

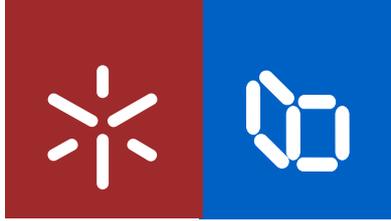


**Universidade do Minho**  
Instituto de Letras e Ciências Humanas

Diogo Geraldes Monteiro Ferreira da Silva

**Mangá: Um estudo comparativo entre as  
categorias histórica e psicológica**

outubro de 2015



**Universidade do Minho**  
Instituto de Letras e Ciências Humanas

Diogo Geraldes Monteiro Ferreira da Silva

**Mangá: Um estudo comparativo entre as  
categorias histórica e psicológica**

Dissertação de Mestrado  
Mestrado em Mediação Cultural e Literária

Trabalho efetuado sob a orientação da  
**Professora Doutora Maria Cristina Daniel Álvares**

## DECLARAÇÃO

**Nome:** Diogo Geraldês Monteiro Ferreira da Silva

**Endereço eletrónico:** diogeraldês@gmail.com

**Número do Cartão de Cidadão:** 14169380

**Título da dissertação:**

Mangá: Um estudo comparativo entre as categorias histórica e psicológica

**Orientador:**

Professora Doutora Maria Cristina Daniel Álvares

**Ano de conclusão:** 2015

**Designação do Mestrado:**

Mestrado em Mediação Cultural e Literária

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO INTEGRAL DESTA DISSERTAÇÃO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE.

Universidade do Minho, \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

Assinatura:

---

## **AGRADECIMENTOS**

À Universidade do Minho e ao Instituto de Letras e Ciências Humanas por ter moldado o meu percurso académico através da licenciatura até a obtenção deste grau académico.

À Maria Cristina Daniel Álvares, minha orientadora, pelo esforço e dedicação que ofereceu a este projeto e a sua ajuda insubstituível ao longo de todo o processo.

Aos amigos e família pelo constante apoio e ajuda, em especial à Barbara Coimbra por me ter ajudado e pelo incansável apoio a cada momento do percurso.



## **Mangá: Um estudo Comparativo entre a categoria Histórica e a Psicológica**

### **RESUMO**

Nesta tese é estudado o mangá em dois dos seus registos. O mangá é a forma específica da banda desenhada japonesa cujas origens estão não só nos antecedentes históricos nipónicos em formas literárias ancestrais mas também nas influências franco-belgas e americanas, dos quais depois são traçadas as diferenças. Ao longo da tese é explicado o lugar do mangá dentro da cultura japonesa, a sua formação e estrutura assim como impacto na sociedade contemporânea.

É estudado e explicado o registo histórico, as suas regras e limitações, e de que forma é que os mangás escolhidos para análise, *Vagabond* e *Kingdom*, podem ser considerados como tais expondo as suas principais características narratológicas. O mesmo se realiza para o registo psicológico, traçando comparações com obras literárias, tal como foi feito no registo histórico, onde de seguida é introduzida a análise dos mangás, *Monster* e *Death Note*, onde se estuda os elementos narratológicos que destacam estas B.D.s como pertencentes ao registo. Feitas as análises é depois iniciada a comparação dos mangás onde são expostas as suas características mais notórias e que entram em contraste, ou em concordância, umas com as outras, podendo assim traçar pontos em comum dentro dos mangás expondo assim a evidência de que existem pilares de criação narrativa comuns neste tipo de B.D..



## **Manga: A Comparative Study between the Historical and Psychological**

### **ABSTRACT**

In this thesis it is studied manga, the Japanese comic, whose foundations settle not only on its historical background in its own history and culture but also on the influences it received from its fellow geolinguistical relatives, the franc-Belgian *bande dessinée* and the American *comic*, of which, later on, their proximities and differences are traced and studied. Throughout this thesis it is explained how manga came to be, inside its own culture, its modern constituents and the impact it has on Japanese modern society and on a global scale. Then it's employed the analysis and study of the historical register: it's constituents, rules and limitations and in which way the chosen mangas, *Vagabond* and *Kingdom*, are a part of it, tracing and discerning the important characteristics they have to, and do, possess. The same kind of analysis is then placed on the psychological: using even literary works, the same way it was done on the historical, to better categorize it and describe it – so that afterwards the chose manga, *Monster* and *Death Note*, can be evaluated as such. With the analysis done, it is then proceeded to the comparison of the mangas, where their constituents and characteristics are exposed so that it's revealed their points in disagreement and those where they do coincide.



