

Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

Danielly Batistella

Universidade Federal do Rio Grande do Sul. (UFRGS). Porto Alegre. RS. Brasil.
Contato com a autora: danybatistella@gmail.com

Resumo: No processo de leitura e a interpretação das imagens que constituem o mangá – arte sequencial japonesa –, assim como nos textos verbais, pressupõem-se que linguagem específica desta mídia esteja atrelada a um contexto aos quais se atribui um sentido no âmbito visual e ideológico. Na transposição e na representação, mais especificamente de aspectos culturais nipônicos para a narrativa imagética, ocorre uma troca semiótica entre dois sistemas de significação condicionados. Por um lado há imposições histórico-culturais dominantes subjetivas próprias do contexto de quem as opera e, por outro, há especificidades de cada uma das respectivas linguagens estéticas. Nesse paradigma de transposições e representações de aspectos que constituem a sociedade japonesa para o mangá, o presente artigo visa ao esboçar uma breve análise da cultura popular japonesa por meio da apresentação, da análise e da interpretação das modificações desses aspectos representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá, quanto ao caráter subjetivo e objetivo das concepções e das interpretações de culturas.

Palavras-chave: Mangá. Cultura popular japonesa. Representação e engendração de sentidos.

Abstract: How aspects of japanese popular culture are represented and engendered through the words and images of manga: In the process of reading and interpretation of the images that constitute manga –Japanese sequential art – as well as in verbal texts, one assumes that, this media’s specific language relates to a context to which is given a sense in visual and ideological ambit. In the transposition and representation, more specifically of Japanese cultural aspects to this imagetic narrative, there is a semiotic exchange between two conditioned systems of meaning. On one hand there are some dominant historical-cultural subjective impositions, which are typical of the context of their operators and, on the other hand, each one of the respective aesthetic languages has its specificities. In this paradigm of transpositions and representations of aspects that, for manga, form the Japanese society, this article aims to make a brief analysis of both the Japanese popular culture, by presenting, analyzing and interpreting the changes of these aspects that are represented and engendered through the words and images of manga, and the subjective and objective character of the conceptions and interpretations of cultures.

Keywords: Manga. Japanese popular culture. Representation and meaning production.



Danielly Batistella

1 Introdução

A narrativa imagética japonesa é composta por uma linguagem verbal e não-verbal singular, por traçados e temas específicos e por aspectos culturais, sociais, históricos, ideológicos e comportamentais que viabilizam ao leitor situado para além das fronteiras do Japão estabelecer maior contato com esse país e adquirir mais conhecimento sobre ele. Publicado e classificado em gêneros e subgêneros que se diferenciam quanto à estilização do traçado, à caracterização e à descrição das personagens e do cenário, bem como ao conteúdo da narrativa, o mangá responde à demanda de seu público leitor dentro e fora de seu país de publicação.

Segundo Nagado (2007, p. 14), o mangá “não é apenas um conjunto de elementos visuais, mas também de técnicas narrativas e elementos profundamente enraizados na cultura japonesa”. Nesse contexto, a narrativa imagética japonesa faz parte de reflexos dessa dicotomia social e comportamental existente entre os papéis atribuídos aos sujeitos na atual sociedade japonesa. No que concerne à representação da sociedade japonesa, são retratados aspectos da cultura japonesa como o respeito ao passado, à hierarquia, aos valores do *Bushidō*¹, à mensagem intrínseca sobre o valor do coletivo e do associativo.

No presente artigo trabalha-se, de forma abrangente, a definição de cultura quanto à presença do homem no mundo, à externalização do indivíduo em diferentes momentos históricos, bem como à compreensão de si em si. É no exercício do ato de criação cultural que o sujeito se realiza e emerge para o espaço humano e, assim, transforma o seu mundo. Estabelece-se esse caráter social e histórico da cultura por meio da objetivação do sentido de obras culturais, leia-se a transmutação do subjetivo em um sentido compreendido e comunicado. Logo, infere-se o conceito de cultura como a dimensão histórica na qual relações de reconhecimento do sujeito com outrem acarretam a criação de um mundo próprio e, por meio desse, a realização do indivíduo nesse mundo. Percebe-se que essa noção de cultura

¹ Infere-se a palavra *Bushidō* (caminho do guerreiro) como sendo um código de conduta e princípios não escritos, cujo definir de parâmetros é equiparado ao conceito do cavaleirismo ocidental. De acordo com Nitobe (1998), o *Bushidō* é uma das bases principais para a organização social japonesa que ressalta a justiça (*Gi*), a coragem (*Yuu*), a benevolência (*Jin*), a educação (*Rei*), a sinceridade (*Makoto*), a honra (*Meiyo*) e a lealdade (*Chuugi*).



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

assemelha-se à definição de Geertz (1989), cuja noção de cultura é apreendida como subjetividade, uma compreensão do mundo simbólico; e, por fim, a cultura compreendida no campo ideológico, que é concebida tanto por Chauí (1982) quanto por Adorno (1973).

Sob uma perspectiva cultural nipônica, elaboram-se três tipologias distintas de cultura classificadas quanto às suas formações sociais dissemelhantes. Posto que a cultura de massa é constantemente produzida como parte do processo de formação da sociedade moderna, atomiza-se uma população suscetível a produções de massa e referências culturais propagadas por mangás, animes, *pachinkos*, dentre outros. O engendramento e o consumo da cultura folclórica ocorrem em e por um grupo etnográfico de indivíduos japoneses por meio de celebrações e cerimônias, como a do chá. Já a cultura alternativa, por espelhar a dissatisfação e indagação de uma ínfima parcela social, é apreendida como discordante da manifestação de uma cultura de massa ou folclórica.

