos tomar nota dessa querela espontânea na qual o mangaká se colocou.

As particularidades de *Vagabond* é muito discutido na dissertação de mestrado de Lucas Marques Vilhena Motta. Ele nos diz:

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 Tekehiko em uma entrevista cedida ao site About.com, em 2007, 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. (MOTTA, 2020, 16).

A abordagem do *kengo manga* ¹² é carregado de questões, pois em pequenas cenas desenhadas à mão todo o Japão do período Edo é transportado para o mangá; dito isso, ocorre que em *Vagabond* temos duas problemáticas: 1) o olhar do mangaká em produzir ao bico de pena algumas características gêneses do romance de Eiji Yoshikawa, destoante dos gêneros antes produzidos, e 2) a representação do próprio Musashi que Takehiko cria, visto que o único contato real que temos com esse homem é em *Gorin no Sho*.

É importante observar que essas problemáticas já ganharam páginas em outros trabalhos acadêmicos. Alexandre Marcelo Taddei Ramos analise as inúmeras figuras que giram em torno de Musashi, focando eximamente no romance de Yoshikawa e no Livro dos Cinco Anéis. A tese mais completa que temos a respeito é do próprio Lucas Motta, já citado: nele encontramos um paralelo entre os Musashis ¹³ e o seu caráter pedagógico. A “disciplina do guerreiro” é o tema central que orbita em torno do samurai, tornando-se uma espécie de filosofia oriental de abnegação e alto-conhecimento profundamente ligadas ao budismo:

(...) Musashi se tornou um “mito moderno”, tal qual o cowboy americano analisado por Hobsbawm (2013). O imaginário ao redor do Musashi transcendeu o indivíduo, seu estilo de vida, filosofia e feitos como espadachim o cristalizaram como um modelo. (MOTTA, 2020, 88).

Musashi torna-se um símbolo! O romance dedicado à sua figura é um resgate nacional e simbólico aos antigos samurais. *Gorin no Sho* é o manual de vida absorvido pela sociedade japonesa: Miyamoto Musashi traz ensinamento referentes à arte da batalha e como o guerreiro deveria absorver esses ensinamentos para alcançar o ápice das suas técnicas de combate. Entretanto, é com Takehiko Inoue que essa figura se consolida de forma plena e involuntária, algo que retrataremos no próximo capítulo.

¹² Luyten classifica esses mangás dentro da temática dos samurais.

¹³ O nome de Musashi aparece em plural, pois temos inúmeras representações sobre a sua figura.

VAGABOND: O RETRATO ARTISTICO DE MYAMOTO MUSASHI

O Brasil teve seu primeiro contato com *Vagabond* pela editora Conrad. Ao abrir a primeira página do mangá, damos de frente com a batalha de Sekigahara¹⁴: o campo aberto, ensanguentado, corpos mutilados e *katanas* perdidas ao chão; Takezo olhava para o céu e a chuva lhe afrontava à face. Takehiko Inoue dá ao leitor tempo para apreciar os traços calculados no silêncio de Takezo, e as onomatopeias vão ficando cada vez mais forte pelo cavalgar dos cavalos. *Vagabond* enfim começa!

Shinmen Takezo nos é apresentado como personagem principal da obra. Seus traços são fortes no cabelo e nas roupas; sua face é vampiresca e seus olhos são marcantes como de um felino¹⁵. Os primeiros quadros do mangá são espaçados pelo horizonte retangular, fazendo com que as cenas criem um ritmo cinematográfico onde há duas câmeras: a principal foca em Takezo e a secundária, na paisagem.

Uma característica marcadora de *Vagabond* são os planos de relevo e o paisagismo. Takehiko não mede esforços em nos dar completude das arvores, das montanhas e dos rios, algo muito presente como elemento da narrativa de peregrinação e admiração à natureza do próprio Musashi.

As primeiras referencias do romance de Eiji Yoshikawa foram bem colocadas no mangá, contudo coloquemos em par as diferentes propostas das obras: “a proposta de Takehiko Inoue é diferente da de Yoshikawa, pois em *Vagabond* o foco não é apresentar Musashi como um modelo inspirador ou uma alegoria, mas mostrar sua jornada até se tornar esta figura referenciada, presente no imaginário.” (Motta, 2020, 96).