## Índice

Introdução.....	1
A Banda desenhada Japonesa ou “mangá” .....	3
O mangá histórico.....	11
O mangá psicológico .....	24
Análise comparativa de quatro mangás. ....	39
Conclusão .....	53
Bibliografia.....	55



## Introdução

A banda desenhada é um estilo e forma literária relativamente jovem e recente em que é combinado a expressão visual e desenhada com texto criando assim uma obra literária em que a imersão e a compreensão do(s) mundo(s) apresentados pelo autor é-nos entregue de uma forma simplificada e mais acessível. Através da sua arte, a banda desenhada é capaz de mostrar ao leitor as expressões faciais e características físicas das inúmeras personagens de uma forma muito mais simples e direta, ilustrando-as, tanto a cor como a preto e branco, dedicando assim grande parte do texto ao diálogo entre as personagens do que à sua descrição. Ainda dentro do texto, em que também é usado frequentemente para recriar efeitos sonoros, a forma como dito diálogo se realiza entre as personagens faz parte de uma das características mais notórias da B.D. que é através de balões que, dependendo do balão utilizado pelo autor - temos balões que podem representar pensamentos, sussurros ou então exaltação – é assim criado um diálogo mais fluído e coerente na narrativa. No entanto, o texto pode, claro, ser utilizado para descrever eventos através de uma voz existente fora de dita narrativa - através de um narrador – que mostra ao leitor a situação e ambiente em que as personagens estão-se a envolver. É através destas ferramentas e de outras que são expostas e explicadas ao longo da tese, que proporcionam às B.D.s uma certa facilidade de criar histórias e narrativas que de outra forma não seriam possíveis, ou, pelo menos, tao concebíveis.

Para entender uma dissertação dedicada a um estilo de banda desenhada é necessário, no mínimo, ter consciência e entender bem os conceitos e as origens da banda desenhada em estudo. Nesta dissertação, irei começar por abordar os fatores históricos e sociais que contribuíram para o crescimento do mangá, – nomeadamente as formas primitivas deste que foram criadas ao longo dos séculos no Japão, explicando, claro, a associação e influência que este recebeu dos outros tipos de banda desenhada - o *comic* e a *bande dessiné* - ao longo do último século até atingir o fenómeno mundial que se tornou hoje.

Esta tese tem como objeto de estudo a banda desenhada nipónica, e o meu objetivo é fazer um estudo comparativo de dois registos, o psicológico e o histórico. A razão que me leva a querer aprofundar um estudo neste tipo de B.D. é o desejo de

entender melhor a crescente evolução (tanto a nível de dispersão mundial como nacional) que o mangá tem apresentado nas últimas décadas – tanto que, o número de estudos desenvolvidos no âmbito da sua compreensão e dissecação são cada vez mais frequentes e variados: existem aqueles que se focam na compreensão e crescimento dentro das fronteiras japonesas e analisam a evolução histórica e cultural, existem outros que analisam um género em concreto (*shonen*, *seinen*, *shojo* e *josei*) para conseguir traçar as características que os definem, outros que tentam explicar o porquê do rápido e crescente interesse dos mercados ocidentais nesta literatura japonesa, e até estudos que tentam explicar o porquê do constante uso e exploração da sexualidade que pode ser encontrada em mangás para todas as idades.

No entanto ainda não existe resposta definitiva que explique o *boom* de tal crescimento, de um estilo tão distinto do *comic* e da *bande dessinée*, e para isso é preciso encontrar os fatores comuns – motivos e estratégias narrativas, figuras narratológicas – que existem e que estruturam os próprios mangás. Para atingir esse objetivo é necessário entender os pilares em que se baseiam e apoiam os artistas que criam mangás, ou seja, é preciso entender as origens, os temas, as personagens, as histórias, os mundos ficcionais, as técnicas narrativas em geral e a maneira como atraem o público às páginas. Com esse alvo em mente, a ideia de utilizar dois estilos muito distintos - registos que são transversais aos géneros -, parece-me ser o ideal, pois ao encontrar os pontos em comum que buscamos em dois registos que, inicialmente, não teriam critérios em comum, será possível então começar a traçar um plano de regras de constituição da B.D. em análise. Para esse propósito serão analisadas e comparadas quatro obras dentro dos registos visionados: *Vagabond*, *Kingdom*, *Monster* e *Death Note*. A partir delas, da sua análise e comparação, iremos recolher os dados necessários para começar a traçar zonas de interseção ou cruzamento entres estes dois registos. Caso seja provada existência de ditas zonas de convergência recorrendo ao número reduzido de mangás utilizados (comparativamente ao de obras existentes) podemos tomar isto como possibilidade de ser algo recorrente nos outros géneros e registos, validando assim a necessidade de um estudo mais aprofundado e diversificado para atingir tal objetivo.