Nesse sentido, este artigo visa à apresentação, à análise e à interpretação das modificações de aspectos da cultura japonesa representada e engendrada por meio das palavras e imagens do mangá, quanto ao caráter subjetivo e objetivo das concepções e das interpretações de culturas. O *corpus* base do artigo constitui-se de seis mangás, cuja seleção obedece a dois critérios: a popularidade entre os leitores brasileiros e a necessidade de abocar o período de publicação dessas narrativas. Tal período está dividido em duas fases – a primeira situada entre as décadas de 1950 e 1980 e a segunda, entre a década de 1990 e 2000. Os exemplares publicados entre as décadas de 1950 e 1980 são: *A princesa e o cavaleiro*, de Tezuka Osamu – publicado de 1953 a 1956; e *Dragon Ball*, de Toriyama Akira, publicado de 1984 a 1995. Já os exemplares publicados entre as décadas de 1990 e os anos 2000 são: *Yu Yu Hakusho*, de Yoshihiro Togashi, publicado de 1990 a 1994; *Fruits Basket*, de Takaya Natsuki, publicado de 1999 a 2006; *Death Note*, escrito por Ohba Tsugumi e ilustrado por Obata Takeshi, publicado de 2003 a 2006; e *Nana*, de Yazawa Ai, começou a ser publicado em 2002, mantendo-se até o presente ano.

Faz-se mister salientar que este artigo leva em consideração não apenas o valor dos pressupostos teóricos lançados sob a tradição científica historiográfico-ocidental, mas também muitos dos pressupostos habituais às tradições do pensamento oriental. Chama-se a atenção



Danielly Batistella

também que o mangá embora compreendido como entretenimento, não faz parte de um consumo irrefletido ou de um modismo irracional determinado pela onipotência dos meios de comunicação, mas são compostos por marcas específicas culturalmente e contemporâneas, por isso em constante modificação além de, assim como qualquer suporte de leitura, não poder ser simplesmente apreendido de forma prévia e sem reflexão.

2 A cultura popular japonesa: sua relevância no cotidiano nipônico e suas representações e engendrações por meio do mangá

A noção da diversidade cultural japonesa equivale à tradições, estratificações e flexibilizações regionais e sociais nipônicos. Os aspectos de uma cultura tradicional como a literatura canônica, as técnicas para o arranjar de flores, a cerimônia do chá, os teatros *noh* e *kyogen*, a música *koto*, o espetáculo com marionetes *bunraku*, a dança tradicional *buyo* são atribuídos à elite japonesa, aos demais sujeitos concatenam-se aspectos de uma cultura mais informal. Esse contraste subcultural é parte do cotidiano do indivíduo nipônico por meio do hedonismo, intemperança e exageros. Há, também, expressões culturais atreladas a festivais agrários e danças folclóricas (NAKAYAMA, 1986; SUGIMOTO, 2010).

Esboça-se a multiplicidade cultural japonesa, por propósitos analíticos de acordo com três esferas distintas propostas por Sugimoto (2010): as culturas de massa, folclórica e alternativa. Arraijada ao mercado consumidor e a mídia contemporânea, a cultura de massa no Japão atualmente abarca suportes de leitura para entretenimento de ampla divulgação, como a televisão, o rádio, a imprensa popular com enfoque em difamações e maledicências, a moda, as inovadoras tendências culturais, os restaurantes, os *sex shops*, os teatros e a cultura *high-tech*; além do comercializar de aspectos da cultura tradicional, ou seja, da cerimônia do chá e de técnicas de arranjar flores. Infere-se a cultura de massa nipônica, portanto, como parte de fenômenos peculiares contemporâneos que visam ao entretenimento.

A programação televisiva, um dos suportes com maior poder de homogeneização sociocultural, no Japão ou em outros países, incita a curiosidade, a avidez e a animosidade por meio da veiculação de escândalos e apreciações. Equivalentemente à programação dos canais



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

abertos brasileiros, o horário-nobre japonês é constituído por programas humorísticos, de competições impetuosas e com requintes de voyeurismo. Já a radiodifusão, diferente do que ocorre com a televisão, visa a públicos segmentados de acordo com faixa-etária, preferências e primordialidades.

Os tabloides e as revistas semanais enfocadas no sensacionalismo e nas críticas acirradas respondem à demanda de seu ávido sujeito leitor japonês. Em contraste com jornais e canais televisivos, tais mídias impressas têm segmentações específicas aos sujeitos feminino e masculino. Para este, publicam-se narrativas de teor nacionalista, antigovernamentais ou sexista, sendo comuns ilustrações ou fotos de garotas nuas. Para aquele, por sua vez, há temáticas como o estrelato, as famílias reais e imperial e a sexualidade feminina, a qual, sob uma análise mais elaborada, refrata aspectos da sociedade nipônica como charges que promovem a violência sexual contra o sujeito feminino ou o instruir do seduzir e satisfazer um homem, estes ocultados por mídias como a televisão ou o rádio.

Sobressaem-se, também, os fenômenos mangá e anime, *pachinko* e *karaokê* e a comercialização distinta do amor e do sexo. O *pachinko* constitui-se como um passatempo nacional e consiste num jogo eletrônico semelhante ao *pinball* horizontal, cujo objetivo é acertar cada bola em seu respectivo local. Quando isso ocorre, ao jogador é concedido um grande número de bolas que podem ser permutadas por premiações como chocolate, cigarros e dinheiro, embora este último seja contra lei. Devido à sua acessibilidade e popularidade, o número de salões de *pachinko* excede o de escolas primárias no Japão. Originário no período pós-Guerra, a popularidade desse jogo de azar entre empresários e trabalhadores é semelhante ao nível de competição social, à destreza mental para solucionar o quebra cabeça e a não necessidade de interação humana, uma vez que o jogo não requer contato direto com seu adversário.

Proveniente da cidade de Kobe, o *karaokê* passou a ser industrializado e comercializado em 1976. Com a música e o consumo de bebidas alcoólicas em ambientes específicos, como bares, obsta conversações significativas e, assim, confere aos participantes uma sensação de relaxamento. Mas são nas demonstrações de emoções e comportamentos audaciosos que se justifica o proliferar do *karaokê*, da mesma forma para com o *pachinko*,



Danielly Batistella

como uma forma de evasão da realidade social estrita japonesa.