¹⁴ Sobre a batalha de Sekigahara, temos uma anotação em *Gorin no Sho*: “Batalha travada entre as forças comandadas por Tokugawa Ieyasu (1542-1616) de um lado e, de outro, os exércitos partidários de Toyotomi Hideyori (1593-1615), filho de Hideyoshi (1536-1589). O confronto resultou na grande vitória que consolidou a posição de Ieyasu como senhor de todo o Japão. Em 1603, ele é nomeado xogun pelo imperador, fundando o xogunato Tokugawa, que dura até 1867 (Restauração Meiji).” (pág.26)

¹⁵ Cabe observar que Inoue mantém sua marca pessoal, a caricatura de Takezo é muito parecida com a de Hideyoshi, personagem de *Buzzer Beater*, sua outra obra sobre basquete.

Inoue vê no romance uma fonte de inspiração, não a representação por completa. Seu mangá utiliza da figura imagética de Musashi para renovar seu próprio leque artístico. O próprio objeto narrativo muda: Inoue não constrói uma dualidade de bem contra o mal, seu Musashi não se restringe apenas à verossimilhança da caricatura, ele é um ser ativo dos sentimentos humanos.



Figura 4: A Batalha de Sekigahara. *Vagabond*; Volume 1.

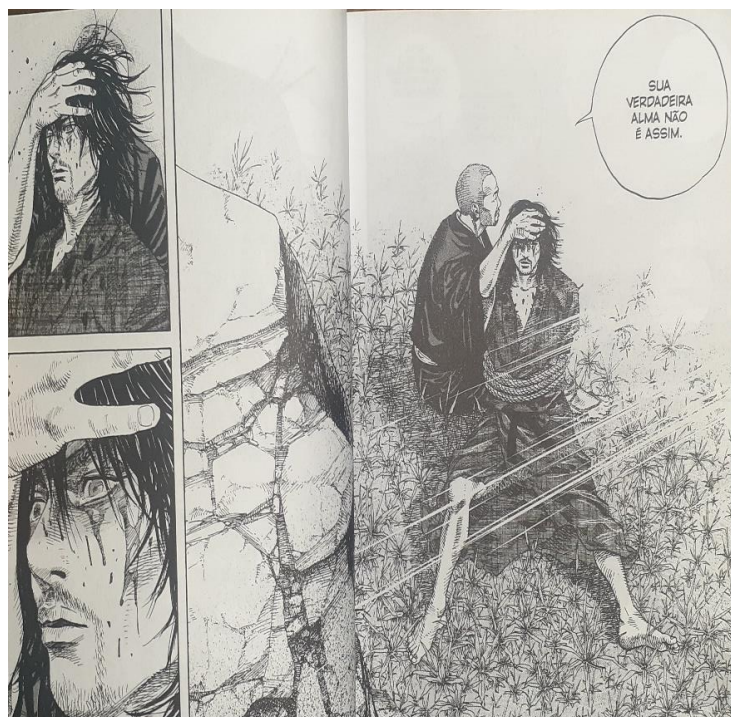


Figura 5: Para dar uma importância maior à cena, Inoue multiplica o alcance o painel, onde o olhar se inclinaria para a figura central e se espalharia pelo relevo. Nota-se que o balão de fala acompanha os raios solares. *Vagabond*. Volume 2.

Takezo é uma figura de transição. Ele representa uma alegoria ao instinto, o passado de arrogância e pouca temeridade, juvenil e indiscreto, bárbaro aos olhares dos populares da vila Miyamoto. Torna-se Musashi quando encara as frustrações da vida mundana, pensando e repensando nas perguntas que o monge Takuan havia feito. Nesse percalço, Musashi nasce e vive pela espada, tendo esse objeto como a gênese de sua filosofia.

A visão do samurai, uma casta de guerreiros emergentes no período Edo, é o ponto central da obra. *Vagabond* é um produto midiático de seu tempo, não é um manual historiográfico. Inoue cria uma narrativa particular para o gênero *seinin*. Algo que Motta nota com muita atenção caracteriza o aparelho artístico no qual estamos trabalhando:

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 conhecimento gerais. Mas faço aqui um alerta: este mangá é puro entretenimento. (INOUE, 2016 volume 3; MOTTA, 2020, 130).

