

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
FACULDADE DE HISTÓRIA

**NAUSICAÄ ATRAVESSA O PACÍFICO: ADAPTAÇÃO
E INTERNACIONALIZAÇÃO DE *NAUSICAÄ DO VALE
DOS VENTOS*, DE HAYAO MIYAZAKI**

TOMAZ CASTRILLON DE FIGUEIREDO

GOIÂNIA

2020



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE HISTÓRIA

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES
E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BDTD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação Tese

2. Nome completo do autor

Tomaz Castrillon de Figueiredo

3. Título do trabalho

NAUSICAÃ ATRAVESSA O PACÍFICO: ADAPTAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO DE NAUSICAÃ DO VALE DOS VENTOS, DE HAYAO MIYAZAKI

4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(à) autor(a) e ao(à) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação.

O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **TOMAZ CASTRILLON DE FIGUEIREDO, Discente**, em 18/03/2021, às 14:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Raquel Machado Gonçalves Campos, Professor do Magistério Superior**, em 18/03/2021, às 22:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1952326** e o código CRC **AAFFE38F**.

TOMAZ CASTRILLON DE FIGUEIREDO

**NAUSICAÄ ATRAVESSA O PACÍFICO: ADAPTAÇÃO E
INTERNACIONALIZAÇÃO DE NAUSICAÄ DO VALE DOS VENTOS, DE
HAYAO MIYAZAKI**

Texto final apresentado ao Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de História da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em História.

Área de Concentração: Cultura, Fronteiras e Identidades

Linha de Pesquisa: Ideias, Saberes e Escritas da (e na) História

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Raquel Machado Gonçalves Campos

GOIÂNIA

2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Figueiredo, Tomaz Castrillon de
Nausicaã Atravessa o Pacífico [manuscrito] : adaptação e internacionalização de Nausicaã do Vale dos Ventos, de Hayao Miyazaki / Tomaz Castrillon de Figueiredo. - 2020.
225 f.

Orientador: Profa. Dra. Raquel Machado Gonçalves Campos.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de História (FH), Programa de Pós-Graduação em História, Goiânia, 2020.

Bibliografia. Apêndice.
Inclui fotografias, símbolos.

1. Manga. 2. História dos impressos. 3. Mercado transnacional. 4. Japão. 5. Soft Power. I. Campos, Raquel Machado Gonçalves, orient. II. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE HISTÓRIA

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 006/2021 da sessão de Defesa de Dissertação de **Tomaz Castrillon de Figueiredo**, que confere o título de Mestre(a) em **História**, na área de concentração em **Culturas, Fronteiras e Identidades**.

Ao/s **vinte e dois dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e um**, a partir da(s) **15h**, via **videoconferência**, realizou-se a sessão pública de Defesa de Dissertação intitulada “**NAUSICAÃ ATRAVESSA O PACÍFICO: ADAPTAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO DE NAUSICAÃ DO VALE DOS VENTOS, DE HAYAO MIYAZAKI**”. Os trabalhos foram instalados pelo(a) Orientador(a), Professor(a) Doutor(a) **Raquel Machado Gonçalves Campos (PPGH/UFG)** com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Professor(a) Doutor(a) **Diego Avelino de Moraes Carvalho (IFG)**, membro titular externo; Professor(a) Doutor(a) **Ivan Lima Gomes (PPGH/UFG)**, membro titular interno. Durante a arguição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação, tendo sido(a) o(a) candidato(a) **aprovado(a)** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo(a) Professor(a) Doutor(a) **Raquel Machado Gonçalves Campos**, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, ao(s) **vinte e dois dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte e um**.

TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Ivan Lima Gomes, Professor do Magistério Superior**, em 23/02/2021, às 15:59, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Raquel Machado Gonçalves Campos, Professor do Magistério Superior**, em 23/02/2021, às 21:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Jiani Fernando Langaro, Coordenador de Pós-graduação**, em 24/02/2021, às 13:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1875915** e o código CRC **1E3056F2**.

Referência: Processo nº 23070.008278/2021-30

SEI nº 1875915

**NAUSICAÄ ATRAVESSA O PACÍFICO: ADAPTAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO DE
NAUSICAÄ DO VALE DOS VENTOS, DE HAYAO MIYAZAKI**

Texto final apresentado ao Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de História da Universidade Federal de Goiás, como requisito final para a obtenção do título de Mestre em História. Área de Concentração: Culturas, Fronteiras e Identidades. Linha de Pesquisa: Ideias, Saberes e Escritas da (e na) História. Aprovado em _____ de _____, 2021, pela Banca Examinadora composta pelos seguintes docentes:

Prof^a. Dr^a. Raquel Machado G. Campos – FH/UFG
Presidente

Prof. Dr. Diego Avelino de Moraes Carvalho - IFG
Examinador

Prof. Dr. Ivan Lima Gomes – FH/UFG
Examinador

Prof. Dr. Roberto Abdala Júnior – FH/UFG
Suplente

Prof^a. Dr^a. Valéria Cristina Bezerra – FL/UFG
Suplente externo

Goste ou não, uma larva deve viver como casulo antes de se tornar borboleta. Talvez eu me lembre desses dias por estar passando pelo estágio de casulo— *Isao Takahata*.

[É] um poderoso filme dramático que acontece de ser animado, e eu sei o que o crítico Ernest Rister quer dizer quando o compara com *A Lista de Schindler* e diz “É o mais profundamente humano filme animado que já vi...”— *Isao Takahata*.

AGRADECIMENTOS

Mais do que meramente fruto de meu esforço, este trabalho é fruto do apoio fundamental de minha família em todo um percurso de desenvolvimento intelectual. Agradeço profundamente, principalmente a minha avó, Ignez Castrillon, e minha mãe, Tilma Castrillon, pelo apoio continuado ao longo de toda minha formação e desenvolvimento pessoal desde cedo. Sem elas, e a educação e incentivos que me proporcionaram, muito seria diferente. Agradeço o longo histórico de incentivos de meu tio, Telmo, e toda a ajuda vital que recebi de meu pai, Altamir Gomes, e de meus irmãos, Pedro e João.

Sou grato a tantos professores que me influenciaram nesse caminho, em nível pessoal e intelectual. Impossível citar todos que exerceram em mim alguma influência, mas gostaria de citar o professor de redação Guga Valente, pelas excelentes dicas de leitura, e ao professor de física Weden Jr., pela inspiração como professor e apoio.

Sou também imensamente grato a todos meus orientadores ao longo de minha formação pela Faculdade de História da UFG: Ana Carolina Coelho, Luiz Sérgio Duarte, Marlon Solomon – sem o que me ensinaram e, cada um a seu modo, me inspiraram, não terminaria agora um mestrado na área. Agradeço imensamente o apoio, as leituras, a paciência e a aposta nesse projeto por parte de minha orientadora Raquel Campos. Aos professores Diego Avelino e Ivan Lima, por aceitarem tomar parte nessa banca, mas também pelas aulas maravilhosas e múltiplos empréstimos de livros (que ainda devo a devolução) que contribuíram para esse trabalho.

Acredito que devo parte de meu desenvolvimento ao círculo de amigos que, ao longa da graduação e da pós-graduação, dentro e fora da Faculdade de História, marcaram não somente esse trabalho, mas todo esse momento de minha vida permanentemente. Seja pelo círculo de apoio, pelo desenvolvimento intelectual que me facilitaram pelas conversas estimulantes ou por somente estarem presentes. Muitos seriam os nomes e não poderia citá-los todos, mas não deixaria de citar Luiza, Daniele, Helloá, João Pedro, Pedro, Raphael, Vivian, Lais, Diego, Natália, Mariana, Andréia e Ricardo.

Nessa reta final, agradeço ainda Rayane Serrano, pela força que tem e pela força que me deu. Com o coração pesado, mas a certeza de que não levaram suas dores para onde quer que tenham partido, agradeço Isabela e Elton, por passarem em minha vida. Com o coração um

pouco mais pesado, agradeço, mas também me desculpo com Yuri – cujo coração que conheci, levo comigo daqui em diante.

RESUMO

A presente dissertação se propõe a acompanhar a trajetória de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, de Hayao Miyazaki, em sua adaptação para o cinema de animação e para o mercado norte-americano, centrada em uma análise paratextual – tanto no cinema quanto nos comics e, posteriormente, no conceito de *manga*. Dessa forma apresento o desenvolvimento do Stúdio Ghibli e de Miyazaki, seu principal expoente, desde suas origens no profundo debate da animação em que se insere a empresa em que foi treinado, a TOEI. Dessa forma, apresento o debate entre os conceitos de animação e o *anime*, de Tezuka, bem como as tensões pelo campo e por uma definição de *manga*, entre uma lógica modernizadora e de resgate da tradição. Acompanhar a obra em questão é acompanhar o nascimento de um dos mais famosos estúdios de animação da virada do século, mas também o profundo debate da animação e dos quadrinhos japoneses em meio a globalização e à forte expansão da produção cultural japonesa e seus respectivos desdobramentos nas décadas de 1980 em diante.

Palavras-chave: Manga. História dos impressos. Mercado transnacional. Japão. Soft power.

ABSTRACT

The present dissertation aims to follow Hayao Miyazaki's Nausicaä of the Valley of the Wind's trajectory in its adaptation to the animation cinema as well as to the American market as a whole, centered in a paratextual analysis – both in cinema and in the comics, and later on the concept of manga. Therefore I present Studio Ghibli's development and Miyazaki's (it's biggest name) development from their origins in the profound debate around animation in which the corporation Miyazaki was trained (TOEI) is inserted. Furthermore, I present de debate around the concept of "animation" and Osamu Tezuka's "anime" as well as the tensions in the field for a concept of "manga", between a modernizing and a tradition maintaining logic. To Follow this work is to follow not only the birth of one of the mout famous animation studios from the turn of the century, but also de deep context of Japanese animation and comics in the middle of the globalization process and the strong expantion of Japanese cultural goods and subsequent developments from the 1980's ahead.

Key-words: *Manga. History of printing. Transnational Market. Japan. Soft power.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1	
Um autor entre dois meios	20
1.1 Hayao Miyazaki, Animador.....	21
1.1.1 Quem é Miyazaki.....	21
1.1.2 Toei na história recente da animação japonesa.....	23
1.1.3 Realidade na Fábrica de Sonhos: Crise do Padrão <i>Douga</i>	28
1.1.4 O Percurso de Miyazaki.....	31
1.1.5 Posicionamento anti-Tezuka.....	37
1.2 Hayao Miyazaki, <i>Mangaka</i>	42
1.2.1 Retorno Conceitual: o quer dizer “ <i>manga</i> ”?.....	42
1.2.2 O <i>manga</i> pela crítica.....	45
1.2.3 Tezuka está morto.....	48
1.2.4 Posicionamento político.....	49
CAPÍTULO 2	
Uma obra entre duas mídias	55
2.1 Nausicaä, <i>manga</i>	56
2.1.1 Sobre o enredo de <i>Nausicaä do Vale dos Ventos</i>	56
2.1.2 Características do <i>manga</i>	57
2.1.3 O <i>manga</i> de Miyazaki.....	69
2.2 Nausicaä, animação.....	74
2.2.1 Tezuka e o <i>anime</i>	74
2.2.2 O caminho para <i>Nausicaä do Vale dos Ventos</i>	76
CAPÍTULO 3	
Uma obra entre dois mundos	86
3.1 A revista <i>animage</i>	87
3.2 O longa de animação.....	90
3.3 Circulação no Japão.....	94

	13
3.3.1 O STUDIO GHIBLI – INÍCIO E ORGANIZAÇÃO NOS ANOS DE NAUSICAÄ.....	94
3.3.1.1 NÚCLEO “A”: O FANTÁSTICO DE MIYAZAKI.....	95
3.3.1.2 NÚCLEO “B”: O MÍNIMO DE TAKAHATA.....	99
3.3.1.3 NÚCLEO “C”: O MARKETING DE SUZUKI.....	103
3.3.2 EDIÇÕES IMPRESSAS.....	105
3.4 CIRCULAÇÃO NOS ESTADOS UNIDOS	122
3.4.1 <i>MANGA BOOM</i> EM CONTEXTO.....	130
3.4.2 <i>O COOL JAPAN</i>	133
3.4.3 FREDERIK L. SCHODT.....	139
3.5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	143
APÊNDICES	151
A ENTRE TEZUKA E O UKYO-E.....	151
B O MARCO DE FREDERIK L. SCHODT: 600 OU 1000 ANOS?.....	153
C RETORNO AO MEIO: PROBLEMATIZAÇÃO DAS ABORDAGENS CLÁSSICAS.....	174
D KITAZAWA RAKUTEN.....	180
E <i>HOKUSAI MANGA</i> E O CONCEITO PRÉ-MODERNO.....	184
F CONSEQUÊNCIAS IMEDIATAS DA OCUPAÇÃO NORTE-AMERICANA.....	191
G UMA OUTRA HISTÓRIA DO <i>MANGA</i> MODERNO.....	192
H LINHA DO TEMPO BIOGRÁFICA DE HAYAO MIYAZAKI.....	215
REFERÊNCIAS	219

Introdução

Por que trabalhar a trajetória de Hayao Miyazaki e, mais especificamente, sua primeira obra como parte do Studio Ghibli? Por que falar de *manga* e de *anime*? Recentemente, a Ministra de Estado da Mulher, da Família e dos Direitos Humanos, Damares Alves, usou uma dissertação de mestrado com a temática em *manga* como um exemplo de trabalho inócuo e desperdício de dinheiro público¹ – o argumento central ou qualquer outro desenvolvimento da dissertação não foram tratados pela ministra. A visão e o impacto na escolha dessa dissertação, dentre outras (fundamentalmente voltadas a estudos de gênero), aponta para duas concepções importantes para se considerar o *manga* hoje: primeiramente, a concepção de um produto banal, algo que por natureza não deve nem pode ser levado a sério; em segundo lugar, aponta para a normalização da presença do *manga*, na medida em que a ministra e sua interlocutora, a deputada federal Bia Kicis, não se sentem na necessidade de detalhar o que seja, mas o termo já levanta ares de indignação.

Trabalhar a produção de Miyazaki é trabalhar a produção de um dos mais reconhecidos diretores de cinema do circuito internacional e o grande nome da animação em estilo tradicional das últimas décadas. É também abordar uma obra que recorrentemente trata do peso da guerra, da busca por uma vida mais simples em uma aproximação com a natureza e recusa de uma industrialização exploratória e belicosa. Apesar de todo o pragmatismo que demonstro pela parte de Miyazaki nas páginas que se seguem, seu trabalho é repleto de posicionamentos políticos categóricos; bem como palestras, entrevistas e aparições públicas a que faço referência. A forte presença de Miyazaki o colocaria, no início do século, na lista das 100 pessoas mais influentes do mundo, elaborada pela Times Magazine², que inclusive destaca sua formação na área da economia. Seu parceiro e cofundador do Studio Ghibli, Isao Takahata, é também exemplo de militância pela paz e criador de filmes aclamados pela crítica em sua potência dramática, como é o caso de *O Túmulo dos Vagalumes*.

Tratar da mídia *manga* ou *anime* implica entrar em um discurso do que diferencia esses meios – Não somente entre si, tal é o caso do esforço de Miyazaki que pretendo demonstrar, mas também de suas contrapartidas, como o *comics* e a animação convencional. O estilo *manga*, que até certo ponto deu nome para o impresso e para a animação, se expande entre a juventude

¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qouJ-2javvY&t=3938s>

² Disponível em:

http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1972656_1972696_1973330,00.html

por toda parte do globo na década de 1990 conforme cresce o apelo de uma cultura japonesa internacionalizada, em um *soft power* japonês que se torna um exemplo de referência nesse debate³. Nesse sentido, acompanhar o início do processo de internacionalização do mercado *manga* é observar: o processo de transnacionalização do próprio meio; a preocupação internacional de certos grupos políticos frente ao que consideravam uma possibilidade de ressurgimento do imperialismo japonês; e, em diálogo com o debate do *soft Power*⁴, um dos meios utilizados pela Fundação Japão para apresentar a cultura japonesa em seus projetos.

Em meio a esse contexto, *Nausicaä do Vale dos Ventos* é a obra que marca o início da trajetória autoral de Miyazaki no cinema, anteriormente voltado para adaptações ou outras funções no acelerado aparato de produções dos estúdios japoneses⁵, bem como o estilo que é então adotado nas décadas que se seguem pelo Studio Ghibli. Simultaneamente, pelo seu longo período de publicação⁶ e estética diferenciada da segunda geração de *manga*⁷, a obra acompanha tanto o surgimento do chamado *manga boom*⁸ quanto de reconhecimento de Hayao Miyazaki e do Studio Ghibli. Como resultado, a pesquisa permitiu observar o espaço em disputa no próprio conceito de *manga*, onde se aproximam os discursos de Miyazaki e Tezuka no cenário internacional, mas, enquanto campo de disputa dentro do mercado japonês, racham o meio entre *manga-anime* de Tezuka em oposição ao filme *manga* de Miyazaki⁹. *Nausicaä*, nesse sentido, não nasce enquanto produto *manga* nos Estados Unidos, não reunindo as características-chave propagadas pelo *manga boom*. No entanto, a obra se torna um *manga*, na medida em que cresce a representativa do próprio Miyazaki enquanto um representante do Japão.

O presente trabalho surge então de um esforço em acompanhar a produção do *manga*, e subsequente adaptação para o cinema de animação e entrada no mercado norte-americano, de

³ Melhor detalho essas questões ao tratar mais precisamente da circulação nos Estados Unidos, no tópico 3.4.

⁴ Termo ao qual busco estabelecer uma crítica ao final do terceiro capítulo, optando por tomar parte em uma tendência de buscar o conceito de diplomacia pública – relações de caráter diplomático, não coercitivas e sem fins tais, não necessariamente guiadas (ainda que, muito provavelmente apropriadas) por governos.

⁵ No primeiro e segundo capítulo trago maiores detalhes e exemplos do funcionamento dessa indústria; no terceiro, apresento ainda uma rápida leitura das produções do estúdio ao longo do período de publicação de *Nausicaä*. Ainda no Apêndice H apresento uma breve cronologia dos principais marcos na carreira de Miyazaki, de seu início até a repercussão de seu marco maior, *A Viagem de Chihiro*. Os apêndices A, B, C e D também contribuem para uma breve história dos impressos no Japão e para a explicação do modelo inicial do *manga* moderno de Osamu Tezuka.

⁶ Começando em fevereiro de 1982 para somente terminar em março de 1994.

⁷ Sendo a primeira, de Tezuka nos anos 1960 e a segunda de autores como Katsuhiro Otome e Akira Toriyama no fim dos anos 1980 e, principalmente ao longo da década de 1990.

⁸ Detalhado no tópico 3.4.1 e situado ao longo do trabalho. É nesse período, como discorro adiante, que o *manga* vem a se apresentar por sua particularidade e autenticidade japonesa, diferenciando-se de outras narrativas gráficas.

⁹ O esforço por uma história conceitual é apresentado no tópico 1.2.1, e também se aprofunda nos apêndices C, D, E e G.

Nausicaä do Vale dos Ventos, de Hayao Miyazaki. Publicado originalmente entre 1982 e 1994, a análise da obra deveria ser capaz de trazer uma análise do próprio processo e modo pelo qual a cultura popular japonesa passa por forte popularização a partir de fins da década de 1970. Na virada do século, após influenciar produções da gigante norte-americana Pixar, particularmente após o Oscar de melhor animação para *A viagem de Chihiro*, Miyazaki se consolida como um dos maiores nomes globais no cenário da animação e um representante de um “estilo japonês”.

Buscar o modo como Miyazaki constitui seu estilo e se consolida, dentro e fora do território japonês, como um representante máximo da animação tradicional – não raramente tratado como um “Walt Disney japonês” –, trouxe no decorrer da pesquisa questões não previstas no projeto inicial. Ao buscar o peso de Miyazaki enquanto representante da animação japonesa no estrangeiro (mais especificamente, nos Estados Unidos), os trabalhos de Osamu Tezuka (uma espécie de pai do modelo moderno de *manga* e *anime*) surgem como uma porta de entrada para toda a animação japonesa, incluindo o próprio Miyazaki. Os estilos drasticamente diferentes de animação entre os dois autores explicitam tensões entre ambos modelos diferentes de indústria, bem como dois momentos diferentes em que o Japão surge no circuito internacional de cinema e televisão.

No esforço de compreender as principais obras japonesas e as críticas feitas no início de sua internacionalização, a pesquisa tomou novo rumo na medida em que, no estrangeiro, as obras pareciam se aproximar – ambas respaldadas por autores que se identificam como fruto direto de uma longa tradição nas artes tradicionais japonesas bem como sustentam um discurso de particularidade do Ser japonês (uma concepção sobrevivente do discurso orientalista, ou “japonista”) e são reconhecidos em determinado momento como os fundamentais representantes de uma cultura nipônica internacionalizado do meio *manga* ou *anime*. Por outro lado, em se tratando do contexto interno do Japão, Miyazaki busca radicalmente se diferenciar de Tezuka.

O trabalho perpassa portanto três diferentes pontos de tensão. Primeiramente, uma tensão entre os projetos de Miyazaki e Tezuka, ambos representantes do produto de animação japonês no estrangeiro e fortes figuras de representação do meio no Japão. Ambos os autores buscam ativamente representar uma certa essência do ser japonês¹⁰, ao mesmo tempo em que diferenciam-se conceitualmente – nesse sentido, uma historicização do próprio conceito de *manga* se fez necessária dentre os pontos de partida.

¹⁰ *Things Japanese* e *nihonjinron* são escolas e estéticas situadas ao longo do trabalho como representantes de uma certa tradição (estrangeira e japonesa) de mitificação da unidade e do ser japonês.

O segundo ponto de tensão está na própria adaptação da obra em questão para uma segunda mídia. A indústria do *manga* se desenvolve em estreita conexão com a indústria do chamado *anime*, apresentando entre esses meios um processo mesmo simbiótico de criação e que virá a reforçar a diferenciação pretendida por Miyazaki frente ao legado de Tezuka. Neste sentido, questões bastante palpáveis surgem na orientação dos autores em como proceder com suas histórias.

O terceiro ponto de tensão está entre a cultura tradicional que Miyazaki busca abarcar em sua obra, seja pela temática, seja pela estética, e como essa mesma obra é relida no contexto norte-americano de exibição. *Nausicaä do Vale dos Ventos*, na medida em que se inicia antes da explosão da mídia *manga* enquanto fenômeno de popularidade no mercado ocidental e termina após a especificação desse produto no mercado (o momento onde o *manga* passa a diferenciar-se, enquanto produto, do HQ, *comic*, *fumetti* e *bande dessinée*), perde a denominação de *manga*, que viria gradualmente pela especificação da autoria.

Para manter um fluxo adequado para a análise, apresentei e aprofundei questões fundamentais ao entendimento do debate em apêndices – como uma proposta de historicização do *manga* moderno. Trazer tais questões no meio do texto desviariam da análise central ou teriam de ser demasiado breves. O conjunto de apêndices desse trabalho traz também uma contribuição para pesquisadores e trabalhos futuros, na medida em que revisa e critica importante bibliografia para uma melhor concepção do que constitui o universo do *manga* no Japão, bem como o debate conceitual dentro do campo.

Para melhor apresentar esses movimentos, o presente trabalho divide-se em três capítulos e uma rápida conclusão. Determinadas questões relevantes, mas não pertinentes em seu todo à argumentação central deste trabalho, de modo que poderiam desviar o foco da explanação, foram acrescidas em formato de apêndices. Fundamentalmente, constituem textos voltados a detalhar momentos e personalidades fundamentais dentro de uma história conceitual do *manga* e a apresentar uma visão clássica de mitificação da unidade do ser japonês. Acredito que estes apêndices permitem um aprofundamento em questões bastante relevantes do campo que, muitas vezes, não se encontram disponíveis aos pesquisadores que, por exemplo, não tenham acesso a certas bibliografias em língua estrangeira. Dessa forma, espero que não somente o trabalho, como os esforços de aprofundamento em questões mais específicas empreendido nesses apêndices, possa ser útil a trabalhos futuros.

No primeiro capítulo, apresento o autor, Hayao Miyazaki. Fundamentalmente através do início de seu percurso profissional, é possível trazer detalhes de seu treinamento que irão ecoar em fortes decisões conceituais que tomara mais tarde. Dessa forma, apresento o caminho

da Toei, que dará forma à concepção fundamental de animação ecoada por Miyazaki, bem como a contraposição ao modelo de indústria que Tezuka levantaria em sua Mushi Productions. O lado de animação de Miyazaki é dessa forma impactado pelo *anime* de Tezuka, tão mais ligado à tradição *manga* do pós-guerra. Levantando a questão conceitual que busca o próprio Miyazaki para se diferenciar e mesmo atacar o legado e o estilo de Osamu Tezuka, o próprio termo e definição do que seja *manga* aparece então como um espaço de disputa, que mais diz respeito a que tipo de produção e valor estético se destina o *manga* – algo que se pode observar nos legados que, nesses diferentes nomes, se levantam, por exemplo, em seus museus. O primeiro capítulo busca então situar o autor entre dois mundos que produziram *Nausicaä do Vale dos Ventos*, obra que viabilizou o início de um dos mais influentes estúdios de animação da geração.

No segundo capítulo, debruço-me sobre a obra. Tal qual no capítulo anterior, divido os mundos em que se encontra. Em primeiro lugar trato da instância do *manga*, definindo as linhas gerais que norteavam a estética e a indústria do *manga*, pautada fundamentalmente pelo legado de Tezuka. Nesse contexto, *Nausicaä* vem a se apresentar dentro de um esforço de subversão do meio tal qual configurado na indústria do *manga* moderno. Em seguida, trato do longa de animação, novamente comparando seu projeto frente à indústria configurada ao estilo de Tezuka, que nas duas décadas anteriores a *Nausicaä* somente ganhava espaço, sendo absolutamente dominante na indústria. Em termos de animação, *Nausicaä do Vale dos Ventos* se diferencia fundamentalmente pelo esforço frente à técnica, cedendo em diversas questões narrativas que marcaram o *manga*. Ainda nesse sentido, tomo por foco da análise o caminho que levou à produção de *Nausicaä*, apresentando intenções imediatamente anteriores apresentadas por Miyazaki para produção e vetadas, até o ponto que lhe é sugerida a publicação de um *manga*, para posteriormente apresentar um argumento de animação tendo o *manga* por base. A análise indica o caminho pragmático em acordo com muitos aspectos da produção de *Nausicaä* e que viriam a se tornar marcas do Studio Ghibli e, particularmente, de Miyazaki – como o senso ecológico e uma suposta visão feminina, muitas vezes identificados como motores ideológicos de suas produções.

No terceiro capítulo, enfoco a diferente apresentação e circulação da obra no contexto japonês e norte-americano. Primeiramente na circulação e apresentação de *Nausicaä* tal qual se deu em território japonês. Considerando o longo período de publicação da obra, de 1982 até meados de 1994, apresento também o caminho que tomara o Studio Ghibli, apresentando como o grupo se dividia e que partes cumpriam, na medida em que o próprio Miyazaki se tornava mais e mais conhecido e o *manga* de *Nausicaä* ganhava importância na revista em que era publicado (ainda que Miyazaki pudesse passar por vezes mais de um ano sem publicar qualquer

capítulo por estar ocupado com a produção de algum de seus filmes). Detalhar os projetos paralelos do grupo ao longo do período de publicação de Nausicaä permite acompanhar a gradual adoção de uma estética específica para a arte que se divulga na revista e nas capas do *manga*, no que gradualmente o grupo passa a buscar, reforçando certos padrões estéticos – por vezes de forma absolutamente pragmática, como demonstro no núcleo de produção comandado por Toshio Suzuki.

Em um segundo momento apresento a apresentação tal qual se deu nos Estados Unidos, enfocando novamente as capas. Publicado após a exibição do filme em território norte-americano, a estética diferenciada do *manga* de Nausicaä dificulta sua absorção enquanto propriamente um produto do meio, deixando-o deslocado do conceito mesmo no início da explosão de popularidade da mídia *manga* no denominado *manga boom*, que detalho adiante. Nausicaä, no entanto, ganha sua colocação enquanto *manga* no ocidente, na medida em que Miyazaki e o Studio Ghibli se tornam exemplos de uma tradição e produção japonesas. Nesse sentido, convém observar como, apesar de uma participação tímida após os primeiros anos de sua exibição, sendo mesmo muito menos relevante a priori que outras obras do mesmo contexto de expansão do *anime* e do *manga*, em fim da década de 1990 e início dos anos 2000, a obra passa a ser citada em referências acadêmicas importantes que discutem muitas vezes um novo modelo de imperialismo japonês pela via da expansão de sua cultura.

Cruzar algumas das mais influentes referências nesse debate permite melhor entender o trânsito de Miyazaki e da própria expansão cultural japonesa que se dá no cenário internacional a partir da década de 90. Daí que concluo este trabalho retomando os principais pontos dos debates anteriores e a diferenciação conceitual que atualmente se levanta entre o que seja diplomacia plúbrica frente ao conceito mais recorrente no debate analisado de *soft power*.

Como dito anteriormente, a título de facilitar o desenvolvimento da análise, determinadas questões que enriquecem o debate foram distribuídas em apêndices. Nesse apêndice, melhor detalho as características da indústria fundada por Tezuka, apresento uma visão clássica e faço a crítica mais detalhada dessa visão de uma história do *manga*, bem como aprofundo uma história conceitual em torno da mídia *manga* no Japão. Esses textos permitem aprofundar a compreensão em argumentos mais pontuais do trabalho, sem comprometer o fluxo da análise. Também no Apêndice H apresento uma biografia cronológica de Miyazaki, marcando a data de suas principais produções e avanços de carreira, permitindo fácil consulta para acompanhar o caminho da análise.

1 – UM AUTOR ENTRE DOIS MUNDOS

A noção de que o sentido da vida de uma pessoa é ser feliz, que a sua própria felicidade é o objetivo... Eu simplesmente não engulo. (MIYAZAKI, 2013)

O Presente capítulo busca apresentar as origens de Hayao Miyazaki¹¹ (宮崎 はやお) e seu percurso profissional anterior ao desenvolvimento de *Nausicaä do Vale dos Ventos* (風の谷のナウシカ), de 1984. Para tal, divido a apresentação em dois momentos: um focado na animação e um outro, no *manga*. Antes de mais nada, o *manga* a ser aqui analisado apresenta um movimento contrário ao usual ao ser executado por um animador – precisamente por isso, começo a apresentação de Miyazaki pela via de seu envolvimento e treinamento enquanto animador.

No primeiro segmento, compreendo que tratar de Miyazaki enquanto animador é algo a se fazer em dois tempos: primeiro em seu treinamento e depois em sua autoafirmação frente a um projeto de animação. No primeiro momento, busco apresentar o modo como Miyazaki é introduzido no mundo da animação e as características do projeto da empresa que o treina. No segundo momento, busco o projeto pessoal de animação de Miyazaki, particularmente atestado na cuidadosa escolha conceitual que busca, bem como em seu enfrentamento ao estilo representado por Osamu Tezuka.

No segundo segmento deste capítulo, exploro mais especificamente o vínculo de Miyazaki com o *manga*. Compreendo que o vínculo em questão não está exclusivamente em um vínculo com as características específicas da indústria do *manga*, questão de que trato no segundo capítulo deste trabalho. O vínculo de Miyazaki se apresenta na chave de um debate maior sobre as origens do *manga*, de seu significado pela via estética. Para demonstrar isso, dedico-me a estabelecer a especificidade do uso do termo por Miyazaki, bem como adentrar um breve história conceitual do *manga*. Encerrados estes pontos, apresento o modo como Miyazaki estabelece oposição de seu trabalho com o *anime* de Tezuka e busca erguer outro tipo de trabalho e legado no meio.

¹¹Para simplificação da leitura e compreensão de referências ao longo do texto, os nomes orientais serão apresentados em lógica Ocidental, nome próprio seguido de nome de família. Na escrita original de seus nomes (os kanjis apresentados entre parênteses), será mantida a ordem inversa, típica da escrita oriental.

1.1 – HAYAO MIYAZAKI, ANIMADOR

1.1.1 – Quem é Miyazaki

Hayao Miyazaki figura hoje como um dos mais importantes nomes da animação no mundo. Ele é amplamente reconhecido enquanto diretor, particularmente por trabalhos como *A Viagem de Chihiro* (2002), primeiro longa de animação japonês a conquistar um Oscar de melhor filme animado e também o prêmio maior de um dos grandes festivais de cinema do circuito internacional (o *Golden Bear* do Festival de Berlim do mesmo ano). Enquanto nome mais reconhecido do Studio Ghibli, seus trabalhos reúnem as características mais lembradas do próprio estúdio de animação: o apelo ecológico, o discurso pacifista, a forte protagonista feminina, a representação de um suposto modo tradicional de viver japonês e a manutenção de um estilo tradicional de animação (pautado por movimentos fluidos, característicos do trabalho quadro a quadro da animação feita originalmente em papel).

Na contramão de um movimento internacional de produção de animação em CGI (*Computer Generated Images*) por parte dos grandes estúdios (mesmo porque o processo particularmente caro de produção de animação é significativamente barateado com o uso das novas tecnologias), o estúdio é lembrado por declarações da lentidão na produção de suas obras¹². Mesmo em seu rápido discurso em 2014, por ocasião de sua homenagem na cerimônia de premiação do Oscar, Miyazaki focou sua fala no prazer de ter tido a oportunidade de trabalhar em um período em que ainda era possível fazer animação com “papel, lápis e filme”¹³ – ainda que, como um todo, as produções de seu estúdio fossem impossíveis sem um considerável uso de tecnologia, mesmo com seu empenho em reproduzir o senso tradicional de animação.

O repetido uso de cenários e situações de guerra pelos diretores do Studio Ghibli, Hayao Miyazaki e Isao Takahata, é muitas vezes justificado pela vivência de ambos no período final da Segunda Guerra e imediato pós-guerra no Japão. Em entrevista para o documentário *The kingdom of Dreams and Madness* (2013), o produtor executivo do estúdio, Toshio Suzuki,

¹² Ver: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/10/filme-retrata-hayao-miyazaki-como-um-santo-humano-doce-e-cruel.shtml>

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9ZIG14mxB9w>

atribui a diferença na narrativa dos dois diretores ao fato de que, apesar de ambos terem tido suas cidades bombardeadas, Miyazaki foi acolhido com chocolate por seus vizinhos enquanto Takahata andou por dias até desmaiar de exaustão e ser socorrido posteriormente. Para Suzuki, que Miyazaki tenha se voltado para narrativas fantásticas e de tons mais otimistas, enquanto Takahata se volta para detalhes mínimos e um senso mais realista do sofrimento, é reflexo dessas diferentes experiências iniciais (KINGDOM, 2013).

Miyazaki nasceu em cinco de janeiro de 1941, nos arredores de Tóquio. Ele era filho de um designer de peças de avião, responsável por uma fábrica que chegaria mesmo a fornecer peças para o famoso modelo de avião *Zero* (MIYAZAKI, 2009, p. 208), ponta de linha para sua época e lembrado pelo seu uso pelos pilotos *kamikaze*, e, – por vezes, essa origem é lembrada como modo de justificar as marcantes cenas de voo, bem como os fantásticos maquinários que recorrentemente aparecem nos trabalhos do diretor. Para além das memórias de infância de Miyazaki diretamente relacionados com a guerra, sua juventude acompanha a explosão das revistas de *manga* abertas às submissões de estudantes de todo território japonês, a ascensão de Tezuka na indústria, a formação do centro de produção de *manga* e *anime* em Tóquio, bem como os movimentos de renovação do meio *manga* que surgiriam ao longo das décadas de 1950, 60 e 70¹⁴.

Ambos os diretores do Studio Ghibli são conhecidos pacifistas, não se furtando a duras críticas políticas em manifestações públicas. Diversas são, por exemplo, as notícias de Miyazaki em manifestações, tecendo críticas em colunas de jornais¹⁵ e se valendo de entrevistas para tecer comentários mesmo sobre questões de política internacional¹⁶. Seus posicionamentos acerca da militarização do Japão ou frente a representações heroicas de guerra na cultura popular japonesa são conhecidos e motivo de cobrança e polêmica em casos como sua representação do designer responsável pelo avião *zero*¹⁷.

¹⁴ Os movimentos serão mais bem referenciados ao longo do trabalho e no primeiro apêndice, que aponta com maiores detalhes seus exemplos e desenvolvimentos. Pode-se adiantar que, ao longo da década de 50, Tezuka desenvolve e aprimora seu estilo e modelo de mercado. Em fins da década de 50 e ao longo da década de 60, um movimento de adaptação estética e narrativa dos *manga* para o público jovem adulto surge e ganha força, aumentando radicalmente a variedade de gêneros do meio. Nos anos 70, ganha força o debate político dentro do meio e mesmo a produção de obras com teor acadêmico ampliam o espaço do *manga*. Em fins dos 70 e ao longo dos 80, ganha força o movimento de criação de *manga* para garotas, gerando uma revolução narrativa e estética que viria a ser fundamental para o meio como um todo – marcadamente e sua expansão nos anos 90.

¹⁵ <https://www.japantimes.co.jp/news/2015/07/13/national/politics-diplomacy/famed-director-miyazaki-calls-ibes-move-revise-constitution-despicable/#.XpHet8hKjIU>

¹⁶ "The reason I wasn't here for the Academy Award was because I didn't want to visit a country that was bombing Iraq," he said. "At the time, my producer shut me up and did not allow me to say that, but I don't see him around today. By the way, my producer also shared in that feeling" (DRAZEN, 2014, p. 268).

¹⁷ <https://www.scmp.com/news/asia/article/1296325/miyazakis-newest-film-soars-despite-criticism>

Considerando o estilo de animação que comumente se desenvolve no Japão, pautado por uma significativa redução dos custos pelo uso de formas simplificadas e reutilização do máximo possível de quadros (o chamado *anime*), o modelo de animação do Studio Ghibli se destaca drasticamente mesmo em território nacional. Ainda cedo em sua carreira, Miyazaki citou como grandes inspirações (e mesmo marcos de sua juventude) obras como *The Snow Queen* (1957), *Hakujaden* (1958) e, conforme crescia seu nome, cita com admiração *The Beauty and the Beast* (1991). É necessário melhor compreender o treinamento de Miyazaki – no que se passa também por um desenvolvimento da indústria em um período chave – para melhor compreender o significado dessa distinção.

1.1.2 – A TOEI NA HISTÓRIA RECENTE DA ANIMAÇÃO JAPONESA

Hayao Miyazaki fez parte de um programa promovido entre as décadas de 50 e 60 para a contratação de funcionários pela empresa TOEI, entrando logo após sua formação universitária, em 1963 (o penúltimo ano de contratações regulares por parte da empresa, que perdia espaço para novos polos de prestação de serviço especializado de animação como, à época, Taiwan, (CLEMENTS, 2013, 146)). Apesar de o diploma de graduação garantir a Miyazaki um pequeno bônus salarial, sua formação se dera no departamento de Economia Política da Universidade Gakushuuin, defendendo um trabalho sobre desenvolvimento industrial do Japão (MIYAZAKI, 2009, p. 19-20). Possuía certa desenvoltura com desenho típico do estilo manga (como era comum a toda uma juventude naquele período, conforme discuto em maiores detalhes na segunda parte deste capítulo), mas se destacava pela habilidade com o desenho técnico, como de maquinários (algo bastante requisitado no modismo dos chamados *mechas*¹⁸).

Diferente de um certo senso de glamour que por vezes permeia a visão externa dessa situação, Miyazaki é contratado como *inbetweener* de nível 5. Como a palavra denuncia, o *inbetweener* é responsável pelos desenhos que irão ligar um movimento-chave a outro, fornecendo a sensação de movimento em uma animação. Trata-se de um dos trabalhos mais braçais na indústria – correspondendo ao funcionalismo mais baixo dessas empresas. Em diversos momentos Miyazaki apareceria em entrevistas posteriormente criticando a qualidade

¹⁸ Relativo ao maquinário e, particularmente, ao modelo de grandes robôs que em muito dominou o cenário da cultura popular no último quarto do século XX.

do trabalho e a falta de sentido que sentia em meses e meses de trabalho absolutamente mecânico por baixos salários (MIYAZAKI, 2009, p. 69-71).

Desde o segundo boom da animação no Japão¹⁹, no pós-guerra, a TOEI marcou presença. Inicialmente configurada como uma rede de empresas, fruto de uma série de falências e fusões de pequenos grupos, paralelamente à queda gradual das maiores corporações, como a TOHO (originária de uma grande agremiação dos teatros de kabuki de Tóquio), responsáveis pelo desenvolvimento das propagandas no período da guerra (HU, 2013b, p. 81). O departamento de animação tem sua história traçada desde a data de 1948 (ainda que o grupo somente tenha sido fundado sob o nome atual, Toei Animation, em meados de 1956) e ganhou crescente importância sob a administração de Okawa Hiroshi em meados dos anos 50. Para se ter uma ideia, Hiroshi havia sido também gerente da companhia de trens e agente do time de basquete. Ou seja, ele era um absoluto estreante no meio do cinema, mas se tornou respeitado executivo da corporação. Se à época a TOEI se apresentava como uma companhia fadada à falência, extremamente endividada e com prejuízos anuais, as mudanças promovidas por Hiroshi alterariam drasticamente esse quadro. Duas medidas fundamentais foram tomadas por sua administração e marcaram de forma indelével a posição da TOEI enquanto grande estúdio de animação.

Em primeiro lugar, Hiroshi se preocupou com os fatores distribuição e público. A concorrência era considerável, e vinha mesmo do outro lado do Pacífico, de modo que a opção por explorar os segmentos de audiência potenciais ainda não fortemente representados fora estratégia clara da empresa (ANDERSON; RICHIE, 1960, 367). Crianças, jovens adolescentes e a população rural foram seus alvos para a produção de conteúdo. Para atender a este público, investiu em salas de exibição nas estações de trem (nos centros e mais afastadas), ou em suas proximidades, com a inovadora proposta de duas exibições por bilhete comprado.

Em segundo lugar, ele buscou inspiração nos moldes da indústria de animação tal qual promovida pela Disney: otimização da produção e a adoção de um sistema em formato de linha de montagem para a produção – no que corresponde dizer que cada profissional contratado assim o era para o cumprimento de uma única função dentro do processo (arte finalista, colorista, *inbetweener*, etc.). Também projetou a estética das produções da companhia em função de expressar uma assinatura, de modo muito semelhante, seja pela lógica que se estabelece como uma “marca” ou pelas características mais específicas da estética visual, ao que se observa na

¹⁹ Um primeiro grande crescimento no mercado e nas produções de animação no Japão data ainda do período da guerra, com produção de obras de propaganda como o notável longa *Momotaro: umi no Shinpei* – um verdadeiro feito técnico para a época (CLEMENTS, 2013).

Disney. Uso de animais, as formas arredondadas, a fluidez de movimento alcançado por um alto número de frames e mesmo características de arco narrativo, desenvolvimento de personagens ou o estilo de musicais são adotados e, pouco a pouco, tornam-se referência direta, no mercado doméstico, das produções da Toei. De fato, a empresa passa a se distinguir também pelo modo como trata suas produções, nomeadas *Douga* (動画), com um sentido literal de “ilustração animada”, em oposição ao mais corrente *Manga Eiga* (漫画映画, literalmente “filme manga”) ou o *anime* (reduativo de アニメーション, “animação”), que se fortaleceria com Tezuka nas décadas seguintes.

Parece difícil negar a existência de um caráter performático que se some ao ambicioso projeto absorvido pela Toei a partir da administração Okawa Hiroshi. Se a estética de seus filmes fornecia uma espécie de assinatura, a tornar reconhecível toda produção empreendida pela companhia, também o modo como a companhia trabalhava sua imagem pública parece ter espelhado a notória trajetória dos empreendimentos tecnológicos de Disney. Conforme a empresa expandia seu alcance, projetos como os de um estúdio de três andares, propagandeado por sua tecnologia, ambiente climatizado, bem como pelas longas fileiras de animadores trabalhando diligentemente no esquema de uma linha de montagem: bastante semelhante à Fábrica de Sonhos de Walt Disney. No grande empreendimento que foi *Hakujaden* (de que trato nas próximas páginas), o trailer de divulgação do filme trazia também um *sneakypeak* por dentro da produção e para o grande potencial da equipe e do modo de produção do estúdio²⁰.

Em cerca de um ano de administração de Okawa, o espectro da falência deixaria de marcar a imagem da empresa e suas ações teriam um impressionante salto, de 0,04 USD para 0,25 (ANDERSON; RICHIE, 1960, pp. 239-240). Okawa, ao assumir a presidência da empresa, já dispunha de um cenário de diversos projetos para propagandas, curtas para a televisão e longas, para cinema e TV.

Neste momento, porém, o cinema amadurecia no Japão, e os custos da animação (um tipo particularmente caro de cinema) tendiam a se tornar cada vez menos atrativos. Também o aumento das produções de longas em live-actions fornecia um novo desafio, que Okawa compreendia mais uma vez à esteira dos exemplos de Disney: seria necessário manter-se competitivo dentro do cinema como um todo, promovendo um longa de animação tal qual realizara Disney com o clássico *Branca de Neve*. Mesmo questões técnicas como o rotoscópio²¹

²⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cN0i8v9VTWE>

²¹ O rotoscópio corresponde a um aparelho utilizado em certo momento na indústria do cinema de animação, que permitia que cenas gravadas regularmente em filme fossem levadas quadro a quadro para a mesa dos desenhistas, que poderiam animar (fosse a totalidade do filme ou somente cenas mais complexas) diretamente sobre o filme. Através do rotoscópio, o estudo para movimentos mais naturais e e anatomicamente realistas tem considerável

foram utilizadas para possibilitar uma animação fluida e com o máximo de realidade de movimentos.

Coube então à Toei, realizar o primeiro longa de animação colorido na história da animação japonesa, um marco significativo na história da animação do Extremo Oriente: *Hakujaden* – baseado em um clássico conto chinês. O filme (figura 1) apresenta cenário detalhado e ilustrado em estilo realista. Toda a produção foi feita à mão, ao modelo Disney. Os movimentos não apresentam o grau de detalhamento de *Momotarou umi no Shinpei*²² (ou outras obras da Disney), mas o uso da cor, em paletas que buscavam representar o Leste asiático, é um verdadeiro feito técnico para o período.



Figura 1: Fotograma de *Hakujaden*, 1958

O filme teria sido responsável por chamar a atenção dos países Ocidentais quanto à qualidade e capacidade técnica da produção japonesa, mesmo porque coletou uma série de prêmios no estrangeiro (HU, 2013, p. 78). Relevante notar que a produção na região era por si só atrativa; fosse no Japão, China ou Hong Kong, a formação de público era acelerada e igualmente o eram as produções – Hu indica que, somente em 1962, mais de 250 filmes foram produzidos somente em Hong Kong, mais do que a produção somada dos Estados Unidos e da Grã Bretanha no mesmo período (HU, 2013a, p. 86). Ainda assim, o projeto de mercado algo

avanco.

²² No filme, a complexidade dos cenários e das expressões animadas, somados a um vento constante representado na animação do tremular de todo tipo de tecido, marcam a qualidade técnica e o desafio superado pela animação em questão.

agressivo promovido pela Toei parece ter tomado posição de liderança na região, à medida em que surgiram os primeiros grandes projetos de integração dos mercados asiáticos de cinema, tal como o *Asian Film Festival*. A primeira edição desse festival teve por sede a cidade de Tóquio – algo apontado por alguns autores como também possível por um status relativamente baixo da animação nos anos 1950, frente ao cinema de *live action*. Hu aponta ainda que entre as décadas de 50 e 60, grande número dos envios do festival eram, de fato, produções japonesas (HU, 2013a, p. 90).

Ironicamente, o filme busca representar terras distantes e exóticas frente à realidade japonesa, buscando uma ambientação algo chinesa, ao que mais tradicionalmente se toma por extremo-oriental. Hu aponta ainda como, em meio à literatura de divulgação promovida pela empresa, constavam afirmações não comprovadas de que a Toei se tornara o maior Estúdio de animação em toda a Ásia (HU, 2013b, 61). De fato, a busca dos produtores por cooperação e coprodução com Hong Kong também aponta um interesse na formação de uma rede de distribuição e de mercado transnacional no que concerne ao Leste asiático. Anderson e Richie (ANDERSON; RICHIE, 1960, p. 369) sustentam ainda que, pelo período, a companhia já buscava uma rede de contatos também nos Estados Unidos e diversos países da Europa, provavelmente buscando possibilidade de ampliar sua distribuição.

Internamente, a empresa buscava ainda se tornar a principal no ramo de produções educativas, desenvolvendo em sua publicidade e em seus administradores e produtores a imagem do estúdio como um possível ponto de renascimento, onde o sofrimento das décadas anteriores (vivido por muitos de seus trabalhadores) poderia se converter na construção de um novo futuro a ser apresentado às novas gerações que os assistiriam. A excepcional performance de *Hakujaden* – que, convém ressaltar, em 78 minutos acumulava mais de 200 000 frames, competindo de fato com produções do nível Disney – somada à política pública da empresa, foi uma poderosa arma para atrair jovens talentos para o trabalho em suas linhas de produção (HU, 2013b, p. 63-4).

Os jovens Hayao Miyazaki (àquele momento, entrando para a faculdade de ciências políticas, após já um histórico de participação em oficinas escolares de *manga* (MIYAZAKI, 2009, p. 436)) e Isao Takahata (àquele momento um formando em literatura francesa) foram parte desses jovens em vários estágios e áreas de formação que se viram atraídos pela indústria em ampla expansão. Dentre esses jovens, muitos foram treinados na indústria pelo curso de formação dos ingressantes na Toei por mestres como Yasuji Mori, *key-animator* de *Hakujaden*, consagrado pela habilidade de seu traço.

1.1.3 – A REALIDADE NA FÁBRICA DE SONHOS – CRISE DO PADRÃO *DOUGA*

Naturalmente, nem tudo ocorrera de forma tão simples, livre de certas tempestades no caminho. A otimização da produção promovida por Okawa foi também responsável por uma política de pouca ou nenhuma valorização de seus trabalhadores, incorrendo em escândalos midiáticos sobre os baixíssimos salários e poder de compra de seus funcionários de base – contrastado aos ganhos dos “funcionários corporativos”, mesmo com a gritante diferença de carga de trabalho. Se anunciava a impossibilidade dos funcionários de arcar com os custos de uma porção de *Katsudon*²³ com sua hora trabalhada (CLEMENTS, 2013, p. 102-3).

Complicando ainda mais a situação, tornou-se público e notório que a gigante Toei estava pagando menos a seus animadores do que outra companhia, como a Mushi (fundada sob o nome Tezuka Osamu Douga Production (NOVIELLI, 2018, p. 63)) de Tezuka – um extremo oposto, onde os salários exorbitantes ofertados por Tezuka sem grande planejamento teriam inclusive favorecido sua falência alguns anos mais tarde. Uma primeira grande onda de protestos ocorre na década de 60, iniciando-se na Toei e se espalhando pelos estúdios de animação japoneses, organizando-se dentro dos sindicatos das empresas. Nesse período, duas figuras de destaque, no epicentro da organização das greves, são Isao Takahata (segunda cadeira do conselho) e Hayao Miyazaki (presidindo o sindicato e ajudando na organização das paralisações e protestos).

Conforme avançava a década de 60, os empreendimentos por uma internacionalização promovidos pela Toei nos últimos anos gerariam frutos: a companhia passou a prestar serviços de animação para o estrangeiro. Mas, também com o avançar da década, mais e mais comum se tornaria a presença da televisão e de um interesse de mercado para a produção de conteúdo altamente competitivo para o meio, visto que semanal e mais barato que o cinema²⁴.

Em contraponto, Osamu Tezuka fazia milagres ao produzir animações com enorme velocidade e dentro de orçamento muito restrito. O sistema que criara, no qual os *manga* pagavam uma animação, que por sua vez teria ainda maior poder de divulgar o *manga* e facilitar a venda de produtos adjacentes, parecia imbatível. Mesmo uma notória inabilidade com as finanças (apostando alto e oferecendo altíssimos salários para atrair as parcerias que desejava) ou com os problemas de adaptação, (de fato, seu “*manga* cinematográfico” pouco ou nada tinha de prático no que diz respeito à sua adaptação para a tela, de modo que muitas vezes situações tinham que ser repensadas para não causar confusão nos espectadores; também pela

²³ Prato tradicional e consideravelmente barato. Consiste em uma porção de arroz com fatias de porco.

²⁴ Conforme melhor discorro no segundo capítulo

impossibilidade de se produzir muitos frames, episódios originais de Astro Boy continham cenas inteiras praticamente estáticas se assemelhando à um teatro *kamishibai*²⁵ – algo mal visto frente à crítica especializada) CLEMENTS, 2013, p. 115-117), Tezuka conseguira prosperar, e fazer com que prosperasse no meio seu modelo de animação, popularmente denominado *anime*.

O *Douga*, promovido pela Toei, se tornava cada vez mais inviável, a ponto de o estúdio, mesmo sem desistir do conceito, abrir gradualmente mão do número de frames e buscar produzir especiais, entre curtas e longas, para a televisão (MIYAZAKI, 2009, p. 326). Tezuka, por outro lado, feito uma figura reconhecida no meio manga logo após o fim da guerra, afirma em sua autobiografia um influência fundamental de *Momotarou Umi no Shinpei* – explicitamente se referindo aos aspectos líricos da produção (HU, 2013a, p. 95). Sendo um dos mais populares artistas na década de 50, em 1960 uma colaboração sua com a Toei gerou o longa *Sayuuiki*. A narrativa também partia de um conto tradicional chinês, mas despido de aspectos culturais que fossem tidos por potencialmente muito marcantes e que pudessem, por isso, dificultar sua apreensão no exterior. A narrativa de Tezuka encontrou os interesses de exportação da companhia e é levada ao Ocidente com nomes extravagantes, como, nos Estados Unidos, *Alakazam the Great*. A boa recepção do filme levou Tezuka a abrir seu próprio estúdio e iniciar sua série mais conhecida. Enquanto Okawa, então presidente do Estúdio Toei, gravava sequências onde inclusive apresentava seu novo personagem em uma clara cópia do estilo Disney: lado a lado, em uma pequena coreografia na qual fosse possível interagirem na tela (HU, 2013a, p. 89).

Mais no controle da estética de suas produções, o senso altamente experimental de Tezuka em seu *manga*²⁶ foi transportado para suas animações. O uso de fortes contrastes, ângulos dinâmicos e closes variados, transmitem o estado psíquico de seus personagens e tornam aquilo que, muitas vezes, era tomado por estático (cada vez menos tomado pela ideia rígida do “quadro a quadro” em suas produções). Também passou a experimentar mais e mais com efeitos sonoros, modos de gerar tensão e manter dinamicidade. Também as figuras absolutamente cartunescas de Tezuka fornecem uma assinatura e se aproveitam de algo que somente se poderia produzir com tamanha eficácia no cinema pela animação – algo que acabava excluído na busca por um senso mais realista, que era algo característico do *Douga*.

O *anime* de Tezuka se caracterizava, portanto, como um híbrido do que era tomado

²⁵ Teatro tradicional em placas de madeira ou cortes de papel. Marcado pela necessidade de se otimizar as figuras para economizar e se valer ao máximo do material. O primeiro apêndice fornece maiores detalhes sobre o vínculo da estética *kamishibai* com o desenvolvimento do *manga*.

²⁶ A ser tratado conceitualmente em maiores detalhes no capítulo seguinte.

normativamente por animação (e trabalhado pela Toei como sua ilustração em movimento), com múltiplas tendências advindas do meio manga e de toda uma cultura visual da qual o próprio meio manga se apropriara, como por exemplo a dinâmica do teatro *kamishibai*. Torno minhas as palavras de Hu:

Como expectadores aceitam e responde a um “novo” gênero envolve experiências do passado, incluindo a matriz pré-existente de diferentes formas literárias e de arte disponíveis e ativas na memória e prática cultural. Os limitados e chamados “rígidos” movimentos de *Astro Boy* nos quadros da série animada de televisão, de certa forma, são similares no lento ritmo da atuação de um ator de Nô. O espetáculo externo pode estar em uma pose e modo inertes, mas o que mais importa é o estado psicológico inato do personagem que está sendo retratado. Apesar de o *anime* poder se valer da tecnologia moderna, como a audiência faz sentido da performance é outra importante consideração. (HU, 2013a, p. 100).²⁷

Ainda que, faz-se necessário considerar, o anime de Tezuka foi pouco tempo depois absorvido por Hollywood e obteve relativo sucesso. Davis (2016), em uma série de entrevistas e em suas pesquisas quanto às adaptações hollywoodianas, demonstrou como a animação de Tezuka instigava seus espectadores, por um senso do estrangeirismo (quicá, um estranho familiar) que não se conseguia definir, enquanto simultaneamente instigava os produtores e executivos com o senso revolucionário de animação, que o permitia produzir tanto, com tamanha velocidade e se valendo de tão escassos recursos.

Conforme crescia o *manga* de estória, cujo desenvolvimento se dera em paralelo ao do *anime*, se tornava também mais defasado o uso da expressão *manga eiga* para designar uma animação mais trabalhada, em termos dos arcos narrativos tradicionais da jornada do herói. Isso era algo que também diferenciava os esforços de produção da Toei e de Tezuka, este se voltando mais para um desenvolvimento gradativo e de longo prazo, abrindo mão do clímax exigido nas formas mais tradicionais de narrativa (CLEMENTS, 2013).

Havia, anteriormente e no decorrer da guerra, um esforço em torno da palavra *manga*, que constituía a busca pela construção de um meio propriamente japonês que denotasse o avanço no desenvolvimento técnico (algo que resvalava na imagem da própria nação) – Hu

²⁷ “How viewers accept and respond to a “new” genre involves experiences of the past, which include the pre-existing array of literary forms and art forms that are available and active in cultural memory and practice. *Astro Boy*’s limited and so-called “stiff” movements in animated television frames, in a way, are similar to the slow acting pace of a *nô* actor. The external spectacle may be resting in an inert pose and mode, but what matters most is the innate psychological state of the character that is being portrayed. Although *anime* may harness modern technology to perform, how the audience makes sense of the performance is another important consideration”.

chega a apontar o interesse militar do Japão imperialista na produção principalmente de animações e fotografia, como um modo de ocupar um espaço de representação para o próprio Leste asiático (HU, 2013b, p. 78. Ainda que o termo *manga* tenha nomeado o meio e fosse usado, por exemplo, para os *comics* americanos, estes se distinguiam como *Ameri manga*.

O que se observa é um gradual afastamento do termo *manga*, particularmente para as animações, na medida em que *manga eiga* tendia a trazer por referência o modelo norte-americano. Hu aponta, por exemplo, como *Princess Iron Fan* fora tratado pela crítica japonesa de forma diferencial como *Kaiga Eiga* (Filme de arte) (Hu, 2013a, p. 66). No que concerne à TOEI, ainda que utilizasse o Termo *Douga*, este surgira no meio já ao final da década de 30 e não havia se tornado muito popular, até que a propaganda do próprio estúdio, exaltando a modernização de sua linha e a conquista de uma produção digna de se igualar às da própria Disney, o difundisse.

Primeiro filme animado colorido do Japão, *Hakujaden*, recebeu elogios de todos os setores, além de [abrir caminho para] posteriormente produzir *Shōnen sarutobi sasuke, Saiyūki ... etc.*, estamos habilmente gerando excelente animação em nível profissional ao estilo da Disney americana. ... “Filme é Toei” e a Toei há de fazer todo esforço para a produção de todo tipo de filme e através de “filmes”, devemos contribuir para a felicidade e para a vida nacional de novo povo. (Hiroshi Okawa, *Eiga Nankan*, 1960 (Hu, 2013b, p 77))²⁸.

1.1.4 – O PERCURSO DE MIYAZAKI

Enquanto Miyazaki iniciou carreira na TOEI e por anos se manteve nos quadros mais baixos da produção, Takahata foi um dos diretores do grupo, com poder dentro da companhia para levar adiante projetos de peso, como longas para exibição em cinemas. Em diversos momentos, Takahata viria a se referir, em entrevistas, à parceria que desenvolvera com Miyazaki, fascinado pelas habilidades de desenho de seu colega e, fundamentalmente, pelo incansável esforço que despendia em cada projeto (TAKAHATA, 2009, p. 452). A parceria entre os dois renderia a Miyazaki, a oportunidade de ocupar funções ou auxiliar determinados trabalhos que, em princípio, não lhe diziam respeito – em entrevista, ele chegou a ser

²⁸ “Japan’s first color feature film, *Hakujaden*, received praise from all sectors, in addition to further making *Shōnen sarutobi sasuke, Saiyūki ... etc.*, we are skillfully giving birth to American Disney professional kind of excellent animation, ... ‘Film is Toei’ and Toei shall make every effort to produce various kinds of films and through ‘films’, we shall contribute to the happiness and national life of our people”.

perguntado sobre o motivo pelo qual seu nome aparecia nos créditos das produções em funções que simplesmente não existiam e não eram claras quanto a qual trabalho ele teria de fato realizado na peça (MIYAZAKI, 2014, p. 179).

Desde cedo, declarações da dupla trazem o desejo de realizar um cinema em pé de igualdade com as animações da Disney – algo que também se tornava mais e mais difícil na medida em que, para se manter competitiva, a Toei diminuía o número de quadros de suas produções para viabilizar projetos –, mas também com o que se desenvolvia no cinema de animação soviético (*Snezhnaya Koroleva (Snow Queen)*, de 1957) e na Europa (fundamentalmente na França, como *La Bergère et le Ramoneur*, de 1953). Somado a suas posições no sindicato e como ativistas políticos, é comum que sua inclinação ao experimental, especialmente narrativo mas também estético, seja justificada por uma aproximação com o marxismo, algo um tanto comum na intelectualidade de artistas naquele momento (HANE, 2013, p. 183-5), buscando trabalhos mais elaborados em sua composição, inviáveis no modelo de produção em que se inseriam. A parceria sofreria, no entanto, com seu experimento *Horus, príncipe do sol*, de 1968, que falhou em atrair um público adequado (de jovens, como público alvo do estúdio), permanecendo somente uma semana nos cinemas e pondo fim ao posto de diretor-chefe de Takahata junto à Toei (MIYAZAKI, 2009, p. 121).

Nesse momento, Miyazaki trabalhava em uma versão adaptada de *O gato de Botas*, em um longa da TOEI que talvez seja um dos mais fortes representantes do desejo da empresa de se equiparar no mercado às produções da Disney (HU, 2013b, p. 98). O longa possuía todo o traço característico, animais antropomórficos de traços arredondados e elaboradas cenas musicais. Até os dias de hoje, é o protagonista dessa animação que se utiliza como símbolo e mesmo na logo da Toei, não *Hakujaden*. Miyazaki trabalhou na produção do filme, em baixo escalão, mas assumiu também a autoria de uma série de tiras no jornal, elaboradas com os personagens do longa.