Quanto à indústria do amor e do sexo, o ato sexual, assim como comer, dormir, tomar banho e o amor romântico, é considerado, segundo Benedict (1954), um dos cinco sentimentos humanos. Logo, não há necessidade de moralismos quanto aos prazeres do sexo, pois esses não devem interferir nos assuntos sérios da vida. Já a idealização do amor advém de preceitos estatuídos no Japão durante o período pós-Guerra. “É esta, no entanto, a origem principal da dificuldade ocidental em compreender as atitudes japonesas acerca do amor e do amor romântico” (BENEDICT, 1954, p. 157). O meretrício, mesmo com o implantar de leis preventivas em 1965 e da fiscalização policial, ascende por meio de recintos como Clubes de encontro, Banco dos amantes, Região do sabão, dentre outros. Em oposição a estes, a indústria matrimonial perpetua efígies do amor romântico por meio de cerimônias sumptuosas e ostentações.

Contrariamente, a difusão de uma cultura erudita composta por referências intercorre por meio de disciplinas do currículo escolar nipônico. Aos discentes, educa-se quanto à literatura canônica chinesa (o *kanbun*), à prática da caligrafia e ao tocar instrumentos ocidentais. É com o estipular de centros culturais, entretanto, que a comunidade tem acesso irrestrito a elementos que compõem a cultura erudita. Tal proximidade é decorrente, também, da publicação de poemas *tanka* (poema com 31 sílabas) em jornais impressos, do veicular de performances culturais pelo canal aberto NHK, do organizar de cursos ministrados por sacerdotes Xintoístas e Budistas para o grupo de funcionários de uma empresa, dentre tantos.

Com a popularização da cultura erudita, leia-se cultura elitizada, instauraram-se institutos com a constante formação de mestres nas cerimônias do chá e de arranjos de flores. Estes considerados parte do conhecimento obrigatório do sujeito feminino de classe média japonesa. Também parte da cultura erudita japonesa há a literatura canônica, jogos nobres como o xadrez chinês, as técnicas de caligrafia e pintura em blocos de madeira. O acesso a esses é restrito a determinados estratos sociais japoneses. Sua relevância, assim, será atrelada a técnicas e a tradições representas em suportes da cultura de massa.

Compreendida como uma forma de cultura popular parte do cotidiano nipônico, os festivais locais, os feriados estacionais e a arte tradicional são associados à cultura folclórica japonesa. Memórias, a momentos históricos e a percepções individuais de acontecimentos



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

diferem de região a região e, por não ser consumida em massa, não há produtos e mídias massificados. E isso preserva as especificidades de cada região ou segmento social japonês.

Concebe-se a cultura folclórica nipônica sob três categorias contrastivas: *hare*, *ke* e *kegare*. Condizentemente à formalidade, à solenidade cerimonial e a festividades, em conjunturas *hare no hi* veste-se de forma cerimoniosa (*haregi*) e saboreia-se a culinária requintada (*hare no shokuji*). De forma diversa, o *ke* equivale ao cotidiano, ao habitual, ao convencional e ao previsível. Por meio do *ke* alcança-se o *kegare*, leia-se o emurhecer da vitalidade. Tal conceituar corresponde a distinção social entre o sacro e o profano (BENEDICT, 1954; HALL, 1971). Salienta-se que festividades *hare*² são intrinsecamente concatenadas a tradições Xintoístas.

Já a cultura alternativa está presente na interpretação e a indagação de preceitos socioculturais. Da doutrinação Budista a transmutação da poesia *haiku* (poema com 17 sílabas) para o sarcasmo e a jocosidade dos poemas *senryu* (semelhante ao *haiku*, porém de temáticas como o humor negro e o cinismo), acentuam-se aspectos dessa cultura, como mídia de minicomunicação, eventos e performances contraculturais, grupos apreendidos como socialmente degenerados, sexualidade alternativa, ativismo político, comunas e naturalismo.

A proliferação de publicações, entre as décadas de 1960 e 1970, como panfletos, revistas, boletins informativos, jornais ecológicos, radiodifusão, dentre outros, engendrou a mídia de minicomunicação, *mini-komi* em japonês. Isso se deu com movimentos adversos ao assinar de tratado entre o Japão e os EUA e à guerra do Vietnã, com a participação de sujeitos sociopoliticamente conscientes. Deliberadamente opostos à representação mundial encontrada em mídias de massa, incumbe-se ao *mini-komi* protestar contra a produção e a utilização de eletricidade nuclear, a indagação da qualidade de vida nipônica e a profusão do consumismo e materialismo nacional.

A utilização de símbolos não verbais em apresentações de interação entre público e

² Dentre algumas festividades tradicionais ao país do sol nascente, destacam-se o Ano Novo, com o saborear do *zoni* (bolo de arroz fervido com vegetais), o brincar com pipas e o assistir ao discurso do imperador; o início da primavera, com o espargir de grãos de feijão ressecados para afastar espíritos maléficos; o Festival das bonecas, ou o dia da menina, em 03 de março; o desabrochar das flores de cerejeira durante o mês de março; o Festival do tecelão, em 07 de julho, com o escrever de almejos em pedaços de papel e o seu suspender em bambus próximos a templos; os equinócios de primavera e outono, com o homenagear de familiares falecidos e o pedir por proteção e prosperidade.



Danielly Batistella

atores excita o reavivar de sensações primitivas em detrimento ao moderno, ao tecnológico e ao mecânico. Nessa espontaneidade estão atuações de rua, moda refinada e lojas extravagantes. Integrado por sujeitos reprodutores de um cotidiano de ofícios e preceitos socioculturais, promover e a atuação em tais performances viabilizam a esse grupo o autoexpressar.

No Japão, destacam-se dois subgrupos sociais contrastivos: os motoqueiros e os mafiosos do *yakusa*. Desprezando a estabilidade socioeconômica dos estratos, o subgrupo composto por motoqueiros sobrevive à margem da sociedade japonesa com ofícios de servidão; enquanto a máfia japonesa exerce atividades ilegais, como a usurpação, a extorsão, a defraudação e o assassinio. Pariformes, esses subgrupos são constituídos por uma rígida ordem hierárquica, onde a demonstração da devoção de sujeitos a esses ocorre em cerimônias de iniciação³ com códigos morais próprios, o *ninkyō*. Por meio deste, espera-se de cada membro a assistência ao fraco e a resistência ao poderoso; e a ajuda outrem com desconsideração a própria vida.