## A Banda desenhada Japonesa ou “mangá”

O objetivo desta tese é a análise comparativa de registos de mangá, nomeadamente, como mencionados anteriormente, o psicológico e o histórico. Registos são categorias de ordem discursiva e figural, dotadas de uma certa coerência de forma e de conteúdo (o registo humorístico, o registo erótico, etc) que são transversais aos géneros convencionais do mangá (shonen, seinen, shojo, etc) e que transitam entre eles. No entanto, antes de imergir totalmente no estudo comparativo destes é necessário entender de onde vêm, ou seja, de que forma é que a cultura nipónica os produziu, que fatores externos assistiram – por exemplo, o pós-guerra e a consequente ocupação americana, a pesada influência cultural tanto americana como europeia e a súbita industrialização que foi introduzida no país, entre outros –, e o que é que os distingue, a meu ver, dos géneros de forma a merecerem ser alvo de estudo.

Em primeiro lugar é preciso entender que o mangá moderno não é a primeira forma de banda desenhada japonesa existente. De certa forma, o mais correto seria dizer que o mangá não é a primeira forma artística que combina imagem com texto para narrar uma história através de imagens. Segundo Jean-Marie Bouissou, no Japão durante vários séculos - entre o século doze e dezoito - este tipo de B.D. primordial esteve embrenhado com a cultura popular, o que explica de certa forma a popularidade do mangá nos dias de hoje e a receptividade imediata que teve por parte da população contemporânea<sup>1</sup>. A representar estes mangás iniciais temos por exemplo os e-makimono ou e-maki, as pinturas Zen, ou Zenga, e até mesmo pinturas em madeira, os ukiyo-e. Apesar de serem todos relativamente antigos e formas primitivas de B.D. – os zenga pertencem ao século catorze e os ukiyo-e ao século dezassete – o que é debatido e considerado o mais antigo e usado como referência de uma forma de mangá seria o que é chamado o e-maki, de qual existem exemplares que datam do século XII (Bouissou, 2010:18, Koyama-Richard, 2007:11-43). No entanto, uma das razões pela qual é discutível a sua ligação com a B.D. é pelo facto de não utilizar texto para narrar a história, pelo menos não nas formas mais antigas, pois séculos mais tarde (século XVIII) já existem casos em que texto e imagem são utilizados em simultâneo. Mas é

---

<sup>1</sup> No Japão os mangás e as suas representações animadas (Animes) representam uma enorme porção da indústria literária e cinematográfica, sendo a sua venda e leitura comum para o cidadão nipónico assim como as séries animadas mais famosas colocadas em horário nobre na televisão ou então onde os filmes animados baseados nessas mesmas séries são lançados com regularidade nos cinemas.

importante entender que estamos a falar de uma forma primordial do mangá, e não da banda desenhada que conhecemos hoje e está espalhada a uma escala mundial, tal como Jean-Marie Bouissou explica (2010:18-19).

Ele continua dizendo que há duas razões essenciais que justificam que o e-maki possa ser aceite como forma matricial do mangá. O primeiro ponto está ligado com os temas utilizados na época, que, surpreendentemente chegam aos dias de hoje (temas utilizados em *Dragon Ball* ou *Shin-Chan*), e que são alguns dos aspetos que fazem com que os ocidentais olhem para o mangá com suspeita: por exemplo mangás em que a base é a representação livre e explícita dos genitais e outras funções humanas de forma cómica e depreciativa. Ou então mangás em que a ação se desenrola à volta de “yōkai”<sup>2</sup>, tema comum no Período Heian<sup>3</sup> mas que mesmo assim é utilizado com muita frequência nos mangás<sup>4</sup> assim como na animação japonesa. O segundo ponto apontado por Bouissou é o de tradição. Bouissou explica que apesar da utilização de imagens como forma de narrar uma história não ser por si exclusivo dos japoneses, pois existem outros casos de várias diferentes culturas que o fizeram ao longo dos séculos, a cultura nipónica é a única que manteve, cultivou e adaptou essa tradição e arte ao longo do tempo, cuja adaptação final pode ser considerada o mangá que hoje em dia conhecemos.

Apesar de termos várias semelhanças e indícios históricos que mostram que o mangá tem, de certa forma, antecedentes, até chegar ao modelo final que conhecemos hoje, é certo que recebeu influências fortes dos EUA e da França, tanto pelo modelo estético – na segunda metade do século XIX os americanos e franceses no Japão criaram revistas de *comics* e de *B.D.* - assim como a tecnologia para o fazer, trazendo a impressão permitindo assim aos japoneses acesso à tecnologia que os permitia imprimir várias páginas a um preço muito mais reduzido do que estaria ao alcance da tecnologia nipónica da altura (Bouissou, 2010:21). Com a entrada do Japão no mundo e o país a sofrer uma turbulenta mudança política e industrial<sup>5</sup> é que o primeiro modelo de um mangá<sup>6</sup> surgiu, seguindo o modelo que os americanos usavam nos seus próprios jornais (a de cartoons com balões e divisórias), no jornal (*Jiji Shinpo*), que pertencia a um dos

---

<sup>2</sup>Espíritos do folclore japonês.