A essa altura, cresciam as tensões dentro da Toei, pela forte competição e pelos gigantescos departamentos formados no período de crescimento da empresa e necessários para o desenvolvimento de longas de animação tão trabalhados. O posicionamento de Miyazaki foi profundamente criticado pelo sindicato que ele mesmo ajudara a erguer, a partir do momento em que, frente à necessidade de cortes de pessoal, Miyazaki propôs como alternativa que os animadores somente fossem recompensados proporcionalmente à suas conquistas no trabalho – naturalmente, o sindicato passou a tachá-lo de elitista, indiferente às dificuldades da grande massa de trabalhadores de menor escalão ou que não fossem patrocinados, de certa forma, por um diretor (CLEMENTS, 2013, p. 163). Por fim, a pedido da Toei, um significativo percentual

dos funcionários pediu demissão, entendendo que isso era necessário para que a empresa possa seguir funcionando.

É desafiador explicar o peso social de se demitir de uma empresa no contexto do mercado de trabalho japonês, mas fazê-lo é compreender em Miyazaki características da própria transformação por que passava o mercado de trabalho japonês. Uma característica peculiar na organização das empresas japonesas está em seu funcionamento burocrático, no qual planos de carreira são oferecidos aos jovens ingressantes em favor de uma certa lealdade, uma espécie de contrato não escrito. Não é comum nessas empresas a demissão (salvo, naturalmente, por questões graves) ou mesmo a rápida ascensão de cargos, uma vez que os planos tendem a se basear fortemente no tempo de serviço. Daí que, a entrada de um novo modelo de mercado (oferecendo maiores salários, mas também a sujeição à falta de estabilidade e segurança) tenha incitado uma divisão nos tipos de trabalho e as críticas que surgiram com o segmento denominado *sarariman*²⁹.

A essa cultura do mercado de trabalho japonês também se lega parte da forte estabilidade e poder de consumo do mercado interno. Para Lingle, o modelo de segurança e estabilidade, somado à relativamente súbita queda na taxa de natalidade, tornou possível a uma geração jovem um poder de consumo e uma taxa de empregabilidade inéditos no território, responsável pelo início de uma erosão na cultura de trabalho (LINGLE, 1998, p. 24). Em 1971, incentivados pela saída de um dos mestres de animação da Toei, Takahata e Miyazaki deixaram a empresa – algo particularmente difícil para Takahata, que já se encontrava em situação de maior prestígio e que pagou por isso ao ver seu nome inscrito em uma “lista negra” (HU, 2013b, p. 67) para outros diretores e executivos da companhia.

A dupla passou a trabalhar então de maneira independente, prestando serviços a outros grupos e equipes de produção – o que aparece fundamentalmente no meio televisivo, de modo que, mesmo filmes nos quais trabalharam em sequência foram muitas vezes especiais para televisão. Apesar de produções importantes, como adaptações da série *Lupin III* (cujo trabalho de direção e *storyboard*, em 1979, provavelmente corresponde ao primeiro trabalho de maior

²⁹ Expressão relativa ao novo modelo de trabalhadores que surgiu gradualmente como consequência da internacionalização do mercado japonês. Corresponderiam aos trabalhadores de grandes corporações, muitas vezes grandes empresas de conglomerados transnacionais centradas em Tóquio e com forte representação na bolsa de valores. O termo diz respeito à expressão em inglês “salary-man”, em referência ao trabalho assalariado e distanciado do pacto empregatício comum nas pequenas empresas japonesas, em que o trabalhador recebe menos mas possui uma estabilidade no trabalho, dificilmente sendo demitidos, e uma progressão de cargos por tempo de serviço (o que faz com que parte significativa desses trabalhadores passem a vida em uma mesma empresa). Os *sarariman* são, por outro lado, a elite do consumo entre os trabalhadores. Todo um estilo surge nas tiras de jornal focadas em representar essa classe dos trabalhadores (SCHODT, 2012).

responsabilidade assumido por Miyazaki), de grande popularidade, foi em produções com a Nippon Animation que a dupla parece ter tido a chance de trabalhar mais livremente.

A Nippon Animation promovia um projeto de adaptação para a televisão de grandes clássicos da literatura, o *Sekai Meisaku Gekijou*. Entre diversas produções, certamente a mais indelével marca da capacidade da dupla, e mais particularmente de Takahata, se fez com a adaptação do clássico suíço: *Heidi*. Em *Heidi, a garota dos Alpes* (1974), a inovação técnica e a qualidade do trabalho empregado para superar as dificuldades orçamentárias e da direção (claramente voltada para os detalhes, como modo de trabalhar a atmosfera dos episódios como um todo, bem como o psicológico dos personagens) marcou época e agradou tanto crítica quanto público – de modo que a animação conquistou considerável apreço em outros países e foi sucesso mesmo na Suíça e na Alemanha, localidades berço da peça original.

Em entrevista à Tokuma Shouten em março de 1984, por ocasião do lançamento do guia especial de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, Miyazaki definiu a produção como tomada pelo desejo de realizar uma animação no sentido pleno da palavra (MIYAZAKI, 2009, p. 343), ao mais alto padrão que procurava a Toei, sem perder o senso estético inovador e revolucionário que desejavam. A equipe viajara para a Suíça para pesquisa in loco de ambientação e teriam gravado, os próprios Miyazaki e Takahata, cenas que os ajudassem a compreender a perspectiva e a deformação das formas a serem desenhadas – a ideia própria da rotoscopia. A técnica, bastante conhecida, foi utilizada na produção de *Branca de Neve* e *Cinderela*, para máxima naturalidade dos movimentos, e também nas produções da Toei, antes que esta tivesse de competir mais seriamente com a televisão. Trata-se de algo que, se feito profissionalmente, com gravação, encarece bastante a produção. Feita de forma amadora, não gera tantos gastos diretos, desperdiçando, no entanto, o tempo da equipe – algo que lhes permitiria observar as deformações do corpo em ângulos bastante específicos, facilitando a adaptação necessária nas formas da animação (MIYAZAKI, 2009).

Também Miyazaki, recebeu a oportunidade de desenvolver uma série de televisão para a Nippon Animation. Baseada no romance pós-apocalíptico de Alexander Key, nasceu *Mirai Shonen Conan* (*Future Boy Conan*), em 1977. A animação trazia já diversos aspectos, estéticos e narrativos, que marcariam trabalhos subsequentes, sob a égide do Studio Ghibli. Como *Nausicaä do Vale dos Ventos* (1984) ou *Laputa: Castelo no Céu* (1986), a esfera pós-apocalíptica como fruto de um futuro provável de super-industrialização e guerras, o retorno a uma simplicidade da vida no campo, o contraste do simultaneamente avançado e velho

maquinário contrastado à natureza ou à estética do vale³⁰, são exemplos. A série acabou ficando marcada como o primeiro anime em estilo manga comissionado por uma estação pública de televisão, a gigante NHK (HU, 2013b, p. 101-3). Tamanha resposta positiva foi provavelmente aresponsável, junto com o conhecimento prévio de Miyazaki no trabalho com a série, para que ele fosse convidado a dirigir e escrever a adaptação de *Lupin III* para um longa, lançado em 1979.

Tanto *Heidi* quanto *Conan* deixaram o território japonês e alçaram o potencial do grupo independente, em que se situava a dupla Takahata e Miyazaki, como potências do meio (HU, 2013b, p. 103). Na virada da década, o nome de ambos os artistas já era suficientemente reconhecido para que Takahata seguisse projetos mais ousados e autorais, como o premiado *Serohiki no gou-shu*, traduzido como *Goushu: the Cellist*, um longa de animação voltado para o público mais adulto, considerado uma verdadeira obra de arte pela crítica e que recebera considerável atenção na mídia especializada. Miyazaki, por sua vez, pôde obter considerável espaço em revistas especializadas para entrevistas e mesmo a publicação de especiais focados em suas ilustrações e sketches. Miyazaki militava em revistas por um certo estilo de animação, uma herdeira do *Douga*, e tecia críticas a projetos anteriores de que fez parte. De seu lado, Takahata entrava mais e mais no circuito acadêmico, participando também de debates e seminários, bem como promovendo palestras e escrevendo alguns livros sobre a animação – nos quais, entre outras coisas, defendia e a herança estética das artes tradicionais, desde o *Toba-e*, que guiaria a estética particular da animação japonesa (HU, 2013^a, p. 98).

Dentre as publicações especiais de desenhos de Miyazaki, constam exemplos de edições comentadas por Takahata. Esses casos são fundamentais, pois permitiam ao diretor, mais experiente e reconhecido naquele momento, apontar enfaticamente o tipo de animação nos quais tanto ele quanto Miyazaki gostariam de se aventurar. Existem ainda volumes especiais como *O mundo de Miyazaki* – título que indica o reconhecimento de que já gozava Miyazaki a essa altura de sua carreira, naturalmente, possibilitado também pela dinâmica particularmente intensa que é característica do mercado japonês. Em entrevista à edição especial, em 1979, sua definição do que pensava a respeito da animação no processo de produção de *Conan* é bastante clara: algo desafiador, mas que não deixasse o grande público em detrimento de uma função experimental, algo que não se enquadraria na noção mais corrente de animação, mas que se

³⁰ Diversas obras de Miyazaki, e notoriamente *Nausicaä do Vale dos Ventos*, são ambientados fora do Japão, recorrentemente em um ideal europeu. Entretanto, ao buscar também espaços geograficamente limitados, por montanhas ou cercados de água, fundamentalmente isolados do mundo externo, Miyazaki garante uma receita que mantém referência à experiência japonesa no cenário internacional e de suas relações no Leste asiático ao longo de sua história.

aproximasse de um filme-manga ou filme-cartum (MIYAZAKI, 2009, p. 20-1).

Nos anos que se seguiriam à *Nausicaä do Vale dos Ventos* sua opinião se tornaria mais ríspida frente ao *anime*. Contraposto a Tezuka, Miyazaki parece nunca se referir ao primeiro longa de animação da história do Japão (*Momotarou Umi no Shinpei*), mas sempre ao primeiro longa colorido (*Hakujaden*) – provável modo de se esquivar de qualquer suspeita de apreciação da obra de propaganda do período da guerra –, como ponto de partida para uma, diga-se, verdadeira animação³¹. Em *Nippon Eiga no Genzai* (O estado do cinema japonês), publicado em 1988, há, em uma das lições, uma afirmação de Miyazaki focada na animação japonesa:

Nunca tive qualquer interesse em ser alguém que defende, representa ou mesmo analisa a cultura do *anime* japonês. Para mim, o *anime* é algo que deveria ser discutido ao mesmo nível do Nintendo Famikon, ou ‘computador familiar’, ou mesmo requintados carros estrangeiros ou comida pseudo-*gourmet*. Quando falo de *anime* com amigos, o assunto de alguma forma sempre se desenvolve no sentido de falar sobre o estado da cultura em geral, o declínio da sociedade ou gerenciados somos enquanto sociedade. O boom do *anime* já foi e voltou, mas mesmo agora, em 1987, ainda estamos fazendo trinta séries animadas de televisão por semana, dúzias de longas *animes* bem como filmes *animes* diretamente lançados em vídeo, e também trabalhos desenvolvidos em sistema de subcontratação com firmas dos E.U.A.. Mas não há realmente um ponto em introduzir tudo isto aqui. Se há algo no que devo tocar e na ideologia do exagero/super expressão e a perda de motivação que contamina o *anime* japonês. Ambas essas tendências contribuíram para uma deterioração generalizada da animação japonesa popular. (Tradução Própria).³²

O desejo de Miyazaki de elaborar uma animação, aos moldes de uma animação normativa, se expressa por vezes no desejo de uma “animação maior”, que não podia ser realizada por uma única ou um par de pessoas. Neste sentido, mais uma vez se identifica um ataque ao estilo Tezuka, o qual muitas vezes empreendera sozinho, ou com pouquíssima assistência, projetos tanto no meio do *manga* quanto projetos iniciais no meio da animação, famoso por tomar parte em todas as etapas e supervisionar todo o processo – um fator

³¹ Um primeiro exemplo de longa nacional de animação, mas também de técnica comparável ao cenário internacional do meio.

³² “*I have never had any interest in being one who defends, represents, or even analyzes Japan’s anime culture. To me, anime is something that should be discussed on the same level as Nintendo’s Famikon, or ‘Family Computer’, or even fancy foreign cars or pseudo-gourmet food. When I do talk with friends about anime, the subject somehow always seems to devolve into talking about the state of culture in general, the decline of society, or how managed we are as a society. The anime boom has already come and gone in Japan, but even now, in 1987, we are still making thirty animated TV series per week, and annually dozens of theatrical features and straight-to-video anime films, as well as Works jointly created in subcontracting arrangements with U.S. firms. But there’s no real point in introducing all that here. If there is something that I should touch on, it is the ideology of exaggeration/overexpression and the loss of motivation that plagues Japanese anime. Both of these tendencies have contributed to a general decay in popular Japanese animation.*” (MIYAZAKI, 2009, p. 72).

responsável por certo impedimento para que Miyazaki fosse equiparado à Tezuka (NOVIELLI, 2018, p. 292). Novielli aponta como seu trabalho é compreendido sim de maneira semelhante à grandiosidade do trabalho dos grandes estúdios, principalmente ao do exemplo estrangeiro da Disney, porém também é compreendido como uma obra fundamentalmente pautada por uma lógica e por efeitos de mercado, incapaz de ser realizada de modo solitário e, conseqüentemente, que não é passível de ser compreendida dentro do mesmo princípio de autoria para o público japonês que fora o de Tezuka, a quem se atribui o título de “Deus do *Manga*”.

1.1.5 – POSICIONAMENTO ANTI-TEZUKA

Um posicionamento relevante foi tomado por Miyazaki em 1989, por ocasião da morte de Osamu Tezuka. Ele foi, então, imortalizado como “deus do *manga*”, o que foi favorecido pelo desfecho da própria Era³³, e pelo fato de Tezuka ter morrido cerca de um mês após o Imperador e antes de seu velório – era como se, ao se despedir da marcante Era Showa, se despedissem os japoneses também de Tezuka.

Um volume foi então organizado com diversas personalidades da época, fundamentalmente ligados à indústria do *manga* e do *anime*, para prestar homenagem a Tezuka e seu legado. A essa altura, Tezuka havia sido responsável por uma divulgação em nível internacional da arte do *manga*, via mesmo projetos culturais da Fundação Japão³⁴. Miyazaki já era nome conhecido nacionalmente como diretor de animação (principalmente por *Nausicaä do Vale dos Ventos* e *Meu Vizinho Totoro*) e referendado pela crítica internacional. No entanto, o texto de Mizayaki somente foi publicado, como coluna para a *Fusion Product's Comic Box* (MIYAZAKI, 2009, p. 193-7), em maio daquele mesmo ano.

Intitulado *I Parted Ways with Osamu Tezuka When I Saw the “Hand of God” in Him*, o texto tece duras críticas ao trabalho de Tezuka e ao seu legado para a animação japonesa. Miyazaki inicia seu texto posicionando Tezuka como não mais que um adversário profissional ao qual buscava superar, deixando ainda claro que não pretendia unir sua voz às que lamentavam a partida de Tezuka. Como uma série de outros artistas, Miyazaki reconhece a influência que Tezuka teve em seus primeiros trabalhos, para logo em seguida declarar que,

³³ A Era Showa se encerra em janeiro de 89, com a morte do Imperador Hirohito.

³⁴ Importante braço institucional para as relações exteriores do Japão. A Fundação Japão é responsável por escolas modelos de ensino da língua japonesa, programas de intercâmbio e bolsas estudantis em diferentes modalidades bem como promover informação e acesso à cultura japonesa para descendentes e não-descendentes.

quando se viu forçado a reconhecê-la, queimou todos os seus trabalhos e se dedicou a estudar os fundamentos do desenho para não se ver mais uma vez “*terrivelmente humilhado*” (MIYAZAKI, 2009, p. 193) pela comparação.

O texto de Miyazaki segue para justificar, nos parágrafos seguintes, como teria se libertado da influência de Tezuka, levantando clássicos da animação que, ao bom conhecedor do meio, teriam muito mais eco e influência em seus trabalhos que aqueles de Tezuka, cuja arte Miyazaki caracteriza de meramente preguiçosa. O que ainda hoje é tido como um dos maiores feitos de Tezuka, estruturar a indústria do *manga-anime* nos moldes atuais, foi duramente criticado por Miyazaki como responsável pela sina dos baixos orçamentos a que, após o movimento *anime* de Tezuka, todo animador teria sido forçado a se submeter – o resultado seria a queda do verdadeiro padrão de excelência da animação, para a produção da mercadoria supostamente barata de Tezuka.

No que diz respeito às narrativas, Miyazaki criticou o que denominava de “mão de Deus”. Identificava em Tezuka saídas fáceis e cenas dramáticas desenvolvidas pela mera necessidade de se encaixar um determinado número de cenas de sofrimento, superação ou lição de moral em um modelo já aprovado pelo mercado – ao que Miyazaki chega a denominar de “*falência da vaidade de Tezuka*” (MIYAZAKI, 2009, p. 195). Desconsiderando que o trabalho de Tezuka tivesse lhe rendido qualquer coisa vagamente semelhante à animação propriamente dita, coloca que

Em certo ponto, Tezuka costumava andar por aí falando ‘Animação limitada é o caminho a se seguir agora. Três frames – apenas usem três frames!’ Mas animação limitada não quer dizer três frames, e de qualquer forma após isso ele transformava o que dizia em sua cabeça e começava a tagarelar por todo canto sobre como é incrível a “animação plena”, mas parecia para mim que ele não tinha qualquer ideia do que isso queria dizer também. Similarmente, quando ele saiu e comprou um rotoscópio, todos nós nos juntamos e rimos dele³⁵.

Considerando Tezuka com o respeito devido na cultura japonesa a um antecessor, e parte da geração tida por responsável pela reconstrução do Japão na segunda metade da Era Showa, Miyazaki conclui que sentiu, com a morte de Tezuka ainda mais que com a morte de Hiroito, o

³⁵ “*At one point Tezuka used to go around saying ‘Limited animation’s the way to go now. Three frames – just use three frames!’ But limited animation doesn’t mean three frames, and anyway after that he turned what he had been saying on its head and started yakking all over the place about how great ‘full animation’ is, but it seemed to me that he didn’t have any idea what it meant, either. Similarly, when he went out and bought a rotoscope, we all wound up laughing at him*”. (MIYAZAKI, 2009, p. 195-6).

fim da Era. Devendo-lhe sempre demonstrar o respeito cabido aos nomes da história (no que Miyazaki exemplifica com o nome de Hirobumi Ito³⁶), sem negar porém que carregava também a “Responsabilidade de dizer o seguinte – tudo que o Sr. Tezuka falou a respeito ou enfatizou estava errado” (MIYAZAKI, 2009, p. 197, tradução própria)³⁷.

Além disso, o próprio modo como Miyazaki buscou tratar de seu trabalho ao longo dos anos indica também movimentos de afastamento de Tezuka e do que se percebia em parte significativa da indústria. Em uma entrevista dada dez anos antes em 1979, Miyazaki afirmou que não tentara realizar “*propriamente ‘animação, mas um manga’*” (MIYAZAKI, 2009, p. 21), buscando se distanciar do conceito então mais corrente de animação アニメーション – termo do qual deriva o *anime*, de Tezuka.

Em 1982, pouco após o início da serialização de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, Miyazaki apresentou uma aula na Osaka Animepolispero, realizada na TOEI Kaikan. Nessa ocasião, teceu duras críticas ao que denominou de um vazio nos personagens e nas narrativas desenvolvidas no estrangeiro. No entanto, considerou o auge das produções de Disney, como uma era de ouro da animação – e o período de então como “a era da animação de consumo em massa” (MIYAZAKI, 2009, p. 124). Citando influências francesas (*La Bergère et le Ramoneur*) e russas (*Snow Queen*), se posicionou ainda acerca da produção japonesa representada no período pela TOEI Animation:

Eu costumava trabalhar na criação de longas animados para a TOEI Animation, mas comparado com os trabalhos mencionados, eles eram obviamente bastante inferiores, ao menos tecnicamente. Como mostrar coelhos escorregando e caindo, esse tipo de coisa. Nós nos perguntávamos se algum dia alcançaríamos o nível do que estava sendo feito na América, França ou Rússia, ou se era mesmo possível fazê-lo. Francamente, não sabíamos realmente.

Para começar, nós nem sabíamos o que tínhamos de fazer para alcançar o mesmo nível de excelência dos melhores trabalhos lá fora. Nós sabíamos que tínhamos restrições, como curtas agendas de produção, pequenos orçamentos, e por aí vai, mas além disso, começamos a desenvolver um complexo de inferioridade (...). (MIYAZAKI, 2009, p. 124, Tradução própria).³⁸

³⁶ Proeminente figura política na modernização japonesa da virada do século XIX para o XX. Fortemente influenciado por um desejo de se aproximar do mundo ocidental.

³⁷ “*Responsability to say the following – everything that Mr. Tezuka talked about or emphasized was wrong*” (MIYAZAKI, 2009, p. 197).

³⁸ “*I used to create feature-length animated works for TOEI Animation, but compared to the Works just mentioned, they were obviously far inferior, at least technically. Sort of like showing rabbits slipping and falling, that sort of thing. We wondered if we would ever catch up to the level of what was being done in America, France or Russia, or if it were even possible to do so. Frankly, we really didn’t know. To begin with, we didn’t even know what we had to do to reach the same leveled excellence as the best works out there. We knew we had constraints, such as short production schedules, small budgets, and so forth, but we above and beyond that, we began to develop an*

Miyazaki tratava em seguida da mudança radical da popularização da televisão e da produção de animações seriadas – bem como das adaptações na produção de *manga* que visassem uma eventual adaptação para a televisão. Fundamentalmente, criticava a necessidade de se cobrir uma insuficiência orçamentária pela limitação da técnica e pela produção de designs que pudessem ser fácil e rapidamente incorporados pelas fábricas de brinquedos.

Dito isso, estou nessa indústria faz já vinte anos, e cheguei ao ponto onde acredito que as coisas vão geralmente dar certo do seu próprio jeito, de alguma forma. Se não, bem, eu apenas tenho que aceitar esse destino, e com essa atitude, ser paciente e continuar o trabalho.

De qualquer forma, o *boom* inicial terminou no mundo da animação, e nós entramos em uma era de verdadeiro consumo em massa. Em outras palavras, eu firmemente acredito que estamos agora na Era da Animação e não mais na Era do Manga. E assim, penso, é também uma boa forma de encerra minha fala. (MIYAZAKI, 2009, p. 128, Tradução própria).³⁹

Anos mais tarde, ao proferir uma palestra para a Association of Scenario Writers em 1994, Miyazaki lançou mão do conceito de *manga* para tratar de um estado de coisas:

Um dos marcos da cultura japonesa hoje parece ser, não que haja tantos *manga* por aí, mas que o *manga* está tendo tamanha influência em tantos gêneros diferentes de entretenimento. (...) Mas o que eu sugeriria é que todos deveríamos examinar o quanto fomos influenciados por coisas estilo-*manga* ou pensamento estilo-*manga*. (Tradução própria)⁴⁰.

Ao longo de sua fala, dividiu a noção de *anime* em uma animação criada imitando um *manga* e em uma animação japonesa, criada em um senso de produção de animação mais próxima do que se desejava no que Miyazaki tomou por era de ouro ou velhos tempos da animação. Dessa forma, o discurso da essência japonesa era reafirmado em um senso de unicidade estética. Porém, o foco de Miyazaki estava em um estilo de produção:

inferiority complex (...)". (MIYAZAKI, 2009, p. 124).

³⁹ "Having so stated, I've been in this business for twenty years now, and I've gotten to the point where I figure that things will usually work out on their own somehow. If not, well, I just have to accept it as fate, and with that attitude, be patient and continue work.

Either way, the initial boom is over in the world of animation, and we have entered an era of true mass consumption. In other words, I firmly believe we are now in the Age of Animation and no longer in the Age of Manga. And this, I think, is also a good place for me to wind up my talk". (MIYAZAKI, 2009, p. 128).

⁴⁰ "One of the hallmarks of Japanese culture today seems to be, not that there are so many manga around, but that manga are having such a big influence on so many different genres of entertainment. (...) But what I would suggest is that all of us should probably examine how much we have been influenced by manga-style things, or manga-style thinking". (MIYAZAKI, 2009, p. 98).

Pessoas tendem a rebaixar os filmes japoneses quando comparados com sua contraparte Americana, mas se observarmos os filmes em sua totalidade de uma perspectiva cultural – ou ao menos do mundo da animação – a cena é diferente. Mais de vinte milhões de fitas de *A Bela e a Fera*, da Disney, foram vendidas. Dado que a população da América é o dobro da do Japão, isso seria o equivalente a vender dez milhões de fitas no Japão. Quando vi esses números, repentinamente me lembrei de que a revista de *manga* *Shonen Jump* vende seis milhões de cópias por semana, e senti que, bem, a situação realmente não é tão diferente. [risadas] Em outras palavras, na América eles não tem nenhum *comic book* lido bom ambos adultos e crianças. Existem, claro, *comic books* para adultos, como *Heavy Metal*, mas isso é somente um pequeno pedaço em um mosaico gigantesco. Tem zero influência em outros gêneros de entretenimento.

Muitas pessoas no Japão ficam intrigadas ao ver que o *manga* estaabrindo caminho pelo mercado americano, mas isso é somente o equivalente a um pequenino azulejo no canto do piso de um banheiro tipicamente azulejado e só isso. Na sociedade americana, mais do que *manga*, o que realmente sustenta toda a sociedade junta são filmes. No Japão é provavelmente a televisão e o *manga*, com filmes, me parece, relegados ao canto da sociedade. (Tradução própria)⁴¹.

Apesar de ter iniciado sua carreira na animação, o modo como o mercado de animação interno japonês se estruturava exigia uma compreensão mínima do mercado do *manga*. Que em determinado momento o mesmo termo tenha sido usado para os impressos e para as produções televisionadas não era mera obra do acaso: o *manga* e o *anime* tendem a uma estrutura simbiótica e essa é uma das mais fortes particularidades para se compreender o *manga* enquanto estilo globalizado tal qual é hoje concebido.

⁴¹ “People tend to put down Japanese films when comparing them with their American counterparts, but if we look at films in their totality from a cultural perspective – or from the world of animation at least – the picture is different. Over twenty million videos were reportedly sold of Disney’s *Beauty and the Beast*. Given that America’s population is twice that of Japan’s, this would be equivalent to selling ten million videos in Japan. When I saw these numbers, I suddenly remembered that *shonen Jump* manga magazine reportedly sells six million copies per week, and I felt that, well, the situation really isn’t that different. [laughter] In other words, in America they don’t have any comic books that both adults and children read. There are, of course, comic books for adults, like *Heavy Metal*, but this is only one tiny piece in a giant mosaic. It has zero influence on other genres of entertainment. Many people in Japan are thrilled to see that *manga* are making inroads into the American market, but this is just the equivalent of one tiny tile in the corner of a typical tiled bathroom floor and that’s all. In American society, rather than *manga*, what really holds the whole society together is movies. In Japan it’s probably television and *manga*, with films, it seems to me, relegated to a corner of society”. (MIYAZAKI, 2009, p. 102).

1.2 – HAYAO MIYAZAKI, MANGAKA

1.2.1 – RETORNO CONCEITUAL: O QUE QUER DIZER “MANGA”?

Convém o retornar, mais especificamente, ao conceito de “manga”, de modo que se entendam os vínculos feitos por historiadores e intelectuais que identificam o início do Manga na palavra supostamente cunhada por Hokusai para seus trabalhos. Ao se definir o que é o *manga* ou onde está sua origem, se afirma que o manga é em seu âmago um determinado conjunto de características fechadas. Considerar que isso seja imutável ao longo do tempo (no caso, quase dois séculos pelo menos, se partindo de Hokusai) é ignorar todo um corpo teórico constituído, em relação ao qual destaco a contribuição de Koselleck (2006) acerca de uma história dos conceitos.

Ronald Stewart identifica, fundamentalmente, quatro tradições em linhas de pensamento no assunto: Hokusai teria cunhado o termo *manga*; Hokusai não teria cunhado termo, mas delimitado seu significado definitivo; se assume o significado da palavra pela união de sentido de seus dois caracteres mais comuns; se assume o termo literal como ponto de partida (STEWART, 2013).

No primeiro caso, Hokusai é compreendido como pai do próprio sentido atribuído ao manga moderno. A primeira problemática implicada nessa linha é o simples fato de ignorar que historiadores japoneses já apontam desde 1928, tecendo críticas e demonstrando documentalmente que o termo é anterior a Hokusai, tendo sido somente apropriado para uma de suas séries de publicações. O segundo caso não se distancia muito da problemática em que incorre o primeiro, considerando que mesmo que não se compreenda que em Hokusai se dá a gênese do termo, ainda assim o sentido moderno se daria – não mais do que outra forma de manter a mesma relação de continuidade.

No terceiro caso, se incorre invariavelmente em uma pesquisa retrospectiva por artefatos-chave que carreguem a denominação. Não somente o sentido do termo é fixado no tempo, como a retrospectiva acaba por ganhar um caráter teleológico. Também o quarto ponto, ao ignorar a realidade linguística na escrita japonesa e considerar o termo de forma literal, desconsidera variantes da escrita do termo; autores nem sempre denominaram (ou mesmo denominam) seus trabalhos fazendo uso dos mesmo caracteres. A gramática japonesa admite,

diferentemente da gramática chinesa (e daí que se compreenda que o *kanji*⁴², ideograma sino-japonês, não corresponde diretamente ao ideograma chinês) múltiplas pronúncias para um mesmo ideograma, daí que autores tomem a liberdade de comercializar seus trabalhos com a mesma denominação de *manga* diferenciando o primeiro *kanji* – normalmente um indicativo do público-alvo pretendido ou do conteúdo que pretende trazer para a obra.

A peculiaridade da linguagem japonesa deve imperativamente ser levada em conta para que se compreendam os conflitos presentes dentro do próprio termo. De maneira relativamente simples, podemos colocar que a escrita japonesa está subdividida em 3 sistemas que, na prática, são usados cotidianamente de forma simultânea: o *hiragana*, o *katakana* e o *kanji* – os dois primeiros correspondendo a alfabetos fonéticos, de modo que podem reproduzir a pronúncia de qualquer palavra que seja. O *hiragana* diz respeito às palavras tipicamente japonesas ou utilizados para flexão de verbos e adjetivos – também é utilizado para indicar a pronúncia de *kanjis* que podem não ser do conhecimento do leitor, na condição de *furigana*. De traços mais retos, o *katakana* diz respeito às palavras e expressões de origem estrangeira – sendo por vezes utilizado como forma de marcar uma palavra, como no Ocidente se usaria caixa alta. O *kanji* diz respeito ao ideograma de origem chinesa, fundamento da escrita japonesa, podendo representar uma palavra ou expressão completa.

Muitos significados foram usados dentro do mesmo termo por autores que pretendiam fugir do significado que já impregnava o 漫画 (mais usual escrita para *manga*. Termo por si só renovado ao longo do tempo, tendo sido, diga-se, reapropriado mesmo pela GARO, já na década de 60, pelo sentido particular da irresponsabilidade⁴³), particularmente no que diz respeito ao primeiro ideograma (tendo em vista que o segundo diz respeito ao “desenho” ou “figura”). Para se ter uma ideia de riqueza na variedade das escritas do termo “manga”: 萬 fora um dos substitutos, trazendo a ideia de “tudo”, podendo fugir ao senso do cômico ou do teor infantil; 万, trazendo o sentido geral de dez mil, fora usado por exemplo por Ishinomori Shoutaro em seu manifesto pela comprovação de que no manga caberiam dez mil (ou mais) estilos e objetivos diversos, sendo o manga uma mídia; マンガ, em katakana, foi muitas vezes usado para chamar a atenção (pelo destaque do próprio sistema *katakana*) ou para se adequar a uma tradição dos comics estrangeiros; de forma semelhante à forma *katakana*, o まんが,

⁴² Compreende-se por *kanji*, letra do continente. É referência já à escrita importada da China, não sendo uma nomenclatura adequada ao se tratar do ideograma propriamente chinês.

⁴³ Revista alternativa, importante para o movimento adulto no meio *manga* na década de 1960 no Japão, a GARO buscou enfatizar uma tradução possível na tradução que se propagou retomada supostamente do *manga* de Hokusai como “desenhos irresponsáveis”.

em forma Hiragana, foi muitas vezes utilizado como modo de fugir às conotações das outras escritas; Koroiwa Kuzu chega a propor MAN 画, como modo de buscar o sentido de “humanidade” e superar a limitação de outros termos; まん画 foi também um conhecido termo para se referir ao público mais infantil.

Em todos os casos, Stewart aponta, na esteira de James Elkins (STEWART, 2013, p. 30-1), a problemática filosófica e metodológica dessa tomada simplista da história em fundamentalmente três pontos. A concepção de progresso resulta em uma cronologia hegeliana, cuja consequência é o artefato cultural ignorado em sua existência individual – Marilyn Strathern (2014, p. 219-20) nos coloca como o artefato cultural é antes de tudo o produto de um evento, em que consta temporalidade própria (sendo tomado meramente como representativo e forçosamente vinculado a um corpus).

O segundo problema é inerente ao próprio personagem do escritor. Roberto Reis (1992), na esteira de Roland Barthes em seu clássico *A Morte do Autor*, coloca o problema do escritor frente a um cânone, previamente forçado a imaginar um leitor. O desejo de “agradar” a leitores facilmente desagua em um etnocentrismo, no desejo de esclarecimentos a partir de um mito de origem – questão também apontada por Jacob Raz e Aviad E. Raz (1996) como particularmente problemática em um japonismo, persistência teórica no mito de unidade fetichizada pelo Ocidente e tornado independente do discurso orientalista, de modo que ainda persiste.

O terceiro e último ponto está na super simplificação da história em longos blocos temporais, apagando a possibilidade de uma história viva. Nisso, Stewart acerta em criticar Hirohito Miyamoto pela perda de uma visão mais orgânica dos processos, que teriam se dado de uma forma muito mais lenta e gradual do que seu texto sugere.

O fato é que não existe um consenso quanto à origem do termo, mas uma arqueologia do mesmo pode nos ajudar a compreender seu uso nos trabalhos do período Edo (1603-1868) e posteriormente. Segundo Hirohito Miyamoto, desde o período Edo até fins da Era Meiji, o *Ponchi-e* é a expressão dominante, sendo o termo *manga* diretamente relacionado à crescente tendência e institucionalização da divisão entre Literatura e Belas Artes (MIYAMOTO, 2012)⁴⁴.

⁴⁴ Em 1882, Fenollosa funda a Escola de Belas Artes da Universidade de Tokyo, definindo a pintura como a procura e produção exclusiva de elementos pictóricos pautados pela unidade entre qualidade de linha, cores e sombreamento. Naturalmente, esse fundamento constitui, por si só, uma crítica à tradicional Pintura *Literatti* advinda da China, ao gerar um discurso de que somente pela via da purificação das linguagens conquistariam as diferentes artes sua independência. (MIYAMOTO, 2012, p. 43-3).

Pouco foi escrito sobre o assunto, mas é sabido o vínculo de Fenollosa (descrito por Thompson como o primeiro ocidental que teria rigidamente se dedicado ao estudo da arte japonesa (THOMPSON, 2013)), guiado inicialmente por Okakura (Importante figura na intelectualidade nipônica). Okakura, conforme assinalado por Shigemi Inaga,

1.2.2 – O MANGA PELA CRÍTICA

Acredito então que seja possível propor um olhar algo diferente do que, até aqui, tem sido estabelecido enquanto discurso dominante acerca do *manga* – constantemente em busca de suas origens mais ou menos japonesas. Proponho pensar o *manga* por sua circulação e formação de público, cambiar o interesse central do questionamento das origens do *manga* para os discursos acerca do fim do mesmo. Há de se reconhecer as características tão específicas da escrita e da cultura visual (poderia-se dizer cultura *nippo-literatti*⁴⁵) que influenciaram na formação do *manga* moderno. A cultura impressa do *Edehon*⁴⁶ parece invariavelmente tomar parte na disseminação de uma cultura de impressos. Da mesma, forma, a ascensão do *Pakku-e*, o *manga* de Kitazawa Rakuten, coincide com a ascensão da leitura individual e gradual queda do *Ponchi-e*⁴⁷ e sua leitura de espaços públicos. O *manga* pouco a pouco surge como um espaço de disputa e inovação, algo que também aparece, segundo Berndt, na natureza da arte popular, tão menos controlada pelas instituições, que foi o grupo que se convencionou chamar de *Ukyo-e*⁴⁸;

Hokusai e outros integraram, por exemplo, parcialmente a perspectiva central europeia, um fenômeno que é ecoado pela abertura do *manga* a um leque de fontes pictóricas, se estendendo da pintura-nanquim chinesa e telas europeias até a caricatura ocidental e o *comics* de super-herói americano, da fotografia e filmes ao longa animado.

O que é globalmente reconhecido como estilo *manga* hoje é tanto o resultado de intercâmbio intercultural quanto foi a xilogravura 200 anos antes. (BERNDT, 2007, p. 13, tradução Própria)⁴⁹

Okakura, apesar de importante divulgador da cultura japonesa no Ocidente (estando em domínio de línguas ocidentais) – é dele, por exemplo, o clássico *A Cerimônia do Chá*, que detalha o rito tradicional em um longo ensaio que busca explicar a filosofia por trás do rito de grande detalhismo – o fizera pautado também por um preconceito de sua parte quanto à possibilidade de que fosse a cultura nipônica passível de apreensão pelo que toma por mentalidade ocidental. O discurso de Okakura era diferente de acordo com o público para o qual se dirigia (INAGA, 2011).

⁴⁵ Pintura japonesa sob forte influência da tradicional pintura *literatti* chinesa.

⁴⁶ Nome mais abrangente dado ao estilo de arte que consistia na xilogravura tradicional japonesa.

⁴⁷ Estilo caricatural japonês que teria sido inspirado pelo estilo da revista *London Punch*. O segundo apêndice do trabalho fornece maiores detalhes sobre ele.

⁴⁸ Comumente traduzido por “pinturas do mundo flutuante”, consiste na típica xilogravura japonesa a representar cortesãs e atores do teatro *kabuki*.

⁴⁹ “*Hokusai and other integrated, for example, partly the European central perspective, a phenomenon which is echoed by manga's openness to a range of pictorial sources, stretching from Chinese ink-painting and European tableau to western caricature and? American superhero Comics, from photography and film to animated movies. What is globally known as manga style today is as much the result of intercultural exchange as was the woodblock print 200 years earlier*”. (BERNDT, 2007, p. 13)

Dessa forma, pode-se observar um cânone fundamental na literatura *manga* da segunda metade do século XX – um desdobramento das três grandes tendências do pós-guerra, identificadas por Rosenbaum (ROSENBAUM, 2013). Nomes e obras que se tornaram pilares de influência – esta, ecoada mesmo na literatura acadêmica e na crítica especializada que luta por uma erudição e legitimação do meio. O retorno ao período do pós-guerra não deve ser compreendido como o estabelecimento de uma origem coincidente com o trabalho de Tezuka, mas fundamentalmente como um modo de buscar as bases nas quais o *manga* se internacionaliza e se reforma a partir de um profundo choque cultural nas décadas anteriores.

Jaqueline Berndt e Betina Kümmerling-Meibauer (BERNDT, KÜMMERLING-MEIBAUER, 2013, p. 2-4) nos lembram que apontar a hibridização deve ser somente o início do problema de compreensão do produto transcultural, devendo-se ainda problematizar que esses encontros se dão de forma assimétrica e dentro de complexos jogos de poder e significação. Faz-se porém imperativo compreender o meio e sua recepção frente à crítica em diferentes momentos, para que se possa dar continuidade à leitura.

Grosso modo, é possível identificar cinco momentos da crítica do *manga* no Japão: Hideo Kobayashi; Fase instrucional, do imediato pós-guerra; Fase de marca intelectual, na acelerada industrialização e crescimento do poder aquisitivo da população; Fase crítica de mitologização de Tezuka entre finais dos 70 e início dos 80; e a virada *Hyoungeron* dos anos 90. Essas fases estão em diálogo também com os três momentos em que se fala de um *manga boom*, no qual o meio ganha espaço significativo na sociedade – a saber: o pré-guerra no início dos anos 30; o período de transição da ocupação no pós-guerra da década de 50; e a radical multiplicação de gêneros do fim dos anos 70 e dos anos 80, com a revolução do *Shoujo* e os efeitos do *gekiga*. Um quarto momento pode ser sugerido a partir da internacionalização do mercado e multiplicação das produções, quando o *manga* se torna um material de (e voltado para a) exportação e objeto de estratégia de *Soft Power* declarada de alguns ministros a partir de meados dos anos 90, como demonstram Brienza, e Davis (BRIENZA, 2016; DAVIS, 2016; MOUER, NORRIS, 2009). Convém melhor detalhar esses momentos, na medida em que também nos permitem perceber que tipo de trabalho era abarcado dentro dessa literatura definida pelo termo *manga*, nesses diferentes períodos.

Roman Rosenbaum cita, na esteira dos apontamentos de Tsurumi Shunsuke, o exemplo

isolado (tratado por Rosenbaum como precoce) de Hideo Kobayashi (ROSENBAUM, 2013, p. 6), relevante nome da crítica literária no Japão, sendo vinculado a importantes nomes da intelectualidade da década de 30 (como Yasunari Kawabata). Segundo Rosenbaum, Kobayashi teria sido um expoente isolado a citar uma qualidade literária própria do meio *manga*, com referências, por exemplo, a uma popular série do pré-guerra: *Norakuro*. Em tradução literal, “Preto Perdido”, a série segue as aventuras de um cão no exército e apresenta críticas periódicas à crença na solução rápida para os problemas sociais pela via militar. É interessante observar ainda que *Norakuro* circulou entre 1931 e 1941-2 (quando já por ocasião da guerra, deixa de ser editada), já no formato *tankobon*⁵⁰ e por uma editora de grande relevância no meio, a Kodansha, fundada em 1909 e possuidora de vínculos com as empresas Disney (sendo um dos patrocinadores também da Tokyo Disney).

Valendo-se de uma divisão proposta por Takeuchi Osamu, Odagiri Hiroshi estabelece os três momentos que se seguem. Primeiramente, no período pós-guerra, que melhor seria tratar como pós-ocupação, em que o *manga* é tomado pela crítica como um gênero essencialmente infantil e de atitude instrutiva no que corresponde ao primeiro boom dos *mangas*. É marca desse período que regularmente o *manga* seja tomado por uma arte vulgar, de pouco valor pelo meio em si (ODAGIRI, 2010, p. 54).

A segunda fase de Takeuchi está no reconhecimento de um marco intelectual no meio (com as obras de Osamu Tezuka e Sanpei Shirato⁵¹ tomadas como referências, inclusive entre jovens universitários) e a pretensão por um público jovem adulto – ainda que houvesse uma tendência de se caracterizar o *manga* de estória⁵² como voltado ao público infantil e contraposto ao cartum e à tira, que seriam, por suas vezes, voltados ao público adulto. Essa fase corresponde ao segundo *manga-boom*, primeiro do pós-guerra. Odagiri ressalta ainda como estudos pautados no conceito de cultura de massa diluíram essas obras e transformaram seus estudos em verdadeiros estudos de caso, deixando de identificar a leitura real em seu entorno, com narrativas que se tornam mais e mais complexas e abrangentes em termos de público (ODAGIRI, 2010, p. 60).

A terceira fase de Takeuchi corresponde à fase do terceiro *manga-boom*, segundo do pós-guerra. Fundamentalmente, centra Tezuka na própria concepção de *manga* nos anos 80, no que resulta uma tentativa de se erguer uma história do *manga* como extensão unicamente dos

⁵⁰ Formato característico das encadernações individuais de coleções de *manga*.

⁵¹ Famoso por suas estórias trazendo a figura dos ninjas.

⁵² Termo bastante utilizado por historiadores do meio para tratar particularmente do *manga* moderno, que apresenta, principalmente sob o símbolo de Tezuka, uma narrativa.

livros infantis (*Akahon*), renegando a longa tradição do cartum e dos gêneros adultos e de ofício. Incorre no que Shige (CJ) Suzuki denomina de um processo de tentativa de mitologização da figura de Tezuka (SUZUKI, 2010, p.70). É nesse período da crítica que o *Ponchi-e* deixa pouco a pouco de ser tomado como antecessor direto do manga, como era anteriormente.

Podemos encontrar uma quinta etapa nos escritos de Suzuki e Berndt, quando tratam da abordagem *hyougenron* (BERNDT, 2007, p. 12-3; SUZUKI, 2013, p. 54). Como fruto da influência do formalismo russo e da nova crítica, o *hyougenron* é a abordagem no Japão a buscar relativa autonomia, ou centralização do debate, nas questões da forma. E foi no desdobramento da crítica dessas primeiras análises, pela via de uma arqueologia dos estilos, que a vertente crítica, por exemplo de Noda Kensuke, defendeu que aspectos tomados comumente por características-chave no estilo manga, como os olhos grandes e os cabelos longos, são fruto da hibridização do gênero (ODAGIRI, 2010, 54) – Berndt, por exemplo, aponta como a cultura visual tradicional tinha por costume representar os olhos menores do que a proporção regular nas representações de atores e de beldades, com uma exceção feita à representação dos grandes guerreiros (BERNDT, 2015, pp. 7 - 10). Todas essas fases indicam também uma gradual concepção do meio, a influir também na recepção estrangeira quando do período da forte internacionalização (em meados dos anos 90).

1.2.3 – TEZUKA ESTÁ MORTO.

Um marco na crítica e, posteriormente, nos estudos históricos da mídia *manga*, está na publicação de Ito Go em 2005, *Tezuka izu deddo: Hirakareta manga no hyoungenron* [*Tezuka está morto: abordagens modernas e pós-modernas para o manga japonês*]. Go parte de uma crítica da posição dominante da figura de Tezuka enquanto ponto inegável de origem do *manga* moderno – responsável por dificultar o desenvolvimento de uma história da representação no *manga*. Para Go, o próprio realismo que se erige no *gekiga* seria fruto de uma supressão de seus elementos pós-modernos, o próprio *Kyara* (a saber, a noção de um proto-personagem). Em última instância, Go manifesta a necessidade de um arcabouço teórico-metodológico para o trato próprio do *manga* enquanto mídia, de modo que não dependa de uma tomada simplista (como a visão de que seja um mero continuísmo ou adaptação do cinema) para que possa ser analisado (GO, 2005, p. 70). Tirar Tezuka do centro é compreender um conjunto mais complexo de tendências e abrir o cânone do meio *manga* para outras possibilidades – auxiliando também

a compreensão daqueles que se serviram dessa história mais ampla, como Hayao Miyazaki, ao recusar Tezuka.

Torna-se necessário compreender as tendências que constituem a indústria e o mercado de *manga* no terceiro quarto do século XX, como modo de lançar luz sobre a realidade do meio em que se desenvolve o objeto final desta análise. A revolução do estilo *Shoujo*⁵³ e o forte mercado em torno do *Ero-Guro*⁵⁴ não devem ser ignorados, de modo que permeiam, principalmente o *Shoujo*, as explanações. Tratar porém desses estilos seria tratar de publicações mais específicas, como a *Garo*⁵⁵, e que muitas vezes permeariam diferentes tendências, como a estética do *shoujo* foi apropriada por Tezuka, pelas artistas do *Yaoi*⁵⁶ e mesmo por parte dos autores do *Ero-Guro* – devendo ser portanto compreendidos mais como revoluções estéticas no sentido em que aqui trabalhamos, mas aos quais caberia trabalho específico que possibilitasse maior aprofundamento. Proponho então que tratemos do meio ao desdobrar as três grandes tendências no *manga* do meio do século: o *manga* derivado do *akahon* pós-guerra, representado fundamentalmente em Tezuka; o *gekiga*, como movimento de resistência ou complementarização ao que se definia por *manga*; e o desenvolvimento do *manga* como ensaio e fonte de informação, pautado muitas vezes por obras, pode-se dizer, de não-ficção.

O desenvolvimento do *gekiga* e do *manga*-ensaio, entre as décadas de 60 e 70, marca profundamente todo o meio editorial, abrindo e confirmando novas possibilidades⁵⁷ em termos de estilo, público e modelo de distribuição. Por sua vez, pelo próprio caráter simbiótico que se apresenta entre o mercado *manga* e *anime*, o meio é impactado em toda a sua estrutura⁵⁸.

1.2.4 - POSICIONAMENTO POLÍTICO

Como não é incomum a diversos *mangakas*⁵⁹, mas consideravelmente incomum no meio da animação, Miyazaki e Takahata fazem parte de uma geração que sentiu os efeitos domésticos

⁵³ *Shoujo* corresponde ao *manga* orientado para o público jovem feminino. O gênero surge e rapidamente toma conta do meio ao longo dos anos 70 e, ao avançar para o *anime*, é um dos carros-chefe da internacionalização do meio. Mais detalhes constam do primeiro apêndice deste trabalho.

⁵⁴ Relativo ao gênero erótico-grotesco.

⁵⁵ Famosa revista que, ao longo particularmente das décadas de 60 e 70, reuniu importantes autores com trabalhos experimentais.

⁵⁶ Gênero de romance entre personagens do sexo masculino, voltado fundamentalmente para o público feminino.

⁵⁷ Melhor detalho o movimento e esses desdobramentos no Apêndice G.

⁵⁸ Maiores detalhes acerca desta estrutura constam no capítulo seguinte. Nos apêndices deste trabalho a questão é melhor detalhada e se encontra um detalhamento de produções da época, mesmo pelo próprio Tezuka, que sempre buscou se adaptar aos tempos.

⁵⁹ Nome dado aos profissionais que trabalham em *mangas*.

da guerra. Diversas entrevistas e documentários do grupo fazem referência aos bombardeios dos últimos anos da guerra, que afetaram a cidade de ambos os diretores quando estes ainda eram bastante jovens. Como fizera uma primeira geração do *manga* moderno, e como também fez ainda Tezuka no *manga* e em seu *anime*, os diretores se posicionaram publicamente, relatando suas lembranças e recorrentemente aparecendo no debate público junto a grupos pacifistas, contrários às então recentes mudanças propostas à constituição japonesa para ampliar sua possibilidade de participação militar em conflitos no estrangeiro, ou ainda contra instalação de plantas industriais ou usinas que fossem vistas como potencialmente danosas ao meio ambiente.

A essa altura, pode-se destacar o posicionamento que adotam, seja temática ou narrativamente, em suas produções. Desde o lançamento de *Nausicaã do Vale dos Ventos*, indicado internacionalmente pelo OING WWF⁶⁰ por sua mensagem ecológica, a mensagem ambientalista se tornou uma marca do grupo. Suas diversas lojas e seu museu buscam refletir essa imagem, por serem lugares repletos de plantas, por vezes integrados a pequenos jardins e decorados com motivos de folhas e troncos de árvore. O discurso ecológico, assim como o pressuposto das artes tradicionais adotadas, é hoje parte da marca comercial do próprio Studio Ghibli. De outro lado, o discurso contrário à guerra e à militarização – por vezes, contra a adoção de um estilo de vida urbano – são extremamente recorrentes, mesmo nas produções anteriores dos diretores.

Os autores não deixaram tão pouco de adotar um posicionamento político e relação ao meio em que atuam. Takahata, como dito anteriormente, escreveu livros e deu palestras no ambiente acadêmico, dentro e fora do circuito doméstico. Miyazaki é responsável pelo planejamento de creches com apelo de educação ambiental, pequenos protestos pacíficos na região de Tokyo, posicionamentos por vezes incisivos em jornais e semanários locais. Ao final de 2014, por exemplo, Miyazaki falou a diversas revistas e jornais sobre o caráter revisionista da história dos *kamikaze*, da Segunda Guerra Mundial, apresentada pelo longa de animação 永遠のゼロ (*eien no zero*, traduzido no Brasil como *Zero Eterno*), polêmica em que também se envolveu o então Primeiro Ministro Shinzo Abe e culminou em um fervoroso debate público acerca da memória dos combatentes da Segunda Guerra⁶¹.

Miyazaki foi também alçado a figura principal do Ghibli Museum em Mitaka, arredores

⁶⁰ WWF é uma conhecida organização internacional não-governamental.

⁶¹ Um exemplo e resumo das diversas notícias e falas de figuras públicas pode ser visto em <https://www.japantimes.co.jp/culture/2014/02/20/films/debate-still-rages-over-abe-endorsed-wwii-drama/#.XZS9iihKhPY>

de Tóquio. Apenas alguns anos após a criação do Museu Osamu Tezuka, na década de 1990, o Studio Ghibli abria as portas de seu museu, repleto de pinturas e ambientações relacionadas principalmente aos filmes de Miyazaki. O prédio em que funciona o museu está não somente encravado em um bosque, como parece se integrar a ele, pelas plantas trepadeiras e jardim suspenso que fazem parte do projeto. A primeira sala do museu reproduz diversos aparatos, como a lanterna mágica e o rotoscópio, voltados aos fundamentos da animação tradicional. No lugar de um bilhete, cada visitante recebe um fragmento de filme 35mm com um trecho de um filme do grupo, lhe garantindo também o direito a uma sessão no pequeno cinema do próprio museu, voltado para a exibição de curtas originais e exclusivos do espaço (apresentados sem qualquer legenda e áudio exclusivamente em japonês). Em seguida são recepcionados (em inglês e japonês) pelo poema de Miyazaki:

Um museu que é interessante e que relaxa a alma
 Um museu onde muito pode ser descoberto
 Um museu baseado em uma clara e consistente filosofia
 Um museu onde aquele procurando diversão podem se divertir,
 aquele procurando ponderar podem ponderar, e aqueles procurando sentir
 podem sentir
 Um museu que faz você se sentir melhor [acrescido]
 mais do que quando entrava!

Para fazer tal museu , o prédio deve ser...
 Construído como se fosse um filme
 Não arrogante, magnífico, flamboyant ou sufocante
 Espaço de qualidade onde as pessoas podem se sentir em casa,
 especialmente quando não estiver lotado
 Um prédio tem uma boa sensação a se sentir e ao tocar
 Um prédio onde a brisa e a luz do sol podem livremente passar

Está repleto de ideias e novos desafios
 para que a exposição não se torne empoeirada ou velha,
 e para que investimentos sejam feitos para cumprir a meta

As exposições serão...
 não somente para o benefício daqueles que já são fãs do Studio Ghibli
 Não uma procissão de arte de filmes passados do Ghibli
 como se fosse um “museu do passado”
 Um lugar a que os visitantes podem apreciar apenas por olhar
 podem entender os espíritos dos artistas
 e podem ter novos insights para a animação

Trabalhos originais e animações serão feitos para exibição no museu
 Uma sala de projeção e uma sala de exibição serão feitos, mostrando
 movimento e vida
 (curtas originais serão feitos para serem lançados no museu!)

Os filmes passados do Ghibli serão sondados para compreensão mais profunda

Esse é o tipo de museu que eu não quero fazer!
 Um museu pretensioso
 Um museu arrogante
 Um museu que trata seu conteúdo como se fosse mais importante que as pessoas
 Um museu que exhibe peças desinteressantes como se fossem importantes (MIYAZAKI, 2015, tradução própria)⁶².

A apresentação do projeto vai de encontro diretamente ao museu de Tezuka. O Museu Tezuka está situado na cidade de nascimento do autor, Takarazuka. Apresenta arquitetura moderna e, em seu interior, reproduz muitas vezes uma atmosfera futurista, em consonância com os grandes sucessos de ficção científica que marcaram a carreira de Tezuka. Na frente do edifício, uma grande estátua da Fénix, símbolo do mais ambicioso empreendimento do autor, *Hi no Tori*. A estrutura das exposições segue um modelo muito mais tradicional que no caso do Museu Ghibli, há um percurso claro a se fazer, sem que se tenha que retornar para o mesmo caminho muitas vezes (algo absolutamente inviável na estrutura bastante aberta do Museu Ghibli) e há um foco nos manuscritos e edições de diversas épocas e lugares que demonstram a carreira de Tezuka – como um todo, o museu se ocupa de sua carreira. Há mesmo uma exposição dos diversos prêmios, nacionais e internacionais, colecionados por Tezuka ao longo de toda sua carreira⁶³.

Podemos observar um apelo a múltiplos públicos, e o museu apresenta espaços claros

⁶² A museum that is interesting and which relaxes the soul/ A museum where much can be discovered/ A museum based on a clear and consistent philosophy/ A museum where those seeking enjoyment can enjoy,/ those seeking to ponder can ponder, and those seeking to feel can feel/ A museum that makes you feel more enriched/ when you leave than when you entered!

To make such a museum, the building must be.../ Put together as if it were a film/ Not arrogant, magnificent, flamboyant, or suffocating/ Quality space where people can feel at home,/ especially when it's not crowded/ A building that has a warm feel and touch/ A building where the breeze and sunlight can freely flow through (...)/ It is suffused with ideas and new challenges/ so that the exhibits do not get dusty or old,/ and that investments are made to realize that goal

(...)/ The displays will be.../ Not only for the benefit of people who are already fans of Studio Ghibli/ Not a procession of artwork from past Ghibli films/ as if it were "a museum of the past"/ A place where visitors can enjoy by just looking,/ can understand the artists' spirits,/ and can gain new insights into animation

Original works and pictures will be made to be exhibited at the museum/ A project room and an exhibit room will be made, showing movement and life/(Original short films will be produced to be released in the museum!)/ Ghibli's past films will be probed for understanding at a deeper level/

(...)/ This is the kind of museum I don't want to make!/ A pretentious museum/ An arrogant museum/ A museum that treats its contents /as if they were more important than people/ A museum that displays uninteresting works as if they were significant. (MIYAZAKI, 2015).

⁶³ Imagens do estabelecimento e um mapa do museu estão disponíveis em <https://tezukaosamu.net/en/museum/index.html>

para diferentes faixas etárias. Mas, principalmente, podemos perceber o interesse de Miyazaki na construção de, digamos, um não-museu. Se no museu de Tezuka temos a apresentação de seu trabalho, de sua trajetória, sendo esse um lugar onde os visitantes podem, em certo grau, entrar em contato com suas conquistas e trabalhos, no museu de Miyazaki a relação se torna menos estrita. Não são exibidos originais, prêmios ou coleções de diferentes períodos da carreira de Miyazaki ou de Takahata. Em seu projeto de “não-arrogância”, se estabelece outro tipo de vínculo, os visitantes encontram a proposta de serem imersos naquilo que constrói a marca das produções do Studio Ghibli: séries de referências ao trabalho artesanal, destacando-se a ambientação de um espaço de trabalho de animação tradicional, repleto de esboços, penas, frascos, pincéis, lápis, etc.); reprodução de detalhes significativos dos filmes mais icônicos do grupo, por vezes relacionados a itens de cultura tradicional do campo no Japão, como a fonte de água que pode ser bombeada pelos visitantes; e uma experiência de ambientação lúdica, onde mesmo ao se ir ao banheiro, em frente, por exemplo, a um mictório, haverá uma pintura realista, em estilo aquarelado, dos exuberantes cenários de natureza que marcam a direção de arte dos filmes do grupo.

O Museu Ghibli parece acessar o público da cultura *manga* que se interessa pelas coletâneas do tipo “o mundo de...”⁶⁴. É possível perceber nele, mais uma vez, a diferença frente ao modelo mercadológico identificado ao *anime*, buscando-se a inserção em uma outra lógica de consumo. Está entre o caminho de Tezuka – de imortalização de sua vida e obra por um museu absolutamente voltado à personalidade, expondo todos os fragmentos de suas conquistas e seu percurso –, e o da Disney, que entrara ainda na década de 1980 com o gigantesco modelo de parque de diversões⁶⁵ da Tokyo Disney.

Apesar da preocupação em apresentar textos em inglês e em fornecer itens em inglês para serem comprados na loja, o resto da experiência dá-se em poucas palavras e, quando necessárias, somente em japonês. O projeto é de imersão no estilo-marca do grupo, reforçado por um senso de sentir mais do que ser de fato informado a respeito. O senso de “não pretencioso” de Miyazaki não deixa de projetar uma pequena sala de cinema (toda estilizada) com o objetivo de apresentar curtas originais e exclusivos sem qualquer tipo de legendagem. Se o museu de Tezuka se apresenta mais tradicional, pautado na personalidade e na cronologia

⁶⁴ É bastante comum no Japão a existência de publicações de cenários fantásticos, ou mesmo paisagens urbanas (por vezes mesmo vazias) dos mais diferentes autores. Essas encadernações visam apresentar o mundo na visão (no estilo, no traço) de seus criadores, não dizendo respeito a nenhum projeto particular e não constituindo nenhuma narrativa ou coisa do gênero.

⁶⁵E, ao longo da década, passa por uma série de adaptações para se adequar ao mercado japonês. Uma aprofundada pesquisa fora realizada por Raz (1998).

de seu desenvolvimento e suas conquistas, o museu do Ghibli insere seus visitantes nas características maiores da marca do grupo, mais uma vez se contrapondo ao projeto geral da indústria do *anime* e ao legado de Tezuka.

2 – UMA OBRA ENTRE DUAS MÍDIAS

Deixe-me explicar o mundo da animação nesses dias. Estações de televisão, agências de publicidade, editores, fábricas de brinquedos, animadores, artistas de *manga*, e aqueles trabalhando em filmes – todos eles são totalmente incorporados em uma única indústria de entretenimento. De fato, estamos todos no mesmo barco.

Isso quer dizer que quando uma nova série *manga* começa em uma revista, o editor liga para as pessoas em produtoras e estações de televisão para perguntar “Nós estamos começando uma série de tal e tal tipo, você gostaria de comprar?”

Uma fábrica de brinquedos paga 60% de sua verba publicitária para uma única companhia de animação. Isso é o mesmo que transformar o produto em animação como forma de fazer crianças comprarem. A realidade é que adultos estão descaradamente “mercadorizando” a animação. E o mundo do *anime* faz seu negócio de temas como partir para novos horizontes ou amor, enquanto finge não ter consciências de sua realidade comercial. ⁶⁶(MIYAZAKI, 2009, p. 47, tradução própria)⁶⁷

INTRODUÇÃO

O presente capítulo tem por objetivo apresentar o *manga* e o longa de animação de *Nausicaä* – particularmente em suas peculiaridades frente ao modelo da indústria do *manga*. Dessa forma, busco uma conceituação do que sejam as características fundamentais do meio a partir de Osamu Tezuka, um marco para a noção moderna de *manga* e, principalmente, o ponto a que Miyazaki tão claramente se contrapõe.

Compreendo que observar as divergências na obra e na concepção de *manga* de Tezuka e Miyazaki, diz respeito mais a que fins cada um destes artistas identificava no meio do que precisamente no que consistia o meio – no sentido de toda sua origem e da tradição ou não que

⁶⁶ Let me explain about the world of animation these days. Television stations, advertising agencies, publishers, toy manufacturers, animators, manga artists, and those working in film – all of them are fully incorporated into a single entertainment industry. In effect, we are all in the same boat.

This means that when a new manga series starts in a magazine, the editor calls people in production companies and television stations to ask ‘We’re starting a series of such-and-such type, would you want to buy it?’

One toy manufacturer pays 60 percent of its advertising fees to a single animation company. This is the same thing as turning the product into animation in order to make children buy it. The reality is that adults are brazenly productizing animation. And the world of anime makes its business out of themes like departing for new horizons or love, while pretending not to be conscious of the commercial reality. (MIYAZAKI, 2009, p. 47)

⁶⁷ Trecho de aula ministrada para o Grupo de Estudos em Animação da Universidade Waseda, Tóquio, em junho de 1982).

carregava; neste sentido, ambos advogavam fortemente pelo *manga* enquanto portador de uma longa tradição do traço e dos impressos japoneses.