A despeito de uma sexualidade alternativa, a homossexualidade, no Japão é um assunto *taboo*. A homofobia nipônica, porém, está calcada em atribuições dos sujeitos feminino e masculino para com a sociedade japonesa. À luz disso, observa-se uma similitude entre encargos específicos aos indivíduos em relacionamentos homossexuais, contrário ao que ocorre em uniões heterossexuais. Quanto às experimentações das atribuições socioculturais para além de seu sexo biológico, valoriza-se o senso de empatia (*omoiyari*) e alterca a dualidade binária entre os indivíduos feminil e varonil. Entremente ao conceito de cultura alternativa, a sociedade japonesa acolhe, ou ao menos tolera, o transvestismo, a transexualidade e esses como uma forma de redefinir os conceitos sociais de feminilidade e masculinidade.

Os preceitos morais adotados com o matrimônio como adequado entre indivíduos heterossexuais desconsideram a opção do ser celibatário. Essa subcultura acarretou o fundar

³ No *yakusa*, corta-se o dedo mínimo e tem-se tatuagens. Fazê-las pode ser compreendido de três formas: a) mostrar ao chefe do grupo coragem por aguentar a dor; b) comprovar ser revoltado quanto à organização social; e c) utilizar a tatuagem como uma ícone associativo ao grupo do qual faz parte. Faz-se necessário ressaltar que o mundo do *yakuza* é dominado por homens, sendo a presença de mulheres no grupo – e como líder – uma forma de quebrar padrões.



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

de grupos como o *Dokushin Fujin Renmei* (traduzido como a Associação de Mulheres Solteiras), que visam à intercomunicação de seus membros; além do engendrar de relacionamentos factos (*jijitsu-kon*). A homossexualidade, o transformismo, a transsexualidade ou o ser inubo ou os relacionamentos de ocorrência divergem da restrita definição da sexualidade japonesa por meio das atribuições atreladas ao matrimônio. Já o emergir do ativismo político como um dos aspectos constituintes da cultura alternativa no Japão se dá com protestantes locais a radicais exteriores à causa. Suscitou-se, assim, uma criatividade cultural dissidente das demais em decorrência de cunho moral.

Há, também, o conceito da cultura alternativa como comunas alicerçadas à subsistência e à revogação de preceitos da propriedade privada. Nesses grupos, preconiza-se a uma simbiose filosófica acerca da natureza e do pacifismo com a renúncia ao privado e ao provento, o comprometimento com os movimentos, a escolha de um estilo de vida simples e o não seguir doutrinas religiosas. Ao líder da comuna incumbe-se a publicação de boletins informativos, a administração de escolas e plantações e a propagação de ideologias e filosofias alicerces do grupo social. Em um contexto amplo, essas comunidades rurais, ao acarar as produções em massificadas contaminadas por agentes químicos, incitam outros produtores à utilização de métodos de plantio ambientalmente ecológicos. Alicerçadas a preceitos democráticos, ecológicos e de flexibilidade administrativa, as comunas são arquétipos sociais, parte da segmentação cultural japonesa.

Conquanto derivado de grupos e configurações sociais dissemelhantes, o sujeito japonês é absorvido por aspectos pertencentes às esferas culturais de massa, folclórica e alternativa. Nessa perspectiva, um ativista comprometido com a ideologia filosófica de sua comuna pode desfrutar a leitura de mangás ou o cantar de canções tradicionalmente folclóricas; um ávido adepto ao Xintoísmo pode integrar grupos contraculturais auxiliando na publicação de *mini-komi* ou distrair-se com o jogo do *pachinko*. O entremear dessas esferas culturais evidencia-se por meio do *omoiyari*, de vestimentas tradicionais, do expressar de sentimentos e do conceito de beleza no jogo de palavras e imagens do mangá.

Depreende-se o *omoiyari* como elementos de preceitos sócio-comunicacionais nipônicos. Nesse, valoriza-se o altruísmo, a benevolência e a empatia. Segundo Cohen (1978,



Danielly Batistella

p. 79-98), define-se altruísmo sob três componentes distintos: o doar, ou o desejo de fazê-lo; o identificar-se com outrem; e o abster-se de qualquer gratificação. Nesse aspecto, atrela-se o *omoiyari* a códigos de conduta socioculturais que visam ao evadir de situações conflituosas. Salienta-se que, nesse evitar de conflitos em oposição ao sanar desses, o indivíduo nipônico utiliza de palavras, expressões e linguagens oral e corporal específicas para que não haja mal entendidos, como o uso de eufemismos ou ambiguidade (*bokashi*); além do zelo nas demonstrações de intenções (*honne*) e de princípios sociais (*tatema*).

Constata-se a relevância do *omoiyari* mesmo entre oponentes, cuja representação atrela-se ao *Bushidō*, com provérbios como *teki ni shio wo okuru* (mostre humanidade até para com seu inimigo), ou *bushi no nasake* (misericórdia *samurai*). A obrigatoriedade sociocultural dessa prática de gentilezas acarreta, também, o sobrecarregar do sujeito japonês, o *osekkai* (DOI, 1985; NAYAYAMA, 1986; ANDO, 1986). Aspecto cultural japonês díspar aos preceitos ocidentais, a gentileza atrelada à prática do *omoiyari* é de complexa compreensão para aqueles além das fronteiras japonesas. Agregam-se a esses os preceitos de honra, candura e ideologia *samurai*, leia-se o *Bushidō*, característicos às protagonistas de *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Fruits Basket*, *Death Note* e *Nana*. Embora ocorra o indagar dessa incumbência sociocultural, seu exercer é unânime por essas personagens.