Sua intenção foi para que o público japonês despertasse algum interesse sobre a história do Japão e as composições sociais que um dia estiverem em voga. Seu Musashi é a referência

da referência. A produto imagem nos geram indagações a respeito da construção narrativa do próprio período Edo, algo que precisa ser evitado como leitura historiográfica.

Vagabond foi publicado no período que os economistas chamam de década perdida. Nos anos 90, a economia japonesa encontrava-se estagnada: a bolha imobiliária havia sido perfurada anos antes, e a ideia de progresso carregado pela industrialização em massa perdeu-se ao abismo. Por ser uma representação midiática, é interessante analisar que a figura de Musashi já está preenchida pelo imaginário social, contudo, paralelamente com a estagnação econômica, consumiu-se e produziu-se mais mangás. Uma particularidade desse produto que não se prendeu à pequenas bolhas de consumo: estima-se que *Vagabond* vendeu mais de 80 milhões de cópias até ano de 2022.

O Musashi de Inoue foi “reconcebido” pela arte. Os valores do samurai nômade se reencontram com os valores nacionais, não pela sua obra oficial, *Gorin no Sho*, mas pelas mãos de um mangaká. *Vagabond* recompensou todos os esforços de Inoue. Essa obra carrega três grandes prêmios das indústrias dos mangás: Japan Media Arts em 2000, Kondansha Manga Award no mesmo ano e o prêmio cultural Ossamu Tezuka, esse em 2002.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nascido no ano de 1584, Miyamoto Musashi estava na borda de um Japão unificado: o xogunato Tokugawa consolidava-se no poder e a hierarquização das classes tornaram-se a ser a marca principal da burocracia japonesa. Dentre essas classes, uma se faz presente, principalmente nas discussões historiográficas: os guerreiros samurais.

Sobres esses sujeitos, Célia Sakurai, pesquisadora sobre Japão e especialista em imigração japonesa nos diz:

Quando o poder do país passa de fato para as mãos dos chefes militares, os samurais são colocados num estrato social elevado, logo abaixo dos senhores de terras recebendo por isso diversos privilégios. Mas há um paradoxo histórico nesse aspecto: em todo o período que derivou o bakufu Tokugawa, os samurais nunca tiveram que se expor em grandes lutas. (SAKURAI, 2007, 111).

Ela continua:

A vida dos samurais se resumia a manter seu status vivendo à custa dos estipêndios recebidos e à espera de qualquer requisição de seus serviços. Como os governantes Tokugawa conseguiram criar um cinturão de segurança em torno de possíveis rebeldes, os samurais ficaram sem ter muito o que fazer. Com o passar do tempo, eles apenas usufruíam os privilégios de suas condições. Aquelas das categorias inferiores passaram até a se dedicar as outras atividades como o comércio ou o ensino, por exemplo. (SAKURAI, 2007, 111).

Por isso o que temos sobre Musashi se restringe ao seu livro e as mídias que envolvem sua lenda. Em *Gorin no Sho*, ele divide em cinco títulos instruções e métodos pedagógicos aqueles que querem se aperfeiçoar no caminho da espada: Terra, Água, Fogo, Vento e Vácuo. Denomina a sua escola como *Nitô-Ichi*, onde se empunha duas espadas, uma longa e uma curta. Não entraremos em cada um de seus ensinamentos por demasia, entretanto não há como deixar de fora suas falas sobre o Vácuo, ou Vazio:

Para alcançar o entendimento do vácuo, o samurai deve aprender de modo seguro os mandamentos da arte militar e, além disso, dominar perfeitamente as artes marciais, praticar com decisão e firmeza os deveres de samurai. E aperfeiçoar com tenacidade e diligencia o espirito e a vontade, aguçando a capacidade de percepção e de visão, eliminando qualquer nuvem de dúvida. Só então conhecerá o verdadeiro vácuo. (MUSASHI, 2015, 148).

É nesse excerto que *Vagabond* cria uma correlação direta. Numa página de destaque relevo, onde as arvores compõe um todo, sendo protagonistas do quadro, é quando o vácuo acontece:



Figura 6: Exemplo de uma página alongada, destacando as arvores e a geografia terrena. As figuras de Musashi e Takuan estão diminuídas, embora ainda sejam o centro da página. *Vagabond*. Volume 4.