Após uma pequena introdução ao enredo geral de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, comum tanto ao *manga* quanto ao longa de animação, o presente capítulo se divide em duas partes. Em um primeiro momento, busca apresentar a estética fundamental do *manga*, tal qual na concepção moderna do meio que se apresenta com Tezuka, como meio de identificar as escolhas desviantes de Miyazaki em seu trabalho. Fora os fatores técnicos vinculados à produção e ao estilo mais comum aos *manga*, neste segmento busco também apresentar o discurso de Tezuka e de Miyazaki acerca das características e das origens do meio, como modo de aproximar ambos em um debate comum à intelectualidade japonesa – a saber, o de uma essência nipônica a ser mantida pela tradição.

Com maior consciência da indústria levantada por Tezuka e de suas características de produção, também responsáveis por tornar tal indústria possível e condicionar determinadas características que se tornam típicas do meio *manga*, o segundo segmento deste capítulo é focado no meio da animação. Em contraponto ao *anime* de Tezuka, busco os passos de Miyazaki junto à Tokuma Shoten e Animage para a produção de uma animação, que resultariam em *Nausicaä*. Desde os projetos iniciais em que Miyazaki teria insistido, até suas exigências de liberdades estéticas para a produção do *manga*, é possível não somente destacar os pontos de resistência de Miyazaki, como também reconhecer tomadas de decisão que seriam bastante pragmáticas frente à indústria do *manga* naquele momento.

2.1 – NAUSICAÄ, MANGA

2.1.1 – SOBRE O ENREDO DE NAUSICAÄ

Nausicaä do Vale dos Ventos narra a história de uma princesa de uma pequena comunidade afastada, gradualmente alcançada e forçada a tomar parte em uma guerra entre nações maiores. Não possuindo irmãos e tendo seu pai velho e acamado após duro tempo de serviço no front, a princesa não tem escolha a não ser assumir a posição de líder do grupo militar do Vale, que deve prestar auxílio a uma grande nação aliada.

Na realidade de *Nausicaä*, a simplicidade de um velho modo de vida se dá no futuro da humanidade, após a destruição mútua das nações em um processo de corrida bélica e super-industrialização. O legado dessa guerra é também a destruição dos ecossistemas conhecidos,

substituídos por novas formas de vida onde mesmo as plantas são radicalmente hostis à humanidade, produzindo esporos tóxicos e tornando vastos espaços inabitáveis para seres humanos. Nesse contexto, grandes criaturas surgem como verdadeiras forças da natureza (particularmente os chamados *Ohmus*), atacando seres humanos que machuquem outras criaturas ou tragam qualquer tipo de dano à floresta. O vínculo de Nausicaä com as criaturas é, em diversas vezes, o que possibilita a interrupção de graves conflitos entre nações e essas forças da natureza e mesmo o retorno a uma convivência pacífica entre as partes.

Uma figura de contraposição importante a Nausicaä é a princesa Kushana. Responsável por tropas de uma das grandes nações, à qual o Vale dos Ventos deve lealdade, Kushana surge, ao menos inicialmente e de forma diferente no *manga* e no longa, como a antagonista da narrativa. Detentora de forte ambição em meio à guerra, representa a moral utilitária, acreditando que o uso de uma arma é necessário, alavancando uma nação que possa unificar, ainda que à força, as outras nações na direção de um bem comum.

A narrativa de Nausicaä é consideravelmente densa se comparada às narrativas mais comumente encontradas no meio e todas as anteriormente citadas neste trabalho. As intenções anunciadas de Miyazaki de investir em algo diferente e que somente poderia ser realizado em *manga*, permitem aprofundar o debate anteriormente iniciado acerca da conceituação de *manga* para Miyazaki – questão que se mostra relevante na medida que o próprio termo está na base de duras críticas que tece ao modelo de sociedade que identifica no Japão e da tradição que busca para conceituar seu próprio trabalho, de modo a diferenciá-lo do resto da indústria e, particularmente, do modelo legado por Tezuka. Convém melhor compreender as características estéticas legadas ao *manga* para que se possa melhor compreender o diferencial realizado e pregado por Miyazaki como modelo.

2.1.2 – CARACTERÍSTICAS DO MANGA

O *manga* é hoje amplamente conhecido como uma espécie de versão japonesa das histórias em quadrinhos, *comics* ou *bande dessinée*. Ao público mais engajado, ou profissionais ligados de alguma forma às artes gráficas, *manga* diz respeito a uma estética (um modo de fazer, de representar a figura humana, de montar narrativas gráficas). Os estudos e mesmo concursos promovidos em escala global pela própria Fundação Japão⁶⁸ e que visam *mangas* criados fora do território nacional japonês, atestam essa ampliação do conceito para além dos

⁶⁸ Ver: <https://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/pop/manga/index.html>

limites nacionais.

Como características gerais do *manga*, podemos destacar: a expressividade do traço em personagens que tendem a ser menos renderizados do que nos outros meios citados, por vezes tornando a própria técnica do desenho mais acessível; ampla variedade de gêneros; narrativa descomprimida (onde pequenas coisas ou ações curtas são desmembradas em múltiplos quadros); ausência de cor, exceto por capas e ocasionais encartes; e encadernação e sistema de leitura ao modo oriental, da direita para a esquerda.

Duas tem sido as mais amplamente divulgadas vertentes de uma história do *Manga* nas últimas décadas – ainda que iniciativas notáveis como as de Jaqueline Berndt (2007; 2010; 2013; 2014; 2015) e Roman Rosenbaum (2012; 2013a; 2013b) tenham promovido ao longo da última década a formação gradual de um adensamento bibliográfico e posicionamento crítico frente a concepção, diga-se, tradicional, de encarar o *manga* (em seu aspecto conceitual e estético) no fluxo do tempo.

Uma primeira visão toma o *manga* como ponto último em um longo desenvolvimento estético milenar e especificamente “japonês”, por assim dizer. Em linhas gerais, o atual *manga* seria da espécie do *manga* de Hokusai⁶⁹ e descendente de uma longa tradição originada nos Chamados *Toba-e* (鳥羽絵) – nome dado em referência ao monge do século XII Toba Soujou, que teria sido um dos responsáveis pelo *Choujuu-jinbutsu-giga* (鳥獸人物戯画, literalmente, Pergaminho de caricaturas de animais), série de pergaminhos a representarem animais antropomórficos em atitudes mundanas, relativas aos vícios materiais, e de membros alongados, de modo a gerar grande expressividade de suas figuras. Em última instância, essa visão contribui para um mito de especificidade e unicidade da cultura e do povo japonês.



Figura 2: *Toba-e Choujuu-jinbutsu-giga*. Fonte: TSUJI, 2019, p. 168.

⁶⁹ Esse discurso é recorrente e adotado pelos artistas nos quais aqui me debruço. A questão pode ser mais profundamente problematizada e assim o faço em apêndice específico ao final deste trabalho.

A outra abordagem identifica o ponto de origem do *manga* moderno no gênio criador de Osamu Tezuka, popularizado mundialmente por seu personagem *Astro Boy*. Tezuka seria criador do *manga* em sua concepção mais ampla, que abordava originalmente tanto a narrativa gráfica sequencial como o estilo particular de narrativa animada para televisão. Os modelos narrativos desenvolvidos por Tezuka, bem como seu experimentalismo com o layout de páginas e o modelo de indústria que inicia em torno do *manga* e do anime, seriam a origem de toda a indústria atual que, mesmo para os padrões globais de mercados de narrativas gráficas, faz do Japão um caso numericamente impressionante (MAZUR, DANNER, 2014). Nessa abordagem, a forte influência estrangeira em Tezuka acaba por transformar o próprio meio *manga* no fruto do encontro da cultura japonesa com a ocidental – mais detidamente norte-americana.

As figuras 3 e 4 correspondem, respectivamente, às capas da primeira edição e da edição mais atual do clássico de Tezuka *Faculdade de Manga* (漫画大学), originalmente lançado em 1947. O apagamento da figura do camundongo – uma referência bastante clara ao símbolo maior das animações do grupo Disney – aponta para uma mudança de narrativa em torno do próprio Tezuka, de fugir de suposta origem técnica no estrangeiro.

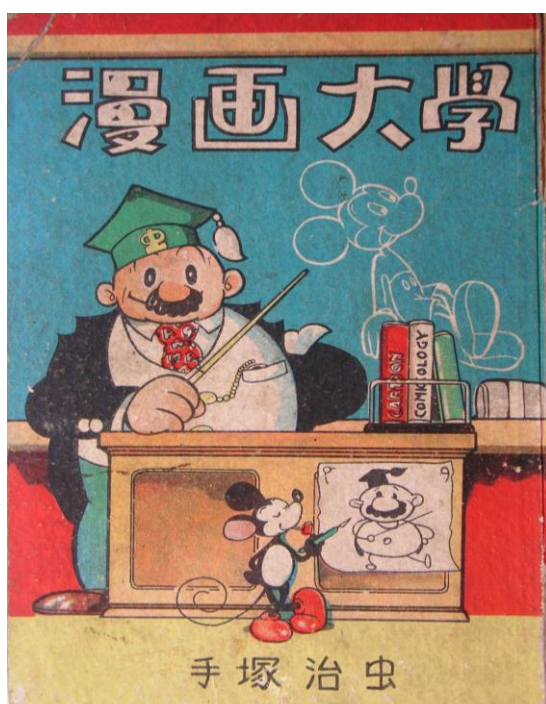


Figura 3: Capa de original de *manga daigaku* (Faculdade de *Manga*), de 1947. Fonte: Acervo pessoal.

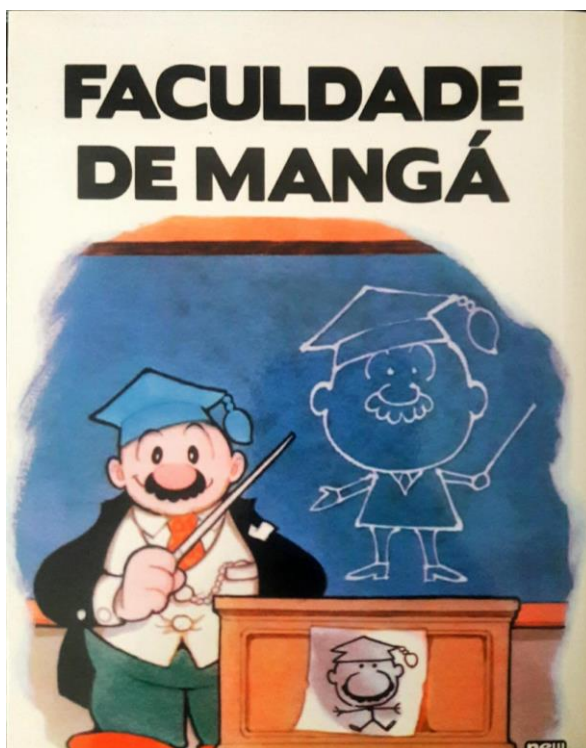


Figura 4: Capa nacional de *Faculdade de Manga*, reproduzindo a capa atual da obra. Fonte: acervo pessoal.

Reconhecido ainda em vida sob o epíteto de “deus do Manga” (*Kami Mangashi*), em uma lógica de reconhecimento hierárquico comum à cultura japonesa, mas com um termo que o coloca acima da própria ordem, Osamu Tezuka foi tomado como inevitável ponto de virada para os estudos do *manga*. Grande parte dos principais livros, em línguas ocidentais⁷⁰, muitas vezes referências clássicas aos estudos da área, citados ao longo deste trabalho, trazem não somente a menção mas um capítulo a ele dedicado. Tezuka é assim um capítulo incontornável na história do *manga* e na história global do próprio meio.

Se considerarmos empreendimentos como *Quadrinhos: história moderna de uma arte global* de Mazur e Danner (2014), que, ao buscarem uma visão global de uma história das narrativas gráficas, ainda concederam um capítulo único à Tezuka, poderemos propor uma justificativa para a perpetuação dessa narrativa da origem, mesmo fora dos esforços explicativos do universo do *manga*. O que parece comum entre as obras em questão é uma lógica onde com

⁷⁰ E Hirohito Miyamoto aponta para uma tradição semelhante, hegemônica porém não tão absoluta, nas produções bibliográficas japonesas (MIYAMOTO, 2002)

Tezuka se poderia explicar o manga a partir da própria relação que este estabelece com o Ocidente. Dessa forma, passa a ser reconhecido dentro de uma cultura propriamente dos *comics* e deixa o território japonês – processo naturalmente complexo que exigira uma grande cadeia de atores nacionais, internacionais e transnacionais e que foi conceituado por Casey Brienza conceitua como uma domesticação (BRIENZA, 2016). Em uma história global dos quadrinhos, a figura de Tezuka explica os contatos iniciais ao mesmo tempo em que também se integra a uma continuidade lógica do próprio meio. Em uma história específica do *manga* (que se pautou pelo argumento do continuísmo de Hokusai), Tezuka é ainda a pedra fundadora no centro do tabuleiro a unir todos os pontos; o ponto de coesão onde a tradição do *Toba-e* se funde definitivamente com os estilos apreendidos dos *strips* narrativos norte-americanos.

O próprio Tezuka teria celebrado os trabalhos de Toba Soujo, em uma procura ancestral por antepassados do meio bastante semelhante ao que empreende Scott McCloud em seu clássico *Understanding Comics* - publicado em 1994, é uma obra de intra-semiótica e referência clássica nos *comic studies*. Na figura 5, abordando o *manga* e tratando do desenvolvimento de gêneros, situa também Tezuka como tronco fundamental de desenvolvimento de diversos gêneros que marcariam o próprio meio. Nas figuras 6 e 7, encontramos páginas em sequência de *Hi no Tori*, onde o clássico *Emakimono* é reconhecido enquanto *manga* e explicado dentro da conceituação do termo enquanto desenhos loucos ou cômicos (advinda da conceituação de Hokusai já no século XIX) e sua representação é sucintamente explicada.

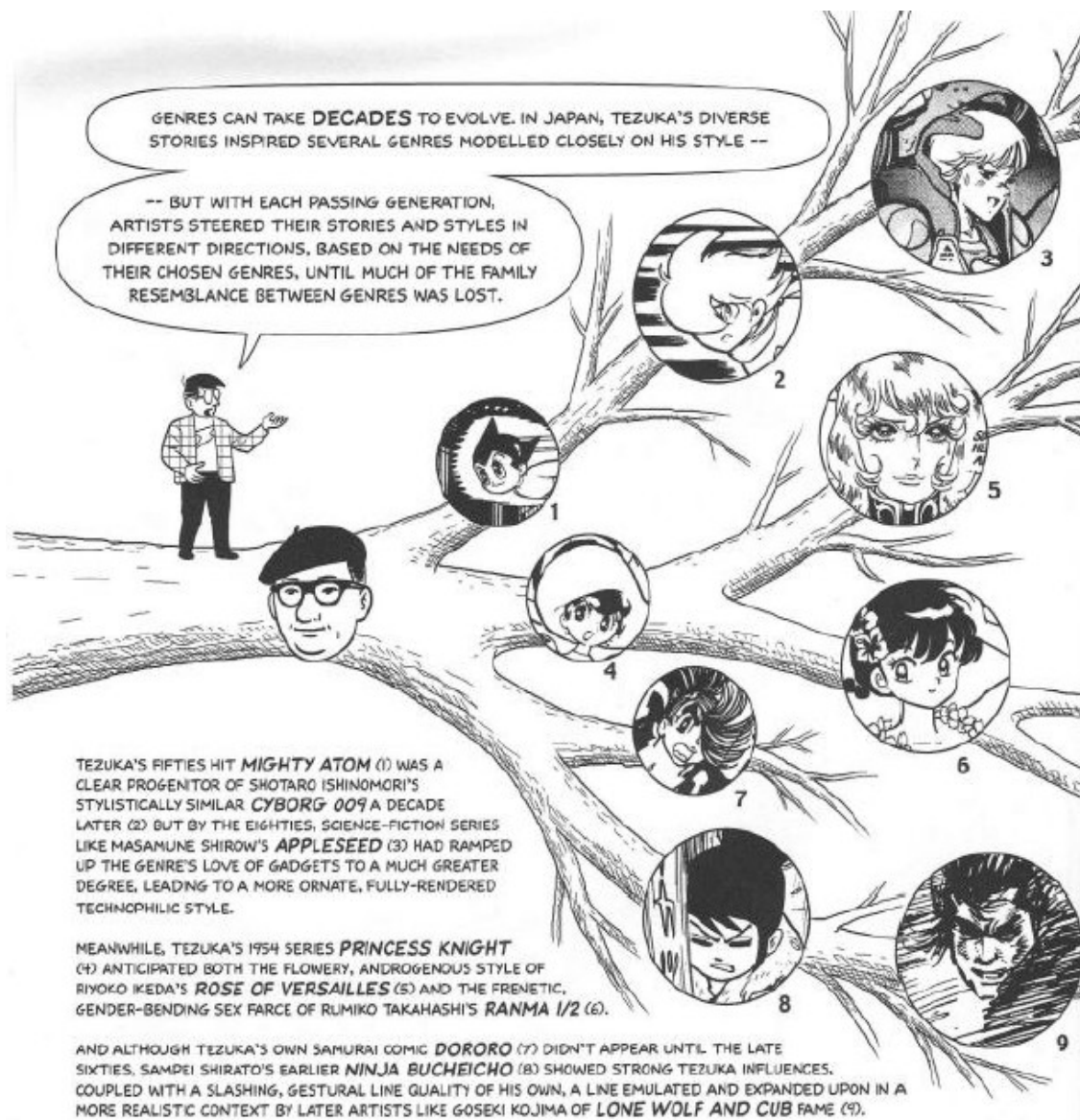


Figura 5: Árvore genealógica de estilos de *manga* partindo de Tezuka. Fonte: MCCLOUD, 2006.

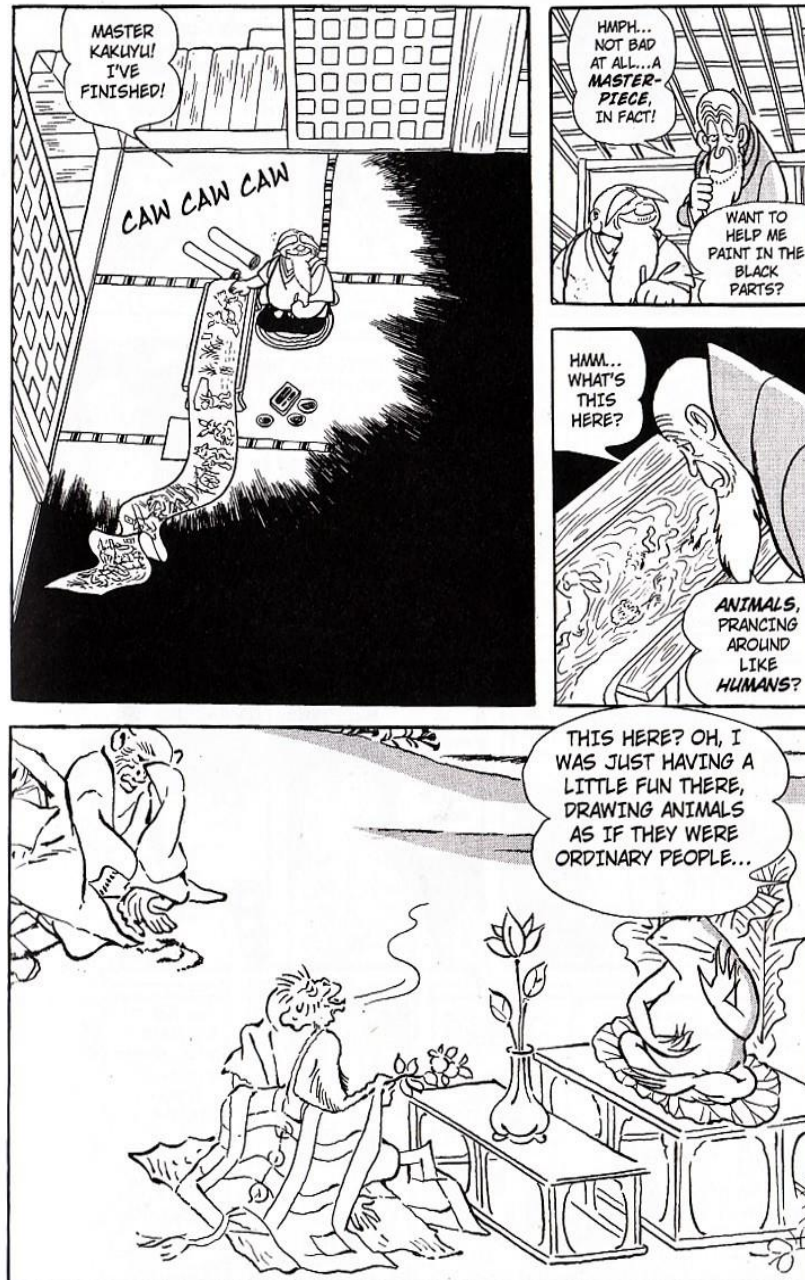


Figura 6: página de *Hi no Tori*. Fonte: Phoenix, 1980, p. 61



Figura 7: página de *Hi no Tori*. Fonte: Phoenix, 1980, p. 62.

Um apontamento também pode ser feito quanto ao peso semântico de seu título no Ocidente. Traduzir-se *Kami Mangashi* como “Deus do manga” não é errado, na medida em que pode ser compreendido como uma tradução literal dos termos. Um refinamento poderia ser feito se se tivesse em vista as particularidades do idioma e sensibilidade a seus contextos específicos. *Kami* é, de fato, referente à uma entidade supranatural. Ligada, porém, a lógicas elementais. Um *Kami* é sempre *Kami* de algo. Que exista uma hierarquia: Amaterasu, por exemplo, comumente como a deusa de maior importância e mesmo mãe de tantos outros deuses, fundamentalmente é a divindade do sol. Longe da influência de uma teologia cristã, indicar que Tezuka seria o *Kami* do *manga* é dizer que Tezuka é a representação maior da própria linguagem do *manga*.

Aos acadêmicos adeptos do *manga* enquanto herdeiro de uma tradição nipônica, a formação do *manga* moderno ainda se vale do esforço e experimentalismo narrativo de Tezuka. Daí que, por exemplo, o pesquisador Paul Gravett defina seu *manga* pela equação Tradição + estilo Disney + Cinema (GRAVETT, 2004). Por vezes, sua formação universitária é levantada para sustentar Tezuka como o membro de uma elite intelectual que resolve se dedicar ao *manga*, trazendo contribuições substanciais consigo (BAN, 2003, p. 5).

Talvez a herança mais claramente presente de Tezuka seja o modelo econômico que desenvolveu para sustentar suas empreitadas. Inovações consideráveis foram feitas por ele, de modo a tornar viáveis os negócios do *manga* e do *anime* – os moldes do que ainda hoje move uma indústria interna única no globo. Suas contribuições, nesse sentido, se dão em um nível narrativo, um nível estético e um outro nível comercial.

Primeiramente, em termos narrativos, um mundo conectado e o adensamento psicológico. No meio do século, a televisão se popularizava mais e mais em território japonês. O que antes era produto enecessível de consumo chegou ocupando, inicialmente, os ambientes abertos, dentro de uma tradição de ocupação do espaço público para fins recreativos, aos moldes do que se promovia tradicionalmente via *Kamishibai*⁷¹.

Com a gradual expansão dos aparelhos de televisão, o meio do *manga* se viu ameaçado – como também se viu a indústria das narrativas sequencias em todos os outros países com o

⁷¹ Teatro tradicional em papel e placas de madeira, utilizado na tradicional arte de contar histórias; exigia a máxima utilização possível das placas que o artista de *kamishibai* era capaz de levar consigo. Eric P. Nash aponta, em seu *Manga Kamishibai*, como a introdução da cultura televisiva se dera diferencialmente em território japonês, tão pautado pelo uso do espaço público, encontrando como primeira via de acesso o espaço cultivado pela cultura do *Kamishibai* e a contação tradicional de histórias em espaços públicos de vilarejos. Televisões foram instaladas para que fossem apreciadas dentro de uma lógica semelhante (NASH, 2009).

advento da televisão. Identificado o problema com a produção semanal de conteúdo, a indústria do manga reage de uma forma diferenciada se comparada, por exemplo, à reação frente aos *comics*: sem a diminuição de volume de produção, as produções originalmente mensais passam a se dar semanalmente. Naturalmente, não sem um preço: os *manga* perdem em absoluto o desenvolvimento de cor (com exceção, até hoje, para as primeiras páginas de algumas edições ou encartes a acompanhar a revista, como uma forma de promover um pequeno agrado aos fãs); passam também a ter uma divisão maior de tarefas, principalmente no que diz respeito ao desenvolvimento de cenários e no trabalho mais maçante da produção das linhas cinemáticas. O *mangaka* passou a trabalhar muitas vezes sob a orientação de um *mangashi*, mais experiente e responsável pelo desenvolvimento da história e pelo layout final, produzindo as ilustrações de cenários, caligrafias de onomatopeias mais expressivas e as linhas cinemáticas que criam ambientação de cenas e impressão de dinamicidade à página – um modelo semelhante ao de uma linha de montagem.

Somando-se ainda à narrativa descomprimida⁷² (que tanto ajudava a multiplicar o número de páginas), os personagens de Tezuka regularmente fazem pontas e figuram entre as diversas histórias avulsas de outros de seus personagens. Brienza indica como a necessidade de uma produção acelerada e de alto volume teria levado Tezuka a formar uma cartilha de personagens bem desenvolvidos para dinamizar o desenvolvimento de múltiplos enredos (BRIENZA, 2016). Com um grupo de personagens bem trabalhado, Tezuka era capaz de trazer um adensamento psicológico contundente para suas histórias – ajudando também a prolongar os acontecimentos chaves do enredo.

Tome-se como um exemplo seu maior clássico, *Astro Boy*: criado em 1958, é apontado como um verdadeiro *Zeitgeist* do povo japonês por seu sentimento de não pertencimento característico do pós-guerra, seus tons de discurso anti-guerra do Vietnã e a constante sombra do poder da bomba (SCHODT, 2007). Considere-se, quanto a isso, que não somente o personagem é o invólucro de um poder destrutivo de grandes proporções, mas também seu próprio nome (do original *Tetsuam Atomu*: o todo poderoso átomo) seria uma referência, no intuito de se aproveitar de uma temática chamativa na sociedade e que poderia lhe garantir certo espaço ao sol em meio a tantas produções (SCHODT, 2007).

Afora a narrativa de aventura e de ação do personagem meio robô que surge como um herói para proteger a humanidade, Tezuka podia explorar o complexo conflito interno de um ser dividido. *Astro Boy* é um garoto humano que, morto em um acidente, renasce em um corpo

⁷² Modelo narrativo, muitas vezes apontado como característico do *manga*, que divide dramaticamente uma ação ou um momento por diversos painéis.

robótico pela ação de seu pai, um cientista algo vinculado ao desenvolvimento de armas⁷³. Nem garoto nem máquina. *Astro Boy* é o corpo desencontrado, nem parte de um individualismo estrangeiro crescentemente presente (que também é a esse ponto amplamente explorado na literatura e retomado como mostra de dissolução da sociedade por radicais como Mishima ou Kobayashi), Nem parte do *kokutai* (literalmente “corpo da nação”, tão pregado no período da guerra como forma de pensar a nação japonesa como um só corpo guiado pela natureza divina do imperador (descendente direto de Amaterasu), uma das grandes marcas da radicalização do militarismo dos anos 30 e 40).



Figura 8: Capa corrente de Astro Boy, demonstrando a marca do personagem, meio criança, meio força tecnológica. Fonte: Amazon.co.jp

No que diz respeito à esfera estética, Tezuka rendeu contribuições ao manga e ao anime que marcam sua viabilidade econômica: com a perda da utilização de cor e adoção do puro

⁷³ *Astro Boy* é uma figura desenvolvida em mais de um momento na produção de Tezuka. Mesmo após o fechamento do arco de sua história, alterações foram feitas. Fundamentalmente, o conto de sua origem se torna mais palatável, no que, originalmente, quando o cientista percebe que o garoto robô é incapaz de evoluir (no sentido mesmo de maturação biológica), o despreza como uma aberração; e o final de sua saga, em que recebe um rosto adulto, amadurecendo e se distanciando da figura infantil original, é alterada pelo próprio Tezuka – o que Roman Rosenbam considera como um símbolo do constantemente apontado recalco coletivo japonês em alguma fase do desenvolvimento infantil (ROSENBAUM, 2013b, pp. 43-6).

nanquim – que por vezes poderia ser usado para efeitos mais sofisticados ao ser diluído em água ou raspado, para criar efeitos na página (algo muito comum em primeiras páginas de uma série, para chamar atenção do editor bem como do leitor, para uma série que se inicia) – e narrativa descomprimida (que, entre seus efeitos, multiplicava os quadros).

Convém colocar o fator cinemático. Tezuka desenvolveu seu estilo profundamente influenciado pelo cinema estrangeiro e pelo estilo de traço e de animação do Studio Disney. O gênero em que nasce a obra de Tezuka, o *shonen*⁷⁴, pautado pela aventura e pela narrativa de ação (com todos os seus efeitos de impacto e velocidade), é esteticamente fundamentado no quadro cinematográfico. Seu requadro é guiado pela mesma lógica visual de ângulos, enquadramento e efeitos genéricos de direção (POWER, 2009, p. 24; NATSUME, 2013, p. 47). Constituem exemplos disso a divisão de trabalho, o traço simples e arredondado (a estética se desenvolveria mais tarde no *cuteness style* (literalmente: “estilo fofo”), em paralelo ao *kawaii*⁷⁵ nos anos 70), as linhas de movimento e as distorções tão semelhantes ao *squatch and stretch*⁷⁶, que se aplica diretamente ao único quadro. De fato, seja no manga ou no anime, o desenvolvimento técnico de Tezuka faz lembrar a revolução técnica da parceria Hanna-Barbera⁷⁷, com seu sistema de animação em *cut-out*⁷⁸ em fins da década de 50 e ao longo dos anos 60.

O meio foi renovado pela velocidade das páginas de Tezuka, tornando-o uma referência elementar a provavelmente todos os aspirantes a *mangaka* daquela geração e da seguinte que viriam a seguir carreira no meio. Mais tarde, seriam ambos, Tezuka e o meio, profundamente balançados pela revolução do *shoujo*, precisamente pelo seu afastamento do modelo cinematográfico pautado pela direção da tela aplicada ao requadro.

⁷⁴ Gênero do Manga com público-alvo essencialmente de garotos – ainda que lidos comumente também pelo público feminino e jovem adulto masculino.

⁷⁵ Estilo de traços arredondados e formas pequenas, muito propagado nos anos 90 pelo grupo Sanrio.

⁷⁶ Uma das 12 leis da animação, desenvolvidas por Frank Thomas e Ollie Johnston. Consiste nos exageros pela distorção da forma como modo de ressaltar e melhorar a impressão de determinados movimentos. Em um exemplo clássico dos exercícios de animação tradicional, uma bola que quica no chão deve primeiro se achatar, se comprimindo e deformando contra o chão, quanto maior for a velocidade com que nele chega. Ao ser impulsionada para cima, a mesma bola deve então se deformar para uma posição alongada da bola. É a dinâmica entre essas deformações que reduz o impacto visual de movimentos bruscos bem como garante a ilusão de peso e elasticidade a todas as formas retratadas.

⁷⁷ Importante estúdio de animação norte-americano que, com a diminuição da verba para produções de animação para o cinema, passam a desenvolver curtas para a televisão com a inovadora técnica *the cut out*.

⁷⁸ Nome dado à técnica em que se aproveita o todo do frame e se anima um mesmo quadro em partes. Era o motivo, por exemplo, pelo qual muitos personagens das chamadas animações prime-time (como Os Flintstones ou Zé Colmeia) possuíam algo que dividisse seu corpo em segmentos, como uma gravata. Dessa forma, se podia manter o corpo estático, junto ao cenário, e animar somente a cabeça e/ou os membros do personagem – tornando seu estilo de animação radicalmente mais barato e competitivo com o estilo de animação tradicional dos cinemas que perdia mais e mais espaço e não encontrava financiamento expressivo na televisão (NORTHROP, 2016). Tezuka radicaliza essa técnica, como descrito.



Figura 9: Exemplo de linhas de ação ao estilo de Osamu Tezuka. **Fonte:** Osamu Tezuka: uma biografia mangá. Fonte: BAN, 2004, p. 195.

O MANGA DE MIYAZAKI

De maneira bastante diferente, Miyazaki produz *Nausicaä do Vale dos Ventos* essencialmente sozinho. Responsável pelos cenários, técnicas chaves do *manga* não são empregadas. Apesar, por exemplo, do uso de linhas de movimento, Miyazaki as emprega de forma drasticamente reduzida, sempre como indicação de um movimento, jamais como dinamização de cenário. Mesmo ao fazer uso da técnica, seus personagens e cenários contrastam com a mesma, altamente texturizados e renderizados, o que é bastante incomum no meio.

Apesar de bastante trabalhados, os cenários em *Nausicaä do Vale dos Ventos* não podem ser ditos realistas – o que já não seria incomum ao meio *manga*. Muitas vezes, o trabalho em nanquim é abstrato, remete ao fantástico e é altamente detalhado, integrando-se de fato em um único quadro com os personagens – no sentido de que não se identifica a própria divisão dos trabalhos e o reaproveitamento de desenhos se torna quase absolutamente inviável. As hachuras, características do traço de Miyazaki, acabam também por favorecer ao desenho volumétrico, destacando a estética de seus personagens da simplicidade chapada tão característica dos personagens do meio *manga*.

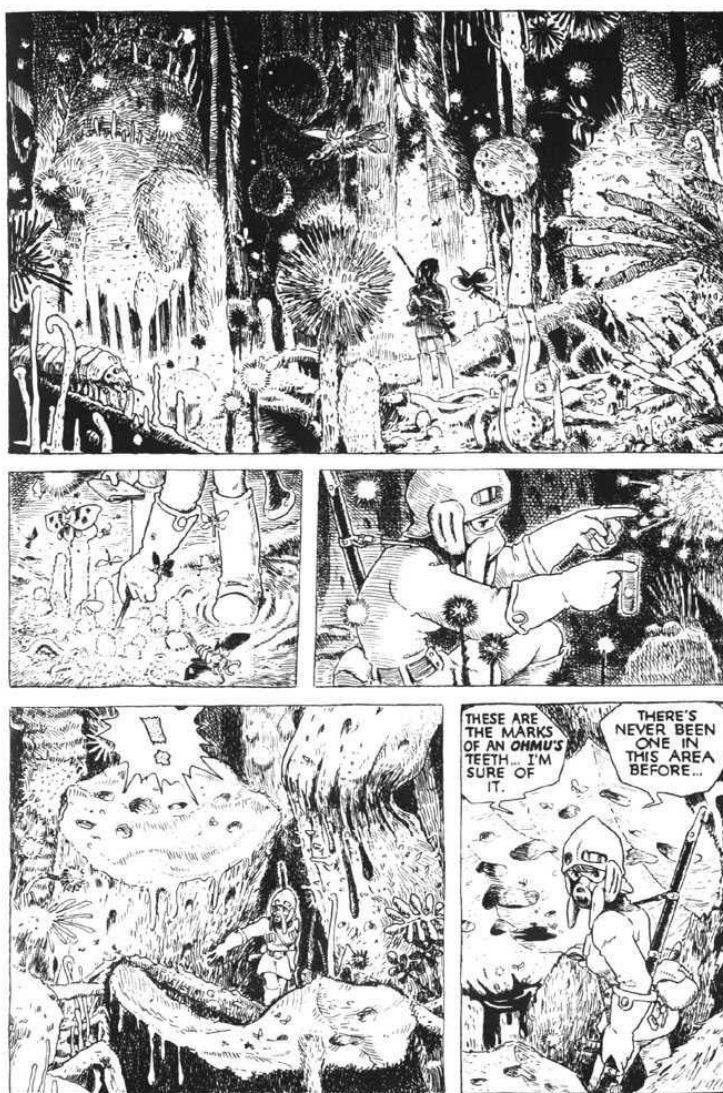


Figura 10: Página de *Nausicaä do Vale dos Ventos*. Fonte: *Nausicaä of the Valley of the Wind* vol 1., p. 7.

No período em que Miyazaki iniciou sua carreira, mesmo antes de seu envolvimento com o manga de Nausicaä, movimentos de renovação do meio já se iniciavam. O *jouho*⁷⁹, voltado ao ensino de coisas práticas do dia a dia a uma nova juventude trabalhadora, moradora dos grandes centros, e destacadamente o *gekiga*⁸⁰, promoveram novos gêneros e novas temáticas, voltados agora para a comunidade jovem adulta. Mais tarde, como desdobramento também do *jouho* e do *gekiga*, mas na esteira da revolução do *shoujo*, surgiriam o *seinen* e o *jousei*, gêneros voltados aos homens mais velhos e às mulheres maduras, respectivamente.

⁷⁹ Gênero que também visava ensinar algo de utilidade prática para jovens adultos dos núcleos urbanos.

⁸⁰ Movimento lançado em 1957 com a intenção de produzir *mangas* voltados também ao público de jovens adultos.

Desde o *gekiga*, marcadamente lançado em 1957 por Yoshihiro Tatsumi, o realismo nos cenários não era novidade, e mesmo os personagens passaram a ser, por diversos autores e mesmo gêneros do *manga*, representados de forma mais anatomicamente realista. Histórias mais densas e pautadas pelo drama e situações adultas também não eram exatamente novidade – trabalhos mesmo de fundo acadêmico já eram publicados no meio e uma cultura adulta no *manga* não era estranha já na década de 70⁸¹. O protagonismo feminino era ainda consideravelmente recente, particularmente no que diz respeito ao *jousei* que ainda se iniciava. Fora o desenho volumétrico e a rica texturização de seus quadros, outra diferenciação do trabalho de Miyazaki está na representação bastante europeia de seus cenários. Em conversa promovida em 2004⁸² entre Miyazaki e Moebius⁸³, um dos tópicos colocados por este foi o característico uso de cenários europeus idealizados nas obras de Miyazaki – que, neste ponto, assumiu como, em 1988, se forçou a voltar uma obra para o território japonês⁸⁴ com a produção de *Meu Vizinho Totoro* (MIYAZAKI, 2009, p. 440).

O trabalho de Miyazaki não seguia nesse momento uma lógica regular de consumo. Se o *manga* era também pautado pelo *speed reading*⁸⁵, uma herança também do modelo narrativo e de layout de páginas de Tezuka, Nausicaä apresenta não somente desenhos complexos, como blocos consideráveis de texto e uma organização bastante conservadora dos requadros – lembrando muito mais um *comic*, sem dinamização da leitura.

Apesar de todo o desprezo manifesto por Miyazaki aos trabalhos e ao legado de Tezuka, tanto Miyazaki quanto Takahata defenderam um conceito de *manga* enquanto fruto de uma longa tradição essencialmente nipônica e traçada em consonância ao *Toba-e*. Ao ser premiado, em 1994, pela *Japan Cartoonists Association*, Miyazaki teceu considerações acerca da popularidade do *manga*. Ao alegar ser frequentemente procurado por estrangeiros que lhe perguntam sobre os motivos da popularidade e do próprio tamanho da indústria do *manga* e do *anime*, afirmou a dificuldade de se responder atais questões e propôs algumas teorias que teria desenvolvido para consideração de todos:

(...) talvez por causa do modo como nosso cérebros são estruturados,

⁸¹ A exemplo das memórias de guerra de Shigeru Mizuki, detalhado no apêndice referente ao cânone do *manga* moderno.

⁸² Disponível em: <https://www.openculture.com/2016/11/watch-moebius-and-miyazaki-two-of-the-most-imaginative-artists-in-conversation-2004.html>

⁸³ Tesouro nacional francês, Jean Giraud, mais conhecido por Moebius, é nome fundamental ao se tratar de *bandes dessinées*. Seu trabalho influenciou ainda clássicos de Hollywood como *Blade Runner* e trabalhou nos conceitos de outros, como *Alien* de 1979.

⁸⁴ Pela primeira vez se esforça em reproduzir cenário e hábitos típicos.

⁸⁵ Característica tida por típica da leitura de *manga*, que pela própria narrativa descomprimida propiciaria uma leitura acelerada, cinemática para alguns autores.

japoneses gostam de reconhecer e perceber as coisas por seu esboço – como linhas. Existem, em contraste, outras pessoas no mundo que gostam de perceber as coisas em termos de volumes ou formas sólidas. Isso é claramente aparente para mim quando comparo diferentes gostos entre animadores japoneses e americanos. Existe, portanto, uma razão física para o Japão produzir e consumir em massa o *manga* como desenhos em preto e branco

(...) devemos considerar a história. Conforme a popularidade das narrativas pictográficas dos pergaminhos durante o período Heian e Kamakura demonstram, japoneses tem uma longa tradição em acreditar que podem representar todo fenômeno mundano com uma combinação de traços e palavras. Política, economia, religião, arte, guerra, eroticismo – não há nada que a narrativa pictográfica dos pergaminhos não buscou representar. Herdamos essa tradição e a continuamos hoje.

(...) nós aspiramos pela modernização com *Astro Boy*, mostramos como eramos durões com *Kyoji no hoshi (Star of the Giants)*, e para satisfazer nossas idiosincrasias e nos salvar, sempre havia a revista *manga* experimental *Garô*. Em uma veia similar, eu espero que possamos ver também um *boom* do *manga* em nosso países vizinhos que agora se modernizam. (MIYAZAKI, 2009, p. 161, tradução própria).⁸⁶

A fala de Miyazaki reflete não somente um senso de unicidade da cultura japonesa, mas também um tipo de especificidade que se atribui a todo o Leste asiático. O *manga* e sua indústria surgem então, em meados dos anos 90, como um meio catártico do povo japonês lidar com as drásticas mudanças do processo de modernização que vivencia no pós-guerra.

Em sua rápida fala, Miyazaki apontou então para um suposto fenômeno perceptivo do povo japonês, a peculiaridade histórica na tradição japonesa e nas drásticas mudanças que se observavam no território a partir da ocupação norte-americana em 1946. Esses pontos são de fato fruto de um longo debate intelectual no Japão – e pilares de uma mitificação acerca da unicidade da cultura e da essência do “ser japonês”. Também com o *boom* econômico e a formação do império corporativo japonês na década de 80⁸⁷, foi fortalecido um discurso acerca

⁸⁶ (...) perhaps because of the way our brains are structured, Japanese people like to recognize and perceive things in outline form – as lines. There are, in contrast, other peoples in the world who like to perceive things in terms of volumes or solid shapes. This is clearly apparent to me when I compare the different tastes of Japanese and American animators. There is, therefore, a physical reason that Japan mass produces and consumes manga as black-and-white line drawings.

(...) we must consider history. As the popularity of narrative Picture scrolls during the Heian and Kamakura periods shows, Japanese people have a long tradition of believing that they can represent all worldly phenomena with a combination of drawings and words. Politics, economics, religion, art, war, eroticism – there is nothing that narrative picture scrolls did not attempt to depict. We have inherited this tradition and continue it today.

(...) we yearned for modernization with *Astro Boy*, we showed how tough we were with *Kyoji no hoshi (Star of the Giants)*, and to satisfy our idiosyncrasies and save us there were always the experimental manga magazine *Garô*. In a similar vein, I expect that we might also see a boom in manga in our now-modernizing neighbor countries. (MIYAZAKI, 2009, p. 161).

⁸⁷ Efeito do acelerado crescimento da economia japonesa, no que ficou conhecido como “milagre econômico japonês”, o modelo de negócios japonês se torna um referencial a ser exportado.

de uma essência do ser japonês⁸⁸. De forma relativamente sucinta, Andrew Gordon coloca:

(...) em 1986, o eminente promotor do controle de qualidade de estilo japonês, Karatsu, Hajime, declarou: “Eu acredito que o resultado da experimentação japonesa [em gerenciamento industrial] deve ser disseminado pelo mundo... mais fundamentalmente, o Japão deve oferecer um desafio positivo aos pressupostos cartesianos que fundamentam os métodos de negócios ocidentais”.

A análise de Karatsu era típica de um gênero de escrita, denominado “teorias do japonês”, ou *Nihonjinron*. Tal trabalho tipicamente reafirma a particular unicidade do Japão em quesitos que alcançam da tradição do pensamento, estética, organização social ou econômica, e cultura política até traços neurobiológicos, como a tendência de usar um lado do cérebro mais do que o outro. Uma linhagem do pensamento *Nihonjinron* atribui a unicidade japonesa ao clima e à topografia, argumentando que o povo japonês tem uma tradição unida do viver junto à natureza. O filósofo Umehara Takeshi, por exemplo, em um artigo de 1990, chama ao Japão “uma cultura cujo ideal é viver próximo à natureza”. Essa orgulhosa tradição foi “muito mais sensível que qualquer outra cultura cujo ideal foi o de dominar a natureza”.

(...) Conforme a economia japonesa florescia ao longo dos anos 1980, também o fez a indústria cultural, produzindo “teorias do japonês”. (GORDON, 2019, p. 311-312, tradução própria).⁸⁹

A tensão que se identifica entre as diferentes narrativas sobre a natureza e da origem do *manga*, refletem então uma tensão de maior escala, na qual figuras políticas e intelectuais se debruçariam particularmente na virada do século: seria a produção cultural japonesa, que ganhava cada vez mais entrada em diferentes mercados ao redor do globo, uma “invasão” de modelos japoneses ou seriam esses produtos aculturados por um Japão tão fortemente influenciado pelos Estados Unidos e particularmente preocupado em adentrar mercados estrangeiros – portanto, sem vínculo real com suas supostas origens? Tanto Tezuka quanto Miyazaki, ao abraçarem o discurso de uma origem do *manga* no *Toba-e*, se encontram em um

⁸⁸ O mito de particularidade em uma essência no ser japonês. A questão é melhor discutida no contexto do *nihonjinron* e em apêndice específico.

⁸⁹ “(...) In 1986, the eminent promoter of Japanese-style quality control, Karatsu Hajime, offered this claim: ‘I believe that the result of Japan’s experimentation [in industrial management] should be disseminated through the world... More fundamentally, Japan should offer a positive challenge to the Cartesian assumptions underlying Western business methods’.

Karatsu’s analysis was typical of a genre of writing called ‘theories of the Japanese’, or Nihonjinron. Such work typically stresses the particular uniqueness of Japan in realms ranging from tradition of thought, aesthetics, social or economic organization, and political culture to neurobiological traits such as the tendency to use one side of the brain more than the other. One strain of the Nihonjinron thinking attributed to Japanese uniqueness to its climate and topography, arguing that the Japanese people had a unique tradition of living in harmony with nature. The noted philosopher Umehara Takeshi, for example, in a 1990 article called Japan ‘a culture whose ideal is to live close to nature’. This proud tradition was ‘far more sensible than any culture whose ideal was to conquer nature’.

(...)As Japan’s economy flourished through the 1980’s, so did the cultural industry producing ‘theories of the Japanese’. (GORDON, 2019, p. 311-312).

mesmo posicionamento político frente ao fins do *manga*: a continuidade de uma tradição.

A declarada intenção de Miyazaki de produzir um *manga* diferenciado (SCHODT, 2007, p. 277) o direciona a um movimento de negação tanto do padrão estético quanto, em certa medida, do modelo econômico e de produção que carrega o padrão Tezuka. Pouco, no entanto, distancia as definições de Miyazaki acerca do valor do meio frente a toda uma tradição visual e dos impressos japoneses,⁹⁰ se comparado com as afirmações e valores promovidos por Tezuka. Ambos, a seu modo, foram feitos símbolos do meio e da produção japonesa no estrangeiro.

2.2 – NAUSICAÄ, ANIMAÇÃO

2.2.1 – Tezuka e o *anime*

No que diz respeito à animação (tendo-se em mente que, ainda pela metade do século, entre as décadas de 50 e 60, o conceito de *manga* abarcava também a ideia de animação), é pela segunda metade do século XX que se difunde o termo em inglês que pouco a pouco seria abreviado para o termo *anime*. Tezuka foi também pioneiro em uma série de técnicas que marcam o estilo *anime* de se fazer animação. Como um todo, desenvolveu e aprimorou uma série de artifícios que diminuiriam drasticamente o número de quadros por segundo, necessários para animar cada episódio.

São exemplos de tais técnicas: fundos dinâmicos formados por poucos quadros, copiados e repetidos quantas vezes fosse necessário, para dar dinamicidade à uma figura em ação no primeiro plano e que se mantém absolutamente estática; pausas dramáticas com artifícios mínimos em que se rodem somente poucos *frames* com o plano maior ainda estático (como uma mecha de cabelo ou a barra de uma saia posta em 4, 6 ou 8 frames a balançarem com o vento); simplificação extrema dos modelos de boca necessários para a sincronização labial do personagem com a voz – a métrica característica do japonês falado facilitava, em certo sentido, a contagem de sílabas que era usada de parâmetro para que a animação fosse resolvida

⁹⁰ Trabalhada em maiores detalhes em apêndice específico.

antes do processo de dublagem (o oposto do que ocorre na animação clássica). Chega-se a dizer que as primeiras animações de *Astro Boy* mais lembravam um *Kamishibai*, com frames estáticos a ocuparem vários segundos na tela, contando apenas com uma narração (KOYAMA-RICHARDS, 2007, 137).

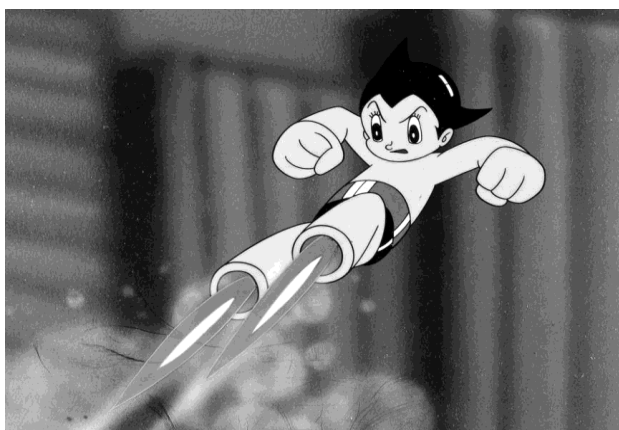


Figura 11: Célula original da primeira animação de *Astro Boy*, datada de 1963. Pode-se observar a figura destacada, estratégia que facilita a animação. Fonte: <https://www.japantimes.co.jp/culture/2016/08/06/books/book-reviews/life-japans-god-manga/>

Em suma, Tezuka compreendeu a necessidade de integrar suas histórias a outras mídias. Ao conseguir uma animação, ele divulgava a continuidade de um projeto em *manga*, que levaria outros consumidores de volta à animação. Do *manga* saíam figurinhas, bonecos de ação, pôsteres; da animação saía, por exemplo, o livro de ilustrações da animação, uma espécie de *manga* ainda hoje feito após o lançamento de um anime, em que uma narrativa sequencial é montada com frames da animação. Seus personagens fortes ainda permitiam o comércio de gravuras, materiais estampados e brinquedos diversos.

Cada vez mais, Tezuka se transformava em uma marca. Dominava o mercado do *manga*, sendo a grande referência da indústria que se estabelece em Tóquio – deixando inclusive no ostracismo a antiga capital do ofício, Osaka. Cada vez mais, desbravava o potencial da animação, sendo mesmo o primeiro a emplacar um produto animado no Ocidente. Mais tarde, pressionado pela competição das revistas voltadas ao mercado de locação, e os sucessos experimentais entre as décadas de 60 e 70, reagiu com mudanças de estilo, experimentações de público, temas e layouts – fora ainda a formação de grupos de jovens talentos que cobrissem segmentos de mercado que não alcançava. Daí então que Tezuka tenha também se aventurado pelos diferentes gêneros, escrevendo ele mesmo um *shoujo*, apadrinhando grupos de jovens

artistas talentosas para uma revista de produção integralmente feminina, e lançando revistas variadas, como a *FUNNIE* (cujos *manga shoujo* eram elaborados exclusivamente por mulheres, mas levava seu selo) ou a magazine altamente experimental *COM*, criada no intuito de competir pelo público que se mostrara existente inclusive pela ascensão da revista *Garo*.

O próprio modelo de mercado levantado por Tezuka acaba por forçá-lo ao retorno para o meio *manga* como forma de financiar suas empreitadas pela animação. Tezuka viria, em dado momento, quando perguntado sobre sua incursão nas duas mídias, a se referir à animação como sua “amante”, enquanto que o *manga* seria sua “esposa”, para quem sempre acabava voltando (SCHODT, 2011, p. 160).

2.2.2 - O CAMINHO PARA NAUSICAÄ

Muitas entrevistas, do próprio Miyazaki, divergem quanto a como se deu o início da publicação do *manga* de *Nausicaä do Vale dos Ventos*. Se em parte se narra o desencanto do autor com o meio da animação (já em fins de 1970 com queda do *douga*), incapaz de trabalhar em projetos em que acreditasse completamente, de modo que se voltaria uma vez mais para o *manga*, de outro lado se narra também o desejo que carregava em desenvolver um *manga* desafiador e que pudesse ser mais tarde transformado em animação. Recorrer a alguns fatos e a entrevistas de produtores e editores ligados à revista nos permite discutir essas visões mais amplamente divulgadas e trazer para a narrativa aspectos mais palpáveis, que envolveram a edição da série que duraria mais de doze anos para se ver completa.

Uma série de curtas entrevistas foi publicada pela divisão editorial da revista *Animage* por ocasião da publicação da edição do livro de arte de *Nausicaä do Vale dos Ventos* (2019), em que se incluíram esboços anteriores ao *manga*, ilustrações e capas comentadas, detalhamento de diversos dos efeitos especiais, técnicas de animação e etapas da animação em células, bem como uma listagem das datas em que as imagens foram publicadas ou comercializadas em *merchandisings* diversos. Nas entrevistas, diversas visões de múltiplos departamentos da revista permitem compreender, dentre outras coisas, o problemático processo, tantas vezes interrompido, de publicar a série, desde o primeiro arco.

Considerando que a editora já havia publicado, como detalhado acima, outras edições especiais com a arte de Miyazaki (uma das quais com textos de Takahata exaltando a possibilidade de se desenvolver uma animação dentro dos *concept designs* de Miyazaki

(BRIENZA, 2016)), crescia a expectativa com o desenvolvimento de uma estória, de uma proposta maior, por parte da dupla. Em julho de 1981, uma reunião ocorre com o departamento de filmes e o departamento de música da Tokuma Shoten, na qual Miyazaki apresentou diversos esboços, com a proposta de um longa (do qual seria, naturalmente, o diretor) sobre um garoto em uma terra devastada. Pela necessidade de considerável investimento e pela proposta fora de padrões considerados minimamente seguros para ir às salas de exibição, o projeto foi recusado (Animage Editorial Division, 1984, p. 179). Em entrevista, Miyazaki afirmou dificuldades para tornar atraente a ideia para que os direitos autorais da obra de Corben fossem cedidos para uso no Japão (MIYAZAKI, 2007, p. 149).

Também o departamento editorial da *Animage* assinalou a existência de um projeto anterior de Miyazaki, de um ano antes (1980), de uma adaptação de *Rowlf* – quadrinho *comix*⁹¹ de Richard Corben⁹² publicado no início da década de 70 pela revista underground *Rip Off Press*, famosa por publicar também outros autores como Robert Crumb. A estória narraria a transformação de um cachorro/lobo em uma figura humanoide, capaz de lutar contra um exército de demônios para salvar sua dona, que fora sequestrada. Como é característico do *comix*, *Rowlf* também segue uma narrativa bastante adulta, apresentando personagens sexualizados e amplo uso de violência. Na figura 11, vemos uma página colorida de *Rowlf*: seu estilo ricamente texturizado a naquim e bastante realista era uma das características do desenho de Corben, bem como de outros artistas no movimento das *comix*, como de um dentre os mais famosos, Crumb. As cores não complementares e a nítida representação de realidades de guerra e da representação crua da violência marcavam o trabalho underground voltado para jovens adultos.

Na coletânea *Starting Point* (MIYAZAKI, 2009), no capítulo de projetos apresentados para produtoras, o primeiro projeto que consta por autoria de Miyazaki, tendo sido publicado em inglês pela *Rip Off Press*, trata-se precisamente da proposta de compra de direitos visando possível produção.

Eu penso que *Rowlf* seria ideal para um longa animado visando o mercado americano. Certamente (isto é, não para um público de televisão) mas se devidamente trabalhado pode potencialmente apelar às classes de jovens americanos e em muito ultrapassar o apelo do *Wizards*, de Bakshi. As imagens em *Rowlf* podem parecer estranhas e grotescas para a audiência japonesa, mas massageando-as e tornando-as melhor digeríveis, eu acredito que o filme pode

⁹¹ Movimento de quadrinhos contraposto ao *mainstream comics*. Voltado para o público adulto, apresentava novos padrões de traço bem como narrativas muitas vezes abarcando questões sexuais ou violentas, por exemplo.

⁹² Lembrando por Miyazaki como um dos quadrinistas a publicas na revista *Heavy Metal*, e como também um profissional da animação que se dedicava a um *comix*.

Naturalmente, um projeto para aquisição de direitos, como o projeto para o início de qualquer produção, deve apresentar os fatores atrativos da viabilidade do mesmo: se há público garantido, facilidades de produção, diferencial e fatores de risco e segurança no cenário de produções que estejam em concorrência por um mesmo segmento de público. Antes da febre global do *anime*, a preocupação com a aproximação com o mercado norte-americano se apresentava então como um atrativo maior – considerando que mesmo o público japonês parece vir em um segundo momento de suas considerações.

O projeto não avançou o suficiente para que pudéssemos contar com maiores estudos de como Miyazaki projetava esse amortecimento da imagem para adequar o trabalho de Corben ao público japonês. Alguns esboços, porém, foram apresentados como proposta de adaptação a esse público e constam em livros de arte de *Nausicaä* – já que essas artes apresentam cenários semelhantes aos vales que Miyazaki utilizaria em seu *manga* e o projeto acaba sendo tratado como uma espécie de aquecimento para a produção de *Nausicaä do Vale dos Ventos*.

Na figura 12, vemos um dos esboços de Miyazaki para uma adaptação japonesa da série *underground* de Corben. Ainda se trata de um desenho mais realista (em termos fundamentalmente da proporção e princípios anatômicos aplicados) do que muitas vezes constitui o que se reconhece por estilo de *manga*, mas certamente amenizado frente ao estilo original da obra. O desenho mais anatomicamente realista é uma característica em todas as obras seguintes de Miyazaki – também de Takahata em um primeiro momento, mas o diretor se afasta mais e mais do realismo ao longo de sua carreira.

⁹³ “I think that *Rowlf* would be ideal for a theatrical feature film targeting the American Market. It definitely (i.e., not for a TV audience) but if handled properly it could potentially appeal to all classes of Young Americans and far surpass the appeal of Bakshi’s *Wizards*. The images in *Rowlf* may seem unfamiliar and grotesque to Japanese audiences, but by massaging them and making them more digestible, I believe the film could also attract Japanese audiences”. (MIYAZAKI, 2009, p. 249).

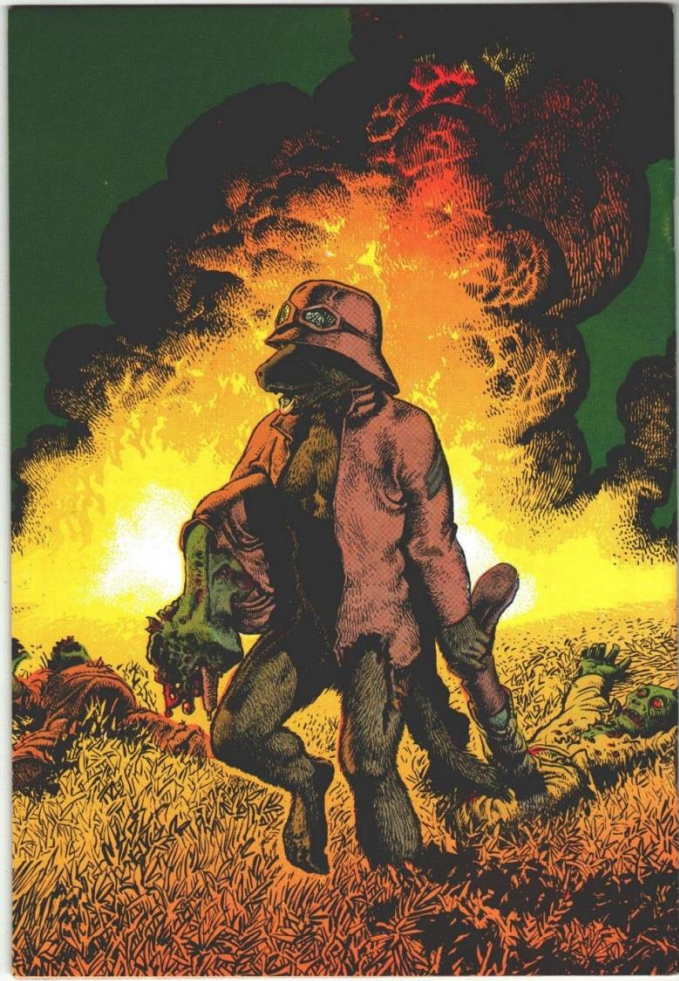


Figura 12: Página colorida da *comix Rowlf*. Fonte: <https://www.heavymetal.com/news/corben-miyazaki-rowlf/>



Figura 13: Esboço em projeto inicial de *Rowlf*. Fonte: ART of Nausicaä, 2019, p. 16.

As intenções anteriores de Miyazaki, tão raramente discutidas, desafiam a própria ideia de um projeto claro que teria dado início a *Nausicaä do Vale dos Ventos* e ao próprio Studio Ghibli. Particularmente, oculta o encontro que a essa altura se deu entre Miyazaki e o então editor da Revista *Animage*, Toshio Suzuki – figura absolutamente fundamental na estratégia de marketing e que inclusive parece ter tornado possível que o estúdio fosse adiante⁹⁴. É difícil buscar definir quais poderiam ser os pontos exatos de influência de Suzuki na obra de Miyazaki após esse momento, mas é possível trabalhar o modo como, a partir de *Nausicaä*, suas animações passaram a cumprir determinadas características e, principalmente, ser apresentadas dentro de um certo discurso – dentre os quais destaco o forte senso ecológico, a busca por uma tradição (tanto do representado quanto dos meios) e a presença de fortes personagens femininas.

Com ambos projetos rejeitados, Miyazaki foi abordado por Suzuki em 1981, com uma solução possível: com uma série *manga* de algum sucesso, seria mais fácil propor para um estúdio de animação uma adaptação. De outro lado, a equipe editorial tinha por certo que ter

⁹⁴ Trato mais especificamente de Suzuki no terceiro capítulo deste trabalho.

um *manga* assinado por Miyazaki sendo publicado na revista faria bem à tiragem (Animage Editorial Division, 1984, p. 179)⁹⁵. A produção foi, porém, bastante conturbada.

Já de início, Miyazaki fez três exigências para que o acordo fosse fechado: a série poderia ser interrompida a qualquer momento, caso ele iniciasse alguma colaboração em animação; ele teria total liberdade criativa, mas a editora poderia cancelar a série se não fosse popular; Miyazaki não desenharia tendo por objetivo fim o desenvolvimento de uma animação, de modo que não adotaria um estilo que de forma garantida se adaptasse bem para o caso de desenvolvimento de uma animação, tendo liberdade criativa para experimentar.