Dessa maneira, na busca por tornar os preceitos do *omoiyari* tangíveis, as personagens de mangás e anime nunca são ilustradas em ações, tais como ir ao banheiro, uma vez que é um constrangimento para o indivíduo japonês ouvir e ser ouvido enquanto neste local. Em uma aplicabilidade diária, sanitários em lugares públicos no Japão são equipados com mecanismos que emitem o cantar de pássaros, a sonoridade de riachos ou a melodia da música clássica quando acionados. Além disso, o dobrar da ponta do papel higiênico se assemelha a um origami. Percebe-se a mesma discricção quanto ao comer e ao beber enquanto em ruas ou em meios de transporte públicos, ao usar o telefone em ambientes fechados, ao falar alto, ao tirar os sapatos quando se adentra casas ou restaurantes tradicionais e ao vestir-se sóbria e respeitavelmente.

Duas qualidades estimadas pelo conceito estético nipônico consistem na simplicidade e na elegância de obras de arte e literárias, arquitetura, ações dos sujeitos e de vestimentas.



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

Deriva, tal preceito, a doutrina Budista e origina-se a expressão *wabi-sabi*, a qual é compreendida como princípios estéticos e morais que enfatizam a simplicidade, o ideal austero de beleza, a circunspeção e a serenidade. Transmutaram-se as qualidades *wabi-sabi* para vestimentas com a dominação territorial e cultural do pós-Guerra, originando tendências paradoxais quanto ao expressar-se por meio do uso do quimono, do uniforme escolar ou de roupas *lolita*. Salienta-se que, por meio da averiguação do *corpus* do presente artigo, não há a predileção de uma dessas vestimentas, mas sim a utilização delas como simbolismos para a caracterização de personagens ou de situações. Mestre Kame (*Dragon Ball*) e membros da família Sohma Shigure, Akito e Ritsu (*Fruits Basket*) vestem-se com quimonos pela conexão deste à tradição e à formalidade japonesa, como a Cerimônia do Chá, e pelo remeter ao ideal da evasão à vida moderna.

A utilização de uniformes escolares visa ao estabelecimento de uma faixa-etária juvenil às personagens, ao instituir de conceitos quanto à adequação do indivíduo às exigências sociais ou a revolta contra estas. Na ilustração de Urameshi Yusuke, Kuwabara Kazuma (*Yu Yu Hakusho*) e Sohma Kyo (*Fruits Basket*) em uniformes escolares com botões abertos, mangas dobradas ou gravatas sem nós objetiva-se a descrição dessas personagens como rebeldes, transgressoras e desordeiras, com o eventual enaltecer dessas qualidades. Já a ilustração de uma saia de comprimento próximo aos joelhos, meias bem colocadas, blazer abotoado e gravata em formato adequado ao esperado pela escola e pela sociedade representa o ser cândido, submisso e acertado. À luz desse olhar, aponta-se Yukimura Keiko e Kurama (Minamino Shuichi), de *Yu Yu Hakusho*; Honda Tohru e Sohma Yuki de *Fruits Basket*; e Yagami Light de *Death Note*, conforme ilustra a Figura 01. O uniforme escolar é, também, um item de fetiche sexual, sendo sua venda restrita somente com o comprovante legal de filhos em idade escolar, sob penalidade do Artigo 34, Bem-Estar Infantil, acerca da facilitação e promoção a pornografia infantil.



Danielly Batistella

Figura 01: À esquerda encontra-se um dos modelos de uniforme escolar utilizados por estudantes japoneses. À direita, a representação dessa vestimenta por meio da ilustração das personagens de *Fruits Basket*.



Fonte: Japan Pop Culture - <http://cooljapan.principle-c.com/blog/category/pop-culture/> e *Fruits Basket*.

As vestimentas *lolita*, ou *loli*, originárias entre as décadas de 1970 e 1980 no Japão, inspiram-se na subcultura *kawaii* (traduzido literalmente como fofo, bonito ou adorável) de consumo indiscriminado entre os sujeitos feminino e masculino, indiferente à faixa-etária. Nessa subcultura, exacerba-se a efígie pueril, elegante e modesta e sua imediata associação à moda *lolita* perpassa ao vestir, uma vez que se atrela a vestimenta a um código de condutas condizentes a cada grupo *loli*. Uma vez que a subcultura *loli* é segmentária ao sujeito feminil, engendraram-se os estilos *ouji* e *dandy* para o sujeito masculino com vestimentas inspiradas nas modas vitoriana e rococó.

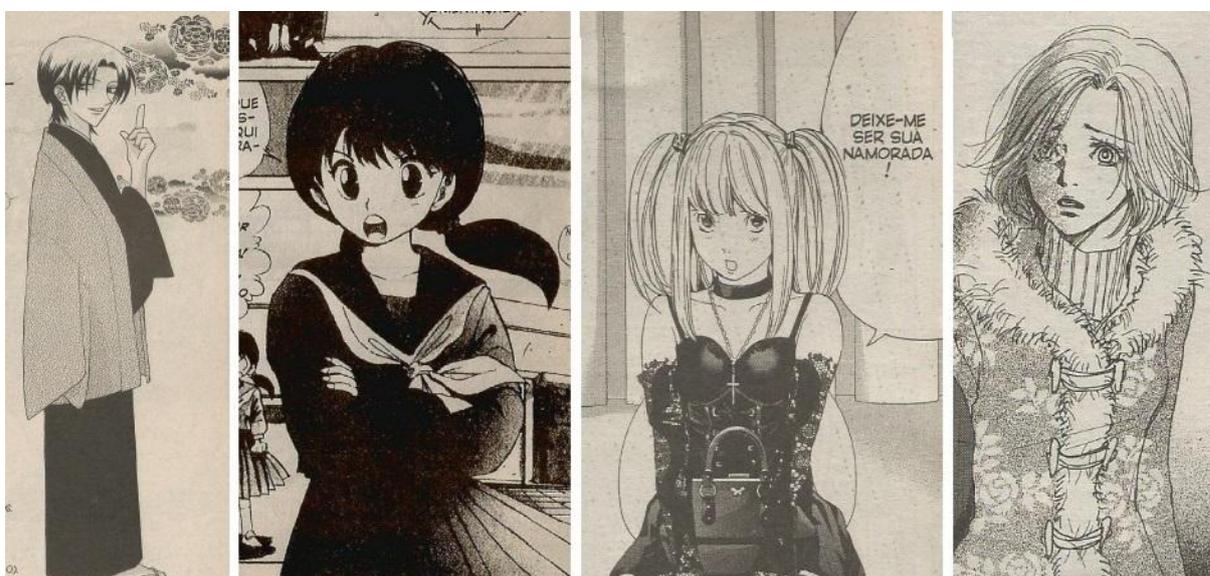
Isso posto, os *mangakás* traduziram intersemioticamente a subcultura *kawaii*, por meio da moda *lolita* para personagens como Safiri e Franz Charming, de *A princesa e o cavaleiro*, e o fizeram ao vesti-los de forma *hime lolita* e *dandy*. Bulma, de *Dragon Ball*, e Komatsu Nana, de *Nana*, refletem a moda da *casual lolita*. As vestimentas de Botan, de *Yu Yu Hakusho*, e Honda Tohru, de *Fruits Basket*, remetem a *sweet lolita*. Em um mescla de estilos, Hasajima Saki (amiga de Honda Tohru), de *Fruits Basket*, Amane Misa, de *Death Note*, e Osaki Nana,