É de enorme importância ressaltar que o mangá está intrinsicamente ligado à sociedade japonesa. As primeiras narrativas gráficas presentes nos *Choju Gigas* servem de protótipo a um estilo de arte livre e satírico; os elementos pictóricos do *ukiyo-e* e as diferentes facetas culturais, como o teatro e a caligrafia, colocam em estágio embrionário a reunião das artes num só lugar. O contato com o Ocidente na abertura Meiji, onde os elementos artísticos de outros lugares se encontraram no mangá. É um produto de inúmeras relações que sintetiza a arte como volátil e ininterrupta.

Com a ascensão da fotografia e do cinema, observamos um novo estilo de mangá: o traço carregado de ritmos em sintonia com cada painel da página. É uma fração do consumo e do ópio. O mangá entra na categoria de entretenimento, contudo é possível realizar um estudo categórico sobre o uso dessa mídia, pois é um produto de seu tempo.

Nesse artigo procuramos analisar o mangá fora da sua demanda e os métodos representativos numa obra em específico: *Vagabond* utiliza do imaginário em construir sua narrativa, um imaginário sincrético das figuras históricas permeadas na sociedade japonesa. Não caímos ao erro do acaso: essa obra teve como finalidade exprimir a realidade artística de seu feitor, Takehiko Inoue. A subjetividade da obra é aquilo que a fez especial. A análise do macro é essencial para entender tanto a floresta quanto o mangá. Nesse caminho das análises, discutimos mais a representação de Musashi do que o próprio Musashi.

BIBLIOGRAFIA

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

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*; tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Livraria Martins Fontes LTDA: 1º edição, 1989.

GONÇALVES, Vilson André Moreira. *Quadrinhos como Linguagem: Uma proposta metodológica*: Universidade e Tuiuti do Paraná; Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2017.

INOUE, Takehiko. *Vagabond 1-10*, São Paulo: Panini, 2016.

LIMA, Juliana Soares. *A influência das novas tecnologias da informação e da comunicação sobre os leitores de história em quadrinhos japoneses – Mangá*. Dissertação em Monografia- Universidade Federal do Ceará, 2009.

LUKÁCS, György. *O Romance Histórico*; tradução: Rubens Enderle, São Paulo: Boitempo, 2011.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*; 3ª edição. São Paulo: Hedra, 2011.

MENDES, Alexandre Luiz dos Santos. *Mangá: Uma Nova Gênese: análise da História em Quadrinhos Neon Genesis Evangelion*. Dissertação de Mestrado- Universidade Estadual Paulista. Bauru, 2006.

MORIYA, Karen Pinho. *Reinventando os Samurais: o mangá O Lobo acompanhado de seu filhote (1970-1976)*. Dissertação de Mestrado- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), 2011.

MOTTA, Lucas Marques Vilhena. *A Espada é o Centro da Vida: Imaginário dos Samurais no Mangá Vagabond (1998-2007)*. Dissertação de Mestrado- Universidade Federal de Pelotas, 2020.

MUSASHI, Miyamoto. *O Livro dos Cinco Anéis*; tradução do japonês: José Yamashiro. Barueri, SP: Novo Século Editora, 2015.

RAMOS, Alexandre Marcelo Taddei. *Musashi: da história para literatura*. Dissertação de Mestrado- Universidade Estadual Paulista (UNESP), 2022.

SAKURAI, Célia. *Os Japoneses*. São Paulo: Contexto, 2007.

SUSUKI, Teiiti. *Origem e Desenvolvimento da xilogravura ukiyo-e*. Apresentação de seminário: Universidade de São Paulo (USP), 1987.

UPJOHN, Everard M; WINGERT, Paul S; MAHLER, Jane Gaston. *História Mundial da Arte: Oriente e Extremo Oriente, Vol.5*. Tradução: Maria Benedicta Monteiro. Martins Fontes Editora, Ltda, 1966.

YOSHIKAWA, Eiji. *Musashi: Volume 1*; tradução: Leiko Gotoda. São Paulo: Editora Estação Liberdade Ltda, 1999.