O primeiro ponto demonstra não ser o desenvolvimento do *manga* uma prioridade, seja por motivo financeiro, seja por opção criativa. Miyazaki continuaria trabalhando com animação como vinha fazendo (e, de fato, viria a interromper diversas vezes a série para se dedicar a seus longas). O segundo ponto, junto com o terceiro, indica, para além da liberdade criativa do autor, o desejo de projetar uma animação aos moldes do que antes tentava, sem se restringir a cumprir noções básicas para o que se pretendia tornar animação – o desenvolvimento técnico da animação de *Nausicaä do Vale dos Ventos* guarda em muito a estética do *manga* original, abrindo mão porém de técnicas mais conservadoras de animação, sem adotar características-chave da animação de *anime*.

É difícil estabelecer qual foi o real interesse de Miyazaki quanto à produção do *manga* de Nausicaä, ao menos em seu primeiro momento. Todavia, conforme o exposto, é possível afirmar que, com a dificuldade de realizar uma animação – inclusive nos moldes que inicialmente desejara – fazia sentido, dentro da indústria do *anime*, que empreendesse um *manga*. Inclusive, a equipe da revista Animage e o próprio Suzuki indicaram tanto a preferência de Miyazaki por seus projetos de animação – a publicação de *Nausicaä* quase foi cancelada em uma vez em que Miyazaki foi chamado para a produção de um longa (Animage Editorial division, 1984, p. 180) – quanto a dificuldades para manter o nível de produção, inclusive abrindo mão do nanquim, como forma de acelerar o trabalho, algo bastante incomum na indústria (Animage Editorial division, 1984, p. 181)).

Uma série de decisões mercadológicas parecem ter influenciado pontos da obra que Miyazaki viria a apresentar. A proposta de que apresentasse uma estória com uma personagem feminina não somente surfava no início da revolução *shoujo*, como também seria um fator a diferenciar o projeto. A narrativa adulta (particularmente no *manga*) vai ao encontro dos

⁹⁵ Ainda que não fosse conhecido no meio do *manga*, propriamente, conforme indicado no Apêndice H e situado em sua trajetória na Toei, Miyazaki gozava de forte nome no pequeno grupo que vinha nos anos 1970 realizando adaptações de literatura clássica, como *Heidi*, que garantiram certa visibilidade ao grupo.

gêneros *seinen* e *jousei*, anteriormente citados. O estilo diferenciado do *manga* trazia simultaneamente dificuldade para que fosse adaptado para as telas (ao menos na estética do *anime*) e a oportunidade de criar algo diferente para que pudesse ser adaptado. Neste sentido, a inventividade para criar efeitos na película de *Nausicaä do Vale dos Ventos* é notável: desde o uso de programas de computador na sobreposição de imagens para criar o efeito de brilho nas florestas contaminadas, até métodos manuais onde o andar dos *Ohmu* é filmado enquanto um animador puxa diferentes partes do desenho presos por trilhos, gerando portanto um movimento mecânico filmado sobre o cenário (ART OF NAUSICAÄ, 2019, pp. 150-176).

Duas outras questões-chave na visão que se faz de Miyazaki podem ainda ser problematizadas: um suposto feminismo de sua parte⁹⁶ e a militância ambiental. Que ambas características tenham sido desenvolvidas ao longo de sua carreira parece claro, e mesmo *Nausicaä* é recorrentemente lembrada dentro desta visão⁹⁷. A questão feminista parece distante da primeira resistência de Miyazaki a buscar uma personagem feminina e mesmo de afirmações suas, em entrevistas, a respeito dessa questão. Em entrevista, ele chegou a justificar o uso de uma personagem feminina com base no fato de que, para uma mulher fazer uso de uma arma, a situação seria muito mais séria (e chamaria muito mais ao estranhamento do leitor) do que no caso de um personagem masculino. Também chega a discutir o físico de sua personagem (mais especificamente o tamanho dos seios de *Nausicaä*) como feito deliberadamente para evocar uma figura maternal, dando sentido ao seu senso de cuidado e justificando seu posicionamento em uma guerra apesar, precisamente, de seu sexo.

Também no que tange ao protecionismo ambiental em *Nausicaä do Vale dos Ventos*, uma questão cultural é posta quando se toma a aproximação de Miyazaki ao animismo xintoísta: o respeito à natureza não deriva exatamente de um senso ecológico, mas da visão de que esta é a própria morada dos deuses (*kami*) na tradição xintoísta. Podemos ainda encontrar posicionamentos bastante pragmáticos de Miyazaki. Em 1995, ao discutir a criação de narrativas, Miyazaki advogava fortemente por um modelo narrativo de jornada do herói⁹⁸, pautado pela superação de problemas em uma jornada de transformação do personagem. Afirmando que

⁹⁶ Parte significativa dos trabalhos acadêmicos ou mesmo matérias que tratem da obra de Miyazaki se direcionam fortemente à presença de figuras femininas independentes e no protagonismo da ação.

⁹⁷ Ver, por exemplo, <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2016/10/hayao-miyazaki-and-the-art-of-being-a-woman/503978/>

⁹⁸ Clássica estrutura de arcos dramático em uma narrativa, popularizado a partir dos estudos de Joseph Campbell acerca da estrutura em comum das narrativas mitológicas. O modelo de jornada do herói é extremamente comum na produção de roteiros e manuais para criação de narrativas.

Até certo ponto no tempo, quando se criava um drama, tudo o que você tinha que fazer era representar o relacionamento entre as pessoas. Isso foi verdade até reletivamente recentemente. Mesmo até cerca de 1960, eu diria. Mas agora você não pode fazer um filme apenas focando em relacionamentos humanos. Em outras palavras, até certo ponto, o mundo, conforme o concebíamos, era infinito, ou como dizem as pessoas, tinha infinito potencial. Posto de forma simples, acreditávamos que se os relacionamentos humanos fossem corretamente trabalhados, e se coisas como a distribuição de riquezas e dos meios de produção fossem propriamente resolvidas, tudo ficaria melhor. Todo mundo ficaria melhor e todos nos daríamos melhor. (MIYAZAKI, 2009, p. 107, tradução própria).⁹⁹

Miyazaki faz referência então mais a questões econômicas, em um Japão que se abre e mesmo em um mundo agora globalizado. A busca é, uma vez mais, pelo espaço em um novo mundo. Pelo espaço de harmonia.

Pode-se pensar que se esse fosse o caso, deveríamos fazer um filme proclamando a importância da natureza ou da fotossíntese, mas isso, francamente, escaparia como um balão de ar. Ainda assim, somos nós que temos que desvendar como viver nesse mundo.

(...)

Quando pensamos sobre o futuro e nos sentimos tontos por todos os impressionantes problemas que enfrentamos, estamos ao mesmo tempo ainda criando dramas sobre temas eternos como a natureza das famílias ou o significado da humanidade. Essas duas tendências podem parecer não correlacionadas ou esquizoides, mas me parece que um dos problemas para todos nós – e não só na indústria de filmes, mas no Japão e mesmo no planeta inteiro – é de alguma forma criar filmes que de enderesses a ambas as tendências e de forma integrada.

Por exemplo, faz total sentido para mim que filmes da China e da Coreia estão indo bem agora. Filmes japoneses também estavam indo bem, até certo ponto. E talvez seja porque nós realmente acreditávamos que a pobreza era nosso maior problema.

(...) então a maior parte dos produtores de filmes hoje perdeu um de seus tradicionais inimigos virtuais – a pobreza. E parece, para mim ao menos, que ainda não descobrimos um bom substituto. E apenas concentrando de alguma forma em ecologia não vai resolver a questão. (MIYAZAKI, 2009, p. 108, tradução própria).¹⁰⁰

⁹⁹ “Up to a certain point in time, when creating a drama, all you had to do was to depict the relationship between people. This was true until relatively recently. Even up until around 1960, I would say. But now you can’t make a film just focusing on human relationships. In other words, up until a certain point, the world as we thought of it was infinite, or as people often say, it had infinite, untapped potential. Put simply, we believe that if human relationships were handled properly, and if things like the distribution of wealth and the means of production were properly taken care of, everything would get better. Everyone would be better off and we would all get along better”. (MIYAZAKI, 2009, p. 107).

¹⁰⁰ “One might think that if this were the case, we should make a film proclaiming the importance of nature or photosynthesis, but that, frankly, would go over like a lead balloon. Still, we are the ones who have to figure out how to live in our world.(...)”

(...) when we are thinking about the future and feeling dizzy from all the overwhelming problems we face, we are at the same time still creating dramas about such eternal themes as the natures of families or the meaning of

Este posicionamento de Miyazaki não somente ilumina melhor a visão ecológica em torno de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, como também apresenta uma possível justificativa para algumas divergências entre seu *manga* e sua adaptação para os cinemas. Diversas escolhas tomadas na produção de *Nausicaä* apresentam fundamentos bastante pragmáticos focados em público e na valorização da trama dentro de um modelo narrativo.

Ao longo da produção do longa de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, a série *manga* estava em seu segundo arco na revista *Animage*. O foco da narrativa se mantinha no cenário de guerra e no conflito das personagens. Consideravelmente legada a um segundo plano, qualquer questão ecológica estava eclipsada pelo conflito moral da personagem central, que, na eminência de uma guerra e pela revolta com o descaso de outras nações, tem como drama fundamental ao longo do primeiro arco assumir uma posição de líder de uma nação menor na guerra (dobrando-se ao posicionamento controverso de aliados poderosos) e uma incontrolável raiva dentro de si.

Nesse sentido, o desejo de violência de *Nausicaä* é um ponto central deste arco, produzindo a marcante cena onde, em desacordo com um grupo militar arrogante (ainda que de aliados), duela e executa um dos guardas. Essa cena não consta na animação e todo o conflito interno de *Nausicaä* é praticamente apagado, na medida que passa a apresentar um senso ético superior e uma conexão supranatural com as criaturas e as plantas – não há conflito de ação em *Nausicaä* na medida em que esta surge como escolhida. Se a narrativa do *manga* se torna induzida pela via do personagem, nas difíceis escolhas e testes de caráter que *Nausicaä* tem de enfrentar, a animação apresenta uma personagem muito mais reativa ao mundo a sua volta, sem de fato dirigir a trama¹⁰¹.

De outro lado, cenas são também acrescentadas na animação, de modo que não faziam parte do primeiro arco lançado e nem do segundo que estava sendo lançado durante a produção. A profecia que anuncia *Nausicaä* como uma provável redentora da humanidade, capaz dessa conexão com as criaturas e com a natureza hostil que se ergue na realidade de *Nausicaä do Vale*

humanity. These two trends may seem unrelated and schizoid, but it seems to me that one of the issues for all of us – and not just in the film industry, but in Japan and even in the entire planet – is to somehow create films that address both trends in an integrated fashion.

For example, it makes total sense to me that films from China and Korea are doing well now. Japanese films were doing well, too, at one point. And perhaps it was because we really believed that poverty was our biggest problem. (...) So most filmmakers today have lost one of their traditional, virtual enemies – poverty. And it seems to me, at least, that we haven't yet come up with a good replacement. And just concentrating on ecology somehow won't do the trick". (MIYAZAKI, 2009, p. 108).

¹⁰¹ Esse debate é relativamente comum ao se tratar da construção de modelos narrativos para produção de roteiros. A distinção clássica está entre narrativas guiadas pelo personagem (*character driven*) e narrativas guiadas pelo próprio universo apresentado (*world driven*).

dos Ventos, é apresentada no início da animação. No *manga*, porém, isso somente acontece ao final do segundo arco, publicado já dois meses após o início do trabalho na animação. Nausicaã segue na animação para repetidos exemplos de seu vínculo inexplicável com as criaturas, enquanto essa questão somente se desenvolve profundamente no *manga* nos arcos publicados após o lançamento da animação.

Se comparado ao *anime*, o *manga* de Nausicaã apresenta o drama mais comum às narrativas do meio, como exemplificado acima no caso de *Astro Boy*. Nausicaã possui um chamado maior, por sua condição de proximidade das criaturas (e, posteriormente, por não ser afetada pelas zonas infectadas), e tem de lidar com uma força dentro de si que a direciona ao combate, movida também pelo ódio das criaturas. O pequeno e relativamente pacífico Vale dos Ventos está representando na pureza de Nausicaã (capaz mesmo de acalmar e compreender criaturas), mas também em sua habilidade e poder explosivo, capaz de matar.

De maneira drasticamente diferente do final do filme, o final da saga de Nausicaã se dá com a percepção de que não haveria redenção. Tanto as zonas contaminadas e as criaturas infectadas que agora assombravam a humanidade, mas também os Deuses da Guerra, armas ancestrais das civilizações super industrializadas, constituíam todos eles produtos humanos. A humanidade, capaz de destruir as armas em nome da paz (ou, mais claramente no *manga*, de utilizá-las em favor de um bem maior), é a mesma humanidade responsável pela destruição do ecossistema anterior. O potencial de paz da própria Nausicaã é incapaz de negar e coexiste com seu potencial para a guerra.

Apesar de uma forte subversão do meio quando se trata do *manga* de Nausicaã, mesmo em termos narrativos, não se pode dizer o mesmo do longa. Escolhas bastante pragmáticas nortearam uma primeira adaptação da história e da personagem para o cinema, contribuindo significativamente para seu sucesso de público (ao atrair diferentes faixas etárias). Mais do que somente informar a respeito do comprometimento de Miyazaki com tal subversão, isso indica também a diferente possibilidade para tal que existe nos diferentes meios – tendo em vista a própria experiência anterior da dupla Miyazaki e Takahata com *Horus*¹⁰².

¹⁰² Filme idealizado e dirigido por Takahata em 1968. Traduzido como *Little Norse Prince*, o filme foi um projeto que fugia do projeto de público da Toei e gerou desconforto com a presença de Takahata no estúdio.

3 – UMA OBRA ENTRE DOIS MUNDOS

“Somente porque algo é legível, isso não quer dizer que comunica; pode ser que esteja comunicando a coisa errada. Alguns títulos tradicionais de livros, enciclopédias ou muitos livros que os jovens jamais apanhariam numa prateleira, poder-se-ia torná-los mais atraentes. Enviar a mensagem errada ou não enviar uma mensagem suficientemente forte é, no mais das vezes, um problema das publicações. Você pode ser legível, mas que emoção está contida na mensagem?”.

(David Carson)

No presente capítulo, apresento a circulação inicial de *Nausicaä do Vale dos Ventos* pela via da análise peritextual, ou seja, pelos elementos pré textuais e que dão uma obra a receber. Apresento inicialmente a revista em que a obra foi originalmente publicada, trabalhado seu formato e seu apelo de público, bem como detalho a estrutura do estúdio que se forma a partir do sucesso da animação de *Nausicaä* e as obras produzidas em seus diferentes núcleos. Dessa forma, é possível traçar um panorama da marca que o grupo construía para si em diferentes produções e como a própria representação de *Nausicaä* acompanhou essas adequações e apelou para questões bastante caras ao estúdio uma vez que este começa a se consolidar. Apresento também o problema fundamental no caso da internacionalização da animação: a radical diferença entre o longa original e a versão adaptada pela distribuidora norte-americana – um ponto de partida para o modo como o grande público foi apresentado à proposta nos dois lugares.

Primeiramente, enfocando as edições impressas, busco demonstrar a evolução na representação da personagem nas capas, notoriamente na demonstração da própria técnica utilizada por Miyazaki. Conforme avançam os arcos narrativos (correspondentes a temporadas de publicação que se reúnem depois em volumes encadernados) e o grupo se consolida dentro de determinados parâmetros de animação, o próprio modo como a revista se volta para a publicação de *Nausicaä* se altera – algo particularmente claro no último volume analisado da revista. Também ao buscar detalhes da editoração, de sua qualidade e formato, é possível inferir público pretendidos pela publicação - o que, como posto anteriormente, não coincide perfeitamente com o que se pretende no longa de animação.

Em um segundo momento, busco as edições impressas nos Estados Unidos, focando-me na primeira e mais longa publicação da série em território americano. Com uma diferente

divisão dos arcos, a série não deixou de sofrer consideráveis transformações de editoração a cada arco. Através de uma análise técnica das imagens escolhidas – questão particularmente delicada, na medida em que a versão americana foi dividida em muito mais volumes e ainda teve de fazer uso de artes originais para as capas de suas publicações – ainda é possível indicar tendências de adaptação na representação da personagem e do público esperado, inclusive em outras edições que são paralelamente lançadas durante a explosão de popularidade do *manga*. O fundamental está em que *Nausicaä* não é, em primeiro momento, percebido enquanto *manga*. Uma contextualização do chamado *manga boom* e do projeto apelidado de *cool Japan* permite identificar outra percepção de Miyazaki e mesmo de *Nausicaä do Vale dos ventos* (particularmente na importante referência de Schodt) a partir do final dos anos 90 e, principalmente, na virada do século.

Ao final do segmento, concluo o presente trabalho retomando vários dos pontos tratados no problema fundamental que se apresenta internacionalmente na virada do século coma a percepção da expansão da cultura japonesa particularmente entre as comunidades jovens. Confronto também, ainda que parcialmente, a concepção de Brienza de que, a internacionalização do *manga* tornara-o, em todos os lugares, mais americano (parte do processo de transedição que estabelece a partir da noção de domesticação em Bourdieu (BRIENZA, 2016). Procuo fazer essa discussão por meio da análise das críticas produzidas também recentemente a um suposto vicio do conceito de *soft power* e à percepção de um debate anterior acerca de uma cultura cosmopolita desenvolvida particularmente em Tóquio, que há tempo debate a tensão entre permanência de tradições e de uma modernização rumo ao Oeste.

3.1 - A REVISTA ANIMAGE

Em fevereiro de 1982, chegava às bancas, postos de conveniência e livrarias japonesas o início da série *Nausicaä do Vale dos Ventos*, de Hayao Miyazaki. Como é de praxe na indústria de *manga* do Japão¹⁰³, a publicação é primeiro apresentada aos leitores na forma de capítulos de revistas, volumes (que podem ultrapassar as mil páginas em determinadas editoras) que reúnem capítulos de obras de autores variados. Uma vez que a obra seja aprovada pelo grande

¹⁰³O conceito de *manga* foi utilizado no Ocidente, em um primeiro momento, de modo a englobar também os chamados *Manhwa* (narrativas gráficas coreanas) e *Manhua* (narrativas gráficas de origem chinesa). Alguns trabalhos já foram escritos com a proposta de investigar a origem comum dessas formas ou mesmo a influência que a popularização em nível global do *manga* teria exercido para a formação de uma indústria nessas outras localidades.

público, é também de praxe que seja reeditada em volumes encadernados individuais – que podem passar por pequenas alterações para sua reedição, mas não necessariamente.

Nausicaä do Vale dos Ventos foi inicialmente publicada na revista *Animage* (アニメーション), uma *magazine* (マガジン) da editora Tokuma Shoten voltada para a apresentação de novos trabalhos e divulgação das produções e atores (principalmente dubladores) das animações produzidas pela mesma companhia. A revista rapidamente alcançou o espaço de uma das principais revistas no estilo – apesar de não ser a primeira a ser lançada exclusivamente com esse propósito, em 1978, a revista se baseou na experiência positiva da revista *OUT* (1977-95) (CLEMENTS, 2013, p. 11). Desde o primeiro exemplar, é possível encontrar matérias, especiais e entrevistas relativamente frequentes em torno dos trabalhos de Takahata e Miyazaki, a tal ponto que Hu (2013b, p. 69) identifica na revista um “patrono da arte” desenvolvida pela dupla – algo que, acredito, parece estar pautado nas coligações entre as empresas de animação vinculadas direta ou indiretamente à própria revista (mesmo *Conan*, em seu início, teve espaço privilegiado em números da revista).

Ao não se apresentar exatamente como um semanário e buscar produzir um conteúdo diferenciado, com múltiplos encartes em várias de suas edições, com páginas coloridas, e volumes que variam entre 170 e 190 páginas, a *Animage* proporcionava um espaço diferenciado para a promoção de novos conteúdos no quesito *manga* – o próprio Miyazaki não era um iniciante ou um assistente de *mangaka*¹⁰⁴ iniciando carreira, pois possuía trajetória na TOEI e já havia dirigido sua própria série de televisão¹⁰⁵. Uma mostra disso é que as edições da revista eram de valor razoavelmente mais elevado do que fora o *manga* em suas edições subsequentes de encadernação individual¹⁰⁶. Fora isso, o uso de caracteres *katakana* e de algo sempre em inglês em suas capas (bem como o bordão em sua lombada “*For Animation Fan*”), indica também a busca pelo interesse do público jovem das metrópoles japonesas (quicá também certa inadequação com a língua estrangeira) que, nesse período, devoravam ávidos tudo aquilo que se apresentava como vindo de fora e, em particular dos Estados Unidos, (HANE, 2013, pp. 181-5). Anos mais tarde, o título da revista passaria definitivamente para o alfabeto românico.

¹⁰⁴É absolutamente comum que um mestre *mangaka* (responsável pela elaboração da arte e da narrativa de sua obra), mesmo pelos prazos apertados da indústria japonesa, tenha artistas menos reconhecidos ou iniciantes em suas carreiras a ajudá-lo. Como regra geral, ficam esses artistas encarregados de completarem o trabalho do traço do *mangaka*, não fornecendo, portanto, qualquer alteração de forma, mas sim acabamentos de fundo, hachuras, *preenchimento* de quadros, etc.

¹⁰⁵Tendo participado como ajudante em outras produções em meados da década de 70, Miyazaki é responsável pela série *Conan*, o garoto do futuro – também uma narrativa de um futuro pós-apocalíptico, de maneira relativamente flexível baseado na obra *The Incredible Tide*, do autor norte-americano Alexander Key.

¹⁰⁶ Enquanto a revista era tabelada em 590 ienes, as primeiras impressões do *manga* foram tabeladas em 430 ienes – uma diferença aproximada de 27%.

Em seu extenso trabalho de historiografia do meio, Jonathan Clements (2013) argumenta como revistas como *OUT*, *Animage* e *Newtype*, as três grandes no gênero, cumpriram o papel fundamental de organização e manutenção de dados. Destaca ainda como particularmente *Animage* e *Newtype* (1985-) foram responsáveis por divulgar, em seus números, extenso material estatístico do meio, pequenas notas bibliográficas e textos e matérias especiais que forneciam curtos textos historiográficos (CLEMENTS, 2013, p. 11). Originalmente frutos de uma subcultura, as revistas forneciam espaço corrente para colunistas que quisessem se dedicar à animação. Assim como diversas outras revistas que surgiriam ao longo da década, a revista *Animage* servia a uma dupla função: “*Appealing to general reader with their glossy full-color spread, but consistently filling their cheaper monochrome sections with interwies and hard data*” (CLEMENTS, 2013, p 11).

Fosse partindo de material atual, lembrando clássicos ou trazendo uma biografia de temas ou artistas selecionados, a *Animage* foi uma das responsáveis pela formação de um sólido banco de dados. Com isso, possibilitou mesmo algumas encadernações que reúnem entrevistas de artistas e produções específicas ou dados de segmentos da imprensa – de fato, ao trabalho dessas revistas se deve muito do que hoje se compilam em dicionários, pesquisas e livros acadêmicos que se debruçam sobre o meio.



Figura 14: Edição de fevereiro de 1982 da revista *Animage*. Como se pode identificar na capa, começou a serialização de *Nausicaa* e o foco do mês é já a última produção de Takahata, *Goushu*. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.

No primeiro volume, o início da série *Nausicaä do Vale dos Ventos* é anunciado, mas não figura na capa. De fato, vários dos capítulos foram publicados sem que ganhassem propriamente uma capa, uma vez que os capítulos também não são apresentados por capas dentro da revista. Ao longo dos anos em que o *manga* foi publicado pela Animage, a arte de *Nausicaä* chegou à capa exatas nove vezes¹⁰⁷. Nota-se, com o passar do tempo, que a capa da revista passa a ter a animação (e, em muitos casos, propaganda de suas próprias produções) como foco fundamental¹⁰⁸. Dessas capas, somente três coincidem com as capas utilizadas para as publicações norte-americanas – nenhuma coincide com as capas das encadernações japonesas.

Antes do fim das publicações do primeiro arco do trabalho, de Miyazaki, em 1983, Miyazaki foi convidado para produzir uma animação de sua obra. O longa de título homônimo, 112min, foi no ano de 1984 uma das maiores bilheterias do Japão (CAVALLARO, 2006, p. 40), com um estrondoso sucesso a que se faz referência numérica ainda atualmente. A edição de fevereiro da *Animage* traz em seu título: “84 é o ano de *Nausicaä*” (84' ナウシカの年です), pelo anúncio do longa de animação que chegava às salas japonesas no início daquele ano e ao final do mesmo chegaria aos Estados Unidos. E foi o único ano em que a imagem de *Nausicaä* foi por três vezes capa da revista. Até o lançamento do filme, oito capítulos da série haviam sido publicados e encadernados sob a mesma capa (o filme toma por base somente os primeiros seis capítulos) – essa mesma ilustração foi também utilizada para o primeiro volume da edição americana.

Antes de abarcar questões específicas da publicação norte-americana, faz-se necessária uma compreensão da condição geral na qual tal publicação chegou aos EUA. Refiro-me fundamentalmente ao que seja o epitexto da obra em questão – todo um universo externo à própria obra, ao próprio apoio direto do texto, mas que possui também função potencial de condicionar a leitura, tal como entrevistas e críticas publicadas em jornais e revistas especializadas.

3.2 - O LONGA DE ANIMAÇÃO

¹⁰⁷Cronologicamente, data-se: julho de 1982; novembro de 1983; fevereiro, abril e agosto de 1984; dezembro de 1986; abril de 1990; março de 1993; março de 1994.

¹⁰⁸Em todos os anos analisados, um único ano com uma animação não japonesa.

A animação é lançada no Japão com 112min de duração e com cartaz oficial de divulgação a trazer uma ilustração que já havia sido veiculada (parcialmente) como capa da revista *Animage* em novembro de 83. A crítica exaltou a narrativa de consciência antibelicista bem como o caráter ecológico da narrativa – o que justificou que o filme estreasse com recomendação do WWF. Meses mais tarde, com os direitos de exibição então adquiridos pela New World Pictures, a animação foi cortada em cerca de 28 minutos, falas foram alteradas no processo de dublagem e legendagem e o cartaz de divulgação foi absolutamente redesenhado, abrindo-se mão praticamente da totalidade da arte de Miyazaki.

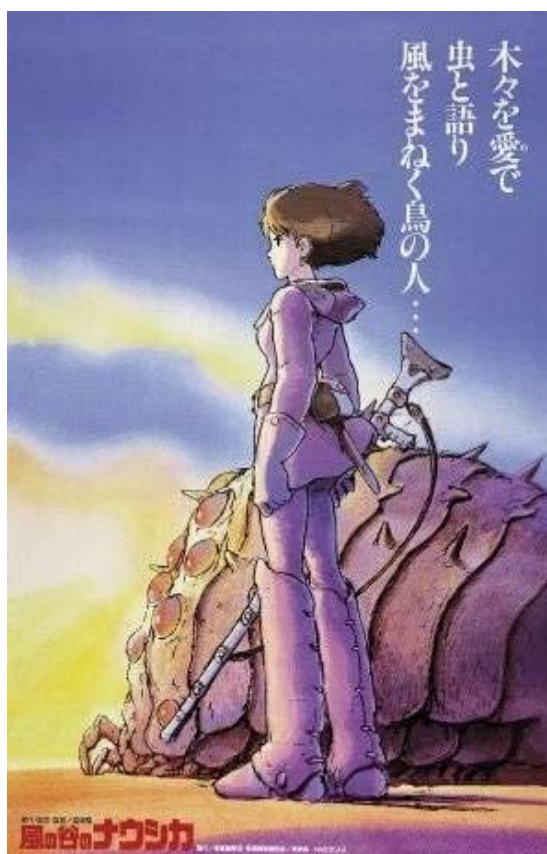


Figura 15: Pôster japonês de divulgação do longa de animação de 1984. Imagem de capa oficial dos DVD's e Blu-Ray's. Fonte: ART of Nausicaä, 2019.

木々を愛で中を語り風な未ねく島の人 (*kigi wo mede chuu wo katari fuuna hitsuji neku shima no hito*): Uma pessoa que ama as árvores; pode conversar com os insetos; e usa do

vento como um pássaro), escrito na forma de um poema, seria referência ao conto *mushi mezuru hime gime*, “a jovem princesa que ama insetos” – um conto tradicional da literatura japonesa datado entre os séculos XII e XIII). O modo de escrita reproduz a estética de um poema tradicional e não apresenta uma leitura tão simples quanto em outros de seus filmes.

O pôster original¹⁰⁹ traz a personagem principal ao lado de um *Ohmu*, criatura fantástica da narrativa e que representa certa força da natureza. Ambos direcionados para o mesmo lado – no caso, para a esquerda e em harmonia com os ângulos de sombra, nuvens, da criatura. Uma composição voltada para um público de leitura na métrica oriental (da direita para a esquerda). A frase do pôster está escrita nos moldes de um poema tradicional, algo que surge como opção, seja estética ou ideológica, uma vez que desde a ocupação norte-americana a impressão de livros japoneses também já era feita em organização de parágrafos, linhas horizontais e da esquerda para a direita (HANE. 2013, p. 184). A paleta de cores se dá pela tríade amarelo-azul-anil róseo, cores que se abrem para suas gradações mais quentes (o amarelo mais saturado no canto inferior esquerdo), auxiliando essa mesma movimentação do olhar e a abrir um horizonte amplo e vazio. Cores mais frias e menos saturadas, com muitas marcas de textura, trazendo então a maior impressão de um trabalho artesanal.

¹⁰⁹Naturalmente, não há somente um pôster de divulgação em uma produção. Por ocasião deste trabalho, quatro pôsteres originais japoneses foram levantados, sendo que a escolha por este pôster como principal se deu na confluência de três levantamentos: a imagem de divulgação no estúdio e no museu do Studio; a escolha de imagem padrão para a distribuição de DVDs e Blu-rays; e o levantamento em sites especializados de colecionadores da procura, dos valores e da disponibilidade de todos os pôsteres.



Figura 16: Arte de divulgação da versão recortada para exibição nos Estados Unidos. Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt0087544/mediaviewer/rm3334763264>

A versão redesenhada saiu com o título *Os Guerreiros do Vento* e trouxe ainda os dizeres: “A mais fantástica aventura em um mundo 1000 anos no futuro! Heróis, demônios, conquistadores, criaturas... E um bando de jovens guerreiros nas asas de seu maior desafio! (título)... o futuro nunca foi tão excitante!”.

Com uma estética que em muito faz lembrar a desenvolvida em *Star Wars* – que fora de fato uma influência para a obra original, mas na qual não havia os personagens aqui representados –, a provável primeira coisa que se nota em comparação é que enquanto a versão japonesa direciona o olhar rumo a um espaço que se abre, *Os Guerreiros do Vento* fecha suas linhas no que só pode ser um protagonista principal. O segundo ponto é o quase desaparecimento da figura feminina, que sai do primeiro plano para uma representação periférica e em um figurino bastante genérico na TV norte-americana, mas absolutamente desconexo da realidade apresentada em sua versão original. Também o padrão de cores passou a por forte alteração: a paleta se deslocou da tríade apresentada acima para uma paleta de complementaridade de tons de vermelho e amarelo alaranjado – em seu todo cores mais quentes. A impressão se aproxima de algo mais chapado, não gerando realmente vínculos com uma

impressão texturizada de aparência manual.

Essa rápida leitura dos pôsteres¹¹⁰ nos serve para pensar como o filme apresentou, nos dois contextos, uma proposta específica. No caso norte-americano isso se torna mais significativo por ter sido o primeiro contato. Entende-se que, ainda que a publicação do *manga*, que somente se daria mais de três anos após a primeira exibição do filme (em 1988), tenha ocorrido sob o título original da série (*Nausicaä of the Valley of the Wind*), a proposta para o filme pôde se apresentar como uma chave inicial de leitura. Uma mudança de leitura representaria então uma mudança entre a indústria das próprias linguagens (do longa de animação para o quadrinho épico). Uma outra possibilidade está em identificar o início da mudança que se observa entre a atenção que tanto as editoras como as exibidoras e distribuidoras passaram a dar para os produtos japoneses nessa virada do fim dos anos 80 e principalmente no início dos 90, como bem discutiu Davis (2016). Ser japonês é também parecer japonês aos olhos da clientela

3.3 – CIRCULAÇÃO NO JAPÃO

3.3.1 – O STUDIO GHIBLI – INÍCIO E ORGANIZAÇÃO NOS ANOS DE *NAUSICAA*

Nausicaä do vale dos Ventos é a obra marco de virada para a formação do renomado Studio Ghibli. Incluída como primeira obra do grupo em parte das matérias, publicações ou mesmo boxes de colecionadores de obras do grupo, *Nausicaä* marcou pela primeira vez a união simultânea de Miyazaki, Takahata e Suzuki. Seu gigantesco sucesso no *box office* garantiu os recursos para que o grupo se formasse – ainda que, em um primeiro momento, se formasse como um departamento, organizado com sua própria agenda de produção, mas ainda um departamento, da TOEI. Após a produção do longa, parte significativa da Topcraft¹¹¹ deixaria a produtora para ingressar no novo Studio que se formava, enquanto outra parte ingressaria na

¹¹⁰Novamente, trato aqui da leitura do pôster original e sua adaptação aos Estados Unidos, por uma questão de recorte necessário a essa primeira aproximação. Essa mesma adaptação norte americana fora veiculada na Alemanha (com alteração nas frases) e outras adaptações impressionantes foram feitas algum tempo depois na França e na Itália. Tendo sido a distribuição via Estados Unidos o ponto de partida, com a adaptação e o recorte, mantenho o foco no mesmo.

¹¹¹Estúdio importante de animação, responsável pela coprodução de diversas animações populares ao longo da década de 70 e início da década de 80, como *Lupin III* e *Sherlock Hound*, bem como subcontratado no cenário internacional da animação, para produções como *The Hobbit*, de 1977. O grupo abre falência em 1985, após saída de parte significativa de seus funcionários – em parte para o recém fundado Studio Ghibli, viável a partir do último e maior sucesso da Topcraft, *Nausicaä do Vale dos Ventos*.

Buena Vista Pictures – logo vinculada aos Estúdios Disney e feita principal braço do grupo na região (ADACHI, 2012, p. 105).

Ao que parece, antes que o grupo se organizasse em um acordo (mais especificamente em abril de 1984, um mês após as exibições de *Nausicaä do Vale dos Ventos*), Miyazaki abriu um pequeno escritório no interior de Tóquio com o nome de *Nibariki* – expressão para “dois cavalos de potência”, apelido popular de um modelo de carro (Citroen 2CV), para o qual dedicaria pequenos textos em colunas e um curto ensaio visual em que propôs semelhanças de design no desenvolvimento de veículos particulares e aeronaves. Não muito depois, no ano seguinte, seu escritório seria incorporado como ateliê do Studio Ghibli.

Dois pontos parecem fundamentais para uma compreensão do trabalho e da imagem que o grupo construía de si mesmo: como o estúdio se dividia internamente e, conseqüentemente, dividia suas produções; e qual o papel de Suzuki, o membro não criativo do trio e responsável pela desafiadora capitalização que tornava todo o empreendimento possível.

No que diz respeito às divisões internas do grupo, constam três núcleos de produção. O núcleo de Miyazaki, o de Takahata e um terceiro núcleo guiado administrativamente por Suzuki e que encampava projetos menores.

3.3.1.1 - NÚCLEO “A” – O FANTÁSTICO DE MIYAZAKI

O núcleo chefiado por Miyazaki, mais famoso dos três já pela virada do século, responsável por obras de caráter mais infanto-juvenis (ainda que tenham sido louvadas, por crítica e público, por um senso de universalidade de suas narrativas), marcado por narrativas fantásticas, pelas músicas minimalistas de Joe Hisashi e pela presença constante de fortes protagonistas femininas. As obras de Miyazaki são marcadas ainda pela presença de máquinas, simultaneamente avançadas e claramente ancestrais – uma vez que velhas e algo desgastadas. Ocorre que a tecnologia, tão presente em suas animações, sendo mesmo as grandes facilitadoras de seus voos (outra marca clara das narrativas de Miyazaki), são escombros, lembranças vagas de um passado apocalíptico distante. Passado este que coincide com a distopia futurista da super industrialização algo corrente no período – no mesmo ano em que se iniciou a publicação de *Nausicaä*, iniciou-se também a publicação do clássico *Akira* e foi lançado, em coprodução EUA-Hong Kong, *Blade Runner*.

Um diferencial fundamental no futurismo de Miyazaki está no fato de que seu futuro distópico está posto no passado de sua narrativa. Não há em *Nausicaä do Vale dos Ventos*

negação do imaginário que observamos em *Blade Runner* ou *Akira*, em que a humanidade passa por um processo de super-industrialização e degradação extrema do meio ambiente, onde megalópoles de puro concreto e neon se erigem, realidade bastante opressora aos personagens que habitam essa realidade. Em suas narrativas, essa experiência está no passado distante, em certo grau mitológico. Os conhecimentos desenvolvidos nesse período se perdem após o ápice aparentemente inevitável de uma guerra entre as nações super armadas. Em seu presente, civilizações ressurgem em um mundo que não mais produz dentro dessa lógica, mas sim faz uso dessa produção anterior em um caráter de ruína, de algum mantimento dos artefatos, na medida em que realiza um retorno ao campo. Este futuro marca fundamentalmente as obras *Conan*, *Nausicaä* e *Princesa Mononoke*.

Esse artifício narrativo permite que Miyazaki concilie os *mecha*, tão em voga na produção do período (uma marca de diversos *manga* e que carrega também essa atmosfera ultra-tecnológica que envolvia o imaginário do produto japonês), com seu universo de resgate da tradição japonesa pré-modernização. Em sua esmagadora maioria, suas obras escapam dos ambientes urbanos e super industrializados, a não ser no que se vale de um território inimigo, onde recorrentemente personagens ambiciosos são representados sem consciência de seu passado de guerras e movidos pelo desejo de formação de um império pela força bélica – em *Nausicaä* é bastante claro que mesmo a boa intenção, o desejo unificador, é corrompido pelo meio. Ainda que se passem em tempo presente, obras como *A Viagem de Chihiro* ou *Meu Vizinho Totoro* escapam em boa parte do universo urbano, seja ao ser transportada a protagonista para outra realidade, como em um passado eternamente distante que remete ao Edo, tal qual acontece com Chihiro; seja pela mudança voluntária ao campo, abandonando praticamente todo sinal da vida urbana, como acontece com a família de Mei¹¹².

¹¹² Personagem central de *Meu Vizinho Totoro*. Mei é uma garota que, acompanhando a família, se muda para a zona rural.



Figura 17: Poster original de *O Serviço de Entregas da Kiki*, 1989. Fonte: ART of Kiki, 2015.

Uma notória exceção é *O serviço de Entrega da Kiki* (魔女の宅急便, *Majo no Takkyuubin*, literalmente: “o serviço de entrega rápida da feiticeira” – com exceção do espanhol, todas as traduções no Ocidente trazem para o título o nome da protagonista). Lançado em 1989, o longa foi o primeiro sucesso do Studio Ghibli que assegurou margem razoável de lucro já na bilheteria (TAKAHATA, 1992). A obra adapta um livro que faz parte de uma tendência literária no Japão, de representação da vida nas grandes metrópoles que se formavam e que, mais e mais, atraíam a juventude de todo o território para seus centros, com promessas de uma vida agitada – Tóquio é particularmente referenciada neste sentido. Na narrativa, uma jovem bruxa se muda para a cidade grande, movida por sonhos de crescimento pessoal e de uma vida instigante, para se ver confrontada com a realidade do trabalho maçante, da solidão promovida pela individualidade da cidade e da perda da inocência que lhe era inerente (deixa de ser capaz de voar em sua vassoura e de se comunicar com seu gato).

No pôster podemos observar os dizeres おちこんだりもしたけれど、私はげんきです。 , o que pode ser traduzido como “Entre outras coisas, me entristeço, mas estou bem”. A primeira coisa a se observar é o uso praticamente exclusivo de Hiragana (com a exceção de *watashi* (私), pronome “Eu”, extremamente comum), o que torna o texto particularmente

acessível aos grupos mais jovens (apesar de não haver a mesma consideração com o título), mas também alongam a frase e permitem que seja mais facilmente disposta no sentido tradicional, se assemelhando a uma poesia. Se transportada para o kanji teríamos 落ち込んだり (verbo com sentido literal de “cair em um buraco”, no sentido de sentir-se profundamente triste; e sufixos だり e もした, que indicam que isso ocorre também entre outros sentimentos), termo e gramática bastante comuns. O segundo Kanji é o mais avançado da frase, sendo ensinado entre os sétimo e o nono ano do ensino básico no Japão, mas na segunda parte da frase, げんき poderia ser escrito como 元気, conjunto de kanjis ensinados entre o primeiro e o segundo ano do ensino básico. Desse modo, acredito que houve uma opção fundamentalmente estética de apresentação da frase, capaz também de emular a fala da personagem – o uso da letra na reprodução de sentimentos e origens do personagem é uma característica comum ao *manga*).



Figura 18: Logo oficial do Studio Ghibli.

Não é por acaso que o grande símbolo do grupo seja a imagem de Totoro, criatura fantástica vagamente baseada no folclore japonês. A figura carrega um senso do infantil e do fantástico, somado a um apelo ecológico e ao tradicionalismo shinto – Totoro é, afinal, um espírito da floresta, seu design também carrega referências a essa origem. O design do logo traz ainda a característica do traço, tanto no sentido simplificado do *manga*, que tanto marca a arte japonesa, quanto no aspecto artesanal, assemelhando-se à textura que se pode produzir como uma pena ou mesmo um pincel de *shodo*¹¹³, com variações entre traços mais grossos e mais

¹¹³ Arte da escrita tradicional, com nanquim e pincel.

finos e descontinuidade e irregularidade do traço. O claro aspecto ocidentalizado na escrita, em que mesmo pela versão doméstica o uso do nome é integralmente em katakana, está então contrastado com as tantas marcas de tradicionalidade do desenho.

3.3.1.2 - NÚCLEO “B” – O MÍNIMO DE TAKAHATA

O núcleo chefiado por Takahata é voltado para animações adultas, desenvolvimento de narrativas que partissem de questões mínimas da vida cotidiana e, muitas vezes, uma estética de animação de caráter mais experimental. Mais recorrentemente que nas produções chefiadas por Miyazaki, as obras de Takahata são baseadas em obras literárias pré-existentes. Takahata atraía forte atenção internacional com seu longa de animação 火垂るの墓 (*O Túmulo dos Vagalumes*), 1988, em que retrata as dificuldades de dois irmãos que tem sua cidade bombardeada na Segunda Guerra, perdendo seus pais. O irmão mais velho assume o controle da situação, saindo em busca de melhores condições e sem se submeter ao que considera abusivo por parte, por exemplo, de seus vizinhos. As contínuas tomadas de decisão por um isolamento, mas também a situação geral de individualismo e miséria perpetrada no território por conta da longa guerra, levam à morte de sua pequena irmã e fazem com que o protagonista termine sua vida rendido à mendicância, morrendo de frio em uma estação de trem logo no início do filme. Alguns críticos tomam as tomadas de decisão do irmão mais velho como um espelho também das decisões políticas inconsequentes tomadas pelo Japão na fase final da guerra, culminando no desastre final (GOLDBERG, 2009, p. 44).



Figura 19: Poster original de *Túmulo dos Vagalumes*, 1988. Fonte: https://filmartgallery.com/collections/hayao-miyazaki?sort_by=relevancy&page_num=2

O pôster original de divulgação foi editado em tons mais escuros, impedindo que aparecesse, de forma clara, o avião que podemos identificar ao fundo. As luzes dos vagalumes, que ludicamente entretêm a garota, se misturam ao fundo com a rajada dos bombardeios. A visão frontal da cena, à altura dos personagens, é bastante comum nos pôsteres de divulgação do grupo como um todo, mas no caso de *O Túmulo dos Vagalumes* estamos um pouco abaixo, próximo ao nível da plantação, como se inutilmente buscássemos nos esconder do bombardeio que paira sobre toda a cena. Também estamos afastados, há uma leve perspectiva esférica, responsável por uma sensação de distância, trazendo consigo certa impotência perante a cena. A perspectiva nos direciona para o espaço que há entre a cena lúdica da menina com os vagalumes, e o avião de guerra em ação. A garota, absolutamente de costas para a cena de guerra e de olhos fechados, está praticamente toda iluminada, passando uma imagem de encanto e de pureza. O irmão mais velho, de outro lado, se apresenta desgastado, sujo, não se nega à visão da guerra e encara a irmã mais nova com um olhar resignado, melancolicamente feliz pela alienação da irmã mais nova frente à realidade.

No pôster, somente os escritos 4歳と14歳で、生きようと思った, que podem ser traduzidos como “Pensamos em viver como aos 4 e aos 14 anos”, não deixam dúvida do teor do filme ou da posição dos personagens.



Figura 20: Poster original de *Meu Vizinho Totoro*, 1988. Fonte: https://filmartgallery.com/collections/hayao-miyazaki?sort_by=relevancy&page_num=2

No mesmo ano, Miyazaki levava Totoro para as telas do cinema. Os dois projetos carregam o selo do estúdio mas também destacam a diferença dos dois núcleos de produção. É comum o uso de perspectiva por Miyazaki de modo que abra a visão para um horizonte desconhecido, fantástico. Em Totoro, não é diferente. O olhar segue o *fade out* da luz, revelando a criatura fantástica e indicando um caminho escondido às suas costas, em que símbolos tradicionais de religiosidade xintoísta se erguem, como um mundo de tradições que pode ser redescoberto ou que ainda vive nas profundezas dessa floresta, de onde provavelmente vem a criatura – que, afora questões de design, está também suficientemente no claro para que não

gere tensão, suspense ou o medo do desconhecido no público mais jovem. Há uma narrativa cômica na ilustração, apontada pelo arregalar dos olhos, o próprio absurdo da situação e a atitude bastante mundana, em meio a tanto absurdo, de esperar por um ônibus. Os dizeres reforçam tudo isso: *kono henna ikimono ha, mada nihon ni iruno desu. Tabum*, que podem ser traduzidos por algo como “essa criatura estranha ainda está aqui no Japão. Provavelmente”.

Ao longo dos anos, o trabalho de Takahata se voltou cada vez mais aos eventos mínimos, se aproximando de um gênero bastante popular entre jovens japoneses, conhecido como *slice of life*, voltado para acontecimentos corriqueiros e recortes do cotidiano – mas Takahata sempre buscou obras mais maduras e que lhe permitissem trabalhar o lugar da família japonesa na sociedade moderna, a vivência nas cidades e a busca por significados maiores. Muitas vezes, Takahata buscou também a tradição da arte japonesa (escreveu e palestrou em universidades sobre a história da arte japonesa e a animação enquanto expressão artística no Leste asiático (HU, 2013^a, p. 111)) na forma, experimentando esteticamente. A famosa cena do voo em *思い出のぼろぼろ (Only Yesterday)*, em que nas lembranças de uma mulher de meia idade o início de um romance no colégio faz com que volte para casa em uma bela cena de voo, é um exemplo notável. Muitas vezes seus filmes trazem anos de pesquisa, buscando ambientar uma determinada época ou resgatar canções tradicionais de uma determinada localidade ou período¹¹⁴.



Figura 21: Fotograma de *Tonari no Yamada kun* [Meus Vizinhos, os Yamadas], 1999. Fonte: https://filmartgallery.com/collections/hayao-miyazaki?sort_by=relevancy&page_num=2

¹¹⁴ Nesse sentido, seu último filme, *A Lenda da Princesa Kaguya* (2013), é exemplar. Um documentário foi feito somente sobre o processo criativo e o resgate das canções utilizadas.

Em *とまりの山田くん* (*Meus Vizinhos, os Yamadas*), de 1999, podemos observar uma junção de vários desses fatores. O longa é constituído de pequenos curtas a tratarem das diferentes relações e situações cotidianas (engraçadas, tristes, estressantes) de uma típica família da classe média japonesa do subúrbio de Tóquio. Situações como a rotina de trabalho, a presença da mãe do marido, a semana de provas dos ciclos de estudos, os festivais do florescer das cerejeiras, são todas situações apresentadas em tons de cores pastéis que, apesar de pintadas digitalmente, se esforçam por expor um caráter artesanal de aquarela. Também as formas, a expressividade do traço (muitas vezes semelhante a um esboço), fazem clara referência ao estilo *Sarariman*¹¹⁵, bastante popular no período e capaz de carregar, por si só, informação acerca do tema retratado – ainda que Takahata pareça subverter o que tradicionalmente é apresentado como *sarariman*, para advogar por novos modos de convivência familiar e de vida relacionadas ao espaço urbano de Tokyo. É um dos grandes exemplos da marca do estúdio de buscar uma animação artesanal. Ainda que não abram mão do uso de computadores e sofisticados softwares específicos para o trabalho da animação, há o deliberado movimento no sentido da animação tradicional e negação de efeitos especiais e CGI que interfiram nessa percepção¹¹⁶.

3.3.1.3 - NÚCLEO “C” – O MARKETING DE SUZUKI

O terceiro grupo não possui participação relevante dos grandes diretores do estúdio, sendo fundamentalmente guiado por profissionais contratados. O objetivo no Núcleo C é atender aos projetos publicitários em que o grupo toma parte. À frente do núcleo, ainda que sem envolvimento no quesito criativo, está Suzuki, o grande responsável pela produção executiva de todos os núcleos. Ainda que não haja envolvimento dos dois diretores nas produções desse núcleo, suas ambições artísticas, grandes marcas do próprio estúdio, são reproduzidas com fins absolutamente comerciais, valendo-se dessas preferências em um caráter de marca, vendido para o marketing de grandes empresas.

Um exemplo notável está no projeto desenvolvido para o grupo empresarial Marubeni. O grupo consiste em uma megacorporação envolvida em diversas áreas da indústria, do setor

¹¹⁵ Estilo de traço simplificado, comum a tiras de jornal no terceiro quarto do século XX. Usualmente, apresentava tom crítico e jocoso do novo modelo de trabalho assalariado que surgia em meio a elite de trabalhadores de escritório de centros como Tóquio. Mais detalhes constam no Apêndice G.

¹¹⁶ Em 2003, ao receber o Oscar de melhor animação, Miyazaki agradeceu a possibilidade de viver em um momento em que lhe foi possível realizar um filme com as próprias mãos, ao estilo tradicional.

têxtil e alimentar até a extração de minérios e petróleo – sendo inclusive uma das empresas envolvidas no processo inicial de exploração do pré-sal no Brasil, hoje citada em algumas delações. Uma visita ao site da empresa permite que se veja o trabalho empregado no desenvolvimento de uma boa imagem para o grupo. Há particular visibilidade quanto à transparência e qualidade da governança corporativa, aos valores da companhia (descritos como um *Do*¹¹⁷, expressos em caligrafias de *kanjis* ao estilo tradicional, trazendo então todo um imaginário do modelo corporativo japonês enquanto modelo tradicional) e sustentabilidade. Em letras capitulares, uma das abas no menu principal indica somente “*INSIGHT*”.

Aqueles que se aventurarem na página encontrarão um pequeno texto e uma série de curtos vídeos, com explicações sucintas. E o constante slogan “*Faça alguém no mundo feliz*”. “*O grupo Marubeni, juntamente com o Studio Ghibli, Inc (Studio Ghibli), produziu uma animação para veicular sua imagem corporativa enquanto grupo que contribui para economias regionais e a sociedade*” (MARUBENI, 2016, tradução própria)¹¹⁸.



Figura 21: Fotograma de animação publicitária financiada pelo grupo Marubeni. Fonte: <https://www.marubeni.com/en/lp3/>

¹¹⁷ Conceito que compreende um caminho filosófico de aprimoramento, máxima a orientar a conduta do praticante em qualquer arte que seja. Do *Judo* (arte marcial tradicional bastante popular) ao *Ochado* (o caminho do chá, representado essencialmente na tradicional cerimônia do chá).

¹¹⁸ “*Make someone in the world happy*”. “*The Marubeni Group, together with Studio Ghibli, Inc (Studio Ghibli), has produced an animation to convey its corporate image as a group that contributes to regional economies and society*” (MARUBENI, 2016). Disponível em <https://www.marubeni.com/en/lp3/>

Após uma breve exposição do comprometimento da indústria com a promoção de economias regionais e da sociedade como um todo, pela via da diversificação das atividades empresariais, se afirma:

O grupo Marubeni expressa agora sua imagem corporativa como animação, utilizando a visão de mundo do *Studio Ghibli*. Adotando o motivo do que se diz ser o mais antigo manga japonês, *Choju Jinbutsu Giga (Scrolls of Frolicking Animals and Humans)*, a animação conta a estória da compaixão mútua e cooperação entre uma lebre e um sapo, encenada em um fundo japonês antigo. (MARUBENI, 2016, Tradução própria).¹¹⁹

A empresa reafirma então seu comprometimento com a tradição e com a excelência, acenando para sua preocupação social, trazendo para perto de si a imagem construída pelo Studio Ghibli. A arte reproduz impecavelmente os traços do pergaminho original, o fundo reproduz a cor e textura do pergaminho envelhecido e mesmo os selos do documento original. No entanto, e ironicamente, o sentido original do pergaminho se perde para a construção da narrativa amigável e até mesmo romântica que melhor caracteriza o Studio, e que certamente é de maior interesse ao projeto do Grupo Marubeni.

3.3.2 - EDIÇÕES IMPRESSAS

A primeira questão de interesse para buscar a apresentação e as distinções que se dão nas edições norte-americanas surge no fato de que, se os encadernados japoneses ultrapassam usualmente as 100 páginas por publicação (sendo 160 uma média bastante aceitável), o tradicional *comic* norte-americano possui 22 páginas. *Nausicaä do Vale dos Ventos* foi publicado em 27 volumes entre 46 e 60 páginas, exigindo, por isso, um maior número de capas.

Davis (2016) indica como as assinaturas dos acordos de publicação com as editoras japonesas não somente dependem diretamente dos autores, tradicionalmente detentores dos direitos da obra, mas também que estes fazem habitualmente uma série de exigências, como

¹¹⁹ “The Marubeni Group has now expressed this corporate image as an animation utilizing the world view by Studio Ghibli. Adopting the motif of what is said to be Japan’s oldest manga, *Choju Jinbutsu Giga (Scrolls of Frolicking Animals and Humans)*, the animation tells the story of mutual compassion and cooperation between a hare and a frog set against an old Japanese backdrop”. (MARUBENI, 2016).

exclusividade na confecção das artes e limitação das propagandas eventualmente veiculadas em suas encadernações (Davis cita exemplarmente a desavença entre *mangakas* e mesmo editoras japonesas (DAVIS, 2016). A indicação, em todos os volumes, da autoria de Miyazaki e do uso de obras suas (por vezes páginas coloridas apresentadas nas revistas ou em encartes e mini-posters que muitas vezes acompanham os capítulos ou mesmo alguns volumes encadernados, como um agrado aos leitores e um chamativo) vai ao encontro disso¹²⁰. Conforme avançam os arcos da série, a referência à autoria de Miyazaki passa do “Por Hayao Miyazaki” (*By Miyazaki*) para “Estória e Arte por Hayao Miyazaki” (*Story and Art by Hayao Miyazaki*).

Múltiplas edições foram sendo realizadas – principalmente nos Estados Unidos – mesmo antes de a série ser finalizada e edições anteriores deixarem de ser também impressas; tudo sempre pela mesma editora (VIZ Media). Fora essa questão, lembremos que a produção e publicação original do *manga* no Japão se deu ao longo de 12 anos, entre 1982 e 1994. Dentro desse período, formou-se o Studio Ghibli, que se tornaria um dos estúdios de animação mais respeitados no mundo e importante contraposição aos grandes estúdios da América do Norte. Por anos, após o conflito com a edição da versão norte-americana de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, o grupo se recusou a disponibilizar seus trabalhos no exterior, o que só seria modificado na França em 1992 (TAKAHATA, 1992). Há ainda todo um movimento de globalização (com todas as implicações problemáticas do termo); o fim da guerra fria (simbolicamente em 89 e mais concretamente em 91); a queda ao final dos anos 80 de uma onda global do que seria o modelo de negócios japonês, com o Japão entrando em recessão no inícios dos anos 90; o início do dito *Cool Japan*¹²¹ e dos debates acerca do *Gross National Cool*¹²², possibilitando que, em final dos 1980 e início dos 1990, com a queda da credibilidade do modelo de administração e negócios japonês, o Japão adotasse uma política de exportação de bens culturais como meio de *soft power* (BRIENZA, 2016; MCGRAY, 2002) – ou, ao menos, se dando conta do potencial adquirido e buscando, por vezes sem sucesso, adotar uma política de incentivo estatal.

Todas essas questões – acredito que, inevitavelmente – têm o potencial de alterar a recepção e os rumos da própria produção dessa mesma obra, colocando-a em um posicionamento histórico e em um contexto transnacional ímpar para uma análise mais

¹²⁰ Também o parceiro de Miyazaki, Isao Takahata, disse em entrevista na França em 1992 que ficaram ambos horrorizados com o que foi feito com o filme *Nausicaä do vale dos Ventos* e que se tornaram particularmente cuidadosos com a exportação de seus trabalhos, especialmente suas animações, que por alguns anos não saíram do território japonês, por convicção de que não seriam bem recebidas ou que seriam potencialmente recortadas como o fora *Nausicaä* (TAKAHATA, 1992).

¹²¹ Nome dado à política do governo japonês de uso do apelo de sua cultura pop com os grupos jovens em escala internacional para fins de política econômica e diplomática.

¹²² Termo cunhado por McGray em famoso ensaio de 2002 para se referir ao potencial econômico da cultura japonesa.

aprofundada das interferências e dos caminhos percorridos.

Conforme posto, a revista *Animage* se apresentava como um *Magazine*, valendo-se ainda da escrita em *katakana* para seu título. Apresentava um formato mais próximo do ocidental norte-americano. Seu tamanho ainda, originalmente próximo ao B5, já era maior do que os formatos usuais de volumes de mangas (os *Tankobon*) e em 98 passa definitivamente para o formato A4¹²³. A qualidade da impressão ou mesmo uma história dos magazines japoneses ilumina algo a mais sobre o padrão de cores que encontramos na coleção das revistas – e não somente as revistas *Animage*, outras revistas populares como a conhecida *Weekly Shonen Jump* também nos permitem fazer essa observação. De cores mais chapadas nas décadas de 60 para cores crescentemente vibrantes, em combinações complementares, quando da virada do século – a folha laminada em plástico é um fator, se comparada com as capas dos *manga*, próximas ao *paperback*, ou em encadernações de papelão.

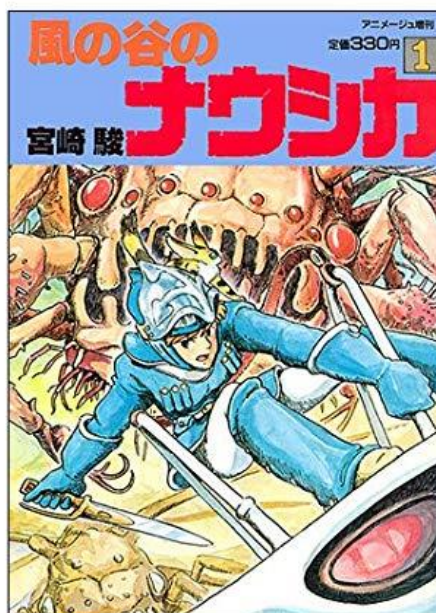


Figura 22: Primeira edição encadernada da obra no Japão. O desenho ficou particularmente marcado na impressão por conta do papel barato utilizado. Fonte: acervo particular.

¹²³Como anunciado na capa de edição comemorativa em 98, edição especial de aniversário que buscava dar uma nova cara, mais moderna, à revista.

A primeira publicação encadernada de *Nausicaä do Vale dos Ventos* sai no Japão no final já de 82. Apresenta uma formatação bastante comum, o título traz ênfase no nome da personagem; o nome do autor ao fim da linha, mas ainda no campo do título. Volume, editora e preço são as informações seguintes, no canto superior direito (o equivalente ao fim das primeiras linhas de leitura neste enquadramento¹²⁴). Mesmo que menores que a fonte utilizada para o nome do autor, se chamados imediatamente pelo título (intenção claramente revelada pela considerável diferença de fontes e pelas cores mais quentes do todo da capa, contraste que ainda se amplia pela tarja de um azul frio e pouco saturado, uma das oposições mais radicais que se poderia apresentar pelo círculo cromático básico), seríamos em seguida informados de se tratar de uma série que se inicia (o número do volume também está indicado por uma cor de maior contraste, ainda que mais neutra, complementar ao azul e ao laranja).

O preço se destaca em tamanho, frente ao nome da editora (nesse caso, em nome da *Animage*, escrito ainda nos caracteres *katakana* e definido como *manga*, o que muda nos anos que se seguem) – algo que não ocorre necessariamente nas encadernações individuais¹²⁵. As edições da *Shonen Jump* (Jump Comics)¹²⁶, por exemplo, não têm por hábito anunciar o preço na capa, mesmo em séries famosas como *One Piece* ou *Dragon Ball*¹²⁷ – o que também não se observa na história única *A Jornada de Shuna* (シュナの旅) escrita também por Miyazaki e publicada pela primeira vez em 1983 e pela mesma editora, em selo diverso (*Animage Ju Ju*, um diferente selo ligado à *Animage*). 330 ienes também não é um preço qualquer, mesmo atualmente, o preço de um *manga* médio (que não se inclua em selo, impressão ou edição

¹²⁴A escrita japonesa se condiciona como da esquerda para a direita ou o contrário dependendo de seu formato. Se o livro se lê, em seu todo, com uma encadernação oposta à encadernação ocidental, quando editado um livro, por exemplo, os parágrafos se leem em linhas de sentido esquerda para a direita. Em suas linhas verticais, preserva-se a escrita da direita para a esquerda.

¹²⁵Apesar de ser um caso na revista analisada (*Animage*), não é algo que se mostra em via de regra nas publicações japonesas. Como ponto possível de diálogo, poderíamos nos reportar a todo um corpus de artigos escritos no período de fins dos anos 90 e inícios dos anos 2000, em que a investigação da diferença entre as propagandas, principalmente norte-americanas, e japonesas era um alvo de interesse dos pesquisadores. HongMuderrisoglu e Zinkhan chegam a conclusão, de modo semelhante a também Ochiai (1997), de que as propagandas demonstravam um tipo diferente de apelo ao público, fosse pelas fotografias (analisadas particularmente por Ochiai) e a poética visual que desenvolviam ou pelo senso não comparativo e atmosfera intimista criado pelas propagandas (ponto de interesse fundamental dos primeiros) em comparação com a batalha publicitária que se encontrava nos Estados Unidos.

¹²⁶Selo da mesma editora para suas publicações independentes provenientes dos capítulos divulgados em sua revista. Uma das maiores editoras do gênero no Japão.