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

de *Nana*, vestem-se conforme as tendências da *kuro* e *punk lolita*. Encontram-se, assim, personagens em um contexto *kawaii*, sendo cada subclassificação de sua vestimenta *loli* equivalente a uma parcela na caracterização de sua personalidade. A Figura 02 a seguir ilustra as diferentes vestimentas, parte do cotidiano nipônico.

Figura 02: Ilustra-se as personagens Sohma Shigure em *Kimono*, Yukimura Keiko em uniforme escolar, Amane Misa conforme as tendências da *kuro* e *punk lolita* e Komatsu Nana em vestimentas ocidentalizadas.



Fonte: Fruits Basket, Yu Yu Hakusho, Death Note e Nana.

Faz-se necessário salientar que equivalentemente à representação de estilos subculturais e vestimentas, os mangá também originam padrões estéticos aderidos por sujeitos leitores. Esse é apreendido por *cosplay* (contração das palavras em língua inglesa *costume* e *play*, *kosupure* em japonês), uma representação da personagem e de seu caracterizar que, segundo Caillois (1985), viabiliza a transmutação de incumbências sociais atrelados à puerícia e à maturidade da fase adulta por meio do mimetismo. Arraiga-se no aquiescer social do transvestimento como personagens de mangás outro hiato cultural entre o Japão e Ocidente, mais especificamente o Brasil, onde a prática cultural do *cosplay* excede a assimilação do imaginário ao cotidiano e à cultura de massa japonesa. Enquanto, no Brasil, assim como no Ocidente, são estabelecidos momentos específicos para essa fantasia, como convenções e encontros, essa prática sociocultural encarrega-se do abrando de restrições e atribuições



Danielly Batistella

morais arraigadas à faixa-etária e aos sujeitos femininos e masculinos; além da viabilização na demonstração de sentimentos (JENKINS, 1992; ITO, 2005).

Decorrente de preceitos que visam a uma hegemonia social, a interdependência social japonesa demanda o expressar e cambiar implícito de sentimentos, *haragei*. Uma vez que o demonstrar de sentimentos, assim como de opiniões que destoem do social, no Japão, é depreendido como culturalmente inadequado, emprega-se o pressupor de intenções e ideias. Tais interpretações são arraigadas a uma abrangente lista de possibilidades socioculturais nipônicas e, portanto, de complexa compreensão a indivíduo para além das fronteiras japonesas. Atrelam-se importantes concepções culturais *haragei*, como *amae*, *honne*, *tatema* e *ishin denshin*.

Apreende-se *amae* como uma afinidade e auxílio mútuos. Sua aplicabilidade sociocultural atrela-se ao fato de que no Japão não existe a recusa de convites ou pedidos de ajuda. É em um aceite hesitante, porém, que se compreende uma reverente negativa. Agrega-se ao *haragei* os conceitos significativos *honne* (traduzido como privado, único a cada sujeito) e *tatema* (compreendido como público, comportamento social), que são implicitamente ensinados ao sujeito nipônico e visam a não ofender outrem. Para tanto, quando entre sujeitos, deve-se omitir *honne* e externar unicamente *tatema*. Define-se o preceito *ishin denshin*, símil ao conceito *haragei*, como compreensão intuitiva sem a utilização de palavras, somente com a leitura da linguagem corporal. Enquanto na abstração *haragei* há a imprescindibilidade no preenchimento de lacunas deixadas pelos locutores para a compreensão e a comunicação; *ishin denshin* não o requer, uma vez que sua compreensão vem da linguagem corporal (DAVIES e IKENO, 2002).

No mangá o conceito *haragei*, assim como *amae*, *honne*, *tatema* e *ishin denshin*, equivale ao sinal de pontuação reticências entre conversas ou a uma grande quantidade de quadros onde personagens observam-se em silêncio (Figuras 03). Nessas pausas, concatenam-se inferências à interação das personagens, não a seus diálogos. Logo, correspondem-se os minutos de silêncio entre personagens, de acordo com o contexto, como um sim, um sim hesitante ou um não sei. Utiliza-se desses conceitos quando intenta-se o demonstrar de sentimentos em mangás, como o amor – em sua versão ocidentalizada –, o afeto entre amigas e familiares, o temor, dentre outros; a admiração, a hostilidade, o carinho entre companheiros



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

de mesma equipe ou entre os sujeitos feminil e varonil. Para o sujeito leitor brasileiro, por não compartilhar desse aspecto cultural, tende-se à interpretação do silêncio entre personagens, assim como a não explicitação de sentimentos, como a representação de indefinição, imprecisão e incerteza. Destarte, a utilização de *haragei* como uma das formas implícitas no manifestar de emoções é de demasiada multiplicidade para o grupo leitor não conhecedor de aspectos socioculturais nipônicos.

Figura 03: Traduzir intersemiótico dos conceitos *haragei*, *amae*, *honne*, *tatema* e *ishin denshin* com o transcorrer de quadros onde personagens observam-se em silêncio.



Fonte: Death Note e Nana.