¹²⁷Nesses casos, o preço consta na quarta capa, espaço fundamentalmente voltado para informações adicionais que auxiliem na venda de uma obra ou, principalmente, no que diz respeito às revistas, para espaço de propaganda de produtos diversos.

especial) está na faixa dos 400 ienes¹²⁸. Mesmo impresso no material usual desse tipo de encadernação, um papel fino, barato e que não demora a amarelar com a passagem do tempo; o preço, provavelmente justificado pelo selo ou origem de primeira publicação, indica um status diferenciado à obra. É difícil dizer se a ilustração da capa se apresenta alterada, por exemplo, em seus padrões de cores e na qualidade do *dégradé* que traz os efeitos de luz, por conta de uma impressão de má qualidade, ou se a arte foi refinada (como muitas vezes é) ao ser preparada para uma publicação de mais alto nível no mercado editorial.



Figura 23: Coleção original japonesa de edições encadernadas com box promocional de conclusão da série. Fonte: Coleção particular.

Já no ano seguinte, em 1983, uma edição revisada é lançada e, na prática, interrompe a primeira tiragem e inicia outra. O modelo de capa é reformulado (primeira e quarta capas): desenhos são retocados ou acrescentados ao corpo da história e nota-se uma amenização das cores. O formato também é alterado, passando para um formato um pouco maior, próximo ao A5, o que se anuncia pelo selo (agora em *katakana*) Animage Comics ワイド (*waido*, em referência ao Inglês *wide*).

¹²⁸ Apesar da baixa inflação do contexto japonês contemporâneo, impressões anteriores ao período de 1991-3 tendem a trazer diferenças sensíveis de preço, uma vez que é o período de recessão da economia japonesa.

Dois eram os formatos típicos de publicações no Japão, B5 e A6¹²⁹ (BRIENZA, 2016). O primeiro é mais largo, como o das revistas-coletâneas maiores, baratas e consideradas descartáveis (com um papel semelhante ao papel jornal), feitas para momentos de lazer, onde o leitor, por um preço módico pode mergulhar em diversos trechos de obras e formar um conjunto daquelas que pretenda acompanhar. Mas, fundamentalmente, a revista permite ao leitor descobrir novidades dentro de um gênero, uma vez que as revistas têm por característica uma divisão algo clara de seus gêneros de publicação (KOYAMA-RICHARD, 2007, pp. 132 - 133), e ao editor encontrar novas obras que tenham melhores garantias de sucesso para serem levadas adiante em volumes encadernados e na produção de séries animadas.

Os volumes encadernados tendem a seguir, ao menos em uma primeira tiragem, o padrão *tankoubon*¹³⁰, séries publicadas mensalmente, colecionáveis (e, nesse quesito, o tamanho não deixa de ser um fator importante, dada a questão já bastante conhecida da otimização do espaço nos lares japoneses) e manipuláveis por uma única mão – nos lembremos do público-alvo, por mais amplo que seja o alcance de fato dessas produções¹³¹: adolescentes e principalmente pré-adolescentes, que podem ler em intervalos ou nos meios de transporte públicos, sendo o *manga* não somente fácil de manipular, mas facilmente armazenável (pelo tamanho e pelo tipo de encadernação flexível, não carrega a necessidade de cuidados que uma edição comemorativa, geralmente maior e em encadernações de capa dura, já exigem).

A primeira tiragem completa de *Nausicaä do Vale dos Ventos* se apresenta então de forma diferente. Possui uma encadernação melhor e em um tamanho diferente de seu primeiro volume, que não propiciaria conforto para ser manipulado por uma única mão. De fato, seu formato enquadra um grupo de publicações, os chamados *Seinen* ou *Jousei*, ambos voltados para públicos adultos e jovens adultos. Pela presença da protagonista feminina e mesmo pela arte diferenciada em aquarela, se aproxima mais especificamente do estilo *Jousei*, voltado para mulheres mais velhas.

A mudança de referência explícita de *manga* (漫画) para *comics* (uma referência ao modelo típico ocidental, norte-americano) é bastante significativa, pela primeira vez nessa trajetória de publicação, e de maneira algo súbita, o selo é integralmente uma referência em

¹²⁹Formatos aproximados para facilitar a compreensão, já que tal padrão ainda não era corrente e havia pequenas variações entre editoras e edições.

¹³⁰Referência ao formato padrão de mangas individuais, em oposição ao formato das revistas magazines.

¹³¹Tratamos fundamentalmente das revistas voltadas para a cultura Pop, como é o caso de Animage, mas também dos formatos que foram os grandes responsáveis pela popularização do formato, como a Shonen Jump anteriormente citada. Outros formatos, porém, existem no Japão há igualmente tanto tempo e, ao voltarem-se a outro público, adotam por vezes outros formatos – tal é o caso da Weekly Manga Goraku, voltado para o público adulto e jovem adulto masculino (*Seinen*).

outra língua – algo mais e mais buscado então na publicidade, pela popularidade de produtos estrangeiros. Somente o formato se mantém em uma modalidade de escrita japonesa, mas ainda com um referencial estrangeiro. O preço se mantém em destaque no canto superior direito, com uma pequena alteração de fonte, e passa para 340 ienes.

Uma primeira diferença entre esse novo modelo de capa e o primeiro está no estabelecimento do quadro. Davis (2016) e McCloud (2005) apontam como uma das características-chave do *manga* moderno está na apropriação do quadro, onde a superposição do personagem permite acentuar sensações como de profundidade e principalmente movimento do mesmo, concedendo maior dinamismo ao todo. Segundo Davis, esse foi um dos principais choques e apropriações estilísticas levado aos *comics* norte-americanos, absolutamente engessado em seus quadros regulares e razoavelmente uniformes (DAVIS, 2016).

O quadro nesta capa serve a dois propósitos: ao formar o quadro, permite que os personagens, em quatro das sete capas (a saber, volumes 1, 2,3 e 6), saltem do quadro. Também enquadra a imagem como obra: não é a imagem total da capa de uma revista, mas na capa de uma é a obra delimitada – não por acaso, uma característica nas pinturas de aquarela é a necessidade de se manter um papel esticado para que receba grandes quantidades de água, o que resulta em bordas secas de papel onde este se mantém preso por fitas específicas a uma superfície plana. Apesar do papel de qualidade um pouco superior e de uma encadernação mais cuidadosa, a tinta de impressão utilizada tem um aspecto amarronzado, que dificulta o alcance do contraste que outros *Tankobons* apresentam – e que a edição em box especial de Nausicaã vai trazer, com tinta preta de alta qualidade em papel extra branco (*bleached*).

Ao todo foram cerca de 12 anos para que os volumes fossem publicados. O espaçamento entre os lançamentos deve ser mais bem indicado para que se possa apontar algumas questões que inevitavelmente se entrelaçam não somente com a repercussão do trabalho de Miyazaki como animador pelo mundo (o que, naturalmente, atribui outro peso à sua assinatura) como também com o que se convencionou chamar de *Manga-Boom* (KOYAMA-RICHARD, 2007, pp. 138 - 139).

O primeiro e segundo volume saem em 1983, ano em que se acerta a produção para a animação da série. A edição revisada do primeiro volume já traz correções de cores que preservam o estilo da aquarela e seus tons pastéis. Pode-se identificar a técnica claramente, algo que se torna ainda mais claro no segundo volume. As paletas de cores se tornam mais frias, mesmo na primeira edição, e a partir da segunda mesmo uma relação com o laranja abre espaço para tons róseos em seu lugar, lógica que se estenderá às próximas capas. Também podemos identificar a revisão dos painéis, quiçá pela diferença de tamanho, desenhos foram retocados e

alguns quadros foram acrescentados à narrativa, propositalmente ou não, marcando ainda mais características narrativas clássicas do *manga*.

Até o fim de 1983, *Nausicaä* já havia sido capa duas vezes na revista *Animage*. Note-se particularmente como, principalmente pelo padrão de cores, a primeira capa em que figura se apresenta como a mais destacada dentre todas as demais. É a mais saturada paleta de contraste entre tons de azul e laranja. A personagem olha frontalmente para o leitor e toda a perspectiva da cena encaminha o olhar para dentro da própria imagem, algo razoavelmente diferente do que se encontra quase um ano e meio mais tarde, na capa de novembro de 83. A perspectiva diminui significativamente seu senso balístico para uma maior lateralidade das linhas. Também a personagem deixa de convidar o leitor, guiado um caminho, para se tornar uma figura muito mais distante em praticamente todas as outras capas – na seguinte, já também por ocasião do filme, a perspectiva exalta a personagem, trazendo uma narrativa épica.



Figura 24: Edição de julho de 1982. Primeira ilustração de *Nausicaä* a ocupar uma capa da revista. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.



Figura 25: Edição de novembro de 1983. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.

As encadernações individuais ganham suas capas próprias no contexto japonês – o que já não é a questão no contexto norte-americano, a que retomo adiante. Note-se como as capas, estritamente no que se refere à escolha de ilustrações, se diferenciam (nos padrões descritos acima) após esse primeiro contato com o público que se busca na capa das revistas. A primeira, sendo o lançamento, é particularmente reveladora. O balanço negativo nos leva até a criatura fantástica, que não nos é exatamente apresentada, mas que caminha no sentido de um mundo fantástico de cores absolutamente saturadas e quase abstrato. Todas as linhas nos apresentam uma personagem, muito mais do que nos apresentam uma estória ou mesmo uma situação clara – quiçá nos apresente a viagem, uma personagem em sua viagem.

O terceiro volume é lançado em dezembro de 84, ano em que a animação é pela primeira vez exibida no Japão. O ano de *Nausicaä*, como anuncia a revista *Animage*, que publicou a personagem em sua capa por três vezes naquele ano. Segue a tendência descrita de marcar o meio, trazendo a característica manual para a arte da capa. A partir da última capa lançada neste ano, já por ocasião do licenciamento de *Nausicaä do Vale dos Ventos* para exibição nos Estados Unidos, *Nausicaä* passa a figurar na capa com fortes marcas de pincelada e do trabalho de água da aquarela – o que assim se seguirá em todas as suas aparições subsequentes nas capas da revista.

Também na capa da terceira encadernação individual podemos notar a presença ainda mais forte dessas mesmas marcas pelo fundo tradicional de aquarela sobreposta, as marcas,

mais do que atenuadas, parecem passar a ser exibidas nas artes de Miyazaki. Essa mesma imagem, a primeira cena a claramente fazer uma referência à guerra, figura como ilustração no box comemorativo lançado em 1995 com todos os volumes anteriores por ocasião do fim definitivo da obra – também acaba por marcar uma sequência de imagens nesse sentido, tanto na revista como nas capas das edições encadernadas. Como nas duas capas anteriores, o ângulo apresentado pelo próprio personagem, somado à estética de salto do quadro, garantem à cena não somente a sensação do movimento como o destaque aos mesmos.



Figura 26: Edição de fevereiro de 1984 da Revista *Animage*. Comemoração pela animação de *Nausicaä...* a ser lançada nesse mesmo ano no Japão. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.



Figura 27: Edição de agosto de 1984 da revista Animage. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.

O volume quatro sai anos depois, em 1987, após o conflito com a distribuidora norte-americana que leva o estúdio à decisão radical de não autorizar a exibição de suas produções no exterior – o que cairia em 1992 (TAKAHATA, 1992), com a retomada de suas exibições em festivais na França. É também o início da difusão entre os economistas, ao longo de toda a década entusiasmados internacionalmente com o modelo de negócios japonês que apresentava recordes e estabilidade de crescimento, do fim do fôlego do Milagre Japonês. Desde 1986, os números de crescimento real exibiriam desaceleração para, na década de 90, entrar oficialmente em recessão. É, porém, em meio ao desencanto do mundo com o promissor futuro japonês que, de forma inversamente proporcional, toma força a exportação de sua cultura pop, inicialmente pela via do *manga*, logo seguido pelo *anime* (MOUER; NORRIS, 2009) – algo que não acontece, como bem nos lembra Brienza, pela vontade inexplicável de objetos sem vida, mas sim como fruto de um intercâmbio cultural que já se anunciava nos Estados Unidos e na Europa e pela política cultural parte do projeto do Governo Japonês (BRIENZA. 2016).

No ano seguinte começa a publicação da série em inglês por uma das gigantes norte-americanas, a VIZ Media – primeira publicação internacional da obra, mesmo China e Coreia, países marcados na zona imediata do chamado Soft Power Japonês, somente publicariam o trabalho anos mais tarde¹³². A semelhança entre a capa do quarto volume encadernado e a

¹³² Uma explicação possível nos é fornecida por Brienza (2016): está na busca por maior integração econômica com o Japão por esforço do lado norte-americano no período da Guerra Fria. E qual é a explicação que você

primeira capa da mesma coleção permite uma análise comparativa importante. Em termos de situação, as duas ilustrações trazem fundamentalmente a mesma situação, salvo pela saturação de vermelho, também as paletas de cores se mantêm coesas em comparação. A imagem também guarda fortes semelhanças com a estrutura de outra ilustração sua para a revista *Animage* no ano anterior. O que parece ter sido uma tendência nesse ponto em diante foi uma amenização dos ângulos, que se tornaram menos enérgicos, trazendo imagens em seu todo mais calmas, com a sensação de movimento se tornando novamente bastante diferente daquela que encontramos nos ângulos extremos da ilustração do primeiro volume.



Figura 28: Capa da Revista Animage de dezembro de 1986. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.

O quinto volume saiu em 1991, no início da rápida desaceleração do crescimento econômico japonês e já com uma indústria do *manga* a se estruturar em peso nos Estados Unidos (BRIENZA, 2016). A essa altura *Nausicaä do Vale dos Ventos* já tinha seus dois primeiros arcos publicados nos Estados Unidos, o Studio Ghibli já contava com um bom número de obras reconhecidas e se preparava para uma nova tentativa de levá-las ao exterior – o que aconteceu em meados de 1992, garantindo a exibição das produções do estúdio na França – no que parece ter sido, na prática, o início de uma nova relação com a exposição internacional de seus filmes (TAKAHATA, 1992). Na França também seria publicada, anos depois, a coleção

oferece? Um estudo de circulação deveria ter isso entre seus objetivos...

de *Nausicaä do Vale dos Ventos* e celebrada uma exposição importante dos artistas Miyazaki e, um orgulho nacional francês, Moebius.

A única coisa que parece se alterar em termos de capa nessa produção é a retirada de ênfase (pela diminuição de fonte) do preço das encadernações, o que se seguiria pelos próximos volumes. Na capa da revista do ano anterior, a apresentação da personagem (e, naturalmente, da estória) seguia as tendências que, como posto acima, parece se apresentavam desde 1984. Note-se que, desta edição em diante, também as capas que a apresentam se tornam mais limpas, menos poluídas por anúncios do conteúdo da revista (mesmo a escolha da cor dos caracteres acompanha a fotografia geral da capa, sem destaque por contrastes) – o que não se observa via de regra nas outras edições publicadas naquele mesmo ano.



Figura 29: Capa da revista Animage de abril de 1990. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.

O sexto volume sai em 1993, após o estouro absoluto dos conteúdos de origem japonesa nos Estado Unidos, que se deu no início dos anos 90 mas que poderíamos marcar de forma mais decidida no ano de 1992, pelo marco de *Sailor Moon* e a febre cultural que se inicia pelo manga devidamente conceituado. Isto é, um ano após a primeira impressão americana em orientação

oriental de leitura, o sucesso do slogan “100% manga japonês” pela Tokyopop¹³³ e com uma política já bastante ostensiva de propagação de sua cultura pop por parte do governo japonês. A capa manteve a aproximação com o método da aquarela e apesar de uma paleta de cores ainda mais fria mesmo que, nesse caso, mais saturada, se aproximando de um rosa-avermelhado mas não de um laranja. Retomou também a característica, também manual, do traço tradicional de nanquim – algo que, naturalmente, marcou muito mais internacionalmente o estilo gráfico do *manga*, produzido majoritariamente em preto e branco e guiado pela qualidade de traço – a capa da revista no início desse mesmo ano tornou isso ainda mais evidente, com um destaque para o preciosismo do traço na textura apresentada no desenho, algo que não somente não é habitual nos mangas mas de fato vai no sentido contrário às marcas clássicas do estilo.

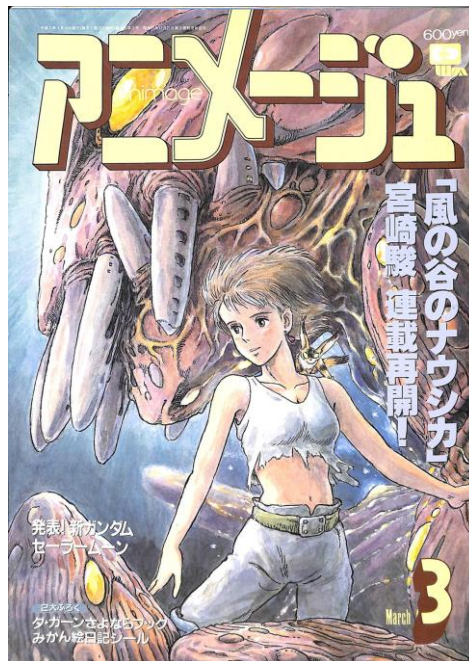


Figura 30: Capa da Revista Animage de março de 1993. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.

O sétimo volume saiu no início do ano de 1995, após o retorno do Studio Ghibli a um

¹³³ Com a alta demanda por *manga* nos Estados Unidos em meados dos anos 1990, a Tokyopop abriu mão do processo de adaptação do *manga*, em que as páginas eram invertidas e encadernadas no sentido ocidental de leitura. Adotando então o sentido original de leitura e criando um formato em meio termo com as dimensões do *manga* japonês, o meio goi definitivamente diferenciado na indústria. Sob o slogan de “*manga* 100% japonês”, em tempo recorde, a Tokyopop foi alçada à liderança dentre as editoras de *manga* (BRIENZA, 2016).

grande circuito internacional de exibição e às vésperas do aniversário da bomba atômica¹³⁴. A última capa dos volumes encadernados contém a mais clara imagem de guerra. As tendências indicadas nas divulgações anteriores foram nessa última capa radicalizadas: a técnica de aquarela é reconhecível, mas se soma às técnicas tradicionais de traço em nanquim, trabalhando para uma arte de um detalhismo incomum, tanto pela textura quanto pelo traçado complexo. Na última capa da revista *Animage* em que figurou, se aproximou do oposto do conceito estético do estilo manga, no que constituía uma imagem quase caótica, quase textura por si só. Também no caso da capa da revista, tivemos uma explosão de propagandas que, anteriormente, se incorporavam de forma mais silenciosa. A quase totalidade dessas propagandas foi, porém, voltada para anunciar o fim da série, trazendo informações sobre sua popularidade ou chamativos para o fim da saga épica – note-se que o plano de fundo da capa correspondia aos desenhos da primeira página publicada da série. Nesse sentido, a quebra das chamadas pelo contraste servia ao propósito de divulgação de uma mesma obra.



Figura 31: Capa da revista *Animage* de março de 1994, especial com último volume de *Nausicaä do Vale dos Ventos*. Fonte: WATERCOLOR Impressions, 1996.

¹³⁴ Data em que comumente se lançam especiais.

Como dito anteriormente, a publicação norte-americana se deu em vários títulos e coincidiu também com o período de produção da obra. A primeira tiragem saiu em 27 volumes entre 1988 e 1996. Antes mesmo do fim da publicação de seus 27 volumes, outros selos da mesma editora passaram a relançar a série em 7 ou em 4 volumes. A primeira apresentação da obra no Ocidente, que, a partir do filme foi publicada então primeiramente nos 27 volumes, que permite uma primeira visão do planejamento da editora VIZ Media para esse material e de como este se alterou no decorrer desses 8 anos bastante significativos para a indústria – de modo que já partimos das explicações do caminhar internacional do estúdio e da exportação japonesa de cultura pop.

A necessidade de um número muito maior de capas somada à obrigação de fazer uso da arte original de Miyazaki levou a editora a tomar por capas ilustrações muitas vezes secundárias: partes coloridas feitas para chamar atenção do leitor ocasional e fornecer um bônus para agradar leitores habituais, encartes e mini-posters que também habitualmente eram encontrados na revista ou mesmo imagens feitas para circulação à parte dos quadrinhos no gigantesco mercado de fãs que é característico do Japão¹³⁵.

Essa primeira série de *Nausicaä do Vale dos Ventos* fora publicada, como já dito, anos antes do reconhecimento do *manga* enquanto um produto passível de certo *pedigree* – e com isso quero dizer que não havia uma preocupação de manutenção da arte e de sua apresentação material original como parte da experiência. Os desenhos eram invertidos quadro a quadro e publicados na ordem ocidental de leitura, encadernados pela borda esquerda (Brienza, 2016; Davis, 2016). Os volumes eram maiores do que a primeira publicação, mas com pouca diferença frente às publicações *Wide-Ban*. Podem-se dividir as publicações norte-americanas em grupos, ao que tudo indica correspondentes aos arcos de trabalho do autor – serão claramente identificáveis nas análises que se seguem, pela mudança, por vezes mais drásticas por vezes mais sutis, mas sempre notáveis, na arte de suas capas (note-se, arte de capa aqui inclui o padrão editorial adotado, para muito além da ilustração que possa figurar como um de seus elementos constitutivos).

O primeiro volume merece uma menção especial, por ocasião do lançamento. Apesar de se valer da imagem original, as cores se apresentaram consideravelmente saturadas e acabaram oferecendo, naquela impressão, certo destaque ao trabalho de linhas em detrimento

¹³⁵Nesse quesito, tanto o trabalho de Koyama-Richard (2007) quanto o de Davis (2016) datam tal funcionamento de desdobramento de uma obra em vários segmentos comerciais como uma herança de um modelo de distribuição e negócios levantado por Osamu Tezuka, uma das coisas a se considerar por seu reconhecimento enquanto pai do *manga* moderno.

das características da aquarela. Apesar de o formato ser somente um pouco maior, a não formação do quadro fez com que a figura fosse utilizada em seu eixo vertical e cortada em seu eixo horizontal, comparado ao original a imagem parece em si ampliada¹³⁶ – apesar de que podemos notar em todos os volumes desse arco uma borda bastante fina de floreios em tom metálico, trazendo uma experiência ao leitor de ler um livro especial, guardado há muito ou mitológico como a narrativa de tons medievais que tem diante de si. O selo da editora figurava verticalmente no canto superior esquerdo, a menção simples ao autor, no fim.

Nessa primeira edição, a editora buscou um brinde exclusivo para atrair um público algo específico: na faixa rosa no canto inferior direito lê-se “Exclusivo pôster de MOEBIUS dentro”. Convém explicitar a importância de Moebius enquanto quadrinista francês surrealista que serve de inspiração e também se inspira no trabalho de Miyazaki, seus trabalhos chegaram a ser expostos juntos em uma exposição considerada bastante relevante no meio¹³⁷. A conversa promovida entre os dois autores girou fundamentalmente em torno de influências recíprocas e acerca da construção de seus universos fantásticos.



Figura 32: Ilustrações produzidas por Miyazaki e Moebius, respectivamente, para exposição conjunta em Paris. Fonte: <http://www.linternaute.com/sortir/sorties/exposition/diaporama-miyazaki-moebius/1.shtml>

¹³⁶Com a absoluta exceção da terceira capa, único caso em toda a coleção e em todas as edições encontradas em que a impressão da capa está no sentido horizontal. Poderíamos supor uma experimentação inicial com o formato, para facilitar a venda ou mesmo melhor explorar as imagens de que se valiam, mas o caso se mantém um ponto fora da curva.

¹³⁷ Ver: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq2002200516.htm>

3.4 - CIRCULAÇÃO NOS ESTADOS UNIDOS

Convém retomar rapidamente a ausência feminina na versão recortada do longa de animação de *Nausicaã do Vale dos Ventos* apenas para pontuar que, inclusive no trailer de divulgação do período¹³⁸, é notável certo esforço para disfarçar a imagem da protagonista feminina solitária. Fala-se sempre em um bando de guerreiros e mesmo o nome da protagonista é ocultado tanto no trailer quanto no título. Não somente a personagem agora figurou em todas as capas do arco, mas em todas as capas, a imagem orienta o olhar à mesma.

Algo também relevante é que, das 27 capas, 25 trazem a protagonista de forma clara; dessas, 14 a apresentam com um tipo de companheiro animal – um cliché dentro da indústria, particularmente comum em *animes shoujo* do tipo *mahoushoujo* (literalmente, “garotas mágicas”), como o icônico *Sailor Moon*; 7 dessas 14 estão então no primeiro arco. Ainda que a primeira e a quarta capa tenham sido capas das edições encadernadas originais, e a quinta e a sétima tenham sido capas da revista, havia outras imagens disponíveis (da própria revista ou ainda das versões para divulgação do filme – e algumas seriam utilizadas mais tarde, mesmo fora de um senso cronológico). É somente na quarta parte que se encontra a personagem sozinha no quadro.

¹³⁸Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=vl8fD3QOs2c>.

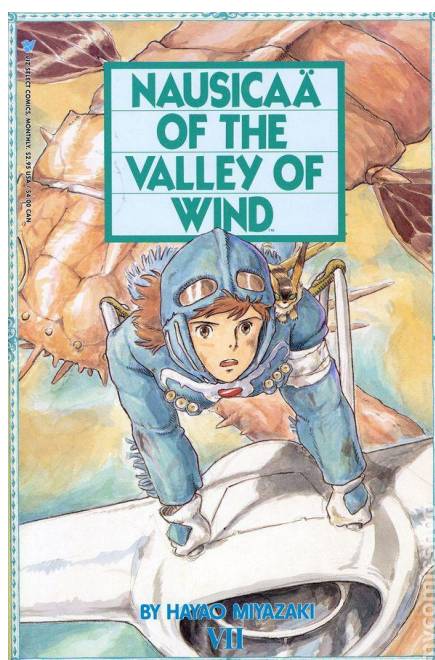


Figura 33: Sétimo volume do primeiro arco da publicação norte-americana, 1989. Fonte: Nausicaä.net

A segunda parte da coleção, datada de fins de 1988 e parte de 1989, apresenta novo design de capa e é formada por quatro volumes. Apresenta a capa original do terceiro volume como segunda capa de série – o que não obedece à ordem cronológica como acontece na ocasião anterior, possivelmente uma preferência por abrir o arco com uma capa da antagonista. As paletas permanecem – com a grande exceção do primeiro volume, cujo jogo de cores é excepcional frente a toda coleção – predominantemente em jogo de complementaridade com tons de azul e laranja, o que muitas vezes é alcançado pelo auxílio da arte da capa, tal como o espaço reservado para a numeração do volume, o quadro de título e o recuo a marcar a lombada, no caso específico desse segundo arco. Ainda que não se forme um quadro, a arte lateral dessa edição foi ultrapassada em três das quatro capas, fornecendo aquela característica de salto da imagem – o posicionamento do quadro do título, ao muitas vezes se posicionar entre a protagonista e o background, ampliou esse efeito.

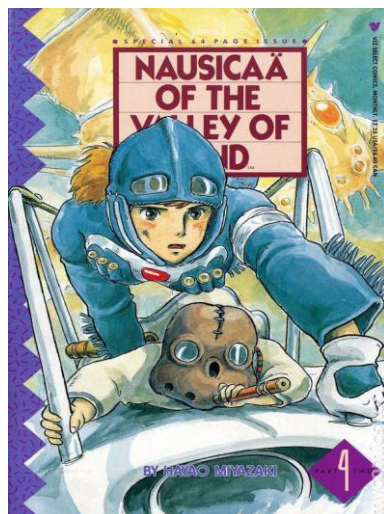


Figura 34: Quarto volume do segundo arco da publicação norte-americana, 1989. Fonte: Nausicaä.net.

Antes do lançamento do terceiro arco, em torno de 1990, a editora VIZ Media, começou a publicar novamente a coleção *Nausicaä do Vale dos Ventos* agora sob o selo GN (*Graphic Novel*¹³⁹). Com uma proposta visual absolutamente diferente, os novos volumes foram publicados em formato TPB (*Trade Paperback*¹⁴⁰), capa dura com o chamado *Dust Cover*¹⁴¹. O formato é então menor e se tornou praticamente o mesmo dos outros *manga* publicados pela editora (menor portanto que o selo VIZ Selected Stories). A qualidade do papel e da capa foram consideravelmente melhoradas, assim como a qualidade da impressão – o que, na capa, ainda mais com o papel levemente texturizado, se refletiu na intensificação do caráter manual do trabalho. Note-se a considerável diminuição do impacto por contraposição de cores, bem como a formação não somente de um quadro (esse, cercado por florões que remetem ao clássico) mas de um segundo quadro ovalado que trouxe partes de desenhos completos, como manchas – algo relativamente comum em capas de clássicos de literatura infantil e infanto-juvenil (NIKOLAJEVA, SCOTT, 2011; HUNT, 2012).

A primeira capa não apresentou selo da editora, somente o título (com foco absoluto no nome da protagonista), volume e autor (também em maior destaque) referenciado por “*Story*

¹³⁹ Termo cunhado para fazer referência a obras comumente mais longas e de narrativa pautada por maior teor dramático, voltadas para um público mais velho.

¹⁴⁰ Formato e acabamento mais baratos, voltado para publicações de edições populares que se busque fazer acessíveis.

¹⁴¹ Capa externa destacável.

and Art by” (estória e arte por). A quarta capa não trouxe código de barras, preço, selo de editora (este somente na lombada); constava somente um *teaser* da estória, um curto texto que se repetiu em todos os sete volumes, em formato de poema – seu conteúdo explica sinteticamente a dinâmica do mundo pós-apocalíptico, em um ar lúdico e medievalesco. O espaço não utilizado na primeira e quarta capas dessa edição da obra, ou melhor seria dizer, utilizados enquanto margem, certamente atribui à obra um caráter de nobreza, ressaltado por toda a estética descrita acima, o tom claramente mais dispendioso enquanto produto e o grande destaque ao nome do autor. Os volumes foram lançados entre 1990 e 1997 com preços entre 14 e 17 dólares cada – diga-se de passagem, a mais cara coletânea publicada nos Estados Unidos. Alguns volumes dessa edição traziam ainda textos exclusivos do autor e mesmo uma conversa entre este e Moebius.



Figura 35: 1ª capa da coleção Graphic Novel (GN) promovida pela VIZ em 90, volumes 1 a 4. Fonte: Nausicaä.net.

Apesar da nova coleção, sob novo selo, a primeira não foi descontinuada e suas tiragens

continuam no terceiro arco em 1993. Com somente três volumes, podemos observar a manutenção de algumas das opções estéticas anteriormente citadas, como a valorização do traço e o quadro de título servindo ao propósito de perspectiva da imagem. Porém, a capa se alterou para uma imagem completa, adornada por arabescos em um novo enquadramento. Temos ainda uma redução da saturação das cores e, desse ponto em diante, perceberemos uma drástica redução do uso de perspectivas dinâmicas (onde pontos extremos de fuga são posicionados muitas vezes para fora das capas, na direção do leitor ou se abrindo para este) e o destaque até esse momento inédito (nessa coleção) ao nome do autor – uma vez que seu nome é agora apresentado em diferença positiva de fonte às informações de volume e à sua apresentação (como se nota principalmente em relação ao primeiro arco), e esta é posta por “*Story and Art by*”.

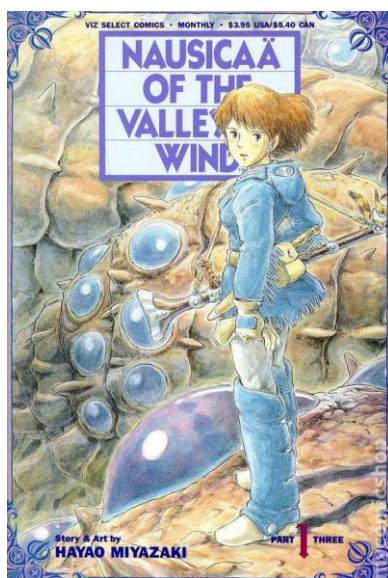


Figura 36: Primeiro volume do terceiro arco da publicação norte-americana, 1992. Fonte: Nausicaä.net.

Em 1994, o quarto arco foi editado. Duas capas foram reaproveitadas (as duas primeiras, no caso, do sexto volume encadernado e da edição de março de 1993 da revista, respectivamente). As mais claras alterações de capa são o fim dos arabescos por uma margem mais sóbria, a perda da informação “*monthly*”, ao lado do selo da editora (que indicava o comprometimento e uma expectativa de tempo para os leitores que acompanhassem a série) e

o símbolo de um marcador no canto superior esquerdo para a indicação do selo VIZ Selected Stories – a marca gráfica carrega consigo certa excelência, confirmada pela escolha dessa estória para publicação pela editora em questão que, não nos esqueçamos, já constituía uma das grandes editoras norte-americanas de *manga*.

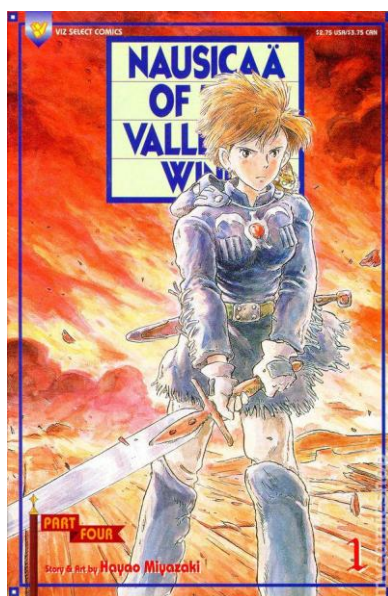


Figura 37: Primeiro volume do quarto arco da publicação norte-americana, 1994. Fonte: Nausicaä.net.

O quinto e último arco foi lançado de meados de 1995 até início de 1996. Pela primeira vez se formou o quadro tal como posto nas considerações de páginas anteriores, permitindo que as figuras o ultrapassem. O nome do autor está ainda mais destacado, não somente por tamanho de fonte, mas por padrão de cores. Se das margens somem os arabescos, o espaço é texturizado com padrões bastante típicos dos padrões gráficos que marcaram os anos 1990, com suas formas geométricas e aspecto computadorizado (no sentido de *flatness rendering*¹⁴²). Duas capas mais sóbrias são as capas que mais claramente apresentam cenas de guerra, em um sentido mais tradicional de um imaginário construído por filmes, fotografias e outras obras que divulgaram situações específicas de guerra. A capa final quebrou com o padrão de cores que vinha se

¹⁴² Em referência a nova busca do *flat* no design e na arquitetura, somado às novas tendências digitais, que surge com força no design da década de 90 conhecido por *superflat*.

apresentando não somente nesse arco, mas nos anteriores, apresentando uma cena de guerra que serviu também de divulgação por ocasião do filme, anos antes. Essa divulgação apresenta desenhos de Miyazaki, no entanto, editados por um funcionário da produtora e não é considerado o pôster principal de divulgação do filme.

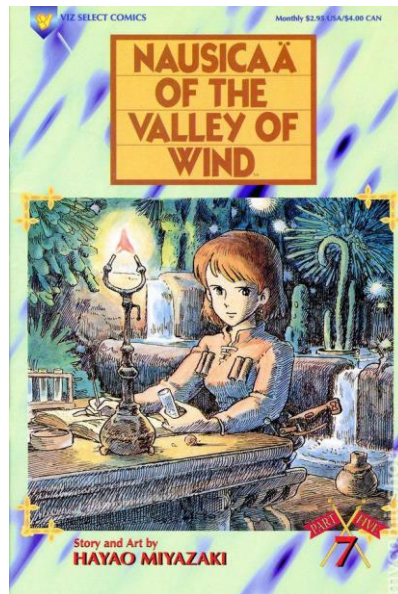


Figura 38: Sétimo volume do quinto arco da publicação norte-americana, 1996. Fonte: Nausicaä.net.

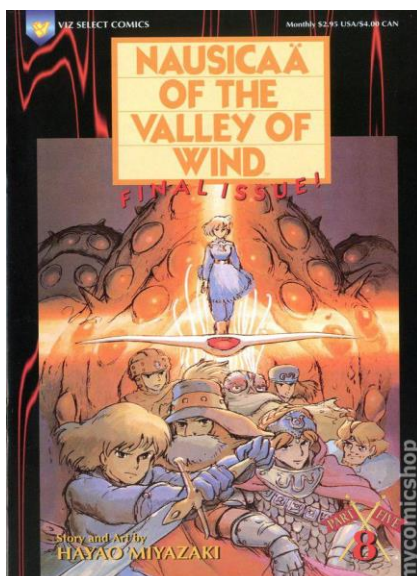


Figura 39: Oitavo volume do quinto arco da publicação norte-americana, 1996. Fonte: Nausicaä.net.

Nesse mesmo período, em 1995, a editora VIZ iniciou uma nova impressão, desta vez reduzindo o número de volumes a quatro. Sob o selo de *Perfect Collection*, a nova edição se aproximou do formato reduzido e de fácil manuseio de parte dos *manga* japoneses – ao mesmo tempo, passou a trazer textos de Miyazaki sobre a obra e comentários de sua biografia, bem como pôsteres de mapas e *concept arts* elaborados pelo autor. Esta edição saiu entre 1995 e 1997 e foi atropelada pelo movimento do “100% authentic manga”, algo que motivou a VIZ a publicar uma nova edição. Rotulada como *Graphic Novel* pela editora, a nova edição carregou os textos anexados nas edições anteriores bem como seguiu a divisão e as capas originais japonesas sem substituir onomatopeias na arte por suas traduções (optando por produzir um glossário com seus significados ao fim dos volumes) e, pela primeira vez, imprimiu *Nausicaä do Vale dos Ventos* no sentido original de leitura, sem inverter seus quadros.

Anos depois, seguindo em verdade a trajetória japonesa, um box especial foi lançado com a obra completa. Além de manter as características que foram se acumulando nas edições anteriores, as capas originais foram reproduzidas dividindo a história e todas as ilustrações anteriormente produzidas por encartes são reproduzidas dentro dos dois grossos volumes que compõem o Box. Também artes adicionais e notas foram acrescentadas por ocasião da cuidadosa tradução e edição. Essa edição foi impressa em formato maior, capa dura, dois volumes em encadernação e maior qualidade e folhas de mais alta gramatura – um volume de difícil manuseio, voltado, como no Japão, para colecionadores e nichos de fãs e/ou intelectuais

interessados. O Box carrega, além do selo da VIZ Media, o selo *Ghibli Library*, selo que vínculo algum parece possuir com o Studio Ghibli do outro lado do mundo – ao menos nada que já antes não houvesse, com um acordo que mais de décadas em cima de um material que, como demonstrado, foi reproduzido por diversas vezes e em moldes variáveis. Não se encontraram originais japoneses, seja pela Tokuma Shoten, seja pelas produções locais voltadas ao Museu Ghibli, que exibam esse selo (somente exemplares vendidos em língua inglesa, o que não cobre também todos os exemplares disponíveis em japonês).

3.4.1 - *MANGA BOOM* EM CONTEXTO

Particularmente relevante é que a obra seja lembrada como exemplo do início de uma onda de importação de cultura popular japonesa por matérias e trabalhos publicados a partir, principalmente, da metade da década de 1990. O interesse e o receio, por vezes de viés conspiracionista¹⁴³, frente à expansão da cultura pop japonesa do fim do século XX já foi alvo de acalorados debates¹⁴⁴ e diversos trabalhos, particularmente no início dos anos 2000. Se de meados da década de 70 até fins da década de 80, o Japão surgia ao mundo como exemplo de recuperação e crescimento, no que ficou conhecido como fruto de um suposto milagre econômico japonês, em fins dos 80 e início dos 90 o mundo viu cair por terra o mito de um modelo de negócios e administração japonês que dominaria o mundo empresarial dali em diante. Com a desaceleração crescente nos primeiros anos da década de 90, em 93 o Japão entrava oficialmente em recessão (MOUER; NORRIS, 2009, p. 356).

O que se denunciava então era um processo, por vezes tido por súbito, de expansão de um mercado cultural japonês¹⁴⁵ que crescia de forma inversamente proporcional à queda do índice de crescimento de sua economia. O fenômeno viria a ser encarado por alguns autores e

¹⁴³ Tal qual é o caso do influente trabalho de McGray, citado mais adiante.

¹⁴⁴ Citados a seguir, Brienza e Phillipps são referências. A primeira, por suas citações e transcrições de falas de ministros e relevantes figuras na formulação de políticas públicas e debates em território japonês acerca da expansão e utilização de soft power. A segunda, pelo seu próprio posicionamento judicioso mesmo frente à estética e qualidade intelectual das obras japonesas que via entrar em território alemão na década de 90 principalmente.

¹⁴⁵ Refiro-me aqui notavelmente ao caso do *manga* e do *anime*, tendo em mente que pontos também notáveis para a consideração estão na culinária (fundamentalmente representada no sushi-bar), na moda e, em grau e geografia moderados, no estilo de música conhecido como J-POP. Nesse sentido, um número considerável de artigos científicos já publicados nas últimas décadas pode ser encontrado sem grande dificuldade (principalmente os relacionados à culinária japonesa).

autoridades políticas como um suposto novo modo do Imperialismo Japonês¹⁴⁶ – também em 1990 surgia na *Foreign Policy Magazine* o conceito de *Soft Power*, cunhado por Joseph Nye e publicado em diversos livros ao longo da década.

O exportar do método japonês de gerenciamento dos anos 70 e 80 consistiu em um movimento de mão-dupla. De um lado, o modelo japonês no estrangeiro disseminava um modo japonês de se fazer as coisas, informando uma filosofia, por exemplo, de hierarquia e otimização do trabalho – o que, no período, tornou também caricata a imagem do sujeito japonês algo arrogante que a todo tempo denuncia a impossibilidade do sujeito não japonês de compreender verdadeiramente tal filosofia (LAMARRE, 2009). Por outro lado, quanto mais se absorviam pontos dessas estratégias de gerência em outros países, e conforme se tornava claro o rompimento da bolha da economia japonesa, mais e mais essas características deixaram de carregar a pecha de originalmente japonesas (MOUER; NORRIS, 2009, pp. 358-9).

Foi, porém, com o início do declínio da economia japonesa e com uma súbita realização do alcance de sua indústria cultural que um certo receio se fez notar em diversos países. Se entre 1980 e 1981, 56% das exportações de televisão japonesa correspondiam a algum tipo de animação, esse número alcançaria 58% nos primeiros anos da década seguinte e, em 2008-9, seria estimado que cerca de 60% da animação exibida no mercado global era originada, em algum ponto de sua produção, no Japão (MOUER; NORRIS, 2009, p. 360) – o que corresponde, somente dentro dos EUA, a cerca de \$4 bilhões de dólares.

A clássica consideração de Iwabuchi, segundo o qual o *manga* teria se difundido por sua característica particularmente inodora frente a cultura, foi tomada como um grande plano de poder. Para Iwabuchi (2002), os *manga* teriam se difundido por não carregarem a identidade cultural japonesa tão destacada, fazendo com que passasse despercebida entre, por exemplo, os *comics*. É certo que o *manga* enquanto produto cultural foi produto de todo um marketing editorial no Ocidente¹⁴⁷, processo fundamental para sua diferenciação e categorização específica frente um público leigo. A afirmação de Iwabuchi não parece, no entanto, considerar também as especificidades da indústria japonesa que possibilitaram que essa produção fosse rapidamente tomada como alienígena ou mesmo a revolução narrativa trazida pelos *manga* e

¹⁴⁶Como posto, por exemplo, por Susanne Phillipps em volume de *Japanstudien* em 1997 – texto no qual podemos ver preocupação crescente com uma invasão da cultura japonesa no mercado de quadrinhos e animações. Phillipps chega a apontar o prestígio gerado em torno de conceitos que se estabeleceram culturalmente com vínculo aos produtos japoneses, como a palavra *anime* (PHILLIPPS, 1997, p. 196-8).

¹⁴⁷Mesmo o termo, como posto anteriormente, somente ganha peso distintivo dos *comics*, por exemplo, após crescimento de um *soft power* japonês e um agressivo marketing com os produtos de origem japonesa que culmina com o *manga* como qualidade particularizada de narrativa gráfica. Mesmo *Nausicaä*, em sua não qualidade de *manga* por ocasião de suas impressões iniciais serve de exemplo.

particularmente pelo *Shoujo*.

Não menos relevante é pensar que, também nessa virada, Nye postulava o termo *Soft Power*, para fazer referência ao poder exercido por nações de forma distanciada da coerção direta, mas pela via de uma persuasão e de uma influência inescapáveis. Nye já citava, ainda que sem ênfase, o exemplo do Japão (NYE, 2004), com uma ressalva de que não é o apreço pelos produtos culturais de um país que será capaz de gerar a reação política que este deseja, mas sim a capacidade de, junto a esses produtos, transmitir programas e valores de interesse no jogo internacional – e uma questão algo recorrente no Japão está no retorno relativamente baixo que ele teria expandir sua economia nas vias desse *soft power* cultural (BRIENZA, 2016). Mais tarde, Nye retomaria a questão para prefaciar/introduzir o livro organizado por Yasushi e McConnell especificamente voltado ao *Soft Power Japonês* (NYE, 2008).

Pode surpreender a ênfase dada em acaloradas falas de autoridades e ministros japoneses à necessidade de se fazer valer da indústria do *manga* e do *anime* como meio de expansão econômica do mercado japonês no exterior – com, de fato, impressionantes números nas análises de mercado interno¹⁴⁸ (BRIENZA, 2016; DAVIS, 2016; MOUER, NORRIS, 2009). Talvez, em busca de um exemplo mais concreto, seja interessante nos remetermos à gastronomia japonesa – se fora antes alvo de considerável preconceito, tratada como algo atrasado e mesmo selvagem em fins do século XIX¹⁴⁹, ressurgiu na segunda metade do século XX em propagandas que apelaram ao valor exótico bem como de alta classe e *finesse* dessa gastronomia que se tornava mais e mais disponível no Ocidente.

É importante destacar que não somente com menção à chegada de Godzilla, Astro Boy, Speed Racer ou Power Rangers¹⁵⁰ se falou em *soft power* japonês, o conceito abrange a capacidade de influência e de gerar uma imagem positiva de um determinado país no estrangeiro. Isso abrange questões mais amplas, ambos de *soft* e *hardware*. Exemplos notáveis são o compacto Sony Walkman e os primeiros aparelhos da Nintendo. Para Iwabuchi, esses

¹⁴⁸Fala-se em uma economia a envolver centenas de milhares de trabalhadores dentro do território Japonês (BRIENZA, 2016).

¹⁴⁹Ver: *How Sushi Went Global*, de Theodore Bestor. Também os apontamentos de Garine auxiliam nas considerações acerca da importância da visão que se faz e se propaga dos hábitos alimentares de outras culturas – segundo Garine, os japoneses teriam por hábito, em um repúdio ao cheiro do queijo e certos produtos derivados do leite, acusar estrangeiros e simpatizantes japoneses de ideias estrangeiras de carregarem tal cheiro. Alguns relatos de viajantes europeus pelo Japão no final do século XIX e início do século XX tecem comentários bastante duros sobre a impossibilidade de um Europeu, se alimentar do que os nativos chamariam de comida (BESTOR, 2000).

¹⁵⁰*Godzilla*, *Astro Boy* e *Speed Racer* constituem exemplos de obras japonesas que marcaram o cinema e a televisão norte-americana em uma primeira onda das produções japonesas a cruzar o Pacífico, abrindo espaço para outras obras que se seguiriam em ondas seguintes até o milagre japonês e o receio da década de 90, quando obras como *Power Rangers* escalam rapidamente nos índices de popularidade entre os grupos jovens.

aparelhos não correspondem a uma exportação da cultura ou de valores japoneses de qualquer forma; o autor desconsidera a imagem conquistada pelo Japão com esses produtos, o design compacto japonês, as cores fortes e a capacidade tanto técnica quanto, popularmente tomada, cultural de criar itens que se integravam a vida jovem das grandes cidades dentro de uma nova lógica de praticidade, individualidade e portabilidade.

Todos os exemplos acima foram alguns dos grandes *hits* do mercado norte-americano na década de 80. Vários autores apontam que não eram, muitas vezes, reconhecidos pelo público consumidor enquanto produtos japoneses, mas, nesse sentido, busco as considerações de Anne Allison (2015, p. 99), que, para além de reconhecer a dificuldade de mensurar o *soft power* japonês na juventude americana de alguma forma, considera a diferente percepção que se fez do Japão entre a primeira geração a receber este influxo de bens culturais nipônicos e a geração seguinte. Allison se vale do exemplo do filmes *Lost in Translation* e como o humor deste surge em pontos diferentes para os diferentes públicos: ao público mais velho, a sensação de se estar perdido em uma cultura exótica, absolutamente absurda e não passível de compreensão, e para o público mais jovem, precisamente essas pessoas mais velhas que não compreendem um mundo que lhes é já algo familiar.

Nas universidades americanas, as aulas voltadas ao Japão não perdem público. Inicialmente os frequentadores dessas aulas nos anos 80 se dividiam fundamentalmente entre novos administradores, entusiastas do mercado financeiro e graduandos de direito interessados em se inserir na promessa absoluta que era a economia japonesa. A partir dos anos 90, a grande massa não pode ser descrita como parte de um campo do conhecimento ou da força de trabalho, mas como jovens guiados por um interesse particular pelo Japão, entusiastas da cultura do *anime* e do *manga*, grandes consumidores do selo *made-in-Japan* (ALLISON, 2015, pp. 100 - 102).

3.4.2 - O COOL JAPAN

É comum que se encontre na literatura ou mesmo em debates, reportagens, discursos políticos, o termo *cool Japan*. O termo surge a partir do texto de Douglas McGray, *Japan's Gross National Cool*, sendo o conceito de GNC por vezes apropriado por outros autores, na tentativa de medir o poder de influência cultural de determinados países ou o impacto de políticas específicas de exportação de bens culturais no PIB (*Gross National Product*). O texto

de McGray é lugar comum às teses de receio da expansão de um mercado global dos bens japoneses. Um exemplo são as referências à influência estética (fundamentalmente no que diz respeito ao movimento conhecido por *Super Flat*, que parecia transformar Tóquio na capital internacional *fashion*, influenciando os maiores estilistas e cineastas) e ao Mandarake.

O Mandarake consistia em uma rede de lojas voltadas a revenda de usados (*manga* e *anime*) e que ao final da década de 90 se expandia, abrindo capital na bolsa Nikkei, o que lhe permitiu rapidamente chamar atenção no mercado global, com rápida valorização. A expectativa do presidente da companhia era de que na década seguinte a maior parte das lojas estivesse situada no exterior. Hoje, o grupo representa de fato um gigante no Japão, com edifícios inteiramente dedicados a suas lojas em todas as grandes regiões, mas não apresenta representação no exterior – ao contrário, as facilidades da internet parecem ter permitido que toda venda ao estrangeiro seja gerenciada em seus diferentes braços no próprio território japonês¹⁵¹.

A compreensão de McGray, ainda que contemporâneo de Iwabuchi, é absolutamente oposta à deste. McGray defende que “*cultural accuracy is not the point. What matters is the whiff of Japanese cool*” (MCGRAY, 2002). Ao modelo do sucesso comercial da Sanrio (mundialmente popularizado pela venda de toda sorte de produtos contendo a personagem Hello Kitty), o que, na esteira da Giant Robot Magazine, McGray toma por “*Corporate Whore*” (MCGRAY, 2002), destacando as origens de Hello Kitty (originalmente denominada Hello White) em um processo de aculturação – permitindo que vendesse no mercado interno por se apresentar como estrangeira e, no mercado internacional, por se apresentar oriental. As intrusões dos grupos musicais jovens do movimento *J-pop* na dinâmica de grupos americanos e a febre global de Pokémon, entre jogos, mangas e anime, são alardeados. Ressaltando-se que “*No Festival de Filmes de Berlim deste ano, A Viagem de Chihiro de Hayao Miyazaki se tornou o primeiro longa de animação da história a vencer o maior prêmio de um grande festival*” (MCGRAY, 2002, tradução própria)¹⁵² – e certamente não fez mal às elucubrações de McGray que, dentro do ano seguinte, 千と千尋の神隠し (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, traduzida para a língua inglesa como *Spirited Away*) foi adiante e levou o Oscar de melhor animação – com a crítica do *The New York Times* louvando a obra como um equivalente japonês à inovação de *Snow White*, de Disney, de 1938.

McGray acusou ainda Tóquio de tentar impedir investigações do Fundo Monetário

¹⁵¹ Disponível em <https://earth.mandarake.co.jp/shop/>

¹⁵² “*At this year’s Berlin Film Festival, Hayao Miyazaki’s Spirited Away became the first animation feature ever to win a top festival prize*” (MCGRAY, 2002)

Internacional acerca de seu sistema bancário, como modo de não admitir o colapso de seu estável e impressionante crescimento econômico do final do século. A saída pelos bens culturais dependeria, em um primeiro momento, da imagem do sucesso japonês. Há uma identificação anacrônica com as supostas intenções do governo japonês em recobrar o espaço brevemente assumido (na visão de McGray) ao final do século XIX, “*quando simultaneamente se buscou engajar o Ocidente e se tornar uma potência militar e cultural em seus próprios termos*” (MCGRAY, 2002, tradução própria)¹⁵³. O argumento é que, de modo perverso, a recessão econômica japonesa pode ter mesmo favorecido esse avanço. Para além, diga-se, de uma necessidade econômica no fortalecimento dessas exportações, o descrédito da dura hierarquia social teria empoderado a nova geração nesses empreendimentos. “*Uma superpotência cultural precisa de uma base econômica saudável, mas não necessariamente de uma economia saudável*” (MCGRAY, 2002, tradução própria).¹⁵⁴

Em sua conclusão, McGray retoma o preceito japonista de que há um Japão para os japoneses e um Japão para a apreciação internacional¹⁵⁵. Apesar da impossibilidade de medição do GNC, destaca este como um “tipo” de *soft power*, retomando o trabalho de Nye, publicado nessa mesma revista cerca de uma década antes. Com os dizeres fatalistas “*com o alcance cultural de uma superpotência já posta, é difícil imaginar que o Japão se contentará em permanecer tanto meio para tão pouco conteúdo*” (MCGRAY, 2002, tradução própria)¹⁵⁶. O texto é um lugar comum para a esmagadora maioria dos trabalhos relacionados à expansão do *manga* e do *anime*, a exportação de bens culturais japoneses, ao *soft power* e poder de influência do Japão.

Dentre uma série de trabalhos, publicados inclusive com financiamento parcial da Fundação Japão, há uma investigação mais aprofundada das chamadas Indústrias Criativas. O trabalho de Tsutomu (2015) tem por foco o impacto econômico e as estratégias de investimento e divulgação adotados formalmente pelo governo japonês em uma série de setores produtivos e o impacto destes que pode ser observado em termos de investimentos e crescimento do PIB. Um outro impacto sugerido é o de políticas públicas em outras regiões que buscavam ampliar seus poderes nos mesmos termos do que se convencionou chamar de *Cool Japan* – notoriamente, o *Cool Britannia*, de 1997 no Reino Unido, mas também a *Corean Wave*,

¹⁵³ “*When it simultaneously sought to engage the West and to become a military and cultural power on its own terms*” (MCGRAY, 2002).

¹⁵⁴ “*A cultural superpower needs a healthy economic base but not necessarily a healthy economy*” (McGray, 2002).

¹⁵⁵ Ver: BEFU, Harumi. *Concepts of Japan, Japanese culture and the Japanese*. In: The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture. Melbourne: Canbridge University Press, 2009.

¹⁵⁶ “*With the cultural reach of a superpower already in place, it’s hard to imagine that Japan will be content to remain so much medium and so little message*” (MCGRAY, 2002).

Taiwaneese Wave e *Cool Cymru*. Os resultados positivos no Reino Unido, onde o crescimento do emprego e do retorno de investimento nos setores de indústria criativa foram, em seu todo, superiores à média da indústria como um todo, despertou grande interesse a nível internacional – o que parece ter esfriado com a crise econômica global que se inicia em 2007.

Ao considerar os bens culturais, Tsutomu amplia o conceito para além das mídias tradicionais atacadas por McGray, denominando de *cultural power* todo produto vinculado às indústrias criativas. Dessa forma, indústrias como do esporte, literatura acadêmica, hobbies e recreação, turismo, produtos automobilísticos, lojas de departamento, serviços, culinária, produtos têxteis, cosméticos e químicos farmacêuticos passam a fazer parte na conta – resultando também em uma tentativa de, de fato, gerar um cálculo viável para o GNC frente ao GNP (PIB). A indústria do “cinema, etc.” é apresentada em quarto lugar, perdendo para maquinários, eletrônicos e, na absoluta liderança, cosméticos e farmacêuticos – o/a autor(a) não considera, e parece impossível sem que se abra mão do intento de quantificar o impacto econômico, o modo como essas indústrias interagem com o “cinema, etc”. O que parece certo, como coloca Allison, é que o conceito de Nye (e, por tabela, muito das considerações de McGray), precisa ser revisto ou no mínimo posto à luz de uma realidade mais complexa (ALLISON, 2015).

Tsutomu aponta ainda como, seguindo o sucesso estrondoso de *Pokemon* (marcadamente a partir de 1998) e da inédita vitória de *Spirited Away* [A Viagem de Chihiro], de Miyazaki, no Festival Internacional de Berlim, a revista *Shonen Jump* entrara no mercado norte-americano ao final do ano de 2002, com uma impressão de mais de 500 000 exemplares por mês. Às corréncias constantes, o mercado do *Anime* (ou *Japanimation*) crescera do volume de quarenta e seis milhões de dólares em 1975 para dois bilhões de dólares em 2002. Tsutomu aponta quatro elementos que teriam favorecido o *manga boom*, e que devem ser considerados mais de perto na medida em que permitem esclarecer parte da estratégia de distribuição adotada pelo Studio Ghibli desde sua fundação¹⁵⁷ e esclarecer alguns pontos na recepção dos trabalhos de Miyazaki fora do território japonês.

¹⁵⁷ Não somente o departamento de Suzuki proporciona uma importante presença do grupo no meio da propaganda, principalmente de grandes empresas, como o grupo se vale de uma estratégias de grandes lançamentos programados (maximizando bilheteria) e uma rede de lojas com todo tipo de produto que transformam o nome do grupo em praticamente uma marca.



Figura 40: No filme *Blade Runner*, a presença dos Kanjis e hirganas invade o cenário urbano, na esmagadora maioria dos outdoors e letreiros. Fonte: fotograma de *Blade Runner*, 1982.

Primeiramente, a própria estagnação econômica e saturação do mercado japonês. O duplo movimento da busca de mercados externos para escoar produção – ao que se somam os interesses de tantos artistas e editores locais de tomar parte em um mercado mais lucrativo e menos sacrificado que o doméstico – e de diminuição da interferência de um *hard power* na expansão do mercado de bens culturais japoneses. Em diversas publicações subsequentes às primeiras elaborações de seu conceito, Joseph Nye respondeu buscando um conceito que pudesse ser mais claro que os que havia oficialmente apresentado, cunhando então o termo *Smart Power*.

Não se trata essencialmente de um terceiro conceito dentro da estrutura que propõe originalmente, mas busca esclarecer as interações entre as esferas do *hard* e do *soft power*. Brevemente, pode-se dizer que um grau de *hard power* pode ser significativo para apoiar um projeto de *soft power*, ou mesmo que um destaque de *hard power* pode gerar, por si só, um *soft power* (como no caso de uma potência econômica, como a Alemanha). De outro lado, o excesso de *hard power* pode gerar limites ao *soft power*. A excelência econômica e tecnológica japonesa construía uma expectativa de futuro dominada pelo mundo oriental (o que é reforçado no imaginário futurista de filmes como *Blade Runner*, exemplificado na figura 40), gerando receios da concentração do poder econômico e consequente possibilidade de coerção, levando a um bloqueio aos produtos de origem japonesa. Então, ironicamente, uma queda da economia japonesa teria também, a médio prazo, amenizado essa resistência e impedido que a preocupação com um suposto novo imperialismo japonês se expandisse para além de

determinados grupos acadêmicos e nacionalistas.

O segundo ponto diz respeito a certa particularidade do mercado doméstico japonês. Notadamente, o alto poder de consumo e a considerável população do território¹⁵⁸, permitiram que uma série de produtos japoneses fossem recebidos com certa segurança pelo mercado e investidores internacionais. *Nausicaä do Vale dos Ventos*, por exemplo, atraía atenção de distribuidoras na medida em que estabelecia recordes nas salas de cinema japonesas (GREENBERG, 2018, 177-178), sendo recebido como um produto que já passara pelo crivo de um grande mercado algo acostumado ao consumo de produtos audiovisuais advindos dos EUA.

O terceiro ponto se relaciona em certo grau com essa última questão. A crescente popularização do ideal do Japão enquanto cultura avançada tecnologicamente deu-se também pela forte presença, já nos anos 80, de material e plataformas desenvolvidas na internet. Dessa forma, conforme se ampliava o acesso à internet ao redor do globo e a cultura jovem que a acompanhava, crescia também a curiosidade com o Japão e a popularidade da cultura nipônica – que, muitas vezes, se difundia sem respeito aos direitos autorais, através de comunidades de fãs, o que ainda é relativamente comum (DAVIS, 2016). Alguns autores trabalham a atividade de fãs e a pouca atenção à infração de direitos autorais, se comparada com a atividade de grupos como a Disney, como fator chave para a rápida difusão do meio em diversos países (BRIENZA, 2016; DAVIS, 2016).

O quarto ponto seria uma unificação política não oficialmente firmada entre os países do leste asiático – comparável, em termos de integração de mercados, à União Europeia (TSUTOMU, 2015, p. 137). Tamanha integração favoreceu a popularização dos produtos japoneses primeiro na região, motivada também pelo milagre econômico japonês¹⁵⁹. Uma vez que os mercados asiáticos atingiram certo grau de desenvolvimento, o bloco inteiro favoreceu a expansão internacional dos produtos culturais japoneses.

¹⁵⁸ O Japão se encontra entre os países mais populosos do globo, com mais de 126 milhões de habitantes, apesar da população que encolhe. Disponível em <https://population.un.org/wpp/DataSources/392>.

¹⁵⁹ Questão particularmente polêmica na bibliografia especializada. O milagre econômico japonês é, para alguns economistas, fruto também de uma política do pós-segunda guerra, em que, impedido de se militarizar e com sua defesa assegurada, o governo japonês pôde alocar recursos de forma extraordinária, favorecido ainda pelos interesses de expansão da zona de influência dos EUA. Nessa lógica, a bolha se apresentaria anunciada por uma política que somente faria sentido no contexto de guerra. Finda a guerra, o colapso econômico seria questão de tempo. (LINGLE, 1998, pp. 28-30).

3.4.3 - FREDERIK L. SCHODT

Era uma vez, nos distantes dias de 1983, eu escrevi um livro intitulado *Manga! Manga! The world of Japanese Comics* [*Manga! Manga! O Mundo dos comics japoneses*]. Nunca vendeu muitas cópias, mas se diz agora que é algo como um clássico *cult*; ele até mesmo tem um bistrô nomeado em sua homenagem em Berkeley, Califórnia. Certamente, quando ele apareceu pela primeira vez a maior parte das pessoas nunca havia ouvido fala em *comics* japoneses. O Japão era a terra do gerenciamento de sucesso e das técnicas de meditação, ou das belas artes e ofícios. Se a palavra japonesa para *comics* – “*manga*” (pronunciada “mahnggha”) – evocava qualquer tipo de associação no cérebro mediano falante de inglês, era provavelmente misturada à imagens mentais de raro metal ou alguma coisa que se faça em um restaurante italiano” (SCHODT, 2011, p. 11, Tradução própria)¹⁶⁰.

Com essas palavras, Schodt abre seu livro *Dreamland Japan – writings on modern manga*, em 1996. Tanto este quanto seu livro anterior, *Manga! Manga!*¹⁶¹ continuam relativamente fáceis de se adquirir, mas, provavelmente por timing, *Dreamland Japan* alcançou um público maior, sendo hoje publicado em capa dura e no caráter de *collector’s edition*. O prefácio original de Schodt explicita que não se trata propriamente de uma continuação ou mesmo de uma revisita a *Manga! Manga!*. Trata-se de uma atualização do próprio cenário do *manga*, que teria sofrido drásticas alterações nos anos anteriores. Em prefácio à edição de colecionador, Schodt aponta retrospectivamente o período em que escreveu *Dreamland Japan* como o ponto máximo do desenvolvimento da indústria moderna do *manga* – provavelmente orientado pelo colapso da economia japonesa, explícito crescimento acelerado da dívida pública e retração do mercado editorial pós crise de 2007.

Em determinado tópico, Schodt especula sobre o potencial futuro do *manga*. Considerando os números atuais, indica, em diversos segmentos, um decréscimo ou desaceleração do crescimento da indústria, apontando, entre outros, o videogame como implacável competição. Sua conclusão é de que o *manga* teria chegado ao limite de sua

¹⁶⁰ “Once upon a time, in the distant days of 1983, I wrote a book titled *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. It never sold many copies, but it is now said to be something of a cult classic; it even has a Japanese bistro named after it in Berkeley, California. Certainly, when it first appeared most people had never heard of Japanese comics. Japan was the land of successful management or meditation techniques, or of beautiful arts and crafts. If the Japanese word for comics – “Manga” (pronounced “mahnggha”) – evoked any sort of association at all in the average English-speaking brain, it was probably mixed in with mental images of rare metal or something that one does at an Italian restaurant” (SCHODT, 2011, p. 11).

¹⁶¹ Livro pioneiro em língua inglesa, e no Ocidente como um todo, a detalhar a indústria e as especificidades do meio *manga*, em 1983, sendo atualizado até 1987. O livro é escrito por um tradutor americano sediado em território japonês e com domínio da língua. Ainda nos trabalhos mais atuais, as publicações de Schodt, e seus dois livros em questão, são lugar comum nas bibliografias. Maiores detalhes sobre essa primeira obra constam em apêndice.

possibilidade de expansão. Nesse sentido, convém lembrar que duas coisas escapam à visão de Schodt nesse período, e poucos anos mais tarde a desafiariam: a febre global de *Pokémon* (um *anime* propagado por e propagador de um jogo de plataforma portátil (o *game boy*) e a conquista do prêmio maior do Festival de Berlin pelo longa de Miyazaki, redefinindo em certo grau os limites do papel da animação no cinema.

Diferentemente de seu livro anterior, Schodt agora introduz com maior zelo alguns conceitos japoneses e algumas das formas da escrita do termo *manga*. Mas este volume se volta mais para o cenário do momento, como um crítico. Tece considerações sobre Mizuki, Maruo, Otomo, Kobayashi e tantos outros que despontavam ou viriam a se tornar mais conhecidos nos anos que se seguiram. Há ainda um capítulo especial para o meio das revistas de *manga* e outro para o universo dos *mangas* de língua inglesa. E é após um capítulo de homenagem à obra de Tezuka que Schodt apresenta o capítulo *Beyond Manga*, em que toma por foco os movimentos mais híbridos da indústria, ao se mesclar com o universo dos videogames e do anime – que, como explicita na introdução, não são o objeto fundamental do livro. Abrindo este capítulo está o caso, tomado por excepcional em diversos sentidos, de *Nausicaä do Vale dos Ventos*.

Sob o título de “*Nausicaä and the Manga-Anime link*” [*Nausicaä e o vínculo manga-anime*] (SCHODT, 2011, p. 275), são destacados o crescimento do mercado do *anime* “nos bastidores” do mercado de *manga* e a formação universitária de Hayao Miyazaki no departamento de política e economia. *Nausicaä* é apresentado como um *manga* às avessas, na medida em que fora um *manga*, realizado por um animador e depois animado. Também oposto à lógica do *manga* moderno de divisão do trabalho, a obra se apresenta autoral, na medida em que Miyazaki realizou todas as etapas da criação e execução dos originais sozinho ou praticamente sem equipe, se ocupando de todas as partes da imagem, que passavam então a ser pensadas em sua totalidade. Também recebe destaque a revista na qual foi originalmente publicado, uma vez que o formato, próximo ao A4, era consideravelmente mais largo que a média do mercado editorial, possibilitando também uma diferente apreciação da arte altamente renderizada de Miyazaki em *Nausicaä*.

Um ponto particularmente problemático a distanciar *Nausicaä* da massa de obras *manga* está em sua estética, diga-se, não japonesa. A começar pelo nome da personagem, retirado diretamente da Odisseia, também os trajes e os cenários remetem muitas vezes a um imaginário da Europa medieval – ainda que, Schodt aponta, haja certa insistência na criação da protagonista a partir de uma personagem mitológica japonesa. Schodt não se aprofunda na questão das formas e da anatomia empregada, mas aponta o não exagero das proporções e destaque dos cabelos. Diferentemente das figuras planificadas, simples e mesmo caricatas tão comuns ao

manga tal qual este se difundiu no cenário internacional, os desenhos de Miyazaki são refinados, volumétricos, se afastando consideravelmente da concepção mais usual do que se convencionou tomar por estilo *manga*.

No que diz respeito às origens da personagem de Miyazaki, as edições americanas contaram com a tradução de seu texto *On Nausicaä* em página inteira dentro da encadernação – na edição original japonesa o texto consta na terceira capa, entre diversos outros textos (como informativos do projeto da série e do produtor) em fonte consideravelmente reduzida. O texto busca, fundamentalmente, uma justificativa para o nome estrangeiro e fincar novamente raízes na literatura japonesa. Ironicamente, a visão feminina que busca no conto *A princesa que amava insetos* é distorcida: de uma princesa que não se adapta às tradições de uma aristocracia que se renova, para uma princesa que anacronicamente não aceitaria seu espaço enquanto princesa e se sentiria mais confortável na liberdade rebelde de um mundo natural.

Narrativamente ainda, Schodt considera que o ritmo do *manga* pode se apresentar “*excruciatingly slow*” (SCHODT, 2011, p. 279), entrando em um emaranhado de complexidade na qual, acredita ele, Miyazaki quase se perdeu, encerrando a obra a meio caminho. – Quanto a isso, Schodt também faz referências a entrevistas de Miyazaki em que este afirma o desejo de elaborar uma obra diferente, que não pudesse ser lida em um rápido intervalo enquanto se comia macarrão (precisamente a imagem de praticidade e entranhamento na vida cotidiana que, na visão de Schodt, era também marca fundamental do *manga*). O resultado, em seu entender, é um universo fantástico e uma narrativa épica da ordem da trilogia *Lord of the Rings*, de Tolkien, ou filmes como *Star Wars*, *Brazil* e *Blade Runner*.

Schodt, no entanto, não compreende a obra como alienada de sua origem étnica, apontando que, se não fazia marcantes referências ao Japão em termos do desenho, trazia uma forte filosofia e diversas referências à concepção zen-budista de mundo (SCHODT, 2011, pp. 277-8). Identifica também as referências à guerra e a um grande evento cataclísmico correlacionado ao avanço militar das nações como uma marca das narrativas de *manga* que permitem recobrar as origens da narrativa – ainda que também diversos acenos sejam feitos a outras mitologias ou textos religiosos, alcançando mesmo referências ao Velho Testamento e à mitologia nórdica.

Dentro e fora do Japão, Schodt aponta o elogio da crítica. *Nausicaä* havia sido também bem recebida no mercado, de modo que não somente não fora cancelada apesar da longa e algo fragmentada publicação (o que, segundo Schodt era relativamente comum), mas ainda fora reeditada diversas vezes e em edições de luxo. A tradução do *manga*, alvo recorrente de ataque dos críticos, foi elogiada no meio e serviria de forte contraponto, com diversas manifestações

em revistas especializadas e prefácios das edições de luxo, ao desmembramento e radicais mudanças feitas pela distribuidora do longa metragem em território americano.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho do que Brienza nomeia por domesticação, em que o processo humano ativo transforma ideias no encontro em um espaço transnacional (BRIENZA, 2016), parece encontrar peculiaridades no caso da obra *Nausicaä do Vale dos Ventos*. O extenso período em que a obra foi publicada acompanhou momentos decisivos da história do Japão e da circulação internacional dos *manga* e dos *anime* – como a queda do entusiasmo internacional pelo modelo de gestão japonês e o período de transição para uma política internacional de exportação de bens culturais que culmina no conhecido *Japan Gross National Cool* (MCGRAY, 2002), o fim da tensão internacional da Guerra Fria, o conhecido *Manga Boom* e a preocupação de autoridades no governo norte-americano¹⁶², o início de uma regulamentação legal dos licenciamentos de *manga* e a trajetória do próprio Studio Ghibli para um reconhecimento internacional quanto estúdio de animação de primeira categoria. As peculiaridades de seu trabalho gráfico o tornam um produto de certa forma híbrido. Características consideradas gerais do estilo *manga* não aparecem de forma tão óbvia na obra que já indica, por si, a releitura de uma personagem ocidental – algo que somente se agrava com o texto do próprio Miyazaki que é publicado na primeira edição encadernada, intitulado *On Nausicaä* (MIYAZAKI, 2009, pp. 283-4), onde o autor não somente justifica a origem do nome de sua personagem, mas referencia quem foi a mesma (via Odisseia) e como fora tratada enquanto personagem em livros especializados¹⁶³.

Apesar de ainda podermos notar uma simplicidade no traço da protagonista, e na deformação de corpos para arquétipos físicos típicos (dois fatores, da maior relevância para uma identificação genérica do estilo *manga*, apontados por estudiosos tais como Davis e Koyama-Richard e McCloud), o preciosismo e complexidade no trabalho do traço não correspondem ao que genericamente se toma nos *mangas* – o que certamente dificulta sua identificação enquanto *manga* tal como começou a ser comercializado na década de 90. Por sua vez, isso justifica a decisão de diminuir seu formato dos demais e mudar de forma radical sua apresentação para sua publicação simultânea pelo selo GN (*Graphic Novel*). Mudar a capa e,

¹⁶²Que aqui situo pelo ponto específico de investigação nesse momento. Não foi somente em território norte-americano que a preocupação com a acelerada entrada de mangas em território nacional se tornara, naquele momento do início dos anos 90, uma preocupação de intelectuais e governantes.

¹⁶³Mais especificamente, se referencia ao dicionário formulado por Evslin. Não cabe aqui tratar em maiores detalhes o trabalho de Evslin ou mesmo os desvios realizados por Miyazaki em sua obra ou identificados pelo mesmo quando confrontado com a personagem original da Odisseia, apenas manter em mente o modo como Miyazaki apresenta (e parece fazer questão) sua personagem e sua origem aos que iniciam suas leituras da obra pelas encadernações de luxo.

talvez principalmente, o formato de um livro é mudar de forma decisiva o sentido, e por consequência o público alvo, do que é publicado. A elaboração de Hendel quando à modificação hipotética de um livro de teor acadêmico a um formato quadrado e menor e a consequente modificação do que se espera e do rechaço desse primeiro público a seu conteúdo é bastante elucidativa nessa questão (HENDEL, 2003, p. 11).

Uma análise de cunho paratextual das capas, convites primeiros à compra e à leitura, não é opção aleatória. Como nos coloca Genette em seu referenciado *Paratextos Editoriais*, é este o espaço que permite apreciar o trabalho também de criação, por exemplo, do editor – no caso mais específico da instância peritextual, e principalmente no que concerne às capas, Gravier (2011) muito bem sintetiza ao tratar destes como o espaço onde criador e editor unem (e, porque não dizer, medem) forças. Observar o trabalho de capas em *Nausicaä do Vale dos Ventos* (em diferentes pontos de sua produção, do reconhecimento de seus autores/editores e do jogo de relações internacionais no qual se encontrava o Japão com sua política de exportação da cultura pop) é um modo de observar como um produto cultural foi propagandeado, absorvido e mesmo relido, para que lido fosse em território norte-americano.

Pensando que os paratextos buscam primariamente dar o texto a ler da melhor forma, ainda e naturalmente que se implique em um grau de criação ou releitura, um primeiro problema natural surge na própria tradução. No caso do título *Nausicaä dos Vale dos Ventos*, a gramática invariavelmente condiciona o sujeito diferentemente de seu original japonês, no que se leria uma cadeia de pertencimento que começa nos ventos, para só então terminar no sujeito¹⁶⁴– algo que poderia, por exemplo em língua inglesa, ser mantido. Algo que talvez pareça irrelevante, mas remete a um longo debate do que foi tratado como fenômeno perceptivo japonês, fundador de toda uma mitologia da unidade do povo japonês. Gramaticalmente, o sujeito situar-se por último traz a perspectiva antropológica levantada por Inaga (1999)¹⁶⁵, tornando o sujeito da frase distinguível não necessariamente por seu nome, mas sua origem.

Poder-se-ia tratar, em termos de *storytelling*, do quanto esse fator não aproxima ou mesmo indica uma narrativa mais aproximada do modelo conhecido como Promessa da

¹⁶⁴Considerando que a partícula *no* indica posse na gramática japonesa, a leitura original se daria no sentido de: ventos “no” vale “no” Nausicaä. Ou seja, uma melhor tradução seria, em inglês, *Valley of Wind's Nausicaä*.

¹⁶⁵Segundo o qual um japonês tende a relacionar o mundo para nele se inserir, o que seria contrário a um modo, diga-se com cautela, “ocidental” de percepção do mundo, onde primeiramente identifico a mim para então relacionar o mundo a minha volta – argumenta-se que tal fenômeno seria possível sob a guarda da figura do imperador. Essa não é uma questão que surge com Inaga, tendo sido já amplamente debatida e referenciada, com maior ou menor rigor acadêmico, em diversos momentos – nos casos de menor rigor, um orientalismo velado produzira uma extensa bibliografia voltada para um tipo de indivíduo coletivo que reduziria a individualidade a seu mínimo (RAZ; RAZ, 1996. NAKAGAWA, 2008).

Virgem¹⁶⁶ – o que não deve ser ignorado, uma vez que, se Miyazaki retoma a todo tempo suas referências ocidentais na criação da personagem Nausicaã, o faz sempre com a indicação simultânea do conto 虫めずる姫君 (*mushi mezuru hime gime, A princesa que amava insetos*) e o estúdio carrega bastante conscientemente a marca de tradicionalmente japonês¹⁶⁷. Essa questão de léxico altera-se com a tradução ocidental, que parte do foco na protagonista – algo que se pode evidenciar na transformação visual de parte do título (*of the valley of wind*) em subtítulo pelo design de capas em certas edições norte-americanas. É natural que se observe, por exemplo, o destaque ao nome da protagonista nas edições japonesas (o que, naturalmente, não altera a questão linguística envolvida na leitura do título), mas havia a opção de inverter essa frase, como no título que se apresenta da consagrada obra *Os Contos de Genji*: 源氏物語 (*Genji Monogatari*).

Outra questão linguística interessante está nas **onomatopeias**: a propaganda de manutenção da arte japonesa e mesmo a formação de um dicionário de onomatopeias e suas devidas traduções nas últimas edições, não impediu o processo de tradução – letras ocidentais foram dadas às onomatopeias que se apresentassem na fala. Algo bastante comum em japonês, as onomatopeias podem ter o uso de expressões e ser utilizadas normalmente em um diálogo sem que façam referência necessariamente a um som¹⁶⁸; nas traduções americanas, sons que viessem no diálogo ou sons de animais que se tornassem de alguma forma personagens (como a criatura fantástica que acompanha a protagonista) foram traduzidas e apenas animais (aqueles algo mais como bestas) e sons de máquinas ou objetos no geral foram mantidos em seu original.

A busca por ilustrações adicionais, ocultações de outras e mesmo os privilégios dados a determinados estilos ou designs de capa, trazem indícios claros de como esse produto era encaixado ou compreendido em outro mercado/cultura – as variações em edições paralelas

¹⁶⁶Método de *storytelling* que revê o modelo clássico da jornada do herói ao fazer uma análise não dos mitos, mas dos contos de fada, o que permitiria uma narrativa do escolhido, voltado para uma jornada íntima acima da transformação do personagem por uma jornada.

¹⁶⁷Apesar de não ter encontrado referências explícitas ao modelo da promessa da virgem, as características apontadas por Kim Hudson em muito se assemelham ao descrito nos trabalhos, por exemplo de Szatrowski e Sweeney (2010), voltados para a observação de um *storytelling* inerente ao japonês – algo que, se levarmos em consideração os apontamentos de Kato Shuichi (2012), para quem a função espaço é fundamento no Japão, em oposição a um fundamento *Logos* ocidental moderno, não deve parecer exatamente novo. Acredito que uma investigação mais detalhada poderia apontar muitos vínculos úteis para o desenvolvimento de pesquisas como esta se apresenta, e talvez seja possível retornar ao tópico em um outro momento.

¹⁶⁸Um exemplo pode ser tido pela onomatopeia ぽろぽろ (*Poro poro*), referente ao som de respingar das primeiras gotas de uma chuva que chega. Não é de fato um som claro, representa mais um estado e/ou um momento particular. Um dos longas de Isao Takahata, por exemplo, fora intitulado おもひでのぽろぽろ (*omoide no poro poro*) – sendo *omoide*, lembrança, no sentido de rememoração, a onomatopeia se torna uma expressão para a recordação fragmentada e cercada de vazios. A dificuldade para tradução é clara; em inglês, a obra é apresentada como *Only Yesterday*.

demonstram produtos diferentes retirados de um mesmo material, por vezes mais ou menos “japonês”, mais ou menos dependente de seus próprios méritos artísticos.

Infelizmente, não é possível apresentar dados específicos das vendas dos volumes acima apresentados – como bem coloca Davis, antes da metade dos anos 90, simplesmente não era algo de interesse documentar com especificidade a saída de *manga* (DAVIS, 2016). Podemos no entanto trazer algumas considerações de Brienza (2016), no que concerne à manutenção de determinadas publicações: se muitos volumes foram impressos pelo seu valor comercial, outros tantos o foram por seu valor artístico (dada a própria natureza do início das editoras de *manga*, enquanto quase hobbies e não indústrias lucrativas), algo que por um outro lado também auxiliou algumas dessas editoras a marcar espaço como editoras especializadas ou comprometidas com a arte, valendo-se de numerosa publicação bem como de volumes diferenciados de nicho.

A princípio, não é possível afirmar a situação de *Nausicaä*. Mesmo que venha a publicação após sua saída no cinema, difícil analisar o impacto que a manutenção do título original tenha tido na divulgação do *manga*. O número de publicações de *Nausicaä do Vale dos Ventos* mesmo anteriormente à reabertura do Studio Ghibli para o circuito internacional em 1992 é por demais expressiva para obra do acaso e, mais recentemente, em 2012, uma edição especial de *Nausicaä* em tamanho maior, capa dura e em dois volumes esgotou uma primeira tiragem de 7000 cópias na primeira semana de vendas¹⁶⁹. A troca de selos e de coleções parece demonstrar aquilo de que trata Brienza, como a dificuldade de se colocar o produto *manga* no mercado norte-americano, sendo esse algo diferente e que não se absorvia pela via dos *comics* (BRIENZA, 2016) – acredito que essa situação tenha se intensificado pela arte menos característica do estilo *manga* do que eram por exemplo, *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece* ou *Sailor Moon* (todas referências clássicas e recorrentes nos trabalhos supracitados).

Considerar o design de livros é considerar todo um mercado de profissionais capacitados, algo dispendiosos para produções que não sejam de consideravelmente larga escala – tal não é o caso dos *floopies*¹⁷⁰ inicialmente publicado pela VIZ. A mudança, portanto, nos padrões da publicação de *Nausicaä* exigiu um custo, um investimento da editora, que buscava muito provavelmente chamar a atenção de um certo público. Com a ausência das características mais

¹⁶⁹Conforme entrevista concedida por executivo da VIZ Media. Interessante que, apesar de o diretor da Companhia afirmar que a VIZ não poderia esperar diferente (fazendo notar, verdadeira ou não, certa confiança na tiragem desse material), confirma como a editora teve de se apressar para produzir mais volumes da obra pela demanda surpreendente (ICv2, 2012).

¹⁷⁰Publicações mais baratas para serem distribuídas em bancas, cobrem toda uma geração da distribuição inicial de *manga* nos Estados Unidos e se referem ao formato contemporâneo às primeiras impressões de *Nausicaä do Vale dos Ventos*.

propagadas dos *manga*, a situação se complicou quando da formação do mercado específico. Na ausência de uma tipografia correspondente¹⁷¹, é natural que vinhetas e florões, por exemplo, venham libertar a tipografia – ainda que não se furtem da mesma problemática de serem por si referências temporais, espaciais e (em último recurso) intelectuais. Tais características do design, para Hendel, constroem então o livro, dando-lhe como que um espaço de fala a priori, um poder de enformar¹⁷² (HENDEL, 2003).

Nausicaä do Vale dos Ventos foi então apresentada como uma obra sobre guerra e nas bases de uma contemporânea sensação de distância do território. Pode-se argumentar que, no contexto absolutamente diferente em que se encontravam os Estados Unidos, tanto durante quanto imediatamente após o período de Guerra Fria, se reproduzisse e se compreendesse a guerra em outros termos¹⁷³. Se o mercado japonês tende a oferecer um produto anti-guerra e uma história de aventura, o que encontramos no cenário norte-americano parece privilegiar, em sua primeira série de 27 volumes, o universo de criaturas fantásticas e o conflito direto (por alusões mais claras à guerra ou mesmo ao conflito com as grandes criaturas apresentadas).

Ainda, no Japão o conteúdo é direcionado para jovens adultos (com o mesmo formato em que fora publicado, por exemplo, o violento *Akira*). Poderíamos considerar uma relativa exceção no caso do longa de animação, mas não somente o fenômeno de bilheteria como também em entrevista Takahata (1992) se refere a um público misto, entre crianças e jovens adultos, como espectadores principais do longa em questão, algo razoavelmente inédito nas bilheterias das animações japonesas até aquele momento.

Nos Estados Unidos, nas primeiras coleções, o *manga* parece ter se voltado para um público infantil e ainda hoje, segundo a página da VIZ Media em que consta o selo Ghibli Library e as mais recentes edições de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, seu público de orientação se mantém “Teen”, em oposição a classificações como “All Ages” ou “Teen Plus” representadas por outras obras publicadas pela editora. O primeiro está definido como: “*Pode ser adequado para leitores ou consumidores de qualquer idade. Por exemplo, pode conter linguagem adulto e fantasia violenta, mas não xingamentos ou nudez*”. O segundo, como: “*Pode ser adequado para adolescentes mais velhos e adultos. Por exemplo, pode conter intensa e/ grotasca violência, conteúdo sexual, frequente linguagem forte, álcool, uso de tabaco e/ou outras substâncias*”. Na

¹⁷¹Esclarecedoras são as considerações de Hendel quanto à ambientação concedida pela tipografia e da natural dificuldade de buscar ao mesmo efeito em obras orientais, pela não correspondência tipográfica aos kanjis (HENDEL, 2003, p. 13-14).

¹⁷²Aqui utilizado no sentido atribuído por Flusser, de dar forma a algo ou condicionar a própria informação (2011).

¹⁷³Hane (2016) virá inclusive, a exemplo de Tanizaki e Akutagawa, situar a literatura catártica que surge em território japonês trazendo temáticas da mais vil violência e de diversas projeções futuras de catástrofe.

classificação *Teen* consta: “*Pode ser adequada para jovens adolescents em diante. Por exemplo, pode contr violência, uso não frequente de linguagem forte, temas ou situações sugestivas, humor cru, uso de álcool e/ou uso de tabaco*”¹⁷⁴. A margem para interpretações em obras da natureza de *Nausicaä* e tantas outras deve ficar clara; o julgamento, afora aquele pautado por questões explícitas como palavrões, sexo e violência física, se torna consideravelmente subjetivo e não parece seguir nenhuma consonância clara com as editoras japonesas – algo reconhecido pela editora em nota na mesma página de seu site.

Um olhar panorâmico sobre as capas indica o diferente tratamento editorial em termos de introduzir (e enformar, como me referencio anteriormente no texto) a obra ao público leitor – aproximando a um gênero para um grupo de interesse. Demonstra ainda como esse projeto foi se modificando de acordo com os diferentes momentos históricos e em ambos os mercados. Outros mercados comercializaram a obra em ainda outros tons, tal é o exemplo da edição alemã, única a alterar o nome da protagonista¹⁷⁵ (que passa a se chamar Naomi) e impressa dentro de uma paleta de atmosfera punk em impressão das mais baratas. Não somente as imagens por si vendem o sentido de um material e alcançam (ou ao menos demonstram a procura por) um público específico; a atmosfera que se cria com uma paleta de cores, formato e qualidade das edições fornecem fortes indicativos, se não ao menos do público que consumiu tal material, ao menos do público que foi originalmente visado.

No Japão, começando como uma aventura em clássicos tons de ficção científica para avançar para um apelo ao seu estilo estético típico de animação, e finalmente se voltar mais e mais para as peculiaridades do artista e seu aspecto de trabalho manual tradicionais. Nos EUA, para tratar apenas das primeiras publicações originais, a estória é vendida enquanto quadrinho regular. Em cores vibrantes e fortes linhas de ação, se aproxima então de um público juvenil, abraçando cenas que se abrem em horizontes e um design de capa mais atrativo e juvenil – encadernação que passaria mais e mais para tons clássicos, com o desenvolvimento de um logo mais chamativo para o selo e a elaboração de florões ou requadros, cada vez mais privilegiando também o aspecto notoriamente manual do trabalho das imagens, balanceado por um fundo de capa absolutamente destoante, pautado pelo design da época. No complexo processo de domesticação de uma obra longa e seriada como *Nausicaä do Vale dos Ventos*, um duplo

¹⁷⁴ “*May be suitable for readers or consumers of any age. For example, may contain mild language and fantasy violence but no swearing or nudity*”. O segundo, como: “*May be suitable for older teens and adults. For example, may contain intense and/or gory violence, sexual content, frequent strong language, alcohol, tobacco and/or other substance use*”. Na classificação *Teen* consta: “*May be suitable for early teens and older. For example, may contain violence, infrequent use of strong language, suggestive themes or situations, crude humor, alcohol and/or tobacco use*”. Disponível em <https://www.viz.com/ratings>

¹⁷⁵ Têm-se também o caso chinês, mas considera-se a impossibilidade de tradução por fatores específicos da escrita.

processo de domesticação pode ser observado: na produção japonesa que se orienta por padrões exteriores; e na reprodução americana que busca posteriormente representar aspectos tidos por tradicionais e específicos da origem dessa produção.

O espaço transnacional que situa Brienza parece bastante adequado para justificar os movimentos que busquei acompanhar. Um espaço que engloba parte de ambos os territórios nacionais sem limitar-se aos mesmos – o que permite a formulação de que, se o Japão já passava por uma domesticação norte-americana, a domesticação americana promovera a entrada e valorização gradual da mesma obra japonesa, acentuando determinados aspectos tidos por tradicionais nas artes orientais (e também o Japão, paradoxalmente, o fez) sem se estender completamente à mesma narrativa gráfica e orientação de público¹⁷⁶.

Dessa forma, assim como Allison (2015) afirma a necessidade de se expandir o conceito de *soft power* de Nye (2004, 2015), e Hu (2010, 2013a) aponta para a falha de McGray em diferenciar as políticas públicas elaboradas pelo Japão (em grande parte em parcerias produtivas com mercados asiáticos em desenvolvimento) da coerção e do imperialismo, me debruço sobre as considerações de Kondo Seiichi (2015) na expectativa de complexificar o processo de americanização que Brienza identifica – afirmando que o alargamento do mercado de *mangas* japoneses nos Estados Unidos fez dos *mangas*, em toda a parte, mais americanos (BRIENZA, 2016). Há de se notar a diferença do que seja propaganda, do que seja diplomacia pública. Seichii aponta ainda para uma tendência na intelectualidade norte-americana, e mesmo em Nye, de conceber o *soft power* dentro da dinâmica do *hard power* (SEICHII, 2015, pp. 201-203).

Nesse sentido, propaganda remete a política coercitiva, típica do período de guerra e guerra fria. De outro lado, a diplomacia pública corresponderia à sedução característica do *soft power*, levando em conta as duas etapas intermediárias pontuadas por Seiichi (transmissão e recepção, os fatores mais objetivos e de difícil mensuração) frente ao modelo mais rígido posto por Nye (somente recursos e resultados). Para Naoyuki (2015, p. 225), um dos fortes exemplos de diplomacia pública japonês está na figura do antigo Primeiro Ministro Kouzumi Junichiro, algo popularizado pela imprensa americana como o estadista japonês que sabia tudo sobre *baseball* e cantava músicas de Elvis Presley.

A falha em diferenciar a diplomacia pública da lógica de propaganda, representada na região principalmente pela União Soviética, culmina muitas vezes no retorno de um japonismo, em que se identifica o movimento como análogo ao japonismo do século XIX (RAZ, 1998;

¹⁷⁶Note-se, por exemplo, as representações de guerra tal qual foram expostas nos dois mercados.

SEIICHI, 2015) – e mesmo percepção de um mercado transnacional envolvido pode corroborar para a visão do fascínio ocidental com o que se convencionou chamar de *things japanese* – que, por sua vez, tende a desconsiderar os novos mecanismos de poder favorecidos pelo mercado e pelas novas configurações permitidas pelo processo de globalização.

Nausicaä do Vale dos Ventos é um exemplo de fruto da diplomacia pública japonesa. No disputado espaço do que seria a tradição do *manga* ou do *anime*, enquanto produtos típicos e representantes do Japão, Miyazaki se torna japonês (e mesmo é recebido enquanto típico exemplo) uma vez que sua obra passa a coincidir com uma visão internacional que se faz do Japão e ganha notoriedade em círculos tradicionais como grandes festivais ocidentais. A essa dualidade cabe também o fato de que Miyazaki e Tezuka possam ser ambos recebidos como típicos exemplos de autores japoneses, e tanto o filme *manga* de um, quanto o *anime* de outro, constituem afirmações de um modelo de produção que destaca a indústria japonesa e partem de um debate de profundas raízes no território japonês acerca de uma modernização visando valores e estética ocidentais e a manutenção de um senso único que caberia ao leste asiático e que poderia ser guiado por Tóquio.

APENDICES

A – ENTRE TEZUKA E O UKYO-E

Em poucas palavras, o Ukyo-e diz respeito à arte essencialmente popular (contrastada, por exemplo, à pintura caligráfica zen, das camadas mais altas da sociedade japonesa (NOBUO, 2019)) e popularizada na segunda metade do século XVII (CARPENTER, MCCORMICK, 2019) – fruto também da popularização da impressão em massa no Japão no século XVI (THOMPSON, 2013). Retratava a vida das camadas mais populares – os conjuntos mais conhecidos tratam de paisagens da cidade (um gênero não propriamente tradicional, mas economicamente viável e que ficara como uma marca de artistas como Hokusai e Hiroshige) e atores reconhecidos do teatro kabuki, passando pouco a pouco a retratar personagens da literatura popular e beldades dos distritos dos bordéis. Em termos técnicos, corresponde a um gênero de xilogravura feita por tingimento de papel algo mais espesso por placas de madeira (em sua forma mais comercial, para ser comercializada sob o formato de encadernações flexíveis) ou ilustrações de método semelhante a adornarem divisórias tradicionais em papel de arroz, biombos e tecidos. Via de regra, produzidos em massa em um sistema de linha de montagem, de modo que constituíam arte de fácil consumo e pouco durável. Um maior detalhamento do meio e da circulação do Ukyo-e se dará na problematização de sua colocação em uma história do manga, em tópico posterior neste mesmo capítulo.

Um dos discursos mais repetidos, quiçá particularmente na bibliografia de base ocidental, mas certamente não exclusivamente nesta, traça um longo pedigree para explicar o manga moderno como herdeiro de toda uma tradição pictórica japonesa desde os séculos XI e XII com o chamado Toba-e, como um continuísmo da cultura dos Ukyo-e e filho fundamentalmente do manga de Hokusai. Essa visão se difunde para além do debate acadêmico, alcançando relatórios oficiais do governo (BRIENZA, 2016; STEWART, 2013), exposições de museus (BERNDT, 2012; STEWART, 2013), organização catalográfica em bibliotecas (STEWART, 2013) e mesmo aspectos banais da vida cotidiana como selos (STEWART, 2013). Tratem-se de alguns dos pilares, cânones da literatura acadêmica que reproduzem ainda hoje essa visão do desenvolvimento do manga moderno.

Um dos primeiros trabalhos de ampla circulação a apresentar o manga e explorar as peculiaridades dessa indústria japonesa no Ocidente foi *MANGA! MANGA! The World of Japanese Comics*, de Frederik L. Schodt. O trabalho não possui pretensão propriamente acadêmica, mas cumpria em parte essa função – Como também afirma Jaqueline Berndt,

importante referência internacional na área. Levantando dados de consumo, análises de costumes, listagem de gêneros e uma bibliografia de referência para um estudo mais aprofundado dos mangas, bem como tradução de excertos antes somente disponíveis em japonês e uma reunião de capítulos de mangas de sucesso que apresentassem o quanto o meio poderia ser estética e tematicamente diverso. Antes de tudo, Schodt ocupava, na ocasião do lançamento, o espaço de tradutor residente no Japão, mas a promoção de seu livro pela fundação Japão somado ao prêmio especial cultural Osamu Tezuka e um prefácio do próprio Tezuka garantiram a visibilidade e o acesso à obra de quem já ocupava espaço bastante particular na indústria enquanto falante da língua inglesa em domínio do japonês. O livro se tornara um clássico nos estudos e hoje ainda é um importante documento para a reunião de referências bem como para a visão de mercado que se fazia na década de 80 – o livro fora lançado em 83 e reeditado e revisado até 87.

B - O MARCO DE FREDERIK L. SCHODT: 60 OU 1000 ANOS?

O prefácio de Tezuka denota certa preocupação com suposta impossibilidade de compreensão por parte do leitor não japonês com a compreensão de um código formado dentro de uma cultura tão particular e destacada do convívio como a japonesa¹⁷⁷. Mesmo assim, encerra seu texto com a certeza de que a linguagem dos *Comics* (modo como Tezuka opta por generalizar as narrativas gráficas em diversas línguas) seria a mais universal (TEZUKA, 2012).

Nas páginas que se seguem, Schodt explica o termo *manga* (漫画) como capaz de se referir à caricatura, cartoon, *Comics*, *strip* ou animação. O termo é justificado a partir de Katsushika Hokusai e sua noção de *manga* como “sketchs excêntricos” ou “fragmentários” e é equiparada ao *Ponchi-e*. A ênfase aqui é o primeiro ideograma 漫 (*man*), que Schodt aponta com uma carga de “moralmente corrupto” (SCHODT, 2012, p. 18) e estaria relacionado à tradição do *Toba-e* – sendo esta modalidade marcada pela representação de vícios e atitude mundanas pouco dignas. O termo inclui, para Schodt, mesmo as noções de *giga* e *gekiga*¹⁷⁸ – trata-se apenas de uma nota, mas a falta de diferenciação conceitual para tantos termos deve ser suficiente para incitar que se busque por esclarecimentos.

Após essa explicação rápida focada no termo, Schodt busca definir o *manga* atualmente em termos estéticos. Podemos dividir em três pontos fundamentais suas considerações: a revolução narrativa e estética promovida pelo gênero *Shoujo* já no *manga* moderno; a peculiaridade do estilo caligráfico na escrita tradicional japonesa; e os efeitos de sons particulares das onomatopeias japonesas. Faz-se necessário uma descrição rápida desses pontos para que se possa avançar na visão que Schodt faz de uma história do meio.

Primeiramente, a questão narrativa e estética que identifica no estilo específico do *Shoujo*. Grosso modo, *Shoujo* diz respeito a todo *manga* produzido para um público-alvo infantil (não primário) feminino. Schodt identifica a simultânea influência do *Kamishibai* (teatro narrado de recortes de madeira e papel, bastante popular anteriormente ao advento da

¹⁷⁷ Questão essa que deve ser também problematizada. A história do Japão é marcada pela alternância entre momentos de abertura de fronteiras e grande absorção de tecnologias e costumes de culturas estrangeiras, e momentos de reclusão e recusa de contato com outras culturas (e mesmo perseguição de determinadas culturas tidas por estrangeiras que se propagavam internamente, como ocorrera com o cristianismo nos séculos XVII e XVIII).

¹⁷⁸ Conceitos que serão melhor detalhados mais a frente neste mesmo capítulo. Em linhas gerais, são conceitos que dizem respeito a formas específicas de conceber o desenho e mesmo de se contrapor ao que lhe era contemporaneamente reconhecido como *manga* e devem, portanto, ser compreendidos dentro de uma história do próprio conceito.

televisão) e da poesia tradicional, de modo que o detalhe pode se dar em pontos extremamente específico e mínimos, nos detalhes de uma cena, e os painéis podem gerar sentido dentro de uma lógica de sobreposição e mesmo extrapolação do quadro mais comum ao meio.

O Kamishibai consistia, em termos gerais, no teatro de um homem só, muitas vezes passantes por cidades que montavam uma pequena estrutura de madeira em um espaço público, vendiam doces para as crianças do local e então contavam uma história embasada em contos populares, folclore japonês ou supostos feitos de guerra quando da fase final do Kamishibai pela década de 40 (NASH, 2009). Os recortes de papel e/ou placas de madeira eram limitados e exigiam do orador (também responsável por sua confecção) que os tornasse dinâmico por sua sobreposição, por efeitos sonoros e mesmo pelo próprio desenho e padrão de cores implementado, buscando garantir certo movimento à representação – algo que não seria específico do Kamishibai, mas que já se pode encontrar nos desenhos das xilogravuras japonesas no séc. XIX. Da mesma forma que, com recursos bastante limitados, o artista do Kamishibai era capaz de narrar cenas grandiosas ao representar os efeitos mínimos adjacentes – não se representa, por exemplo, o grandioso e detalhado golpe com que um samurai teria decapitado um adversário, mas uma última pétala de cerejeira a cair no momento em que a vida acaba –, a narrativa do Shoujo se desenvolve com a característica de um repetido foco em detalhes mínimos da cena.

Não é claro o quanto, para Shodt, o rompimento narrativo do Shoujo, voltando-se para uma narrativa internalizada, muitas vezes psicológica, e indo na contramão das narrativas de ação do gênero shonen ao buscar problemas cotidianos da juventude, teria sido responsável por uma abertura do manga para vários gêneros. O certo é que está condicionado a esse momento, entre o experimentalismo de Tezuka no pós-guerra e a revolução estética do Shoujo, a característica subdivisão de gêneros. E ao envelhecimento das primeiras gerações do Shoujo e surgimento de gêneros mais adultos para seguir atendendo esse grupo, caberia à abertura do mundo do manga ao público adulto – ou, mais corretamente, uma reabertura, uma vez que Schodt já teria afirmado anteriormente que as manifestações mais tradicionais de seu conceito de manga (fundamentalmente o Toba-e e o Ukyo-e) eram, nos primeiros séculos, voltados mais ao público adulto.

De outra parte, também a escrita poética tradicional japonesa se sobrepunha entre efeitos sonoros e partes pluritemporais de um mesmo quadro (algo que ficará claro mais adiante, quando trato do Ukyo-e) – algo que teria sido facilitado no layout de página que enquadrava a escrita tradicional em versos verticalmente dispostos, facilitando uma visão do todo da página, principalmente em comparação à escrita de ordem horizontal característica no Ocidente e que

teria guiado o layout de página nos Comics, Bande Dessinée e Fumetti (MAZUR, DANNER, 2014). O Shoujo teria, diga-se, naturalizado uma sobreposição das formas de modo a compor uma narrativa visual desprendida de uma temporalidade propriamente linear e capaz de guiar o olhar do leitor dinamicamente por toda a página.



Figura 41: página de *Swan*, Kyoko Ariyoshi. Exemplo de utilização de página da estética shoujo, a página abre mão dos painéis tradicionais e se vale de uma temporalidade específica que flui pela sobreposição de imagens em sentido fundamentalmente vertical de leitura. Fonte: SCHODT, 2012, p. 19.



Figura 42: Cena de Rosa de Versalhes, de Riyoko Ikeda. Exemplo de divisão vertical de painéis e utilização total da página. Fonte: SCHODT, 2012, p. 93.

O segundo ponto distintivo diz respeito à própria história e natureza da escrita japonesa. Nesse ponto, a característica iconográfica do ideograma é tomada como explicação fundamental da questão técnica, a saber, que não houve no Japão uma diferenciação real entre o instrumento de escrita e o instrumento de desenho – como Berndt aponta, mesmo o ideograma base para os dois termos (desenhar e escrever) é o mesmo (BERNDT, 2007). Nessa lógica, algo entre as Belas Artes e um conceito amplo de Literatura se fizera possível: o Shodo (literalmente, o caminho da escrita ou da caligrafia)¹⁷⁹, pautado pela expressividade do traço na escrita do ideograma com o pincel. Nesse sentido, Schodt (e tantos outros) defendem o

¹⁷⁹“DO”: conceito filosófico de caminho de desenvolvimento a ser trilhado. Em oposição ao “JUTSU”, DO diz respeito à prática individual para desenvolvimento pessoal. As artes marciais, por exemplo, tornam-se “arte” na medida em que assumem o

desenvolvimento de uma qualidade do traço inerente à própria escrita caligráfica japonesa, capaz de resolver demonstrações expressivas em traços mínimos e econômicos, em uma noção muitas vezes radical, e algo problemática, que se fez na leitura Ocidental dessa dinâmica de que no Japão escrever seria desenhar.

A característica caligráfica teria então função explicativa tanto para uma escrita cujo próprio traço é dotado de sentido – o que deve se tornar mais claro quando observamos o uso tão característico das onomatopeias nos mangas –, quanto para a qualidade da estrutura simples, quase minimalista, radicalmente contrastada ao desenho de influência acadêmica ou mais ricamente renderizado que era característico do mundo ocidental¹⁸⁰; se torna gradualmente um chavão, amplamente valorizado nos estudos, por exemplo, do design japonês, o se fazer mais com o mínimo (CALZA, 2007).

Outra característica fundamental está no próprio sistema peculiar de escrita que se desenvolveu no Japão. Em poucas palavras, a escrita se divide em três sistemas. Como mais característico e responsável pela visão iconográfica da escrita japonesa está o kanji (literalmente, algo como “letra do continente”), importado da China por volta do século V (ROBINSON, 2009), é o conjunto de ideogramas desenvolvido historicamente de imagens, em uma lógica iconográfica dentro da lógica da semiótica peirceana.

Em seguida, duas formas desenvolvidas a partir das linhas gerais de escrita do kanji (漢字), o Hiragana e Katakana, formando ambas um alfabeto fonético capaz de trazer a leitura própria dos kanjis (que, especificamente no Japão podem variar bastante para o mesmo ideograma). Todo Kanji pode ser escrito foneticamente nessas duas formas, mas o Hiragana serve essencialmente para trazer a conjugação dos kanji (o que, em japonês, não diz respeito somente aos verbos), as partículas próprias da gramática japonesa, expressões para as quais não haja kanji e são usualmente encontradas em uma espécie de legenda dos kanji mais complexos (ao que se denomina furigana) para indicar sua leitura; e o Katakana, possuindo traços mais retos e marcados tem por função escrever palavras originárias de outros idiomas, mas mais recentemente tem sido comumente utilizada, por exemplo, para destacar uma palavra ou trazer impressões específicas em um termo (algo que também discutirei um pouco mais a frente, ao tratar das escritas do termo “manga”).

Schodt aponta como a peculiaridade desse sistema de escrita levou também ao desenvolvimento de formas específicas, por exemplo, de apresentar personagens, onde mesmo uma nacionalidade, por exemplo, chinesa, pode ser apontada não somente pelo sistema de

¹⁸⁰ Aqui fundamentalmente compreendido como mundo franco-anglo-germânico.

escrita utilizado, mas pelas características de traço imbuídas nesse sistema – como o uso de kanji marcados em traços mais retos e ângulos agudizados para a representação da fala de um personagem chinês (SCHODT, 2012, p. 23). Essas são questões que muito facilmente se perdem no processo de tradução para outros idiomas, principalmente idiomas ocidentais, pautados por um alfabeto e uma escrita que teriam gradualmente recalcado a característica caligráfica.

O último ponto é referente às onomatopeias abundantes nos mangas. Em primeiro lugar o número e a variedade de onomatopeias utilizados nos mangas é impressionante. Volumes encadernados voltados para colecionadores no Ocidente trazem por vezes glossários extensos que justifiquem o sentido de todas as onomatopeias utilizadas. Convém dizer que, no Japão, onomatopeias não dizem respeito necessariamente a sons, mas de forma muito mais ampla dizem respeito às sensações. Com essa riqueza, também se deve destacar como as onomatopeias japonesas trazem sentidos extremamente específicos: tipos de silêncio, diferentes significados para uma aceleração dos batimentos cardíacos e mesmo sensações mais abstratas tal como o se sentir abandonado, o sentimento de saudade ou constrangimento – Schodt chega a citar o caso particularmente curioso da onomatopeia do leite sendo acrescentado ao café (SCHODT, 2012). Daí que uma curiosidade comum entre os artigos que buscam analisar os mangas se volte para o uso de suas onomatopeias. No caso dos animes, a representação parece ter se voltado para alguns sons abstratos e essencialmente signos gráficos quando diz respeito do sentimento dos personagens, tal como gotas de suor na testa de um personagem que não se sente confortável com algo, sangue a escorrer do nariz de um personagem sexualmente excitado ou linhas verticais que parecem nublar a cabeça e o entorno de um personagem desolado.

Somados esses três pontos à narrativa descomprimida – como fora denominada essa narrativa que teria sido possível em parte pela revolução estética do Shoujo, pautada por marcas de atemporalidade entre imagens e por um desenvolvimento lento de acontecimentos (como no exemplo da flor que cai, que seria representado em vários quadros), legando à narrativa um efeito cinematográfico, semelhante ao quadro a quadro –, Schodt identifica o que é, em sua análise, uma particularidade fundamental do manga enquanto *media*: o efeito de *speed reading*. Uma vez que identifica um efeito cinematográfico, compara a estética que seria proveniente por exemplo do Kamishibai à lógica cinematográfica e radicaliza a concepção iconográfica da escrita ideogramática, Schodt identifica a leitura do manga como um passar de quadros, meio que reproduziria (ou mesmo buscaria reproduzir) a experiência do cinema.

A esse ponto Schodt toma o suposto testemunho que teria tido de uma autoridade do meio editorial japonês e tenta quantificar essa velocidade de leitura, chegando a números

absolutamente questionáveis que não poderiam servir a qualquer abordagem científica e mesmo seria irrelevante saber a velocidade exata pela qual um leitor japonês seria capaz de percorrer 100 páginas medianas de manga. Fatos porém, são as pesquisas governamentais que aponta: em 1979, o primeiro ministro japonês (Ohira Masayoshi) encomenda uma pesquisa e relata que apesar de os jovens japoneses e os jovens americanos demonstrarem uma mesma tendência de utilizar seu tempo livre para assistir televisão, os jovens japoneses estariam também três vezes mais propenso a investir parte de seu tempo livre para a leitura de mangas (SCHODT, 2012). O senso dinâmico de leitura pela narrativa descomprimida parece recair em uma generalização problemática, uma vez que obras extremamente influentes no meio e que abusaram da técnica em questão, se mostraram capazes de proporcionar (e o fazem propositalmente) o exato oposto.

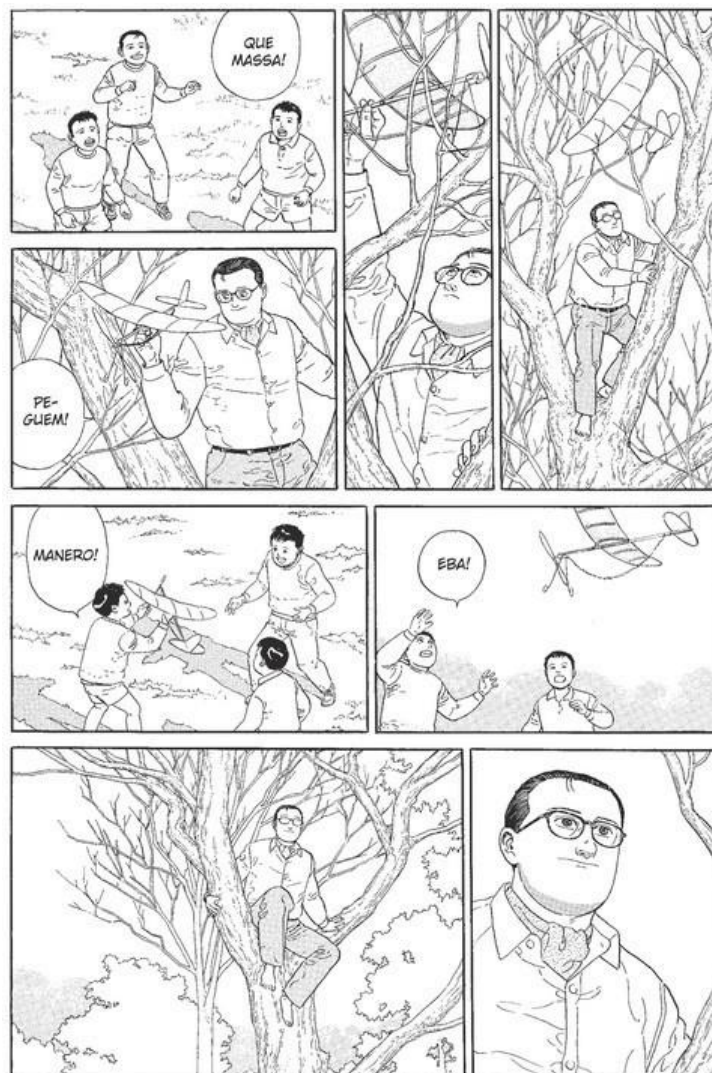


Figura 43: O Homem que Passeia, de Jiro Taniguchi. Exemplo de narrativa descomprimida de leitura lenta. Fonte: TANIGUCHI, 2018, p. 42.

Tendo posto o que lhe define até então o manga, Schodt busca no passado por precursores do meio. No Toba-e, enxerga uma estranha semelhança com o estilo norte-americano de animação de animais¹⁸¹. O ponto de partida da história do Manga teria uma relação de natureza homológica com a animação mais característica do estilo Disney. O estilo teria então se popularizado por meio dos *Kibyoshi* (literalmente, livro de capa amarela. Publicações populares, de teor usualmente adulto que traziam coletâneas de desenhos monocromáticos), corrente entre os séculos XVII e XIX (SCHODT, 2012, p. 37). A partir da segunda metade do século XIX, Schodt se concentra em dois marcos: Charles Wirgman e George Bigot.

O primeiro, correspondente do *Illustrated London News*, é responsável por toda a produção de um jornal irregular de cerca de 200 cópias de tiragem e escrita integralmente em inglês que fora publicada por 25 anos (a partir de 1862) para a comunidade de estrangeiros residentes no Japão, particularmente na região de Yokohama (MAZUR, DANNER, 2014; SCHODT, 2012; G.A.C. PRINCETON). Denominada “The Japan Punch”, em clara alusão à reconhecida *Punch* (ou *London Charivari*). Os desenhos de Wirgman, traços simplificados sem a preocupação por grandes trabalhos de texturização ou perspectiva, conquistariam grande popularidade em território japonês e chega a ganhar versão traduzida por grupos locais. O estilo de desenho se tornaria propriamente um tipo de arte gráfica, denominado então *Ponchi-e* (literalmente: desenho de Punch), que inunda os jornais até os primeiros anos do século XX.

¹⁸¹ Seu termo para definir a relação com o estilo americano de animação de animais antropomórficos é de difícil tradução: *Uncanny*, compreendido como um estranhamento acometido por certa semelhança distante – é, por exemplo, o termo para a tradução americana do conceito de *Umheimlich*, de Freud.

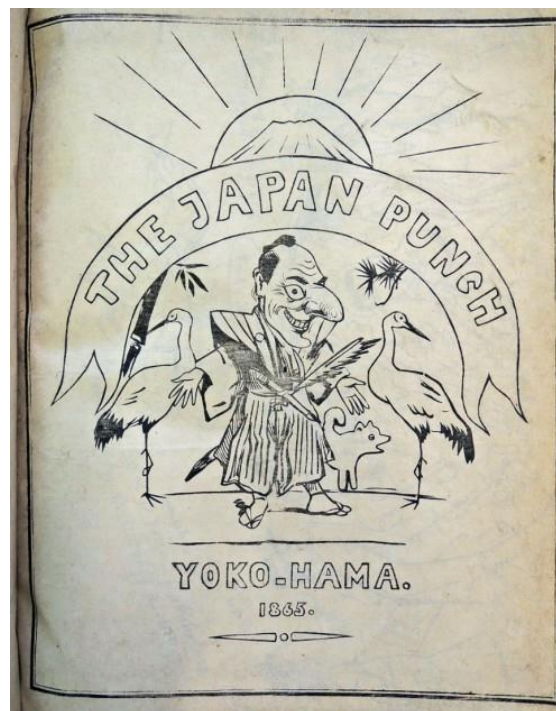


Figura 44: Capa de volume da revista *The Japan Punch*, de Wirgman, em 1965. A representação profundamente caricatural a ridicularizar o japonês com grandes narizes e adaptações dos trajes samurai, era característica constante dos desenhos de Wirgman na revista. Fonte: Graphiarts. Princeton.edu.

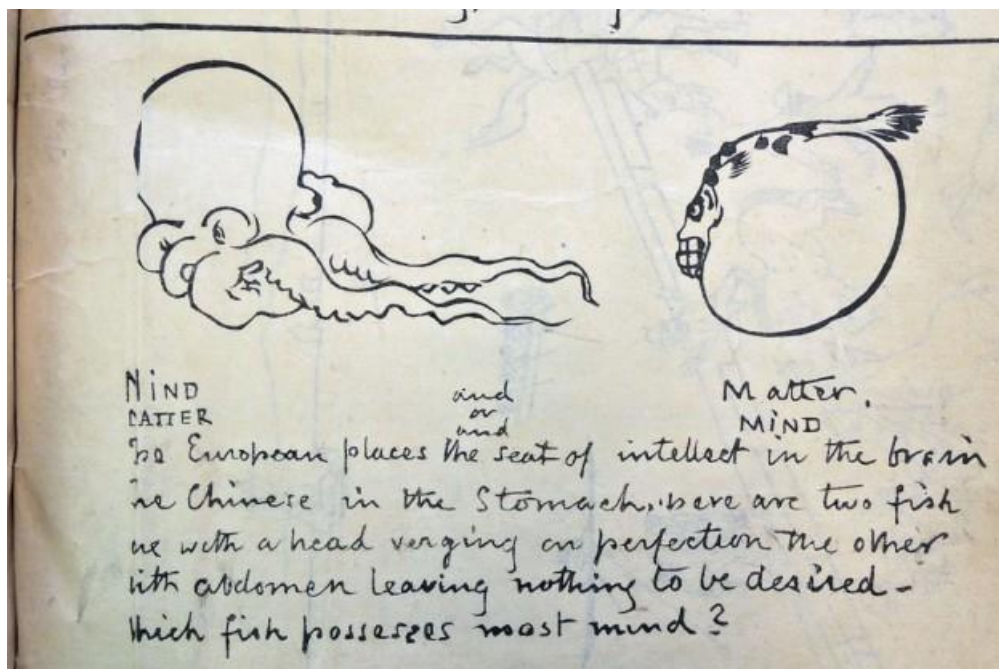


Figura 45: Exemplo cartum de Wirgman para a *The Japan Punch*. Nesta, Wirgman afirma que o Europeu identifica o intellecto no cérebro, enquanto o chinês o identifica pela região do estômago; à esquerda então, um peixe com a cabeça avantajada e, à direita, um peixe cujo estômago nada deixaria a desejar. Wirgman pergunta: qual parece mais inteligente? Fonte: Graphicarts.Princeton.edu.

Apesar das questões estéticas claras, não são esses pontos realmente analisados ou discutidos por Schodt. Fundamentalmente, analisa Wirgman e Bigot e sua relevância por uma lógica temática. O tom satírico aos japoneses (representado comumente em um estereótipo samurai e com grandes narizes) é reconhecido, mas o sucesso da revista seria devido ao humor satírico até então incomum no território. O trabalho de George Bigot também seria destacado por um certo senso de coragem (SCHODT, 2012, p. 40), ao publicar sátiras que lhe geraram complicações com as forças policiais – tendo em vista o complexo sistema de cerceamento da liberdade de expressão imposto pela política da época. Tudo isso posto, Schodt considera os japoneses afortunados por terem essas duas personalidades como mentores ao mesmo tempo em que enquadra o Ponchi-e como continuísmo de Hokusai e da linhagem do Toba-e. Para Schodt o período em que engloba esses dois artistas é um período de acréscimo técnico para evolução do meio, mas marca essencialmente por uma virada temática, com um humor irreverente e refinado que teria conquistado o gosto japonês.

Com o fim do século XIX, uma mudança de eixo de orientação da Europa para os Estados Unidos é representada por Kitazawa Rakuten e Ippei Okamoto, ambos responsáveis pela adaptação dos Strips e dos Cartuns que se reproduziam nos jornais norte-americanos e também autores de diversos textos a louvar e pregar o estilo estrangeiro. A revista Tokyo Puck, levada por Rakuten, era clara referência a importante revista satírica Puck, focada no modelo do cartum na crítica política. Schodt aponta ainda como a Tokyo Puck fora provavelmente a revista mais internacionalizada do período, sendo publicada simultaneamente em inglês, japonês e chinês. Tecnicamente, os desenhos da Puck eram renderizados de forma consideravelmente mais complexa, possuíam claro uso de perspectiva e eram impressas integralmente coloridas. Não existe um esforço de Schodt em diferenciar o Puck de Rakuten e o Ponchi-e, que se confundem tanto com a conceituação primeira de manga dada pelo autor e a tradição que busca em Hokusai.



Figura 47: Capa de primeiro volume da revista Tokyo Puck de Kitazawa Rakuten, 1905. Primeiro *manga* a ser impresso 100% colorido, trazia na capa a imagem do Czar mordendo o próprio umbigo em sinal de Fúria. Fonte: <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2018-02-10/japan-1st-color-manga-magazine-digitized-for-posterity-113-years-later/.127543>

Nos anos 10, a Tokyo Puck teria se beneficiado da expansão democrática da Era Taishou, que trouxe uma liberdade de expressão até então desconhecida para as publicações. Desse modo, pôde desenvolver uma crítica mais rasgada, mais ao exemplo do modelo norte-americano, deixando para trás os complexos quebra-cabeças que eram característicos dos *Ponchi-e*.

A efervescência democrática da curta era Taishou, nos aponta Schodt, teria legado também as leituras marxistas aos grupos intelectuais, que se expandira principalmente entre artistas e estudantes universitários entre os anos 20 e 30. De tal modo que uma leitura marxista era prerrogativa para o artista dito antiestablishment (SCHODT, 2012, p. 51). Shuichi Kato aponta também, em seu História da Literatura Japonesa, a vertente marxista dominante entre a intelectualidade universitária do período (KATO, 1991)

A entrada da conturbada era Showa e a vinda da guerra trazem já na década de 30¹⁸² um rompimento gradual e crescente dessa liberdade democrática experienciada na era Taishou. A perseguição política aos meios de comunicação propiciara mais e mais a migração dos artistas para gêneros mais seguros frente à fiscalização político-ideológica. O gênero infantil que havia também se popularizado nas décadas anteriores (*Akahon*, um dos modelos de Kusazoshi, marcado pela capa vermelha) e erótico-grotesco (*Ero-guro*).

Nos anos 40 os “quadrinhos” gradualmente diminuem e quase desaparecem mesmo das publicações infantis. Artistas reconhecidos são forçados a pausar suas publicações para o reforço da Guerra. Muitos artistas são mandados para fora do Japão e produzem quadrinhos instrutivos para os soldados ou de forte teor nacionalista e convocatório para despertar o espírito de luta tanto dos soldados quanto da população que sofria com os reflexos da guerra (MAZUR, DANNER, 2014; SCHODT 2012). Caso ainda interessante que muitos artistas foram levados a abrir mão das características de seus traços para reproduzir, por exemplo, o estilo ocidental de desenho em Strips cujo objetivo era o enfraquecimento da moral do inimigo e eram espalhados pelas zonas de conflito (idem)¹⁸³.

¹⁸² Alguns autores chegam de tecer considerações de que, para o Japão, a Segunda Guerra mundial teria começado muito antes, ainda no início da década de 30 com os conflitos na Manchúria (que explodem definitivamente em 1937) e a grande pressão internacional que equilibrava.

¹⁸³ A isso também os americanos reagiram. Afastados os personagens famosos dos Strips japoneses, alguns destes foram apropriados por artistas norte-americanos que reproduziram tais personagens em propagandas contrárias aos esforços de guerra promovidos pelo governo japonês (SCHODT, 2012).



Figura 48: Exemplo de propaganda japonesa do período da guerra, o objetivo era minar o espírito de luta do adversário. Na imagem, um soldado enviado para a guerra é rapidamente considerado morto e tem sua mulher seduzida por outro. Fonte SCHODT, 2012, p. 59.

Com o fim da guerra, a indústria do Akahon¹⁸⁴ vivencia forte retorno. Algumas das principais revistas de mangas (em geral de gênero shonen, histórias pautadas pela ação e voltadas para o público infantil masculino) são lançadas e/ou se subdividem em tantas outras. É comum, e amplamente representado em Manga de memórias de diversos mangaka (como demonstrado por Schodt mas também diversos mangaka, como Tatsumi, de que trato mais adiante), os concursos dessas revistas que periodicamente procuram novos talentos, elencando

¹⁸⁴ Literalmente: livro vermelho. Publicações baratas, marcadas pelo tom vermelho primário de suas capas, indicativos do conteúdo infantil que vendiam.

vencedores em menções honrosas de artistas amadores, muitas vezes colegiais, que submetiam trabalhos para possível publicação.

Paralelamente a todo esse movimento há porém a figura gigantesca de Osamu Tezuka, oficialmente reconhecido “Deus do Manga”¹⁸⁵. O grande marco que lança Tezuka dá-se já em 1947, pouco mais de um ano do marco do fim da Segunda Guerra com as bombas atômicas lançadas contra Hiroshima e Nagasaki.