De mesma complexidade de compreensão, há o conceito nipônico de beleza. Sob influência sócio-cultural imposta pelo Pós-Guerra e a ascensão do mangá ilustrado por *mangakás* sujeitos femininos, estabeleceu-se a distinção entre os sujeitos *Bishōnen* e *Bishōjo*. Este último termo é utilizado para a caracterização do sujeito feminil púbere e venusto, de traçado estético exacerbado quanto à ilustração do tamanho dos olhos e cílios, a graciosidade de movimentos e vestimentas e à aparência esguia e frágil da personagem feminina. Tal descrição é unânime entre as protagonistas femininas em *A princesa e o cavaleiro*, *Dragon*

211



Danielly Batistella

Ball, Yu Yu Hakusho, Fruits Basket, Death Note e Nana. Já a ilustração de personagens *Bishōnen*, leia-se o retrato do sujeito masculino com traçados de forma a representá-lo como afeminado, apresenta a discrepância do traçado da face sisuda e austera com o corpo esguio e musculoso. As personagens masculinas Franz Charming (A princesa e o cavaleiro), Kurama (Yu Yu Hakusho), membros da família Sohma Yuki, Ayame e Momiji (Fruits Basket), Honjo Ren e Ichinose Takumi (Nana) são ilustradas como *Bishōnen*, como ilustra a Figura 04.

Figura 04: Exemplo de personagens masculinas ilustradas de forma afeminada, leia-se *Bishōnen*.



Fonte: Yu Yu Hakusho, A princesa e o cavaleiro e Fruits Basket.

Nessa descrição, os personagens, ao desatrelarem especificidades características de gênero e de sexo biológico, ultrapassam a binária e dicotômica definição de sujeitos feminino e varonil e viabilizam a inferência do indivíduo como um ser performático. Um ponto-chave desta análise está em salientar a dissemelhança quanto à manifestação de emoções detectada nesses mangás. Vistos como reflexo da homogeneidade social japonesa, os preceitos de *haragei*, *amae*, *honne*, *tatemaie* e *ishin denshin* são explicitamente verificados em todo o *corpus*. Uma vez que caracterização e ilustração das personagens são equivalentes às suas incumbências sociais, aspectos culturais são representados, engendrados e indagados por meio do traçado binário e dicotômico da descrição de sujeitos feminino e varonil em mangás. Seja esse pelo conceito *omoiyari*; pela caracterização de vestimentas; pelos princípios do *wabi-sabi*, *haragei*, *amae*, *honne*, *tatemaie* e *ishin denshin*; ou pela idealização da beleza nipônica com personagens *Bishōjo* e *Bishōnen*. As protagonistas femininas buscam por júbilo, que atrela-se ao amor recíproco, sob uma perspectiva ocidentalizada, e a sua autopreservação.

Faz-se necessário notabilizar que, em um contexto japonês, sentimentos como o amor e os



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

elos estabelecidos por meio dele obedecem aos princípios de relação moral, parte da doutrina Confucionista. Destarte, embora se reivindique à protagonista feminina contestação dos preceitos arraigados à história e à sociedade nipônica; logo, à cultura, infere-se o início do questionamento de dissemelhanças entre o Japão e o Brasil.

3. Considerações finais

A coexistência, na cultura do Japão, de aspectos tradicionais e ocidentais faz deste um país de contrastes. Com elementos que podem parecer contraditórios e, ao mesmo tempo, fascinantes e sedutores aos olhos dos ocidentais, a partir da década de 1980, o país do sol nascente – estilizado, virtual, tecnológico e enraizado em ideologias milenares (SATO, 2007, p. 11) – tem influenciado e alterado a estética, o comportamento e, até mesmo, os valores ocidentais.

Com a convergência de aspectos que constituem a sociedade japonesa para o mangá, compreendido como mídia barata e de fácil acesso, o público leitor é apresentado ao Japão e à sua milenar história, a ideologias consideradas base para sua organização social e aos diferentes papéis assumidos por homens e mulheres dentro de uma sociedade que prima pela sabedoria, pela honra e pela humildade. Resultado da interação entre a escrita e a imagem, o mangá transpõe o mundo real para o ficcional, possibilitando ao leitor fazer inferências quanto à sociedade que representa. Segundo Fonseca (2007), as imagens constituem nosso ser e, assim como as histórias, formam-nos, informam-nos, sendo, ainda, poderosos meios de comunicação. As imagens estão presentes não apenas na origem dos nossos pensamentos, dando-lhes corpo e alma, como também na maioria dos meios de comunicação que estão ao nosso alcance diariamente. Compondo o imaginário e mediando as relações entre o leitor e o mundo do qual deriva, a leitura de imagens não se resume ao armazenar de imagens retiradas do cotidiano; viabiliza, também, análises, sínteses e comparações.

O mangá, por conter uma linguagem verbal e não-verbal mais acessível, porém não menos reflexiva e enriquecedora do que a “literatura escolar”, desperta um “processo interior



Danielly Batistella

que envolve a memória, a reflexão, os valores éticos e a afetividade resultando em nossa visão de mundo, em ideias complexas estabelecidas a respeito da realidade” (COSTA, 2005, p. 44). Nesse contexto, a linguagem verbal e não-verbal que compõe a narrativa imagética japonesa apresenta ao seu leitor formas, desenhos feitos a nanquim e linhas que representam gestos, sons/onomatopeias, ritmos e expressões corporais em um mundo imagético, verbal e, ao mesmo tempo, subjetivo.

Por meio da caracterização física e de aspectos comportamentais das personagens, o leitor poderá apreender que tirar os sapatos ao entrar em casa é um hábito empregado para garantir que maus presságios e espíritos presos nas solas dos sapatos fiquem do lado de fora. A mesma crença aplica-se ao banheiro, que tem de estar sempre de porta fechada. Aquele que lê compreenderá o porquê da popularidade dos uniformes colegiais e como estes passaram a constituir o imaginário erótico masculino japonês. Por meio da leitura podem-se reconhecer traçados específicos, como o sangrar do nariz de uma personagem masculina, que significa sua excitação, ou os olhos em forma de “x”, que equivalem à morte ou tontura, entre outros. Nessa perspectiva, o leitor inexperiente em seu primeiro contato com o mangá

[...] pode se perguntar por que no Japão as pessoas tiram os sapatos para entrar em casa, ou o que é a Cerimônia do Chá ou por que as colegiais do país usam uniforme de marinheiro. Aprender sobre a história, a arquitetura, a mitologia, a gastronomia, entre outros, do Japão é parte da aventura de ler um mangá, e não são poucos os ocidentais que complementam a leitura das histórias em quadrinhos japonesas com textos sobre a cultura do país, e alguns até chegam a aprender a língua japonesa (MOLINÉ, 2004, p. 32).