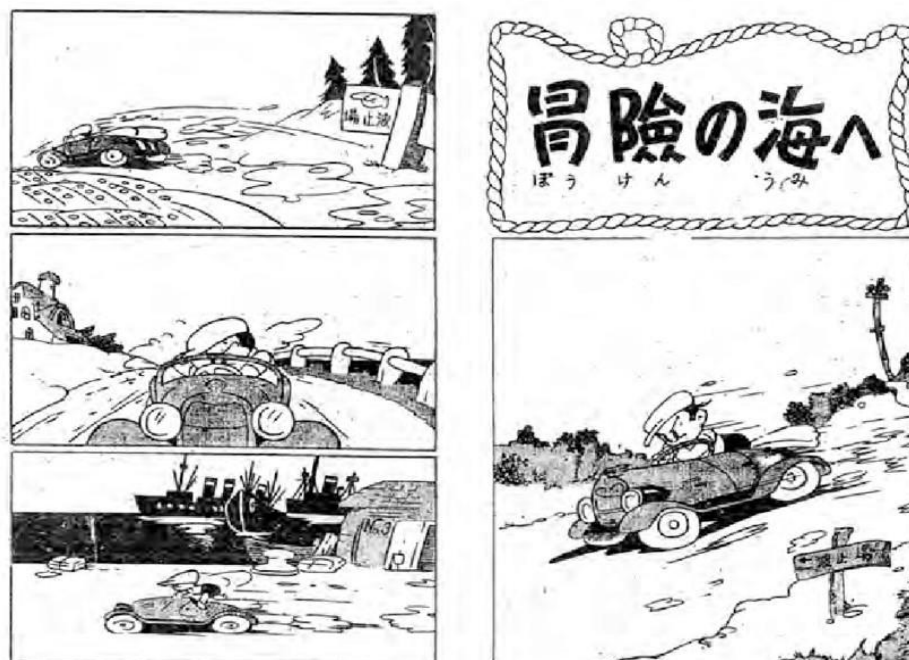


Figura 49: Primeira página de Shin Takarajima, de 1947. O trabalho é recorrentemente lembrado como um marco do meio e obra que inaugura o estilo Tezuka.

¹⁸⁵ Para compreender que tal denominação possa se dar de forma oficial, faz-se necessária a compreensão da tradição japonesa de reconhecimento do mestre. Há um pronome de tratamento específico, por exemplo, para aqueles que adentraram um meio (seja esse uma escola, um ambiente de trabalho, uma arte ou ofício qualquer) e, portanto, atua como seu veterano: Senpai. Há um pronome de tratamento para o mestre educador em amplo sentido: Sensei (literalmente: aquele que vem antes); a depender do grau de proficiência em determinadas artes: Shihan (de maior saber) ou Shisho (mestre). A cadeia dentro da indústria do mangá é particularmente complexa. O fenômeno do Shoujo e do Doujinshi no final do século acabou por coloca lado a lado, em termos de tiragem e relevância no meio, artistas experientes e, por exemplos, garotas que ainda não havia terminado os estudos (BRIENZA, 2016; DAVIS 2015). Mangaka (artista de mangá no termo mais técnico) é diferenciado de Mangashi (artista experiente e respeitado por sua contribuição ao meio). Todos são diferenciados de Kami Mangashi (literalmente: Deus dos mestres do mangá), título que convencionalmente aplica-se única e exclusivamente à Osamu Tezuka.

Em seu *Shin Takarajima* (Nova ilha do tesouro), já se pode demonstrar algumas das tendências que marcariam fundamentalmente o estilo de Tezuka e o tornariam rapidamente reconhecido em território nacional. O baixo contraste, as formas arredondadas e a busca pela representação de movimento na própria página – mais do que as linhas de movimento, a fumaça deixada pelo caminho por carro e personagem. Muito do desenvolvimento estilístico de Tezuka parte explicitamente do desenvolvimento da animação de estilo Disney e dos princípios desenvolvidos para esta. Como mais tarde seria posto por Barrier (1999): se o cinema (e a ele se inclui os primeiros experimentos do Studio Disney bem como a intenção dos 12 princípios) nos lega o movimento entre as imagens, o que a animação e o estilo manga de Tezuka e a animação que desenvolve posteriormente nos deixa é o movimento da imagem por si.

Também a temática e o estilo de Tezuka se mostraria inofensivo frente aos agentes da ocupação norte americana dos anos 40 que implacavelmente impediam a divulgação de conteúdo que fosse tomado como propagador de valores próximos aos do imperialismo japonês ou ao Bushido (o caminho do guerreiro). Também o crescimento econômico e a rápida industrialização do pós-guerra a partir da década de 50, somados aos inigualáveis hits de Tezuka teriam tornado possível o grande desenvolvimento editorial focado no manga que se erige em Tokyo. Para Schodt, o modelo do qual nascera o manga de Tezuka, bem como sua incursão no meio da animação, tornara o manga nascente do pós-guerra uma estrutura simbiótica com a televisão (SCHODT, 2012, p. 67).

Nos entornos de Tezuka, Schodt identifica outros autores, como Shirato Sanpei: um dos grandes mestres do Manga moderno, considerado um dos responsáveis por popularizar a ambientação no Japão medieval e as histórias de ninjas. *Kamui Den* é um projeto que identificado como um empreendimento político, algo semelhante ao que se observa com as narrativas de Spartacus, onde questões históricas se mesclam ao desejo político de despertar uma consciência de classes em um lógica de narrativa heróis extemporânea ao período retratado. Outro nome é o de Hideko Mizuno, assistente de Tezuka que se torna uma das grandes artistas por trás da revolução estética do Shoujo e do início da virada para o estilo Jousei (estilo desenvolvido com o crescimento das primeiras gerações do Shoujo que já busca por público-alvo mulheres e jovens adultas, o gênero é marcado em um primeiro momento pela realização dos desejos que tinha de ser sanitizado e ocultado no Shoujo (MAZUR, DANNER, 2014)).

Também situa Keiko Takemya em destaque. Essa escolha é particularmente interessante. Takemiya faz parte do que ficara conhecido como “geração dos 24”, um grupo de artistas do

sexo feminino que revolucionaram o Shoujo ao também abrir caminho para o gênero jousei, todas elas nascidas por volta do ano 24 da era Showa (relativo ao ano de 1949). Sua abordagem, tomada pela crítica sob rótulo de construtivista (SCHODT, 2012, p. 102) é novamente uma forma de fazer referência às montagens cinematográficas que identifica. Takemiya fora descrita em 1981 como uma união da força de Reifentahl com a progressão de quadros típica de Eisenstein (idem) – crítica que certamente demonstra que, por ocasião da década de 80, uma crítica séria se debruçava sobre a produção específica do manga; De outro lado, mesmo críticos contemporâneos criticavam a falta de uma literacidade, de consciência e leitura de um cânone próprio do meio, para que se pudesse tratar do manga pelos termos de sua própria trajetória (PENNEY, 2013).

No que diz respeito à produção adulta, Schodt situa, ainda que de maneira bastante ampla, o gênero denominado Jouho – marcado por um propósito pedagógico frente à nova juventude assalariada e de uma sociedade em crescente ascensão econômica. Difícil de ser caracterizado, o Jouho se apresenta algo como uma tendência, em que ao propósito de entretenimento do manga se soma um ensinamento para a vida cotidiana. Exemplos incluem mangas que orientam os jovens adultos com experimentos culinários, investimentos de baixo risco, apreciação de vinho, etc. A tendência jouho muitas vezes se mescla na tradição do que Schodt chamara de “Samurai Sports” (SCHODT, 2012, p. 79-81). No período da ocupação norte-americana no pós-guerra, com a proibição aos símbolos que pudessem remeter à mentalidade do período da guerra, a figura dos samurais, menções ao bushido, à guerra ou mesmo aparições de katanas (espadas tradicionais e símbolo dos samurais por representarem o caminho da espada) eram sumariamente censuradas. Esse período viu uma eclosão de mangas que aplicavam de maneira catártica todo um senso de competitividade, duelos e superação à realidade do esporte. Era o bushido em nova roupagem, melhor deglutível na nova era.

Em suma, Schodt parece então apresentar uma visão dúbia em sua tentativa de fazer uma história do manga. Se por um lado identifica o meio profundamente em sintonia com uma tradição japonesa milenar, por outro, justifica tal aproximação de maneira superficial e pautada retroativamente pelo que encontra mais precisamente no trabalho de Tezuka, profundamente influenciado pela estética Disney. O conceito de Manga se torna instável na medida em que se apresenta, por um lado, esteticamente associado à uma tradição e, por outro, somente se torna possível com o encontro com uma outra mídia estrangeira e com o gênio de Tezuka particularmente na década de 60. Considerando Schodt um possível ponto de partida no cânone da literatura acadêmica sobre o tema, podemos traçar as duas vertentes que se erigem do discurso demonstrado, por exemplo em Paul Gravett e Brigitte Koyama- Richards

Ao final de seu volume, Schodt compila diversos capítulos de mangas variados como modo de atestar a atual variedade de gêneros e o potencial estilístico múltiplo do meio. Um modo de rebater também a marca que a própria palavra “manga” já carregava a esse tempo em língua inglesa – algo ressaltado em diversos autores e que Brienza (2016) traz em uma análise dos verbetes de dicionário, demonstrando como a palavra carregara um sentido de vulgaridade e imoralidade em língua inglesa.

A influência dos escritos de Shodt no meio acadêmico é explícita. Todo um grupo de pesquisadores ocidentais, seja Mark W. MacWilliams, Paul Gravett, Sônia M. Bibe Luyten, Jaqueline Berndt, Roman Rosenbaum ou Brigitte Koyama-Richards, todos se reportam à pesquisa de Schodt em algum grau (MACWILLIAMS, 2008; GRAVETT, 2004; LUYTEN, 2001 ;BERNDT, 2010; ROSENBAUM, 2013; KOYAMA-RICHARDS, 2007).

No caso do Brasil, como dito, essa influência pode ser demonstrada na obra também pioneira em território nacional. Supostamente, primeira obra acadêmica sobre manga publicada fora do Japão (BAN, 2003), o trabalho de Luyten define o conceito de manga nos exatos mesmos termos que faz Schodt e enquadra o suposto primeiro conceito cunhado de “manga” por Hokusai, se não como sinônimo do conceito de manga de Rakuten¹⁸⁶, claramente em uma linha de descendência – a qual também reserva espaço para o Toba-e, Ukyo-e, Shunga-e e Ponchi-e. O importante porém é apontar que narrativas dessa natureza acerca da descendência do manga já existiam em língua inglesa previamente o trabalho de Schodt – pelo menos desde os anos 1880, aponta Ronald Stewart (2013).

Essa narrativa não é também ausente ao discurso japonês, onde, como dito anteriormente, mesmo a organização catalográfica em bibliotecas apresenta ao leitor (com, claramente, todo o peso de legitimação institucional que se implica) coletâneas de Hiroshige e Hokusai bem como mangas contemporâneos dentro de uma mesma classificação. A Fundação Japão, com seu projeto de acolhimento e divulgação das diferentes formas de manifestação cultural japonesas promove exposições que reproduzem e novamente legitimam esse discurso. A tal ponto, os estudos (que se intentam globais de alguma forma) dos quadrinhos e dos Comics também abrem seus capítulos sobre Tezuka refazendo os passos desde o Toba-e e o Ukyo-e de Hokusai.

¹⁸⁶ Tido tradicionalmente como grande responsável pela popularização do *manga* pelas páginas dos jornais, um dos intelectuais que, nos primeiros anos do século XX, se esforçou pela popularização do próprio termo “manga”. Será melhor debatido nas páginas que se seguem.

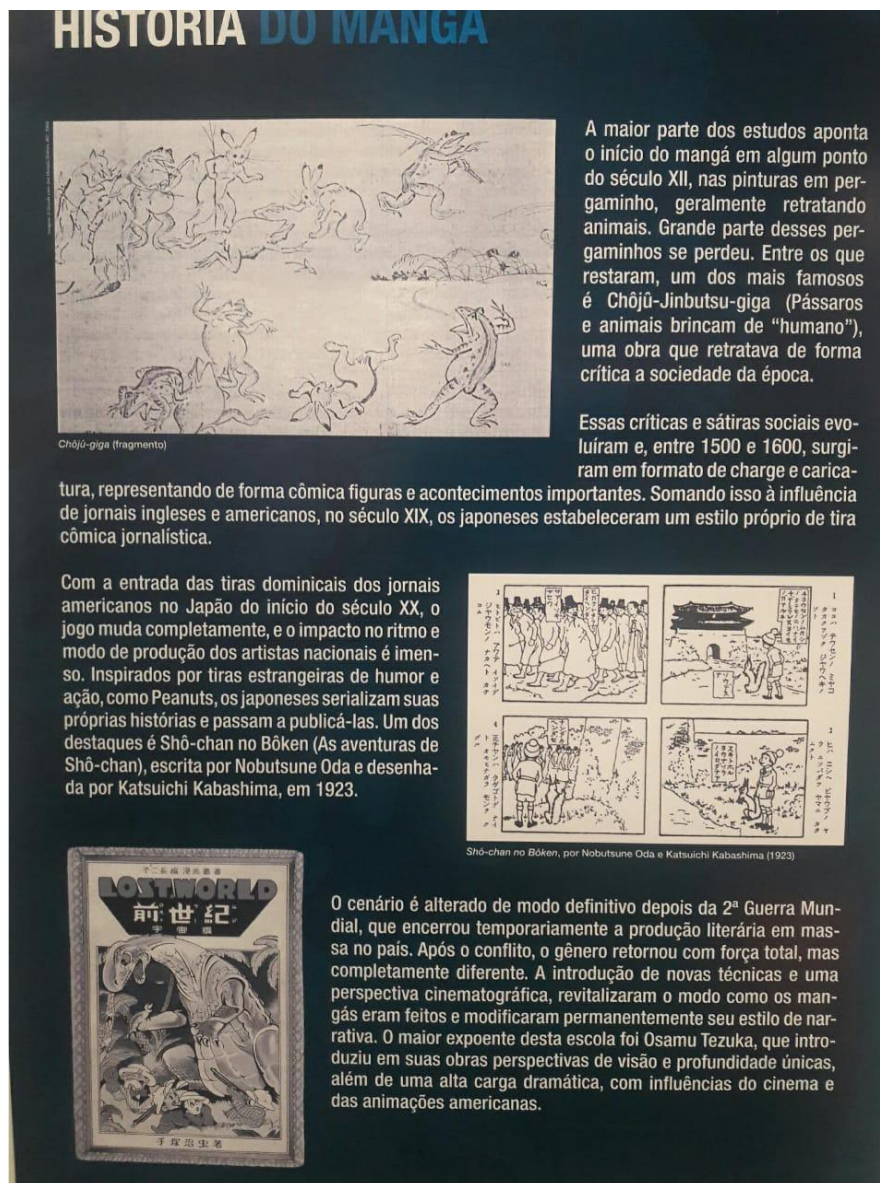


Figura 50: Texto da Exibição “O que é Manga?”, promovido pela Biblioteca da Fundação Japão de São Paulo no ano de 2019. Novamente, se observa a narrativa do Toba-e como origem do meio. (Imagem de minha autoria).

Paul Gravett é uma recorrente referência nos estudos das narrativas sequenciais. O título de sua obra investigativa sobre o manga já é indicativo de sua colocação dentro das tendências apresentadas anteriormente: *Sixty Years of Manga*. De fato, sua introdução intitulada “Irresponsible Pictures” é por si uma referência a nomeação clássica do manga de Hokusai, e no quarto capítulo Gravett faz um breve apanhado da tradição via *Toba-e*, *Shunga-e* e *Ukyo-e*,

mas o desenvolvimento de Gravett, como um todo, se concentra claramente na influência estrangeira no manga. Para Gravett, a influência já com Wirgman distancia os ilustradores japoneses de um realismo (sem também maiores desenvolvimentos no conceito)¹⁸⁷ e toda sua incursão no meio serve ao final de categorizar o manga como uma “nipponização” (que traz consigo um sentido também de aumento da eficácia) dos Comics norte-americanos. Os 60 anos de manga seriam 60 precisamente porque sem a base anglo-americana (mas fundamentalmente americana, tendo em vista a dependência que Gravett identifica do meio ao próprio período da ocupação – diminuindo a influência de britânicos e holandeses presentes no território já no século XIX) na qual se desenvolvessem, não haveria manga, sendo este inclusive profundamente dependente do cinema norte-americano (GRAVETT, 2004).

Mais recentemente, a obra de Koyama-Richards, “A Thousand Years Manga”, divulga uma vez mais a visão do manga (e, em outra obra, do anime) como fruto de uma longa tradição pictórica com um pedigree japonês. A autora segue o que termina por ser uma das mais completas (em que se pesa principalmente a acessibilidade da obra, por disponibilidade, idioma e custo para aquisição) coletâneas visuais pelo esforço por historicização da cultura visual japonesa disponível. O encontro com as tendências ocidentais não teria mudado decisivamente os rumos da arte japonesa, apenas acrescentado a toda uma tradição um potencial mercadológico inovador a ser resumido e centralizado no *Zeitgeist* de Tezuka. Em que se pese ainda a influência de Wirgman e Bigot, Koyama-Richards não identifica uma guinada ao estilo norte-americano ou uma transformação crucial do meio, mas sim algo novo. A própria influência se dera à sombra de uma orientação oficial de absorção das tecnologias ocidentais para aprimoramento (KOYAMA-RICHARDS, 2007, p. 99); em um encontro assimétrico de influências, o Japão estaria, diga-se, em relativa vantagem no controle da interação.

FONTE DE SOFT POWER: NOVO IMPERIALISMO JAPONÊS?

Schodt inicia seu livro com justificativas para o empreendimento ambicioso que o tornara possível – fundamentalmente, a relevância econômica surpreendente do meio no

¹⁸⁷ Não convém refazer aqui percursos teóricos, mas o problema da inconsistência no uso do termo “realismo”, particularmente no que concerne às artes visuais já fora examinado em “Do realismo na Arte”, onde Jakobson aponta para um uso indiscriminado do conceito que acaba por não identificar a própria problemática no conflito do que seria representar a realidade entre diferentes escolas (JAKOBSON, 1987).

território japonês. A saber, a surpreendentemente larga produção e absorção, pelo mercado, de material gráfico, de mangas, que se dá em território Japonês. Thierry Groensteen (2010) aponta que ao fim da primeira década dos anos 2000, 40% de toda encadernação impressa no Japão corresponde a mangas. Afora isso, Schodt (2012), Gravett (2004) e Davis (2016) destacam a surpresa com que foi recebida (e em certo grau ainda se recebe) a visão de que também vastos grupos sociais e faixas etárias consomem assiduamente de material do tipo manga – para cada pequeno nicho, parece haver um gênero ou subgênero de Manga que o atenda e essa passa a ser vista precisamente como a marca maior do manga frente aos Comics (que apareciam quase como, por si só, um gênero – uma visão também algo drástica, mas que fora largamente difundida na literatura que coloca o Comic em termos comparativos com o manga para explicar o sucesso deste).

Jaqueline Berndt infere, em seu “Traditions of Contemporary Manga (1): Relating Comics to Pre-Modern Art”, que até a década de 80 o referir-se às origens pré-modernas do manga era também um modo de reduzir suspeitas em torno do meio e, a partir dos anos 90, com uma forte centralização do manga de estória de Tezuka como o conceito base do que seja “manga”, possibilitara uma leitura em retrospecto das outras formas de arte na história da arte japonesa e em uma popularização dessa história (BERNDT, 2007).

O Receio de uma guinada neoimperialista japonesa fora temida no mundo Ocidental com o boom econômico que garantira espaço ao arquipélago entre as maiores economias do mundo (ao menos até o rompimento da bolha e início da recessão). Aquilo que Iwabuchi classificara como uma “presença inodora” do manga teria sido escancarado em uma febre de escala global, os mangas estariam em toda parte e invadiam todas as culturas em um organizado projeto de alcance à juventude global (PHILLIPPS, 1997) – o que é particularmente marcado pela entrada do anime *Sailor Moon* nos Estados Unidos.

C - RETORNO AO MEIO: PROBLEMATIZAÇÃO DAS ABORDAGENS CLÁSSICAS

Algo que parece dificultar um aprofundamento e uma crítica das concepções acima dispostas sobre o manga e seu espaço dentro de uma linhagem é a própria consciência do estilo de arte que o teria originado. No discurso corrente, toda a estética tradicional da xilogravura japonesa parece abarcada pelo mesmo conceito. É somente natural que isso desconsidere o modo como essas gravuras eram absorvidas no mercado japonês, os diferenciais temáticos e mesmo das características de publicação que eram conhecidos da sociedade e dividiam grupos diferentes de consumo bem como objetivos diferenciados que pautavam suas produções.

Tal característica reprodutível do Ukyo-e era fundamental para seu reconhecimento. A tal ponto que Berndt (2007) descreve o caráter particular de perda da noção de originalidade, da aura se se preferir, na produção do Ukyo-e – naturalmente, em um sentido não pós moderno, mas pré-moderno. Sendo o reconhecimento do artista e da obra, em um meio de produção acelerada e efêmera, vinculada a sua circulação, aquilo que propriamente pode conferir valor único a um determinado modelo, a produção era pautada pela própria reprodução. À xilogravura que não se pautava pela reprodução e visava os valores de um trabalho único e criado pela mão de um só artista, abrindo então mão da lógica de linha de montagem tão característica do Ukyo-e, cabia também outro tipo de reconhecimento.

O Hanga, por outro lado, consiste na xilogravura criada sem o objetivo da reprodução e com o envolvimento de um único artista em todas as etapas do processo – mesmo suas peças não eram produzidas de modo que pudessem ser praticamente reutilizadas (a presença de traço mais finos é uma demonstração disso). Era encarado como uma obra única, dentro da tradição zen-budista do instante efêmero. Não haveria outro igual. À natureza diferenciada do Hanga em relação ao Ukyo-e, cabe também uma outra natureza de objetos. O estilo se popularizara largamente na produção de retratos. Menos se representava o mundo dos prazeres passageiros, como típico do Ukyo-e.

O termo “Ukyo-e” é comumente traduzido por “pinturas do mundo flutuante” e dessa forma se encontra ainda hoje nas mais diversas fontes de informação (mesmo acadêmicas). Como aponta a especialista Sarah Thompson (2013), esse não era o tom original do termo. Advindo do contexto budista, a tradução original seria próxima de “mundo deprimente” ou “mundo triste”, em referência à realidade mundana representada. A pronúncia, no entanto, permitia o trocadilho como “mundo flutuante”, em referência ao teatro kabuki e ao universo

das cortesãs. Teria perdido seu apelo popular com a popularização da fotografia em território japonês na virada para o século XX (THOMPSON, 2013).

Tratando-se de uma técnica e de um tema, de forma bastante generalizada, não convém especificar a gigantesca variedade de estilos contidos no conceito de *Ukyo-e*, variando de estilos mais ou menos caligráficos ou as especificidades relativas às suas paletas de cores.

O *KUSAZOSHI* E O *PONCHI-E*: AS IMAGENS E OS IMPRESSOS POPULARES

Miyamoto aponta ainda como o meio se desenvolvera. Na primeira metade da Era Meiji, o *Ponchi-e* era repleto de prosa humorística em suas margens, uma marca estilística do próprio meio. Se compilados em encadernações¹⁸⁸ eram denominados *Kusazoshi*, primeira forma de comércio impresso surgido no Japão, fruto do intercâmbio cultural com a Coreia (Thompson, 2013). Os *Kusazoshi* podiam ser encontrados em mais de uma forma (no caso, identificado pelas cores de suas encadernações), cada qual servindo à identificação do material que portava e, conseqüentemente, indicando o público-alvo para o qual se dirigia – daí que se tome a produção de Tezuka como herdeira do mercado *akahon*, essencialmente voltado ao público infantil e único que teria perdurado à guerra. Ponto fundamental na cultura impressa japonesa, os *Kusazoshi* são anteriores aos *Ukyo-e* e constituíam encadernações bastante precárias e baratas – Miyamoto aponta que ilustrar essas encadernações constituía parte importante do trabalho do artista de *Ukyo-e*, provavelmente parte significativa dos ganhos da maioria. Argumenta-se que o sucesso do mercado de *Kusazoshi* teria levado ao desenvolvimento das peças individuais como diversificação (THOMPSON, 2013b; NOBUO, 2019). Como característica chave, os *Kusazoshi* apresentavam imagens e escritos e, gradualmente, passaram a valorizar mais e mais a escrita, ao ponto de que toda a margem e arredores do desenho fosse tomada de texto para que o trabalho fosse considerado profissional – a popularização do estilo *Ponchi* e a busca por uma comunicação direta diminuem gradualmente o uso do texto ao final do século XIX e mais radicalmente no início do XX. O movimento é então de um gradual aumento do texto a partir do século XVI até a segunda metade do século XIX, quando e tem

¹⁸⁸ Não cabe a este momento a definição pormenorizada das encadernações japonesas do Meiji, mas deve-se destacar que não se tratam de encadernações tais quais a que conhecia o Ocidente. Páginas maiores eram unidas por argolas flexíveis. Próprias inclusive para uma leitura menos individualizada, na medida em que não se sustentavam em abertura aguda e direcionada ao leitor, mas tinham de ser mantidas em ângulo mais horizontal para que não dobrassem (BERNDT, 2007).

uma gradual diminuição de seu espaço e importância nas impressões.



Fig. 21.—Facsimile of two pages of a *Kusazoshi Nozette* (c. 1840).

Figura 51: Exemplo de página de Kusazoshi já de 1840. A escrita ocupa já todo o espaço possível da página, sendo sinal de um trabalho profissional que não sobrem partes em branco no interior da gravura. Fonte: sekiei.nichibun.ac.jp

Se produzidos no contexto de painéis simples, constituíam parte dos chamados *Ukyo-e* ou *Namazu-e*¹⁸⁹ – Desenvolvimento posterior no mercado de impressos japoneses, documentado desde os populares *Ehon* no século XVII. Ou em jornais, conhecidos como os *shinbun nishiki-e*¹⁹⁰ (esse, também coloridos em três tons).

Característica geral no *Ponchi-e* (e há relativo consenso entre especialistas nesse quesito) está em sua ênfase na forma, sem a preocupação com uma transmissão direta do conteúdo. A escrita em versos deveria ser, acima de tudo, agradável de ouvir, posto que tivesse por fim a leitura comunitária, onde o humor estava em desvendar os quebra-cabeças escondidos

¹⁸⁹ Idêntico em termos de técnica, porém constitui gênero específico da representação de terremotos causados pela figura mitológica de *Namazu*, um bagre-*youkai* gigantesco a viver em baixo do arquipélago. O movimento de sua calda seria responsável por todos os terremotos.

¹⁹⁰ Referente aos *Ponchi-e* normalmente coloridos em 4 cores.

na relação labiríntica de signos¹⁹¹. Em termos estéticos, o estilo ocidental do traço descrito já anteriormente não fora meramente reproduzido por artistas fascinados pelo desenho de Wirgman, este era também um pintor de tinta a óleo que servira formalmente de mestre para artistas japoneses que seguiriam para se tornar figuras relevantes no meio (NOBUO, 2019).

O *Ponchi-e* é então definido por Miyamoto como a junção de duas formas anteriores: o *gesakusha* e o *Ukyo-e*. O *gesakusha* consiste na escrita de versos tradicionais, com o objetivo de serem lidos em voz alta e, portanto, com uma preocupação da ordem da qualidade musical. Os escritores eram por hábito personalidades reconhecidas no ofício da escrita que se propunham a criar versões populares (por exemplo, de contos tradicionais) para que fossem ilustradas por um artista de *Ukyo-e*. Daí que seja um engano de grande parte dos acadêmicos tomar por artista do *Ponchi-e* o indivíduo responsável por seu desenho. O papel do escritor se torna particularmente claro no extremo que alcança o *Kusazoshi*: gradualmente, a escrita ganha espaço, ao ponto de comumente tomar conta de toda a margem do papel; o escritor era levado a projetar de tal forma o uso do espaço que planejava previamente o tipo de desenho que seria gravado na página – indicando portanto um papel de importância ao texto muitas vezes renegado pelos estudiosos, provavelmente guiados por uma visão posterior (como pauto mais a frente) de maior autonomia da imagem no todo da obra. Interessante notar que, com essas características, mesmo sendo considerado um produto popular, determinados grupos de obras recebiam palavras elogiosas das mais relevantes personalidades da elite cultural da época, como Natsume Soseki¹⁹².

Pela característica “impura” do *Ponchi-e*, acabara atacado tanto pelas vertentes que regavam a emancipação das linguagens quanto por sua viabilidade econômica (tendo em vista a dependência da figura do *gesakusha*). O resultado teria sido um movimento orgânico de gradual redução das quantidades de texto, de modo que se tornaria “um tipo de pintura” (MIYAMOTO, 2012). Para Miyamoto, no período de 1897-1906, a transformação do meio já seria tamanha que o *Ponchi-e* enquanto estilo estaria descaracterizado – ainda que, como analisa pelo *Bijutsu Jiten* (Dicionário de Belas Artes, datado de 1914), tenha seguido caracterizado como “um tipo de pintura”, nunca abandonando por completo a escritura em sua composição. É somente por volta dos 1890's que um estilo simplificado se erige de forma mais ou menos

¹⁹¹ A representação, por exemplo, de objetos com a pronúncia que pudesse remeter a outro possível conjunto de kanji de mesma pronúncia (ou bastante semelhante), como modo de gerar uma nova camada de sentido e indicar o que realmente se queira dizer.

¹⁹² Natsumi Soseki é um dos maiores nomes na história da literatura japonesa. Autor de “Sou um gato”, “Botchan”, “Sanshirou”, entre outros, sendo o rosto a estampar as notas de 1000 ienes ainda hoje. Soseki é tomado de forma corrente pela crítica brasileira como “um Machado de Assis no Japão”.

organizado, na figura de Kitazawa Rakuten, e em contraposição ao Ponchi-e, abraçando ainda uma maior independência da imagem e da fruição mais rápida (abandonando os quebra-cabeças legados ao Ponchi).

Desse ponto em diante, uma nova geração de artistas, na qual Miyamoto identifica Rakuten, surge já treinada nos estilos Ocidentais, fosse pela via de estudos na França, fosse pela via da própria Escola de Belas Artes de Tokyo. Com essa nova geração, gradualmente é abandonado o desígnio *Eshi* (referente ao trabalho de pinturas ilustrativas de textos literários ou religiosos, em pergaminhos, ao estilo tradicional chinês reconhecido como *E-makimono*) para a adoção de *Gaka* (conceito moderno de pintor. Provavelmente proveniente do termo *gako*, que se referia, no *Hanga*, ao profissional responsável por gravar por si próprio as pranchas (BOOKER, 2014)). Começa-se a delinear um afastamento com as bases do período Edo.

Contemporâneo ao *Japan Punch* (desde 1877), está uma publicação muito raramente referenciada. O *Maru Maru Chinbun* (um trocadilho para “notícias estranhas”, com a palavra “jornal”), jornal satírico publicado somente em Japonês por Nomura Fumio (à época, ex-ministro de Estado) nos anos 1870-80's. Fortemente atingido pela censura, devido a seu conteúdo político, uma intrincada rede de metáforas fora utilizada em suas metáforas e era acompanhada por seus leitores (ILLERBRUN, 2019). Educado no núcleo Holandês presente na Ilha¹⁹³, e dispondo de passagem pela Inglaterra, Fumio é representante do Movimento Anti-Governo pela Liberdade e Direitos Humanos (*Jiyuu minken undou*) – já existente no início do período Meiji. Seu estilo demonstra forte influência ocidental e torna possível problematizar a máxima de Rakuten, que identificava em seu trabalho (no que viria a denominar *manga*) como a arte que ri do conteúdo, em oposição a seus antecessores que procurariam humor na forma (STEWART, 2013) – algo que torna possível mesmo problematizar a posição autodeclarada de Rakuten na virada do século. O trabalho acolhido pelo jornal de Fumio se alternava em críticas rasgadas ao governo (tomados por tendências ocidentalistas) e, por outro lado, duras críticas também às civilizações ocidentais. Ainda que de menor popularidade e sob provável influência do sucesso da *Japan Punch*, o *Maru Maru Chinbun* oferece uma visão contemporânea em uma perspectiva local, com toda uma linguagem que carrega a riqueza da representação tradicional presentes no *Ukyo-e* – como abaixo, nos desenhos que carregam a figura do *Namazu* para representar o poder e a vaidade política, característicos também da figura mitológica.

¹⁹³ Mikiso Hane e outros historiadores apontam a presença anterior de Holandeses no arquipélago. Localizados em uma pequena colônia ao Sul, possibilitando um intercâmbio cultural ainda pouco analisado na bibliografia especializada de língua inglesa (HANE, 2016).



Figura 52: “Quando um Ocidental fala enquanto dorme”, 1884. Figuras também claramente ocidentais banqueteiavam-se de modo selvagem de um enorme porco abatido (provável referência a China, mesmo por seu formato), os nomes das potências é indicado pelo primeiro caractere de seus respectivos nomes. Fonte: heup.uni.heidelberg.de

D - KITAZAWA RAKUTEN

É com Kitazawa Rakuten que o conceito de *manga* se populariza, e mesmo em seu período de atividade e grande influência que é formada a Tokyo Maga Association, em 1915. O conceito fora usado anteriormente por seu antecessor no jornal, Imaizumi Ippyo, mas somente era utilizado como designação aos cartuns estrangeiros ou ao trabalho do próprio Ippyo, não correspondendo propriamente à um estilo. Fundamentalmente, a concepção de Rakuten como parte da linha cronológica de evolução do manga (como herdeiro do *Ponchi-e* ou, e principalmente, do *Toba-e* e do *manga* de Hokusai) ignora seus ensaios e seu incisivo posicionamento político, radicalmente contrário e fervoroso defensor do afastamento das artes tradicionais do período Edo.

Em 1921 é possível encontrar seu nome nas páginas do NY Tribune como descendente do legado de Toba e Hokusai (STEWART, 2013). Em 1935, as páginas do jornal The Sunday Star, de Washington, anunciam também uma bibliografia de Hokusai (Evening Star, 03/11/1935, p. F-5).

Como dito anteriormente, a dinamização na leitura fora uma marca fundamental no estilo defendido por Rakuten, uma ênfase então na expressão visual e direta – embasada agora pelo bloco constituinte *Koma* (a unidade da pintura, com forte limitação à dependência no uso do texto). Nesse período, a própria popularização dos jornais promovera uma gradual cultura da leitura individual (STEWART, 2013). Ainda que apresente influência de seu antecessor, Rakuten não aborda de imediato o conceito “manga” para o estilo que adota e defende.

Fazendo uma retomada dos ensaios de Rakuten, Stewart identifica uma trajetória dos termos utilizados pelo autor ao longo da evolução e conceituação de seu estilo através de seus escritos e suas manifestações públicas no tema. Em um primeiro momento, nos primeiros anos do século XX, descrevia seu trabalho como “um tipo de *Kaiga*” (STEWART, 2013), de modo a se focar na intencionalidade satírica e lamentando a tendência geral ao *Kangaechi* (a dinâmica de quebra-cabeças anteriormente referenciada).

Posteriormente, Rakuten faz uma análise da imprecisão do termo e, preferindo o uso do termo “*Ga*”, provavelmente a mais simples expressão para definir um desenho, ou “*Zu*” (noção um pouco mais aberta, podendo ser traduzida como “figura”). Apesar da não especificação conceitual, começa a classificar o estilo que procura como opositor do *Ponchi-e*, que compreende como vulgar, exageradamente repleto de palavras, incapaz de expressão direta e simplesmente antiquado aos novos tempos (em quase toda a sua carreira, classifica o *Ponchi-e* por um exagero despropositado e uma certa obscenidade) – mais tarde, exalta o “*アメリカの漫画*” (Literalmente: manga americano) como o portador dos fundamentos do estilo. A esse ponto também começa a assinar seus trabalhos com suas iniciais de forma romanizada e na ordem ocidental de apresentação dos nomes. Rakuten escrevera enfático em alguns de seus ensaios que o próprio desenvolvimento do estilo *Pakku* (referência japonesa ao Puck) era um sinal de desenvolvimento da própria sociedade, alegando que todas as nações nas quais se pode encontrá-lo prosperaram na história, portando o desenvolvimento do estilo no Japão era um sinal evolutivo da própria sociedade.

Já por ocasião de sua página própria no jornal, a *Ji Ji Manga*, nomeia seu trabalho como *Tsuzuki-e*, conceito que já infere imagens contínuas ou continuadas. Apresentando uma lógica narrativa e estética bastante semelhantes aos quadrinhos satíricos de jornais ingleses.

Convém ressaltar que mesmo com as buscas por diferenciação conceitual, aquilo que era publicado no jornal (antes da *Tokyo Puck*) recebia o furigana de Ponchi-e.



Figura 54: Exemplo clássico do Koma de Rakuten, primeira página de seu *Jiji Manga*, 1902. Na sequência, dois “caipiras” se esforçam para tentar beber água de um hidrante na cidade. Fonte: SCHODT, 2012, p. 44.

Stewart infere ainda que no período entre 1905 (ano de início da *Tokyo Puck*) à 1914 (um ano antes da fundação da *Tokyo Manga Association*) Rakuten teria preferido o uso do termo *Pakku-e* (desenho Puck), em referência explícita à revista norte-americana que inspirara sua própria – somente adotando o conceito manga de forma definitiva a partir de 1915 como membro da fundação.

Naturalmente, não há uma clareza ou justificativa, diga-se, oficial para a adoção do termo neste período, nem estava Rakuten retomando uma tradição em Hokusai ou nas variadas formas tradicionais do advindas do período Edo, radicalmente o contrário. Antes de tudo, pode-se atestar a imprecisão do conceito, podendo ser então retomado em um movimento de agregação e disputa de sentido na construção e estabelecimento político de um conceito impreciso que estivesse disponível para tal disputa.

E - HOKUSAI MANGA E O CONCEITO PRÉ-MODERNO

Em todos os casos, a figura chave, seja pela desconstrução ou não de sua posição parece ser Katsushika Hokusai – em particular seu trabalho 北斎漫画 (Hokusai Manga). Algumas considerações podem ser feitas para que se justifique seu devido lugar em uma história do manga tal qual fora construída (e, ao que parece, ainda é predominante em um discurso corrente).

Considerações bastante relevantes são feitas por Shigemi Inaga (2011) em seu Comentário Crítico. Inaga considera que a história da arte, privada de uma história de sua história, estaria fadada a se tornar um suplemento do que chama de história da arte Ocidental – que compreenderemos aqui por uma história da arte de raízes fundamentalmente anglo-franco-germânica. Com isso, teria sido imposto ao Japão uma tradição de análise formal (Inaga nos lembra ainda: Foucault somente seria traduzido em meados da década de 70 e absorvido nos anos 90) estrangeira, perpetuada por teóricos ocidentais em relevantes posições nas academias japonesas. A necessidade de compreender que uma História da Arte Ocidental é algo outro que uma História da arte Oriental, e que são ainda essas duas diferentes do que é uma História da Arte Japonesa, infere que se deva questionar o lugar de Hokusai.

Para Inaga, Hokusai teria sido mais importante enquanto um capítulo da história da arte europeia (seu capítulo japonista) que para uma história da arte exclusivamente japonesa – para a qual Hokusai teria sido um dos expoentes no banalizado estilo do Ukyo-e. As teorias de complementaridade entre as estéticas Oriental e Ocidental seriam um exemplo disso, o ser a parte que falta que serve à completude pautada pelo conhecimento de um corpo outro. Como reação teórica, retoma Tsunejoshi Tsudzumi em seu uso do conceito alemão de *Rahmenlogiskeit* ("desmolduração"), referência a uma fusão e superposição de diferentes gêneros somada a uma coletiva e deficiente distinção exata entre o interno e o externo. Para Inaga, a globalização nas concepções de uma história da arte terminam em uma apropriação do outro, responsável por uma concepção de história que jamais será global da maneira em que se propõe – o marco Hokusai deveria ser questionado para tirar das trevas o que ocultara que não fosse interessante aos que ergueram Hokusai em um primeiro momento.

A crítica de Inaga soa um tanto dura – ainda que, de fato, Hokusai tenha sido relido no Japão a partir de sua apropriação no exterior –, principalmente se tivermos em mente o comprovado sucesso econômico de Hokusai dentro do Japão bem como as introduções ilustres de importantes poetas de seu tempo em suas publicações, mas as colocações de Inaga ainda levantam problemas bastante relevantes, por exemplo, acerca de que espaço ocuparia o próprio

Ukyo-e ou a série de mangas de Hokusai na sociedade japonesa propriamente dita (ou de que forma teria de fato perpetuado, se o tivesse, seu conceito de manga). Nesse sentido, suas colocações se enriquecem ainda com uma leitura das considerações de Heidegger em seu “De uma conversa sobre a linguagem entre um Japonês e um Pensador”, sobre a busca intelectual por abarcar a essência da arte japonesa:

J – É verdade. Toda meditação de Kuki se recolhe no *iki*, como dizem os japoneses.

P – Só muito de longe pude intuir o que quer dizer essa palavra. J – Ao volta da Europa, o conde Kuki proferiu em Kyoto várias conferências sobre a estética da arte e da poesia japonesas, publicadas posteriormente. Procurou considerar a essência da arte japonesa valendo-se da estética europeia.

P – Mas será que para tal propósito devemos lançar mão da estética?

J – Porque não?

P – A palavra estética e o que ela evoca provém do pensamento europeu, da filosofia. A consideração estética deve ser, assim, estranha ao pensamento oriental.

(...)

P – Há algum tempo, com muita timidez, chamei a linguagem de casa do Ser. Se, pela linguagem, o homem mora na reivindicação do ser, então nós europeus, pelo visto, moramos numa casa totalmente diferente da oriental. (HEIDEGGER, 2003, pp. 73-74).

Não se deve tratar da análise e valoração estética como um fim em si próprio – o que teria, para Inaga, tornado o Ukyo-e de Hokusai um representante indesejado do que fosse a própria arte japonesa aos olhos ocidentais – mas uma compreensão da estética que se desenvolvia nos manuais de arte europeus e que podem ser inferidas não somente em trabalhos de Hokusai, mas de antecessores na arte do Ukyo-e. Como aponta Sarah Thompson em sua análise das diferentes perspectivas em jogo no trabalho de Masanobu:



Figura 55: Aproveitando o frio da noite na ponte Ryogoku, de Okumura Masanobu, 1745. Fonte: <https://ukiyo-e.org/source/mfa>.

Não convém a este trabalho retomar os complexos e já bastante divulgados debates a respeito dos modos de ver, contenta-se aqui em afirmar que a perspectiva fotográfica é também, aparelho ou não, modo de apreensão e de representação a ser questionado enquanto realidade de mundo – a câmera educa o olhar a um esquema, uma perspectiva. Datado de 1745, pouco mais de um século anterior à primeira câmera no Japão, podemos observar o uso, claramente evidenciado nas vigas da casa, da perspectiva pautada por um ponto de fuga. O ponto de fuga, no entanto, é dissolvido no que alcança a paisagem. Todo o lado exterior que se representa na pintura, segue o plano de perspectiva tradicional japonês de verticalização, onde objetos mais distantes são representados acima, dentro da lógica do plano ortogonal de um olhar elevado. Mais do que causar estranhamento ao observador, esse choque evidencia o choque entre duas tradições unidas em um mesmo plano.

Não parece possível comprovar, ainda que seja um mito recorrentemente reproduzido (aparece, por exemplo, em Schodt) de que o *Ukiyo-e* de Hokusai, bem como outros, teriam desembarcado na Europa como papel de embrulho das porcelanas chinesas. Acometidos pela visão de tão revolucionário trabalho, teria tido início a fase japonista na arte modernista europeia. Não pode ser tomado por um fato, mas, como metáfora, trabalha bem como um artefato cultural descartável em sua gênese fora recebido em alta consideração pelas elites europeias – uma rápida pesquisa no *Chronicling America*, demonstra a chegada dos trabalhos

de Hokusai em leilões e exposições nos Estados Unidos em 1879 (30 anos após seu falecimento), na Europa pela década de 50 (pela “descoberta” de Bracquemond (EIDELBERG, 1981) e a rápida explosão de sua popularidade e multiplicação de seu aparecimento nos jornais de 1883 (New-York Tribune, 19/01/2021, p. 11)

Retornemos ao conceito fundamental de manga, lembrado por Schodt em Hokusai: desenhos excêntricos. Uma provável melhor tradução seria “sketches aleatórios” (BERNDT, 2007; STEWART, 2013). Sketch por, como coloca Berndt, retomar uma atividade pautada pelo pincel e pela tinta, sendo portando dependente somente da linha – o ideograma-base sino-japonês para desenho e para a escrita é, afinal de contas, o mesmo (BERNDT, 2007). Alguns teóricos, como Berndt e Stewart, apontam para uma possível origem na palavra no termo chinês (de semelhante pronúncia) referente a ave denominada “colhedeiro”. O nome se justifica pelo fato de a ave possuir um bico comprido com o qual revira o fundo dos rios, resgatando qualquer coisa que encontre que possa ser deglutível – diferentemente do *Comics* ou do *bande Dessinée*, cujos nomes advém de seus conteúdos¹⁹⁴, o manga fora denominado pela característica de seu ato, uma ênfase na quantidade em lugar da qualidade. Do hábito da ave se faz metáfora para o fazer artístico do manga: desenhos de totais aleatoriedades, retirados do mundo sem grande planejamento. O manga seria a reunião de desenhos retirados do cotidiano e cujo artista de Ukyo-e posteriormente selecionaria o que fosse útil para levar à prancha. O *manga* somente se tornaria satírico no início do século XX.

As publicações de manga de Hokusai eram voltadas antes de tudo aos estudantes, os desenhos eram um modo de proporcionar um guia para a representação das coisas cotidianas, não havia teor propriamente narrativo. Nagata Seiji, por exemplo, argumenta o uso de divisões da página como um recurso narrativo semelhante ao Comics, quando, o que se pode inferir de fato pela observação melhor indicaria o aproveitamento do espaço que uma estrutura de sentido ou de movimento (SEIJI, 2010) – que sim, havia, mas se dava pelo próprio traço e pela deformação das figuras do que pelo planejamento de requadros. Deve-se lembrar que o *Comics* diz respeito a uma linguagem repleta de convenções, somente se justificam na medida em que podem ser adequadamente lidos; a divisão de painéis, por exemplo, era vista como sinal de amadorismo.

¹⁹⁴ Algo a que se convencionou o meio, no caso dos Comics, na medida em que Strips como os de Tarzan não eram denominados “Comic Strips”, mas sim “adventure Strips” (ODAGIRI, 2013).



Figura 56: Exemplo de página do Manga de Hokusai. As imagens e situações aleatórias forneciam a possibilidade de estudos bastante amplos das formas e expressões. Note-se que apesar de uma divisão do espaço, como um todo, isso se dá para aproveitamento do espaço e mesmo organização do estudo. Fonte: HOKUSAI, 2019.

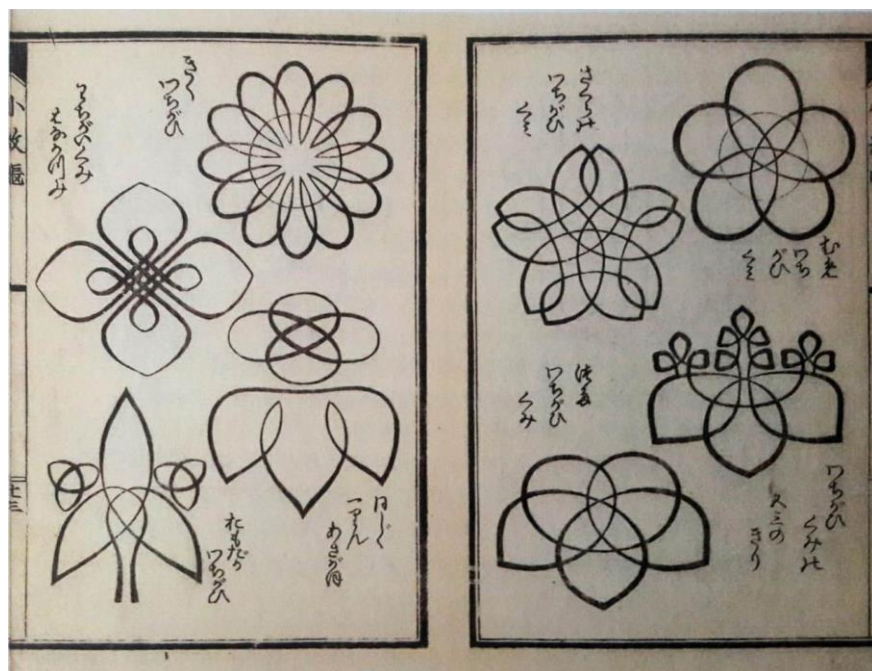


Figura 57: Exemplo de página no primeiro conjunto de manuais de Hokusai, anteriores ao Hokusai Manga. A

ênfase do trabalho é claramente no estudo de trações e textura e exercícios para os mesmo. Fonte: HOKUSAI, 2019, p. 8.

Nesse sentido, também não havia caráter propriamente humorístico em seu trabalho. Alguns autores argumentam que o efeito de riso pode ser proporcionado pela própria aleatoriedade da imagem, mas, se comparados aos gêneros que tinham de fato o riso por objetivo (Identificado por Berndt como parte dos chamados *Warai-e*¹⁹⁵), tal como *Giga* (desenho cartunescos) ou o *Kyōga* (literalmente: desenho louco) a diferença é notável. Berndt justifica o sucesso de Hokusai precisamente pelo balanço entre sua função instrutiva, leveza e casual/acidental senso cômico de seus mangas (BERNDT, 2015).



Figura 58: A Grande Onda de Kanagawa, 1830-3. Fonte: FORRER, 2019.

¹⁹⁵ O estilo é mais rotineiramente associado à arte erótica, na medida em que comumente trata de situações sexuais bastante explícitas. Mais um exemplo do senso de humor japonês, na medida em que o termo *Warai* também poderia funcionar como trocadilho para a palavra “vulva” (HIGUCHI, 2013).

Tomemos o exemplo mais famoso de sua obra, A Grande Onda de Kanagawa – quiçá o representante maior do meio a influenciar o japonismo europeu. Como um todo, os europeus teriam tomado os *Ukyo-e* como janelas abertas que lhes permitisse apreciar o Extremo- Oriente, um exemplo clássico na Grande Onda está no equilíbrio dos planos, na quase negação do desenho volumétrico e no pungente movimento, tomado pela via de uma suposta espontaneidade oriental. O *Ukyo-e*, sob a representação máxima de Hokusai, fora tomado como o que de mais tradicional houvesse na arte japonesa, mas diversos estudos apontam que o caráter de “baixa arte”, distanciado de grande controle institucional, permitira que se tornasse campo de intensa troca e apropriações culturais. Thompson indica o acesso de Hokusai a manuais de estilos europeus (THOMPSON, 2013b) – o que não deve necessariamente surpreender frente à uma história da arte propriamente japonesa (levando em consideração os pontos levantados por Inaga), como demonstra Nobuo Tsuji ao apontar a fase, diga-se, “ocidentalista”, na arte japonesa – de modo que se justifica o uso, ainda que não tão forte, de técnicas de perspectiva (há ponto de fuga no Fuji), o mar é também uma novidade temática e há o ineditismo do uso do azul-da-prússia, proveniente de Berlin, até então desconhecido no meio (BERNDT, 2015; NOBUO, 2019).

Muito já se escrevera ainda sobre a influência de Hokusai em toda a febre japonista que afligira a Europa. Não cabe retomar neste momento os detalhes da questão, mas é interessante apontar a ironia, muitas vezes pouco lembrada, de que Charles Keene (relevante nome na história da revista londrina *Punch*) era lembrado elogiosamente, em 1902 (apenas três anos antes do marco da revista Tokyo Puck, de Rakuten), pelo *The Sun* comparativamente a Hokusai (STEWART, 2013).

F - CONSEQUÊNCIAS IMEDIATAS DA OCUPAÇÃO NORTE-AMERICANA

Por ocasião do fim da Segunda Guerra Mundial, após o marco das bombas atômicas lançadas contra o Japão, o território passa por cerca de seis anos de ocupação norte-americana. Durante esse período, as bases da sociedade japonesa foram profundamente abaladas e um projeto de democracia foi, ironicamente, imposto pelo governo norte-americano, com General MacArthur como o grande símbolo da ocupação no Japão – de forma bastante negativa a partir do momento que declara entendimento de que seria o Japão “*como uma criança de 12 anos*” (GRAVETT, 2004, p. 9). Antes que, mais ao final do período de presença dos militares americanos, houvesse a instauração de uma liberdade (teoricamente absoluta, na medida em que ainda houvessem casos de restrição (HANE, 2013)) de expressão, qualquer tipo de material que levantasse suspeita de retomada do sentimento nacionalista do período da guerra era sumariamente censurado.

Presença de espadas, referências históricas, narrativas heroicas de guerra ou artes marciais, para citar alguns exemplos genéricos, estavam fora de questão. Por força de lei, mesmo o sentido da escrita horizontal (originalmente, da direita para a esquerda) fora alterada para as impressões dali em diante (HANE, 2013) – a escrita vertical, em linhas organizadas da direita para esquerda, como da tradição do Wakku (poesia tradicional) se mantém, mas mesmo após o período de ocupação pode-se observar que a escrita horizontal não retoma seu sentido original. Por fim, há também um série de Comic Strips que passam a ser serializados em determinados jornais, apresentando à população japonesa uma visão que, para muitos autores, seria inédita – mas parece faltar uma análise mais pormenorizada que a diferencie essencialmente de experimentos anteriores, da época do manga de Rakuten, antes que se volte absolutamente ao modelo de painel único.

G - UMA OUTRA HISTÓRIA DO MANGA MODERNO

Um primeiro caso que merece menção nesta literatura é o livro "Japan Inc. Introduction to Japanese Economy" Mais relevante do ponto de vista das nações ocidentais, que tiveram nesse livro em formato manga uma das primeiras aproximações seguras para a compreensão do modelo econômico Japonês (MOUER; NORRIS, 2009). Encomendado ao mangaka Ishinomori Shotato (um dos grandes discípulos diretos de Tezuka) por jornais e magazines especializados em finanças, a obra foi lançada com um intuito informativo e educativo, orientando à população japonesa sobre regras básicas de aplicação financeira e investimentos. A publicação é uma marca no início de uma onda do gênero que ficara conhecido como *Joho*, gênero que proporcionava ao seu leitor informação ou instrução em alguma questão da vida prática.



Figura 59: Tekka no Makihei é um exemplo do Joho. Na cena acima, o protagonista se concentra em uma competição, no que descreve modos de preparo possíveis de sushi – sempre entre métodos tradicionais, herança de seu pai, um chef lendário, e aproximações com a culinária ocidental, marca do estilo do protagonista. Fonte: SCHODT, 2012, p. 110.

O joho abarca obras que dão dicas e instruções para que o jovem adulto cozinhe para si, que aprenda a apreciar vinhos, que procure técnicas mais avançadas em jogos ou apostas, etc. Fundamentalmente, um gênero que, pela via do entretenimento, busca informar o jovem adulto

japonês, principalmente no que diz respeito às necessidades inerentes aos novos tempos – por exemplo, o homem agora muitas vezes não dispõe de uma mulher (fruto certo de um casamento arranjado) que cuide integralmente de sua alimentação, como era a organização familiar tradicional. Porém, não parece ser possível tratar de um autor como marco de influência ou figura canônica no gênero. É certo que determinadas obras foram de grande popularidade e marcaram a memória, mas o gênero não se destaca tanto no meio, quiçá tendo em vista uma tradição de literatura informativa semelhante – durante a guerra, panfletos eram distribuídos às mulheres que sozinhas cuidavam da casa enquanto seus maridos eram dedicados aos esforços de guerra, e estes possuíam manuais ilustrados para questões básicas do comportamento e de técnicas (por exemplo do trato com suas armas) fundamentais.

YOSHIHIRO TATSUMI

Um movimento fundamental para a ampliação do público e disseminação de novos gêneros se dá em fins dos anos 50 e polariza o cenário do manga ao longo de toda a década de 60. O cenário do Manga era comandado na primeira década do pós-guerra pelas grandes editoras de Tóquio, focadas na produção de material infantil e pelo submundo do gênero *Ero-Guro* (que viria a, também na década de 60, se ver renovado com uma nova leva de artistas). Tezuka era o grande nome do manga comercial, e uma geração herdeira de sua produção fora sensível aos tempos de mudança, com a rápida industrialização que passava a economia japonesa e com todos os impactos sociais daí provenientes.

Em 1957, Yoshihiro Tatsumi, apresentava um manifesto – publicado e enviado para outros artistas, dentre eles o próprio Tezuka, a quem Tatsumi tinha em grande consideração¹⁹⁶. Um ateliê se formara, mas tivera curta duração. O manifesto porém, cunhara o termo de oposição ao manga de Tezuka. *Gekiga* (劇画) se traduz, literalmente, como desenho dramático. Esteticamente, a busca pela representação de um mundo mais sóbrio pareceria ter guiado a arte de Tatsumi na direção de um realismo: maior respeito por normas de proporção e uma reaproximação do *chiaro-scuro*.

¹⁹⁶ Como bem se pode ver em sua Magnum-Opus autobiográfica *A Drifting Life* (considerada pela crítica também uma biografia do próprio gênero (TATSUMI, 2015)), e já fora suficientemente apontado por outros pesquisadores (ROSENBAUM, 2012), as memórias do desenvolvimento artístico de Tatsumi se iniciam e chegam ao fim com a lembrança de Tezuka e da influência de sua obra.



Figura 60: Carta Manifesto Gekiga enviada a Tezuka reproduzida em sua biografia manga. O movimento é interpretado na obra como um alerta para as novas condições de vida da juventude, principalmente em Tokyo. Fonte: BAN, 2003, p. 282.

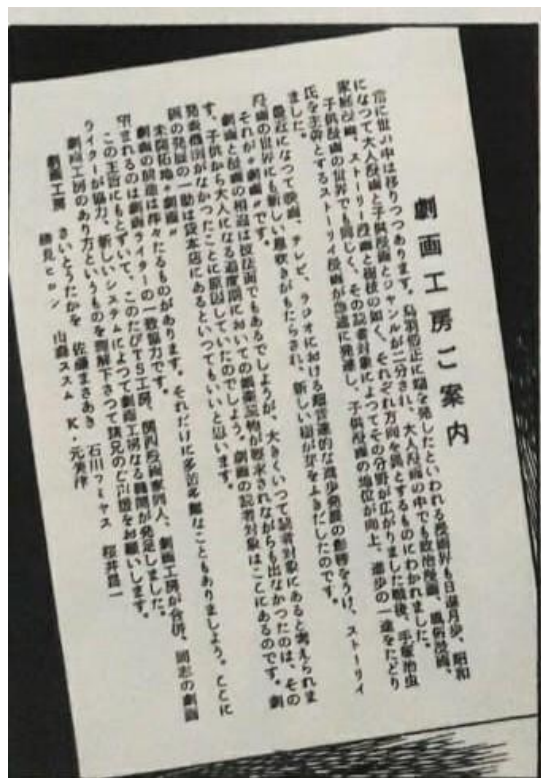


Figura 61: Reprodução do Manifesto Gekiga de Tatsumi em sua Magnum Opus e memoir, *A Drifting Life*.
 Fonte: TATSUMI, 2013, p. 730.

Recentemente (em meados dos anos 50), o manga de estória manteve seu vigor pela influência pelo desenvolvimento supersônico de outras mídias, como o cinema, a televisão, o rádio. Esse vigor possibilitou o nascimento de algo novo, o *gekiga*. *Manga* e *gekiga* talvez se oponham pela metodologia, mas, mais importante, diferem-se um do outro pelo seu público leitor. A demanda por mangas escritos para adolescentes, isto é, aqueles leitores encontrados entre a infância e a vida adulta, nunca foi atendida porque nunca houve espaço apropriado para tais trabalhos. Esse segmento até agora negligenciado é o alvo intencional do *gekiga* (Tradução própria).

O manifesto demonstrava o desejo de uma mudança frente ao mercado corrente. Que essa mudança tenha se expressado em termos estéticos, trazendo o que fora considerado um levante realista no manga (MAZUR, DANNER, 2014), é fato, mas perde-se de vista o foco explicitado de uma mudança de público-alvo. Escrever para outro público é construir outro espaço, em que se representem outros grupos sociais, não abarcados pelos gêneros já constituídos. A realidade que se apresentava no Japão no período de formação da bolha econômica era de cerca de 50% de abandono dos estudos após o 9º ano colegial (período até o qual o ensino era obrigatório) para entrar no mercado de trabalho, jovens na faixa dos 14 ou 15 anos de idade (SUZUKI, 2013).

Se o leitor do manga de Tezuka espera encontrar fantasia e ficção científica adequada aos mais jovens ainda que possa ter outros níveis de leitura que possam interessar grupos mais maduros; do outro lado, o leitor do *gekiga* de Tatsumi espera encontrar uma narrativa mais crua, abarcando as angústias tanto de uma sociedade rapidamente industrializada, amarrada ao espaço urbanos quanto também vítima desse novo corpo, que grita demandas próprias. O *gekiga* de Tatsumi apresenta personagens cansados de carregar economicamente suas famílias, atormentados por desejos sexuais desviantes aparentemente impossíveis de serem aliviados pela vida que levam e o constante indivíduo que não se encaixa ou se sente a vontade na multidão, silenciados¹⁹⁷ e atropelados por uma cidade que os diminui infinitamente. O *gekiga*,

¹⁹⁷ É característico dos personagens centrais de Tatsumi que praticamente assistam aos eventos que lhe passam, sem grandes reações. Com somente o absolutamente mínimo uso da palavra, esses personagens são sobrecarregados pela realidade (gigantesca carga horária de trabalho; obrigação social de ajudar ou mesmo sustentar os pais, por vezes vítimas sequeladas do período de guerra e imediato pós-guerra; incapacidade de lidar

uma vez nascido de um manifesto, acabara servindo, em um primeiro momento, para abarcar tudo aquilo que, sem se aproximar do *Ero-Guro*, experimentava narrativas voltadas para um público mais velho do que o que estava sendo coberto pelo manga. Experiências estéticas bastante radicais chegaram de ser feitas então sob o guarda-chuva do que fosse chamado *gekiga*, mas não é a esse grupo especialmente que centro minhas considerações – inclusive pelo fato de que espaços de publicação me parecem ser o ponto de partida elementar para tratar das obras mais experimentais, tal é o caso da Garo, que acabara por atrair tanto artistas vinculados ao *gekiga* e o próprio Tatsumi quanto artistas que eram movidos por preocupações diversas em suas produções. Tomo então por *gekiga* as produções do *Gekiga Ateliê*, especialmente o todo da obra de Tatsumi quanto referência chave do movimento e de sua memória que hoje se resgata¹⁹⁸.

Como dito acima, uma mudança estética é o ponto mais comumente ressaltado do *gekiga*, mas convém compreender melhor essa estética. Fundamentalmente, o tom cartunesco no design de personagens tende a ser evitado, o layout das páginas (particularmente nos períodos anteriores a revolução estética do *shoujo*) passa a ser mais sóbrio, as narrativas deixam de ser longas e perdem as características chave de desdobramento de quadros da chamada narrativa descomprimida. As obras de Tatsumi parecem equivalentes ao conto.

O desenho realista é por vezes apontado como uma consequência do projeto narrativo (SUZUKI, 2013), no sentido de que o projeto de Tatsumi vem paralelo ao cinema noir no Japão (ROSENBAUM, 2012), uma grande influência no seu trabalho – em entrevistas já por ocasião da redescoberta de seu trabalho no Ocidente, Tatsumi afirma que estudava os filmes estrangeiros noir e filmes nacionais para desenvolver um efeito dramático e de tensão que o remetesse ao universo mais adulto (TATSUMI, 2015). Também é notória a herança em seu trabalho da segunda fase do expressionismo alemão, com distorções informativas em personagens e, principalmente, ambientes.

O resultado é uma estética de alto contraste, com planos sólidos de preto, e a necessidade (também por consequência do alto contraste) de um maior realismo na representação da figura humana – do que alguns autores, com alguma dose de exagero, tomam por uma aproximação

com o sexo oposto de forma saudável devido à não adequação com as normas tradicionais que ainda teriam guiado as gerações anteriores).

¹⁹⁸ Diversos artigos e capítulos de livro podem ser encontrados, tanto no Japão quanto na bibliografia mais recente referenciada neste trabalho, que tratam do resgate da história do Gekiga a partir da publicação da autobiografia de Tatsumi, da biografia do próprio gênero realizada por Masahiko Matsumoto (*Gekiga baka tachi* (Tolos do Gekiga)) e pela reunião e republicação de coletâneas de suas primeiras histórias em língua inglesa com a organização de Adrian Tomine – o que, naturalmente, garante um status de respeitabilidade e um canal de influência não cronológica.

do desenho acadêmico, algo que parece mais oportuno para, por exemplo, a arte de Suehiro Maruo no mesmo período ou ainda o intencional afastamento estético de Hayao Miyazaki na década que se segue.



Figura 62: Trecho de Abandon the Old in Tokyo, de Tatsumi. O alto contraste, as massas de preto e a busca recorrente pela forma na silhueta (por vezes deformada), demonstram suas influências com o cinema noir norte-americano bem como sua herança para com o expressionismo norte-americano. Fonte: TATSUMI, 2012, p. 173.



Figura 63: Cena da clássica Graphic Novel de Will Eisner, A Contract with God, grande representante do meio, também com clara influência expressionista (em seu caso, alemão).

O *gekiga* de Tatsumi teria de resolver ainda um outro problema. Centrando-se a princípio em Osaka, longe da capital da pungente indústria do manga (Tóquio) e abarcando um grupo de menor poder aquisitivo (fundamentalmente jovens trabalhadores), não existiria em um conceito editorial tradicional como o que mantinha Tezuka. Dessa forma, o material fora produzido sistematicamente tendo em vista a abordagem do público frequentador dos chamados *kashihonya* (literalmente: estabelecimento de empréstimo de livros). Diferente de bibliotecas, esses estabelecimentos fariam parte de uma lógica semelhante que as das vídeo-locadoras. Com espaços de leitura e geralmente uma lanchonete modesta, os *kashihonya* cobravam uma tarifa modesta, acessível aos trabalhadores de mais baixo escalão (em oposição ao que se convencionaria chamar *sarariman*) para que pudessem ler, por exemplo, até três volumes da coleção disponível.

Havia pouco espaço no sistema *kashihon* (literalmente: emprestar livro) para obras longas, como as do porte que Tezuka seguia apresentando e explorando como um estilo. Como um todo, eram compiladas estórias menores, por vezes de vários autores, e nesse sentido o modelo de Tatsumi servia bem ao propósito. A rotatividade nesses estabelecimento também deveria ser grande e o material relativamente independente de sequência facilitava sua circulação. Tatsumi teria levantado a bandeira de que se o manga servia aos trabalhadores do colarinho branco (como é comum se referir aos *sarariman*), o *gekiga* era próprio dos trabalhadores que constituíam os “peões” da sociedade (SUZUKI, 2013b).

Na prática, mesmo que não tenha tido a mais longa vida (o movimento surge em finais da década de 50, impera até finais da década de 60 e entra em acelerada decadência nos anos 70, quando um gênero acaba virando também alvo de uma campanha de sanitização do meio), o próprio termo *gekiga* serviu de selo para o desenvolvimento de outros artistas em trabalhos mais maduros. Tezuka fora profundamente afetado e produziu seus próprios trabalhos mais sérios – como *Dororo*, ainda dentro do gênero da fantasia, e *Ayako*, já no modelo semelhante ao de um romance histórico.

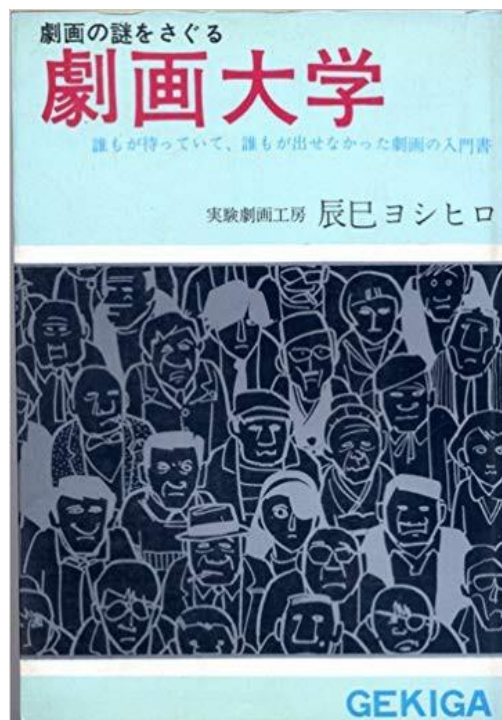


Figura 64: Capa de Gekiga Daigaku (Faculdade Gekiga), livro de Tatsumi a ecoar (e em certo grau responder) a publicação anterior de Tezuka. A ilustração na capa ecoa o discurso que Tatsumi adotaria posteriormente de uma narrativa para as massas trabalhadoras da Tokyo em ampla industrialização.

Da mesma forma, uma série de artistas, inclusive já consagrados no meio, se voltam para trabalhos mais sérios ou embarcam em projetos mais ambiciosos do ponto de vista temático – destaca-se dentre essas, a série *Buddha*, de Tezuka, louvada pela maturidade de seu texto e pesquisa implicada, com uma verdadeira análise da filosofia tradicional xintoísta em termos atuais, a obra teria sido responsável por um maior reconhecimento do meio em termos de possibilidades literárias mais maduras. Sanpei Shirato escreve o clássico *As Lendas de Kamui* (*kamui den*) em capítulos na *Garo*, resgatando elementos de cultura do período Edo e toda uma mitologia ninja, ao mesmo tempo em que sua narrativa aborda contextos de opressão e de exaltação de rebeliões anacrônicos, algo semelhante ao que se observa nas narrativas de Spartacus – Shirato tem seus trabalhos inclusive indicados por uma elite intelectual marxista nos anos 60 como uma forma de educação de classes para as massas (MAZUR, DANNER, 2014). Também sob o título gekiga, outro importante artista do meio, Shigeru Mizuki, experimenta temas mais adultos – Mizuki é o artista chave na terceira tendência que apresento a seguir.

Interessante notar que, no mesmo período e até os 80, alguns autores apontam consonância de Tatsumi, com suas narrativas psicológicas, ao movimento *Watakushi*. Fundamentalmente promovido na revista *Garo* por Yoshiharo Tsuge no fim da década de 60,

fora tendência forte em toda a década de 70 e parece diretamente relacionado à retomada no campo da literatura da tradição do Romance do Eu (私小説, *watakushi shosetsu*) (SHUNSUKE, 1980; KATO, 1991).

Nos anos 70, *Gen dos Pés Descalços* (*hadashi no gen*) é um dos grandes expoentes da maturidade do meio a nível internacional. Um dos mangas mais trabalhados pelos pesquisadores, *Gen dos Pés* procura informar sobre os efeitos das bombas atômicas lançadas contra o Japão e passa, através de um projeto de Organização Internacional Não-Governamental (ainda que se aponte algum apoio de divulgação por parte da Fundação Japão) a ser traduzido para diversos idiomas e publicados em dezenas de países.

SHIGERU MIZUKI

A terceira vertente é também a mais difícil de classificar. Na exposição de Roman Rosenbaum, Shigeru Mizuki aparece junto com Sanpei Shirato como representantes dos herdeiros da tradição do *Kamishibai* e da narrativa oral tradicional (ROSENBAUM, 2012). Tendo em vista o que já fora exposto nas páginas acima, apenas essa afirmação não pode ser suficiente para justificar não somente a importância mas também a diferenciação desses dois artistas. A trajetória inusualmente vasta e diversificada de Mizuki nos permite a melhor visão do que representa em termos de lidar com tecnologias anteriores em problemas atuais – como posiciona Rosenbaum, ao tratar das qualidades desenvolvidas em suas narrativas (ROSENBAUM, 2012) –, bem como da pretensão, diga-se, acadêmica que se desenvolve no meio.

Shigeru Mizuki nasce em 1922, no que equivale dizer que tem 15 anos quando da ocasião da longa incursão do Japão em conflitos no pacífico (alguns historiadores, bem como o próprio Mizuki, defendem que, do ponto de vista japonês, a segunda guerra teria começado, no pacífico, em 1937 com o chamado incidente da Ponte Marco Polo¹⁹⁹) que somente terminaria com a rendição incondicional aos Estados Unidos em 1945. Mizuki fizera parte dos esforços de guerra como a esmagadora maioria dos artistas que viriam mais tarde a tratar das experiências de guerra em suas obras não fizeram; Shirato nascera em 1932, Tatsumi em 1935 e Tezuka em 1928 – ainda que mais próximo da possibilidade de um alistamento obrigatório, tinha somente 17 anos por ocasião do fim da guerra. Em 1942, dentro do número de japoneses jovens e distante dos estudos ou ocupação clara que lhe rendesse mais tempo, Mizuki é convocado pelo exército

¹⁹⁹ Marco de início da Guerra Sino-Japonesa.

e enviado para Papua Nova Guiné, onde terminaria a guerra como único sobrevivente de seu batalhão, tendo contraído malária e perdido seu braço esquerdo em um bombardeio dos Aliados. Ao fim da guerra, é transportado de volta para o Japão e proibido de deixar o país pelo período da ocupação.

Anteriormente ao renascimento da indústria do manga como algo viável e empolgante para a juventude principalmente dos anos 50, Mizuki atuava como um dos fortes nomes do *Kamishibai* e da “contação de histórias” (Rakugo). Com a popularização do aparelho de televisão e a guinada competitiva do manga, o *Kamishibai* é praticamente diluído em meio ao novo modelo individualista de entretenimento (NASH, 2009), fazendo com que um número de artistas migrem (ou ao menos procurem migrar) para o mercado pujante que se levantava na indústria do manga – sendo exemplos notáveis, Mizuki e Shirato.

À Mizuki é reconhecida a responsabilidade pela popularização de personagens do folclore japonês, em particular os chamados *youkai*, demônios e espíritos do mundo espiritual shinto que podem invadir ou mesmo coabitar o espaço mortal. Com um conhecimento praticamente enciclopédico no assunto, Mizuki chegara a publicar coletâneas e catálogos dos seres imaginários no território japonês – que, segundo o próprio, eram até o período da guerra tomados por seres grotescos de histórias de uma cultura baixa e de pouco valor (ao que Mizuki responderia com o desejo de que fossem tão absorvidos e amados quanto eram figuras folclóricas estrangeiras como as fadas (PENNEY, 2013)).

A obra fundamental pela qual Mizuki é então reconhecido é *Kitaro do cemitério (hakaba no kitaro)*²⁰⁰, que se propõe a apresentar ao leitor, capítulo a capítulo, os *youkais* em seus diferentes tipos e como atuariam no mundo real. A obra é publicada ao longo de praticamente toda a década de 60 em uma grande revista do estilo shonen e já apresenta em suas primeiras páginas uma estética que em muito faz lembrar a divisão de planos do *Kamishibai*²⁰¹ e a dinâmica de movimento que regia sua composição para simular a ação. Linhas de ação também

²⁰⁰ Hoje mais conhecida como *gegege no Kitaro* (Contos de Kitaro), também recebeu adaptação recente para a televisão em uma animação de altíssima qualidade e uma readequação à geração – fazendo, por exemplo, diversas referências ao mundo digital.

²⁰¹ Não cabe a este trabalho ampliar o debate para as raízes do *Kamishibai* e as diferentes formas como a contação de histórias evoluíra desde o século XIX no Japão, mas convém apontar a problemática em torno do *Kamishibai*. Fora o chamado *Rakugo* (contação mais tradicional, onde situações, geralmente envolvendo diálogos, era representadas por um artista sentado à um pequeno público fechado), com a chegada do cinema, vertentes populares das contações sofreram forte influência da chegada do cinema em território nacional. A tradição oral se alongara por ainda um tempo no período do cinema mudo, gerando o *Benshi*, estilo no qual um narrador, de forma bastante semelhante ao *Rakugo*, narra e interpreta os diálogos ao vivo, enquanto os espectadores assistiam às imagens das projeções – muitas das vezes a, diga-se, estrela na apresentação de um filme no antigo Japão era precisamente aquele que narrava, a quem era legado o talento de tornar o filme atrativo, este não muito mais que um acessório nesses primeiros contatos (CLEMENTS, 2018).

são abundantes e parecem ocupar todo o espaço que não seria preenchido pelo texto ou por cenário. Por outro lado, também em alguns momentos uma estética expressiva e de alto contraste ajuda a distorcer o personagem na mais clara estética expressionista que fora observada acima com Eisner. O passo da narrativa e o salto quadro a quadro trazem também uma sensação semelhante à da narrativa *Kamishibai*, bem como um contraponto também às produções de Tezuka no mesmo período.



Figura 65: Primeira página de *Hakaba no Kitaro*, de Mizuki. A construção em planos e de um cenário mais trabalhado são bastante característicos do meio *kamishibai*.

Não seria exatamente improvável que Mizuki tenha tido alguma influência de outros artistas que assumiam o *gekiga* e, de fato, publicavam nos mesmos meios: Mizuki estreara no manga pela via dos *kashihonya*, com *Rocketman* (ロケットマン, em *Katakana* e cuja capa exhibe um cenário espacial bem como uma clara apropriação da figura do *Superman*, possível indicativo de que já havia influência, nesses autores, dos Comics, ou que, ciente de uma relação, Mizuki buscava reproduzi-la na busca por aprovação no mercado), por volta de 1958. Devido ao amplo sucesso, passara a ser publicado em volumes encadernados, migrando então gradualmente para a indústria das editoras de Tokyo.

Paralelamente, porém, experimentara ao longo da década de 70 com projetos mais sérios e voltados para um público mais maduro, adotando também um estilo menos cartunesco de representação. Dentre suas incursões constam: uma biografia de Adolf Hitler, uma obra de

memórias de suas experiências de guerra e uma série de mais de 2500 páginas que se propõe uma história da própria Era Showa (período que corresponde, aproximadamente, ao ano de 1926 - 1989)²⁰². Esta última constitui um dos casos mais interessantes de análise.

Importante notar que Mizuki não fora, de longe, o único mangaka a abordar as experiências de guerra do Japão em suas obras. Como dito acima, a respeito do título original da obra *Astro Boy*, de Tezuka, já se surfava no sucesso de trabalhos que tratassem das bombas e seu contexto. Hitler, por exemplo, fora representado também nos trabalhos de Tezuka e de Tatsumi.



Figura 66: Segmento de *Abandon the Old in Tokyo* em que Tatsumi apresenta a imagem de Hitler como lhe teria sido apresentada pela via do cinema. Fonte: TATSUMI, 2012, p. 112.

²⁰² Tradicionalmente, a história do Japão é organizada em Eras, relativas cada qual ao tempo de governo de um Imperador. Cada Imperador declara uma nova Era por ocasião de sua ascensão, o nome é cuidadosamente pensado e até muito recentemente forjado com base em caracteres tradicionais chineses. O nome de uma era deve refletir o espírito de um tempo, de modo que a mudança de uma Era é a própria mudança na continuidade da história da nação – se um Imperador buscasse mudanças políticas significativas, mudava-se a Era (BOOKER, 2014). O sistema de contagem traz certa incompatibilidade com a contagem cristã dos anos, na medida em que, na morte de um imperador ou mudança com uma continuidade de seu governo, uma Era termina e a contagem de uma outra começa – a Era Showa, por exemplo, começa, de fato, na última semana do ano de 1925.

Tatsumi trata de Hitler de maneira muito periférica, mesmo vaga – para não dizer problemática – uma vez que seu foco não são os grandes nomes (muitas vezes referenciados nos rádios e debates entre trabalhadores que seus personagens muitas vezes escutam), mas sim a vivência do trabalhador comum que não vivera diretamente a guerra e para quem Hitler provavelmente aparece como uma figura distante – algo que, novamente, leva a crítica a posicionar a influência realista em seu trabalho. Não existe qualquer apoio bibliográfico claro nas asserções de Tatsumi ou mesmo qualquer recurso documental.

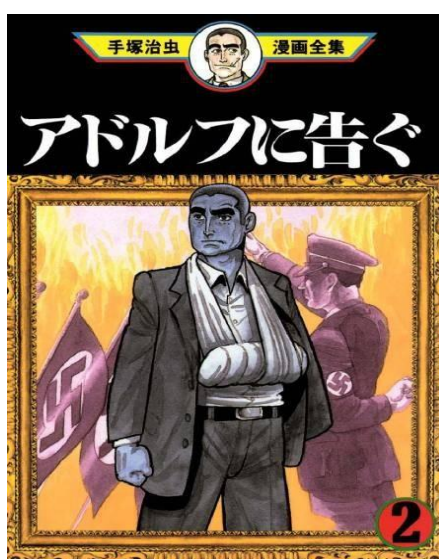


Figura 67: Capa japonesa de *Adorufu ni Tsugu*, 1983.

Message to Adolf, de Tezuka, com sua narrativa repleta de simbolismos²⁰³, apresenta três personagens de nome Adolf: Hitler, um jovem judeu alemão (Adolf Kamil) e um jovem nipo-alemão (Adolf Kaufmann). Novamente, o corpo japonês cindido, que pode se aproximar tanto da realidade de Kamil (o distanciamento do corpo da nação, mesmo por um senso de estrangeirismo frente a ele), quanto da realidade de Kaufmann (a entrega de si ao corpo da nação). Ao se propor representar a realidade possível na Alemanha, Tezuka novamente representa a realidade japonesa.

²⁰³ Em seu *Manga Daigaku*, Tezuka orienta (da mesma forma que repetiria em diversas entrevistas adiante em sua carreira) que se desenhe o *manga* como se desenhasse hieróglifos, símbolos de significados maiores, que deveria ser lidos de acordo. Sua Magnum Opus inacabada, Phoenix (*Hi no Tori*), é um exemplo da vocação de Tezuka na construção de narrativas com camadas significativas – Rachael Hutchinson trabalhara em maiores detalhes algumas das profundas referências iconográficas à mitologia japonesa e aos mitos da fundação da nação, por exemplo (HUTCHINSON, 2013).

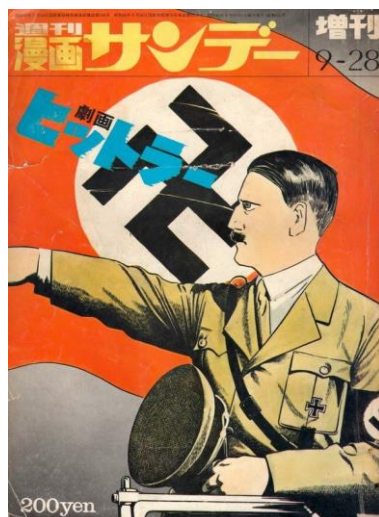


Figura 68: Uma das capas das publicações originais de Mizuki, que propunha um biografia de Adolf Hitler. Fonte: <https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcScWfbO9ORIHcC1r5TDOb8PK8Y9LUyeHfs2uw&usqp=CAU>

Hitler é a primeira incursão de Mizuki para um público adulto e é publicado sob o título *Hitler Gekiga* (劇画 ヒトラー). A obra apresenta um bom número de páginas de notas que servem à orientação do leitor para diversas figuras políticas no contexto da ascensão de Hitler e do Terceiro Reich – demonstrando também um trabalho algo aprofundado da parte de seu autor, um paratexto que por si reivindica autoridade explicativa sobre um assunto. O Hitler de Mizuki é antes de tudo uma figura humana, muito menos consciente do fim de sua história, pintado inicialmente como uma figura algo patética – no sentido mais próprio do termo – seguindo sua trajetória inicial por motivos mundanos e sem todo o planejamento que normalmente lhe era legado, por exemplo, em sua representação nos Comics.

A obra não apresenta, no entanto, muito mais do que um encadeamento de situações, naturalmente, fictícias, com a constante tentativa de cercar Hitler dos sinais e das pessoas que, no lugar certo e na hora certa, se uniriam todos na responsabilidade de erigir Hitler em seu radicalismo final. Não há um apoio explícito a alguma bibliografia acadêmica ou a qualquer tipo de corpus documental. O empreendimento, porém, dera certo. Em diversas entrevistas subsequentes, Mizuki pode se apresentar e reivindicar seu passado como justificativa para o empreendimento – afirmava identificar em Hitler um ponto irreversível para os acontecimentos que culminaram na Segunda Guerra, momento em que fora afastado de casa, perdera diversos amigos e um braço em campo de batalha, para Mizuki, era no mínimo natural que tivesse

curiosidade com a história de Hitler (MIZUKI, 2015).

Se Hitler permitiu que reivindicasse seu passado, seu livro de memórias subsequente era já um ativismo político em um momento que o pensamento nacionalista e militarista de Yukio Mishima traziam o início de um movimento revisionista do passado bélico do Império Japonês. Em *Marcha para a Morte* (originalmente, 総員 玉碎 せよ！ que se traduziria, literalmente, como Todos em direção a luta até a morte), Mizuki narra suas experiências no batalhão do qual fora único sobrevivente, com duras críticas ao que toma pelo modo de ser militarista. Agraciado com diversos prêmios nacionais e internacionais, a obra reivindicava mais uma vez a autoridade ímpar de Mizuki, enquanto sobrevivente do período, em tratar do tema. Ainda que inicialmente tomasse tons de comédias com uma auto depreciação semelhante ao modo como representara Hitler, a obra se desenvolve para tons mais e mais tensos, no que é acompanhado pela complexificação do traço, em determinados momentos em qualidade foto-realista – e mesmo fazendo uso de fotografias²⁰⁴.



Figura 69: Imagem de *Hitoraa Gekiga*, de Mizuki. Apesar do fundo realista, mesmo fotográfico, a imagem de Hitler é sempre apresentada de forma simplificada, e passando a ideia de um homem atrapalhado, quase espectador dos acontecimentos que o direcionam. Fonte: MIZUKI, 2015, p. 125.

A questão em torno de sua mais longa obra necessita certo detalhamento para que se compreenda o impacto e a absorção da mesma na sociedade japonesa, bem como seu fator de

²⁰⁴ Importante destacar que o uso de fotografias não era algo exatamente inédito no mundo das narrativas gráficas e muito menos destacado ou inovador no universo do *manga*. Tezuka já fizera uso de fotografias, bem como Suehiro Maruo, anteriormente à Mizuki. Em alguns casos as fotografias eram postas no corpo do trabalho em alto contraste, em outros, a fotografia era feita base para um processo semelhante a serigrafia que reproduzia em desenho sua qualidade (ainda absolutamente destacada e reconhecível no corpo do trabalho).

influência sobre a literatura do meio.

Intitulado *Showashi komikku* (literalmente: era Showa em Comics. O trocadilho com a palavra Comics no sentido do tornar ridículo é bastante claro), a obra já é uma exceção do meio por ter sido diretamente publicada em volumes encadernados (13 volumes ao longo da década de 80 e início de 90), fugindo ao habitual modelo de publicação de mangas. Possuía ainda diversas páginas de referências bibliográficas comprometidas com o estudo político e historiográfico bem como extensas notas de rodapé informando biografias relevantes, marcos da guerra, tratados, etc. O empreendimento de *Showashi komikku* mostrava explícita pretensão de seriedade e incorporava, afora a questão da própria materialidade enquanto livro, toda uma série de paratextos que o aproximasse de obras acadêmicas. E fora ainda de grande importância dentro de um contexto social de resistência aos trabalhos de cunho revisionistas de Yoshinori Kobayashi ao longo da década de 90 e nos anos 2000.

Kobayashi surge no início da década de 90, mais especificamente no ano de 1992 – em pleno período de rompimento da bolha econômica japonesa –, com publicações compiladas no que ficara conhecido como *Gomanismu Sengen* (literalmente, Manifesto Insolente). A publicação alcança uma relativa popularidade e nos anos que se seguem se torna um fenômeno editorial, despertando acalorados debates e duras críticas no cenário interno e internacional, particularmente por uma visão revisionista da derrota do Império Japonês na Segunda Guerra (SHIELDS, 2013). A obra tem forte teor ultranacionalista e exalta, por exemplo, os mortos do Templo Yasukuni²⁰⁵ como heróis ou mártires da verdadeira Japão²⁰⁶. Os esforços de Kobayashi culminam no clamor por uma restauração do Japão ou do povo japonês, em uma consonância profunda com o radicalismo de Yukio Mishima²⁰⁷, pregando ainda uma conspiração entre governos e a imprensa responsável pela decadência da consciência da verdadeira história

²⁰⁵ Templo do período Meiji ao qual muito se refere Kobayashi. O templo teria a função de abrigar os mortos e conceder-lhes paz, deixando saudável o corpo da nação (*kokutai*). Muitas críticas são feitas ao templo na medida em que abriga diversos nomes apoiadores do militarismo no período da guerra, dentre os quais pelo menos 14 criminosos de guerra de classe A (SHIELDS, 2013), muitas vezes ponto de acalorados debates entre políticos para que a situação seja desfeita devido seu peso simbólico – o que resulta na perda de um status do templo, antes fundamental em uma visão teológica do “Estado Shinto”, reivindicada por Kobayashi como parte de uma “restauração do Japão” (idem).

²⁰⁶ A troca de gêneros em “a” Japão, se dá dentro de um contexto bastante comum no discurso ultranacionalista japonês, que retoma uma referência tradicional ao Japão enquanto Grande Mãe Japão, na concepção de uma terra sagrada sob os desígnios de Amaterasu (a divindade do sol na mitologia japonesa, representada em uma figura feminina), responsável pela qualificação de divindade na linha dos imperadores japoneses.

²⁰⁷ Escritor de reconhecimento internacional nas décadas de 50 e 60, cuja virada radical ultranacionalista, escrevendo cartilhas e manifestos contra um suposto declínio da civilização japonesa e apagamento conspiratório de sua verdadeira história e heróis, culminara em uma tentativa fracassada de golpe de estado junto a jovens membros das forças armadas na década de 70. Após o fracasso, Mishima comete suicídio pelo ritual tradicional do *seppuku*.

japonesa – cabendo então à sua obra acessar a realidade objetiva dos fatos e desvelar o verdadeiro espírito japonês (SHIELDS, 2013).

A determinado ponto, as obras de Kobayashi se assemelham a palestras, apresentando argumentos, encadeamentos lógicos e supostos dados históricos comprovados, na busca por revelar uma verdade final. Seu estilo, por vezes realista (em casos isolados, mesmo fotográfico-realista), se alterna com o mais cartunesco traço, respectivamente alternando argumentos de uma realidade escondida pelos políticos ou ignorada pela sociedade e a pura banalização das mais sérias denúncias das atrocidades de guerra (como as mulheres-conforto de outras nacionalidades utilizadas pelos batalhões japoneses) ou a cultura de grupos outros que não o que considera o povo japonês (como os Ainu ou os chineses).

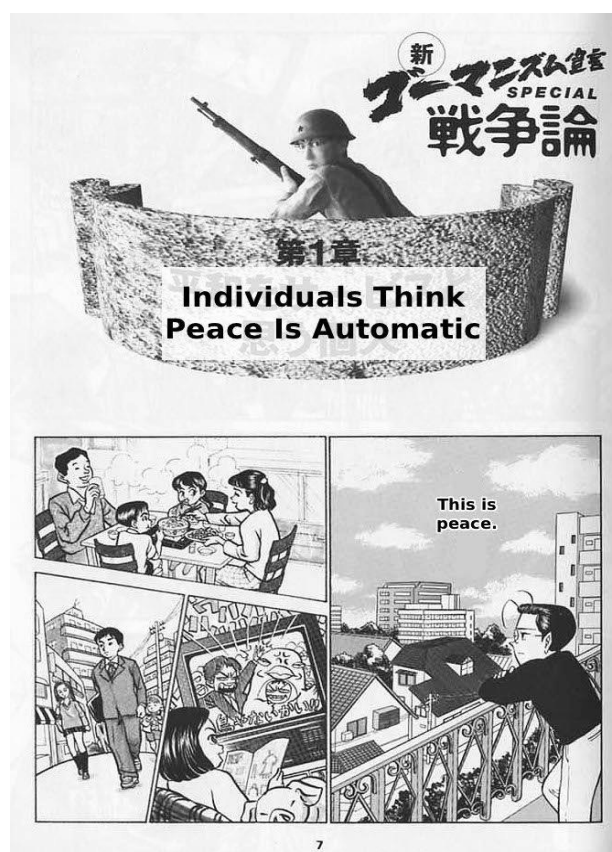


Figura 70: Primeiro volume da série Gomanismu Special, publicado pela Shogakukan em 2000. Neste volume, Kobayashi considera a paz como fruto do conflito e relativiza a paz no Japão, por sua vez uma civilização em decadência. Fonte: <https://ameblo.jp/akamamakai/entry-12619242430.html>



Figura 71: Em *Shin Gomanismu Sengen*, publicado pela Shogakukan em 2001, Kobayashi direciona seu revisionismo ao caso das mulheres-conforto, ainda nos dias de hoje motivo de tensões diplomáticas nas relações do Japão com, por exemplo, Tailândia e Coreia. Na imagem, os motivos das mulheres para se deitarem com os militares japoneses é quantificada em situações, em sua maior parte, banais – levando Kobayashi a menosprezar a narrativa oficial por princípios percentuais. Note-se que o desenho de Kobayashi recorrentemente se torna humorístico ao tratar dos alvos de seu ataque. Fonte: <https://ameblo.jp/akamamakai/entry-12619242430.html>

A obra de Mizuki é importante contraposição da obra de Kobayashi na medida em que a autoridade do autor reivindicada no espaço público acerca do tema, mas também da construção intelectual da obra. Fora a pesquisa robusta que envolve esse trabalho, uma questão estética na construção de sua narrativa marca essa obra em relação às anteriores. Se em *Marcha para a Morte*, os cenários extremamente realistas já eram contrastados aos personagens cartunescos em primeiro plano, tornando-os claramente destacados de uma realidade, em *Showa* essa técnica divide muitas vezes os momentos de considerações e memórias do autor, enquanto arte foto-realista e fotografias por vezes se compilam em capítulos inteiros fazendo um panorama que se explicita menos subjetivo. À referência a acontecimentos, marcos da guerra, tratados e pontos compreendidos como bases factuais, une-se a análise do autor, personificado por um de seus mais famosos personagens, que também passeia pelos espaços dos acontecimentos tecendo considerações e tentando, diga-se justificar

e relacioná-los frente ao leitor.

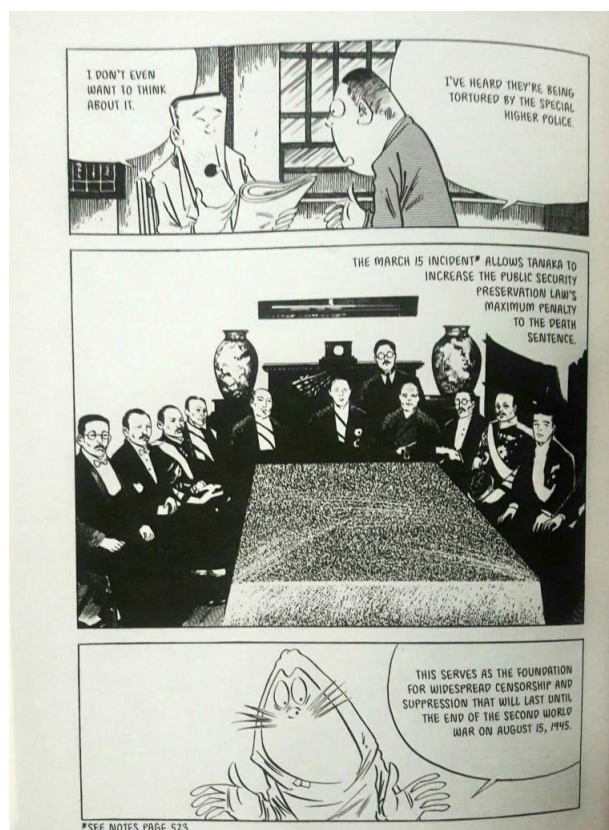


Figura 72: Segmento de *History of Shōwa* vol. I. Pode-se observar os três modos de narrar utilizados por Mizuki ao longo de sua obra. No primeiro quadro, busca um efeito de realidade no diálogo fictício (mas também bastante banal, comentários superficiais das grandes notícias divulgadas no período). No segundo quadro, uma imagem fotográfica com a informação de, diga-se, um dado histórico (no caso, o incidente de março, no início da Era). No terceiro quadro, Mizuki se utiliza de um famoso personagem de seus *mangas* anteriores para trazer mais claramente sua narrativa, ligando os dados que apresenta para que façam sentido dentro do quadro que propõe. Fonte: MIZUKI, 2013, p. 93.

VONTADE HISTORIADORA?

Os três autores observados demonstram diferentes preocupações frente à representação da história. É interessante notar a recorrência no trato com as marcas da guerra – algo que, anteriormente às gerações da virada para a década de 90 e adiante (quicá coincidente com o período de rápida e forte internacionalização da indústria do manga, é observado com frequência. Tezuka, nas fundações mitológicas da nação (o que é ainda mais clara em seu *Hi no Tori*, parte de sua *Magnum Opus* inacabada, *Phoenix* – como demonstra Rachael Hutchinson (2013); Tatsumi em sua recusa da explicação ou mesmo da procura pelos grandes eventos,

absolutamente voltado à realidade imediata, é dos três o mais afastado da busca por uma representação histórica, ainda que seja também o mais próximo do romance; Mizuki já procura ativamente construir conhecimento histórico, vale-se de recursos específicos para a auto referência ao meio e adota mesmo os traços formais do trabalho acadêmico, como notas de rodapé, referências bibliográficas e uso de debate historiográfico.

Mathew Penney (2013) elenca quatro estratégias que se tornam usuais para a reivindicação de autoridade na representação do passado pelo meio: o uso do *Kyara* (personagem identificável para contraponto narrativo); uso de títulos que possam complementar a narrativa através de um efeito de realidade (na concepção de Barthes); uso de autoridade profissional interior à narrativa criada; e o próprio experimento historiográfico. Fora essas estratégias internas do meio, algumas opções bastante conservadoras, como notas bibliográficas e chancela de orientadores acadêmicos gabaritados são recursos comuns na reivindicação de autoridade por determinados mangas.

Indissociável de outras formas de expressão, Penney aponta como fora possível no Japão a entrada de mangas no debate acadêmico. O “Manga Manifesto” ou “Dez Mil Imagens” de Ishinomori Shoutarou, um mestre discípulo direto de Tezuka (criador de “ciborgue 009”), é uma das marcas do esforço no desenvolvimento do estilo manga como precisamente um estilo, uma estética, mas não um gênero. Enquanto estética era possível servir a qualquer propósito. O próprio Ishinomori fora responsável, contratado pelos jornais financeiros, de adaptar fundamentos de educação financeira e princípios de investimento para o meio do manga, que fora logo traduzido sob o título “Japan Inc. - Introdução à Economia Japonesa” – em um primeiro momento, teria sido uma rara fonte segura de acesso aos moldes da economia japonesa (MAZUR, DANNER, 2014).

Analisando uma integração e mesmo um diálogo com o meio acadêmico, ou questões que lhe seriam próprias, Penney aponta ainda para o engajamento de um público que, por mais que demonstre reações diversas, terminam por comprovar a eficácia do meio na formação de debates críticos sobre as apropriações do passado e com um amplo alcance social (PENNEY, 2013). Também nos recorda das publicações mais a margem do corpo de publicações de primeiro plano geralmente retomado pelas análises: é possível e mesmo

natural a edição de revistas-livro de entrevistas com, por exemplo, o criador da série *Gundam*²⁰⁸ em que também figure respeitados críticos da cultura. Tudo sob organização da

²⁰⁸ Iniciada no final dos anos 79, é uma das séries japonesas de grande popularidade que também mais obtiveram sucesso no exterior, sendo um ícone das animações japonesas voltadas para batalhas de grandes robôs- máquinas gigantes.

Animage²⁰⁹. Sobre o volume, Penney infere que os temas variavam dos crimes de guerra cometidos pelo Japão ao genocídio, do onze de setembro norte-americano à guerra ao terror promovida no Oriente Médio (PENNEY, 2013, p. 148).

Não somente a série *Showa Komikku* de Mizuki (ou a própria série de Kobayashi, ainda que estarrecedora de seu ponto de vista radicalmente revisionista), o exemplo de *Das Kapital*, de Hirokane Kenshi, que precisamente se propunha a introduzir a obra seminal de Marx se tornou um *best-seller* e gozou de grande repercussão nos anos 80, apreciada por acadêmicos como uma introdução acessível à grande massa das obras do filósofo alemão. O *manga* é, na cultura japonesa, indissociável de outras formas de discurso (PENNEY, 2013), é um importante meio pelo qual o debate progressista atravessa a sociedade, fortemente vinculado às formas populares de entretenimento – o que toma por “turismo das heranças”, em termos da aproximação que se faz com a história; cita ainda um paralelo de exemplo com o cinema hollywoodiano. Nesse ponto, me afasto do pensamento de Penney de que seja necessariamente uma forma de entretenimento. Os primeiros volumes da obra de Mizuki, por exemplo, são excessivamente tomados por notas e referências, forçosamente deixando o leitor em um vai vêm, em uma leitura fragmentada e imperativamente detalhista para que se possa avançar. Não identifico um mesmo vínculo com o cinema hollywoodiano pelo simples fato de que não se baseia em uma mídia passiva no sentido material de sua apreciação, isto é, exige manipulação direta do objeto apreciado para que o seja – quiçá pelo *speed reading* de Schodt, que como já foi posto, não é um imperativo do meio. Fica claro porém, algo que também conclui Penney: de longa data existem publicações que não constituem um percentual irrelevante na indústria, ainda que não sejam também uma porção majoritária, que são editados e vendem exclusivamente pautados pelo conteúdo teórico, técnico ou (supostamente) historiográfico que se propõem a apresentar.

UM PONTO DE PARTIDA

²⁰⁹ Um das grandes referências de revistas editadas no Japão no fim do século. A revista era volta para a animação, mas publicava regularmente mangas que viriam inclusive a se tornar grandes referências no meio – como *Nausicaä do Vale dos Ventos*, de Hayao Miyazaki. Retomo a revistas em seus pormenores no capítulo seguinte deste trabalho.



Figura 73: Miss Hokusai, de Hinako Sugiura ,1983-7. Com uma bem sucedida, apesar de curta, carreira como Mangaka, Sugiura realizara ampla pesquisa e atraíra atenção da crítica e de nichos, por exemplo, acadêmicos, por seu uso da estética Ukyo-e no meio. Fonte: SUGIURA, 2018.

O debate ainda da direção de influência falha fundamentalmente em indicar a complexidade do que teria de ser esse caminho de influência. Como se espera ter demonstrado, autores e intelectuais contemporâneos pregaram diferentemente nos diferentes pontos do globo. Enquanto Hokusai era louvado e tratado por joia no Ocidente, no Japão se buscava o afastamento da cultura visual de seu passado pelo bem de uma suposta evolução da própria nação japonesa, pautada por um ocidentalismo. Quiçá ainda mais complexo que isto: a influência, ainda que tomada por inexistente anteriormente, comprovadamente não se mantém da mesma forma no Manga moderno. Ao trazer o Toba-e para dentro de seu Manga, Tezuka o tornara também uma possibilidade do meio e promove uma releitura retrospectiva dos *Emaki*; de maneira bastante similar, Hinako Sugiura fora uma *mangaka* de relativo sucesso nos anos 80 (até abandonar a carreira para se dedicar precisamente ao meio acadêmico enquanto historiadora da arte) e responsável por uma adaptação da estética clássica dos Ukyo-e para o manga, nas palavras de Mazur e Danner, comprovando que a estética poderia servir a uma

mídia dinâmica como o Manga (MAZUR, DANNER, 2014).

H – LINHA DO TEMPO BIOGRÁFICA DE HAYAO MIYAZAKI²¹⁰

1941 – 5 de janeiro, nasce Miyazaki, subúrbio de Tokyo, o segundo de quatro filhos.

1944 ~ 1946 – Evacua da cidade com sua família para Kamakura. Seu pai trabalha na Corporação de Aviação Miyazaki, empresa familiar dirigida por seu tio – que abriria falência nos anos seguintes.

1958 – Assiste *Hakujaden*. Mais tarde, Miyazaki se referia à personagem protagonista do filme como uma espécie de namorada de seus tempos de colégio.

1959 – Entra na universidade Gakushuuin, no departamento de economia política. Volta sua graduação para a área de teoria industrial japonesa. Logo ao entrar, toma parte no grupo de estudos em literatura infantil, do qual seria, em determinados momentos, seu único membro.

1960 ~1962 – Procura editores de *manga* voltados ao *Kashihonya* (“aluguel de livros”). Não consegue publicar nenhuma série.

1963 – Gradua-se na universidade e entra pelo sistema de seleção anual (em seu penúltimo ano de existência) na Toei Animation.

1963 ~ 1969 – participa de diversas produções de longas e de séries pela Toei, sempre entre os funcionários mais baixos da hierarquia. O longo desses anos, faz amizade e é gradualmente posto sob a asa de um dos diretores da Toei, Isao Takahata. Notoriamente, em 1968 participa de *Horus*, narrativa experimental idealizada e dirigida por Takahata, visando ampliar o público alvo.

1969 – de setembro à março escreve *Sabaku no Tami* [Pessoas do deserto], serialização original publicada pela *Shounen Shoujo Shinbun*, sob o pseudônimo Saburo Akitsu.

1971 – Deixa a Toei e entra na Nippon Animation (onde fica até 1978). Começa a trabalhar na

²¹⁰ Adaptado da cronologia biográfica de *Starting Point* (MIYAZAKI, 2009, p; 435-449).

serialização de *Lupin III*. Inicia também pesquisas preliminares para o que viriam a ser *Panda*, *Go Panda!* E *Heidi, girl of the alps*.

1973 – Viaja para a Suíça, fazendo pesquisa de campo para *Heidi*.

1975 – Faz estudos *in locu* também na Itália e na Argentina.

1977 – Começa a trabalhar em *Mirai konan* [Conan do futuro], primeira série de sua autoria e responsabilidade, lançada no ano seguinte como primeira série animada da NHK (gigante pública da televisão japonesa) com trinta minutos de duração.

1979 – Com o sucesso de *Heidi*, começa também *Anne of Green Gables*, também com Takahata. Se junta à Telecom Animation Co. e em dezembro inicia o primeiro longa de sua carreira como diretor, *Lupin III, o castelo de Cagliostro*, sucesso de público e crítica.

1980 – Passa a treinar os novos animadores da Telecom Animation Co.

1981 – Planeja *Pequeno Nemo* e *Rowlf*. O primeiro é adiado e paralisado em sua produção repetidas vezes, sendo lançado somente em julho de 1989, enquanto o segundo nunca entra em produção. Se envolve na produção de *Scherlock Hound*, viajando tanto para a América quanto para a Itália. Em agosto, a *Animage*, publica volume dedicado à Miyazaki, iniciando um vínculo com o diretor.

1982 – Em fevereiro começa a publicação de *Nausicaä do Vale dos Ventos*, pela *Animage*, e também a dirigir a série *Scherlock Hound*. Em novembro, deixa a Telecom Animation Film.

1983 – Com parte significativa da equipe de *Horus*, inicia o trabalho de animação para *Nausicaä do Vale dos Ventos* (primeiro longa de sua autoria), pela Topcraft. Publicação da série *manga* é suspensa, mas publica em formato *paperback* a série independente *Shuna no tabi* [A jornada de Shuna].

1984 – Em março, é lançado o longa de animação de *Nausicaä*. Em abril, Miyazaki abre seu próprio escritório, sob o nome Nibaraki. Em agosto, retoma a serialização de *Nausicaä*. Inicia projeto de documentário sobre o Rio Yanagawa com Takahata (somente lançado em 1987)

1985 – inicia produção de *Castelo no Céu* e funda, em maio, o Studio Ghibli. Logo em seguida parte para estudar o cenário na Inglaterra e em Whales, paralisando a serialização de *Nausicaä*.

1986 – em Agosto é lançado *Castelo no Céu* e em dezembro retoma a serialização de *Nausicaä*.

1987 – interrompe a produção de *Nausicaä* em junho, e inicia produção de *Meu Vizinho Totoro*.

1988 – É lançado *Meu Vizinho Totoro* em 16 de abril, distribuído pela gigante Touhou, recebendo ampla cobertura midiática.

1989 – em julho lança *O serviço de entregas da Kiki*. Agora é creditado como produtor, roteirista e diretor.

1990 – Em abril retoma publicação de *Nausicaä*.

1991 – Em maio atua como produtor de *Only Yesterday* [Somente Ontem], de Takahata e interrompe publicações de *Nausicaä*. Logo em seguida começa preparativos para *Porco Rosso*.

1992 – em 18 de julho, lança *Porco Rosso*. Em agosto, abre novo estúdio pessoal nos arredores de Tóquio, projetando ele mesmo a arquitetura do lugar.

1993 – Em março retoma publicação de *Nausicaä*. Em agosto é publicada longa conversa entre Miyazaki e Akira Kurosawa.

1994 – Publica o último episódio de *Nausicaä* em março e inicia os projetos para *Mononoke Hime* [Princesa Mononoke].

1995 – Finaliza o projeto do novo longa e o apresenta. Em julho lança *Suspiros do Coração* como responsável pela produção geral, artista de *storyboard* e roteirista.

1997 – Em junho, o estúdio se funde com sua companhia-pai, a Tokuma Shoten. Em 12 de Julho é lançado *Princesa Mononoke*, sendo Miyazaki creditado pela estória original, roteiro e direção – o filme estabelece novo recorde de *box office* para filmes japoneses.

1998 – em fevereiro atende ao Festival de Berlin. Em março sobrevoa o deserto do Sahara, via França, refazendo os passos de Atoine Saint-Exupéry, para um especial de televisão. Em junho, cria novo espaço pessoa de escritório. Em setembro começa a dar aulas de animação para companheiros diretores e idealiza um museu.

1999 – Em julho inicia produção de curta original para o museu. Em setembro viaja aos Estados Unidos para lançamento de *Princesa Mononoke* e, em outubro, começa os preparativos para a produção de *A Viagem de Chihiro*.

2001 – 20 de julho é lançado *A Viagem de Chihiro*, no Japão. O filme quebra os recordes tanto em termos de produção japonesa quanto estrangeira. Em Dezembro, Miyazaki viaja para a França em campanha de exibição especial de *A Viagem de Chihiro*.

2002 – Em fevereiro, *A Viagem de Chihiro* ganha um *Golden Bear*, no 52º Festival de Berlin. Em setembro, vai para os Estados Unidos para fazer publicidade do longa e é feito visitante convidado nos estúdios da Pixar.

2003 – em março, *A Viagem de Chihiro*, ganha o prêmio de melhor filme de animação no 75º *Academy Awards*.

2004 – Lança Castelo animado, sendo indicado para outro *Academy Awards* e ganhando diversas premiações no circuito internacional.

2005 – Em março, o Stúdio Ghibli se torna totalmente independente da Tokuma Shoten. Em sua edição de 18 de abril, a revista *Time*, lista Miyazaki como uma das 100 pessoas mais influentes do mundo.

BIBLIOGRAFIA

ADACHI, Reito. *A Study of Japanese Animation as Translation – A descriptive Analysis of Hayao Miyazaki and Other Anime Dubbed into English*. Florida: Boca Raton, 2012.

ADAMOWICZ, Klaudia Krystyna. *The Meaning of “mukokuseki” in Harajuku Subcultures Research*. In: 10^o Convention of the International Association for Japan Studies. Kyoto: 2014. Disponível em https://www.academia.edu/12168261/The_meaning_of_mukokuseki_in_Harajuku_subcultures_research

ALLISON, Anne. *The Attractions of the J-Wave for American Youth*. In: YASUSHI, Watanabe; MCCONNELL, David L. *Soft Power Superpowers – Cultural and National Assets of Japan and the United States*. New York: An East Gate Book, pp. 99-110, 2015.

BAN, Toshio. *Osamu Tezuka: uma biografia Manga*. São Paulo: Conrad, 2003.

BECKER, Thomas. *Fieldwork in aesthetics: on comics’ social legitimacy*. In: *Comics World’s and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 111-124, 2010.

BECKER, Thomas. *Cool premedialisation as Symbolic Capital of Innovation: On Intercultural Intermediality between Comics, Literature, Film, Manga and Anime*. In: *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics* (Global Manga Studies, vol. 2). Kyoto: Seika University International Manga Research Center, pp. 107-118, 2012.

BERNDT, Jaqueline. *Introduction: attempts at cross-cultural comic studies*. In: *Comics World’s and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 1-13, 2010.

BERNDT, Jaqueline; KÜMMERLING-MEIBAUER, Betina. *Introduction: Studying Manga across Cultures*. In: *Manga’s Cultural Crossroads*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp. 1-18, 2013.

BERNDT, Jaqueline. *Traditions of contemporary manga (1) Relating Comics to Premodern Art*. In: *SIGNS studies in graphic narratives*, pp. 1-15, 2007.

BERNDT, Jaqueline. *Drawing, Reading, Sharing: A guide to the manga Hokusai Manga exhibition*, pp. 3-48, 2015.

BENJAMIN, Walter. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Kindle Plataform: Edition Venedi, 2011.

BESTOR, Theodore C. *How Sushi Went Global*. In: *Foreign Policy*, n^o 121, pp. 54-63, 2000. Disponível em https://scholar.harvard.edu/files/bestor/files/bestor_2000_-_how_sushi_went_global.pdf

- BLOOM, Harold. *A Anatomia da Influência*. Objetiva, 2013.
- BOOKER, M. Keith. *Comics Through Time: A history of icons, idols and ideas*. California: ABC-CLIO, 2014.
- BRIENZA, Casey. *Paratexts in Translation: Reinterpreting Manga for the United States*. In: *The International Journal of the Book*, vol , p. 105-119, 2009.
- BRIENZA, Casey. *Manga in America – Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics*. New York: Bloonsburry, 2016.
- CALZA, Gian Carlo. *Japan Style*. London: Phaidon, 2015.
- CARPENTER, John T.; MCCORMICK, Melissa. *Genji and Print Culture: From Ukyo-e to Manga*. In: *The Tale of Genji: a Japanese classic illuminated*. New York: Metropolitan Museum of Art, 2019.
- CLEMENTS, Jonathan. *Anime – A History*. London: British Film Institute, 2013.
- DAVIS, Northrop. *Manga & Anime Go to Hollywood – The Amazing Rapidly Evolving Relationship between Hollywood and Japanese Animation, Manga, Television and Film*. New York: Bloonsburry, 2016.
- EIDELBERG, Martin. *Bracquemond, Delâtre and the Discovery of Japanese Prints*. In: *The Burlington Magazine*, vol. 123, nº 937, pp. 220-227, p. 1981.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: WWF Martins Pontes, 2010.
- ERIK-SOUSSI, Magda. *The Western Silor Moon Generation: North American Women and Feminine-Friendly Global Manga*. In: BRIENZA, Casey. *Global Manga – Japanese comics without Japan?* London: Ashgate Publishing Company, 2015.
- FIGUEIREDO, Tomaz C. *O Historiador Diante da Fotografia – o sentido nas novas mídias*. In: *Interdisciplinaridade nas Ciências humanas: Caminhos da Pesquisa Contemporânea*. Jaguarão: Editora CLAEC, 2017.
- FLUSSER, Vilém. *Für eine Philosophie der Fotografie*. Berlin: Andreas Müller-Pohle, 2011.
- GENETTE, Gérard. *Paratextos Editoriais*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2018.
- GO, Ito. *Tezuka is Dead: Manga in Transformation and Its Dysfunctional Discourse*. In: *Mechademia*, vol. 6. University of Minnesota Press, pp. 69-82, 2011.
- GOLDBERG, Wendy. *Transcending the Victim's History: Takahata Isao's Grave of the Fireflies*. In: *Mechademia 4 – War/Time*. London: University of Minnesota Press, 2009.
- GRAVIER, Maria Garone. *Historia Encubierta – El Fondo de Cultura Económica Através de Sus Portadas (1934-2009)*. Mexico: Fondo De Cultura Economica, 2011.
- GRAVETT, Paul. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Harper Design, 2004.

GROENSTEEN, Thierry. *Challenges to international comics studies in the context of globalization*. In: *Comics World's and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 1-26, 2010.

HANE, Mikiso; PEREZ, Louis G. *Brief history of Japan*. OneWorld publications, 2013.

HANE, Mikiso. *Modern Japan – A historical survey*. New York: Routledge, 2016.

HEIDEGGER, Martin. *De uma conversa sobre a linguagem entre um japonês e um pensador*. In: *A Caminho da Linguagem*. Petrópolis-RJ, pp. 71-120, 2003.

HENDEL, Richard. *O Design do Livro*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

HONG, Jae W; MUDERRISOGLU, Aydin; ZINKHAN, George M. *Cultural Differences and Advertising Expression: A Comparative Content Analysis of Japanese and U.S. Magazine Advertising*. In: *Journal of Advertising*, vol. 16, nº1 p. 55-68, 1987.

HU, Tze-yue G. *Frames of Anime: Culture and Image Building*. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2013a.

HU, Tze-yue G. *Animating for “whom” in the Aftermath of a World War*. In: *Japanese Animation – East Asian Perspectives*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013b.

HUTCHINSON, Rachael. *Sabotaging the rising sun: representing history in Tezuka Osamu's Phoenix*. In: *Manga and the Representation of Japanese History*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp. 18-39, 2013.

HUDSON, Kim. *The Virgin's Promise*. CA: Michael Wiese Productions, 2010.

INAGA, Shigemi. *Miyazaki Hayao's Epic Comic Series: Nausicaä of the Valley of the Wind: An Attempt Interpretation*. In: *Japan Review*, vol. 11, p. 113-128, 1999.

IWABUCHI, Kouichi. *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham, NC: Duke University Press, 2002.

ILLERBRUN, Kurt. *The Japanese Political Cartoon: development and decline*. UK: Oxford, Master of Studies in Japanese Studies, St. Antony's College.

INAGA, Shigemi. *Miyazaki Hayao's Epic Comic Series: Nausicaä of the Valley of the Wind: An Attempt Interpretation*. In: *Japan Review*, vol. 11, p. 113-128, 1999.

JAKOBSON, Roman. *On Realism in Art*. In: *Language in Literature*. London: Cambridge University Press, pp. 19-27, 1987.

KATO; Shuichi. *History of Japanese literature, the modern Years*. Kodansha American Inc: USA, 1991.

KATO, Shuichi. *Tempo e Espaço na Cultura Japonesa*. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *One thousand years of manga*. Paris: Flammarion, 2007.
- LAMARRE, Thomas. *The Anime Machine – A Media Theory of Animation*. London: University of Minnesota Press, 2009.
- LEFÉVRE, Pascal. *Researching comics on a global scale*. In: *Comics World's and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 85-96, 2010.
- LINGLE, Christopher. *The Rise and Decline of the Asian Century: false starts on the path to the global millennium*. Hong Kong: Asian 2000 Unlimited, 1997.
- LUEBKE, Peter C.; DINITTO, Rachael. *Maruo Suehiro's Planet of the Jap: revanchist fantasy or war critique?* In: *Manga and the Representation of Japanese History*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp. 81-101, 2013.
- LUYTEN, Sonia Bibe. *O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2001.
- MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: the invisible art*. New York: Harper Perennial, 1994.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- MCGRAY, Douglas. *Japan's Gross National Cool*. In: *Foreign Policy magazine*, 2002.
- MIYAMOTO, Hirohito. *The Formation of an Impure Genre – On the Origins of "Manga"*. In: *Review of Japanese Culture and Society*, vol. 14. Meiji Literature and the Artwork, University of Hawaii Press, pp.39-48, 2002.
- MIYAZAKI, Hayao. *Startin Pont: 1979-1996*. San Francisco: VIZ Media, 2009.
- MIYAZAKI, Hayao. *Turning Point: 1997-2008*. San Francisco: VIZ Media, 2014.
- MIZUKI, Shigeru. *Shigeru Mizuki's Hitler* (Trad. DAVISSON, Zack). Montreal: Drawn & Quarterly, 2015.
- MORITA, Naoko. *Cultural recognition of comics and comics studies: coments on Thierry Groensteen's keynote lecture*. In: *Comics World's and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 27-36, 2010.
- MOUER, Ross; NORRIS, Craig. *Exporting Japan's Culture: From Management Style to Manga*. In: SUGIMOTO, Yoshio. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Melbourne: Cambridge University Press, 2009.
- NAKAGAWA, Hisayasu. *Introdução à Cultura Japonesa: Ensaio de antropologia recíproca*.

São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NAOYUKI, Agawa. *Japan Does Soft Power – Strategy and Effectiveness of Its Public Diplomacy in the United States*. In: YASUSHI, Watanabe; MCCONNELL, David L. *Soft Power Superpowers – Cultural and National Assets of Japan and the United States*. New York: An East Gate Book, pp. 224-242, 2015.

NASH, Eric P. *Manga Kamishibai: Du Théâtre de Papier à la BD Japonaise*. Paris: Éditions de La Martinière, 2009.

NATSUME, Fusanosuke. *Pictotext an panels: commonalities an differences in manga, comics and BD*. In: *Comics World's and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 37-52, 2010.

NOBUO, Tsuji. *History of Art in Japan*. Tokyo: University of Tokyo Press, 2019.

NORRIS, Craig. *Manga, Anime and Visual Art Culture*. In: SUGIMOTO, Yoshio. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Melbourne: Cambridge University Press, 2009.

NYE, Joseph S. *Soft Power – The Means to Success in World Politics*. Public Affairs: New York, 2004.

NYE, Joseph S. *Foreword*. In: YASUSHI, Watanabe; MCCONNELL, David L. *Soft Power Superpowers – Cultural and National Assets of Japan and the United States*. New York: An East Gate Book, 2015.

OCHIAI, Emiko. *Decent Housewife and Sensual White Women – Representations of Women in Postwar Japanese Magazines*. Kyoto: Japan Review, p. 151-169, 1997.

ODAGIRI, Hiroshi. *Manga truisms: on the insularity of Japanese manga discourse*. In: *Comics World's and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 53-66, 2010.

PENNEY, Matthew. *Making history: manga between kyara and historiography*. In: *Manga and the Representation of Japanese History*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp. 146-170, 2013.

PHILLIPPS, Susanne. *Manga Fuer ein Deutschsprachiges Publikum: Moeglichkeiten der Uebertragung von Text-Bild Verbindungen*. In: *Japanstudien*, vol 8, p. 193-210, 1997.

POLAK, Christian. *Georges Bigot and Japan, 1882-1899: Satirist, Illustrator and Artist Extraordinaire*. London: Renaissance Books, 2018.

POWER, Natsu Onoda. *Tezuka in History/History in Tezuka*. In: *God of Comics: Osamu Tezuka and the creation of post-world war II manga*. University Press of Mississippi, pp. 19-37, 2009.

RAZ, Jacob; RAZ, Aviad E. *'America' meets 'Japan' – A Journey for Real between Two Imaginaries*. In: *Theory, Culture & Society*, Vol. 13, p. 153-178. London: Thousand Oaks, 1996.

REIS, Roberto. *Cânon*. In: *Palavras da Crítica: Tendências e Conceitos no Estudo da Literatura*. Rio Janeiro: Imago, pp. 65-92, 1992.

ROSENBAUM, Roman. *Gekiga as a site of intercultural exchange: Tatsumi Yoshihiro's A Difting Life*. In: *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics (Global Manga Studies, vol. 2)*. Kyoto: Seika University International Manga Research Center, pp. 73-92, 2012.

ROSENBAUM, Roman. *Introduction: the representation of Japanese history in manga*. In: *Manga and the Representation of Japanese History*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp. 1-17, 2013a.

ROSENBAUM, Roman. *Reading Showa history through manga: Astro Boy as the avatar of postwar Japanese culture*. In: *Manga and the Representation of Japanese History*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp. 40-59, 2013b.

SCHODT, Frederik L. *Dreamland Japan: writings on modern Japan*. Berkeley: Stone Bridge Press. 2011.

SCHODT, Frederik L. *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/Anime Revolution*. California, Berkeley: Stone Bridge Press, 2007.

SCHODT, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha USA Inc., 2012.

SEIICHI, Kondo. *Wielding Soft Power – The Key Stages of Transmission and Reception*. In: YASUSHI, Watanabe; MCCONNELL, David L. *Soft Power Superpowers – Cultural and National Assets of Japan and the United States*. New York: An East Gate Book, pp. 190-206, 2015.

SHIELDS, James Mark. *'Land of kami, land of the dead': paligenesis and the aesthetic of religious revisionism in Kobayashi Yoshinori's 'Neo-Gomanist Manifesto: on Yasukuni'*. In: *Manga and the Representation of Japanese History*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp. 189-216, 2013.

SHUNSUKE, Tsurumi. *Ideología y literatura en el Japón modern*. Mexico: El Colegio de México, 1980.

SUZUKI, Shige (CJ). *Manga/Comics studies from the perspective of science fiction research: genre, transmedia, and transnationalism*. In: *Comics World's and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale (series Global Manga Studies, vol. 1)*. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 67-84, 2010.

SUZUKI, Shige (CJ). *Tatsumi Yoshihiro's Gekiga and the Global Sixties: Aspiring for an Alternative*. In: *Manga's Cultural Crossroads*. New York: Routledge Taylor & Francis Group, pp. 50-64, 2013.

SZATROWSKI, Polly E (Ed.). *Storytelling across Japanese Conversational Genre*.

Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2010.

TAKAHATA, Isao. Na Interview with Isao Takahata. [Entrevista concedida a] Cedric Littardi. *AnimeLand*, nº 6, pp. 27-29, 1992. Disponível em <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/>

TATSUMI, Yoshihiro. *Abandon the Old in Tokyo*. Montreal: Drawn & Quarterly, 2012.

TEZUKA, Osamu. *Foreword*. In: *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha USA Inc., 2012.

THOMPSON, Sarah. *Art of Japan: the many worlds of Ukyo-e prints*. Museum of Fine Arts of Boston, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=46w-140Zf9E&list=PLFsCRjGuHhB9nTYZ4w5w1nJqdcVkbSpaf&index=13&t=1037s>. Último acesso em 22 de junho de 2019.

THOMPSON, Sarah. *Hokusai: the end of an Era*. MFA, 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=sM_z56RdKLS&list=PLlaGkbYsw6ceUdvv1HbiiSJvyGmzTfnV. Último acesso em 22 de junho de 2019.

TSU, Lim Cheng. *Lest we forget: the importance of history in Singapore an Malaysia comics studies*. In: *Comics World's and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global Manga Studies, vol. 1). Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University, pp. 203-216, 2010.

TSUTOMU, Sugiura. *Japan's Creative Industries – Culture as a Source of Soft Power in the Industrial Sector*. In: YASUSHI, Watanabe; MCCONNELL, David L. *Soft Power Superpowers – Cultural and National Assets of Japan and the United States*. New York: An East Gate Book, pp. 128-153, 2015.

TUCKER, Anne W.; FRIIS-HANSEN, Dana; RYUICHI, Kaneko; JOE, Takeba. *The History of Japanese Photography*. New Haven, London: Yale; Museum of Fine Arts Huston, 2003.