Por manter uma constância comunicativa, o mangá, como todo gênero textual, exerce influência cultural significativa em seu público leitor, sendo também influenciado por este, além de se encontrar em constante transformação. O traçado específico, assim como os signos da narrativa imagética japonesa, portanto, refletem essa influência cultural contemporânea – localizada e portadora de um viés ideológico – que aponta para outra realidade fora dele. Essa representação do grupo ou do indivíduo apenas ocorre com a projeção do leitor brasileiro de mangás para “além do círculo de suas relações”, em uma comparação, consciente ou inconsciente, da sua própria cultura com a representação da cultura japonesa, feita por meio das narrativas em quadrinhos.



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

Julga-se que as transmutações, no processo tradutório das sagas *corpus* do artigo, constituem um dos mais construtivos aspectos a salientar, uma vez que o reflexo, a representação e o engendramento de transformações impetradas no campo sociocultural nipônico ganham maior destaque. Pontua-se o reverberar da apreensão e interpretação de equívocos socioculturais arraigados a contextualizações e a restrições simplórias e errôneas. Essas são decorrentes aos preceitos discorridos em *Seduction of the innocent*, de Fredric Wertham (1954), cuja publicação repercutiu no estabelecimento de um código de ética – o *Comics Code Authority* –, que amoldava e adequava moralmente qualquer publicação no formato narrativo de arte sequencial. Nessa obra, além de regulamentações concernentes à violência, ao crime e ao vocabulário infamo, enfoca-se um discurso purista e depreciativo quanto à sexualidade e à sensualidade.

Em síntese, as narrativas imagéticas japonesas, como qualquer linguagem, são frutos do universo do qual fazem parte. Logo, o pânico moral atrelado à representação da violência, da sexualidade e do etnocentrismo ao qual o mangá é rapidamente associado desconsidera e desmerece os complexos aspectos histórico, social, e cultural nipônicos representados, traduzidos ou engendrados por meio das imagens e palavras do mangá. Sobretudo, diante do processo de coleta e análise dos dados deste estudo, convida-se a repensar a representação, a tradução ou o engendramento de concepções quanto aos elementos discorridos como geradores de conceitos e noções complexos, pois integrativos e incrivelmente instigantes em sua proposta.

Referências

ADORNO, T. W. e HORKHEIMER, M. **Temas básicos da sociologia**. Trad. de Álvaro Cabral. São Paulo: Cultrix e Editora da USP, 1973.

ANDO, S. **Nihongo no ronri, eigo no ronri** (The logic of japanese language and the logic of english language). Tokyo: Taishukan, 1986.

BENEDICT, Ruth, **O crisântemo e a espada**. São Paulo: Perspectiva, 1954.



Danielly Batistella

CAILLOIS, Roger. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press, 1985.

CHAUÍ, Marilena. **Cultura e democracia: o discurso competente e outras falas**. 3 ed. São Paulo: Moderna, 1982.

COHEN, Robin. Altruism: Human, cultural, or what? In: WISPE, L. (Org.), **Altruism, sympathy, and helping: psychological and sociological principles**. New York: Academic press, 1978.

COSTA, Cristina. **Educação, imagem e mídias**. São Paulo: Cortez, 2005.

DAVIES, R. J.; IKENO, O. **The japanese mind**. Japan: Tuttle, 2002.

DOI, Takeo. **The anatomy of self: the individual versus society** (M. A. Harbison. Trans.). Tokyo: Kodansha International., 1985.

FONSECA, Leda Maria. **Leitura de imagem e formação de leitores**. Disponível em: <http://www.alb.com.br/anais16/sem08pdf/sm08ss02_02.pdf>. Acesso em: 3 março 2015.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

HALL, John Whitney. **Japan: from prehistory to modern times**. Japan: Tuttle, 1971.

ITO, Kinko. **The manga culture in Japan**. Disponível em: <http://casgroup.fiu.edu/pages/docs/862/1309449302_2000.pdf>. Acesso em: 3 março 2015.

JENKINS, Henry. **Textual poachers: television fans and participatory culture**. Routledge. New York: Chapman and Hall, 1992.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Editora JBC, 2004.

NAGADO, Alexandre. **Almanaque da cultura pop japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007.

NAKAYAMA, O. **Nihonjin no bokashi komyunikeshon ni taisuru rinsho shakaigakuteki kenkyu** (A study of the japanese communication from the viewpoint of socio-clinical psychology). Shakaishinrigaku hyoron (japanese review of social psychology), 5, 12-25.; 1986.

OHBA, T.; OBATA, T. **Death note**. São Paulo: JBC, 2007.

SATO, Cristiane A. **Japop. O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.



Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá

SUGIMOTO, Yoshio. **Contemporary japanese society**. London: Cambridge University Press, 2010.

TAKATA, Natsuki. **Fruits basket**. São Paulo: JBC, 2004.

TEZUKA, Osamu. **A princesa e o cavaleiro**. Rio de Janeiro: JBC Editora, 2006.

TOGASHI, Yoshihiro. **Yu yu hakusho**. São Paulo: JBC, 2002.

TORIYAMA, Akira. **Dragon ball**. São Paulo: Conrad, 2000.

WERTHAM, Fredric. **Seduction of the innocent**. Disponível em:
<<http://www.lostsoti.org/>>. Acesso em: 3 março 2015.

YAZAWA, Ai. **Nana**. São Paulo: JBC, 2002.

Artigo recebido em março de 2015 e
aprovado em abril de 2015.