<sup>3</sup> O Período Heian é o período pertencente à parte da História do Japão Clássico, que data entre os anos 794 e 1185, antecedido pelo Período Nara e antecedido pelo Período Kamakura.

<sup>4</sup>Em *Natsume Yuujinshou* a personagem principal está encarregue de libertar yukais que têm o seu nome “retido”, desenlace parecido com *Noragami* onde a personagem principal liberta o mundo dos humanos destes espíritos, premissa igual àquela encontrada em *Mushishi*. Títulos de séries e filmes são diversos, por exemplo *Spirited Away* e *Mononoke Hime*.

<sup>5</sup> Período Meiji.

<sup>6</sup> A palavra “mangá” significa rabiscos ou desenhos feitos para diversão e de súbita inspiração.

mais conceituados reformistas japoneses – Fukazawa Yukichi - à qual lhe chamou, e a própria palavra mangá de si surge (discutivelmente) pela primeira vez, de *Jiji Manga*. Esta primeira tentativa e formato de mangá teve muito sucesso em todos os estratos sociais, e durante o Período que se seguiu<sup>7</sup> o mangá tornou-se numa ferramenta política e de sátira para aproveitamento dos partidos políticos, evoluindo eventualmente para uma forma de entretenimento das massas. Foi mesmo a partir deste ponto que a indústria de banda desenhada japonesa começou a distinguir-se dos seus equivalentes ocidentais, com as editoras e criadoras de revistas já a criar grandes negócios e fazer publicações em escala nacional. No entanto, as formas e modelos utilizados neste mangá ainda eram muito, descreve Bouissou (2010, pp.23) *Disneylike*. A aproximação do modelo final do mangá nasceu, através, de certa forma, das mãos de Tezuka Osamu (1921-1989) o chamado “Deus do mangá” ou então o “Walt Disney do Japão” com a obra de 1947



Ilustração 1 - Shin Takarajima (capítulo 1, p.24)

*Shin takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro). As diferenças que Tezuka foi trazendo à cultura do mangá englobam inúmeros aspetos do mangá moderno: a arte e estilo - a imitação do que seriam perspectivas de camera utilizadas no cinema - a divisão e colocação de painéis e inclusive os temas que introduziu. Bouissou indica que Tezuka, como individuo que cresceu com o ambiente da Guerra durante a infância e o pós-guerra, recorria a temas como o fracasso durante a vida adulta (associado à derrota japonesa) e a sobrevivência num mundo destruído pela guerra, que rapidamente cresceram e que são a base de vários mangás modernos (Bouissou, 2010:25). Outro tema bastante popular na indústria hoje em dia é o da ideia de *mecha*, em que as

<sup>7</sup> Era Taisho é compreendida entre 1912-1926.

personagens principais, vivendo num mundo futurístico, usam robôs gigantes para combater invasores e defender a pátria (japonesa). Os outros temas, também relacionados com o sentimento pós-guerra, é do aventura científica, ou seja, mangás em que a ciência que é o centro da sociedade é reverenciada – como forma de contraste pela forma como o Japão foi derrotado na guerra pelos seus atrasos tecnológicos – e ainda temos os mangás que focam a ideia do Japão ter sido ocupado por forças externas e a resistência do povo nipónico ao tentar manter o seu estilo de vida e tradições<sup>8</sup> (Boissou, 2010: 25).

Tendo em conta as origens e a evolução contínua da banda desenhada no Japão não é de surpreender que o mangá seja desviado dos formatos criados pelos seus semelhantes americanos e franco-belgas. A composição da B.D. nipónica (moderna) apresenta várias características que entram em forte contraste com os outros tipos geolinguísticos, o *comic* e a *bande dessinée*, chegando a incomodar o leitor ocidental mais desprevenido. O primeiro e mais forte aspeto que entra em contraste é que os mangás não são coloridos mas sim publicados em tons de cinzento ou a preto e branco (Ilustração 3, um típico mangá com a sua ausência de cores), o oposto das *comic* (ilustração 2) e da banda desenhada em geral. Quero salientar, no entanto,



Ilustração 2 - X-Men nº 95

que mesmo assim é possível encontrar mangás que tenham capítulos publicados a cores – a maior parte das vezes é devido a datas especiais a nível nacional ou dentro do

---

<sup>8</sup> *Gintama* é um dos mangás ainda a ser serializados com mais sucesso que foca exatamente este tema.

próprio mangá, como aniversários ou finalização de serialização, ou então recompensa pela evolução positiva do mangá na revista em que está ser publicado. A opção por não recorrer a cores no mangá está também diretamente relacionada com a frequência e o estilo de lançamento de capítulos e da exposição de mangás em revistas semanais, visto que uma banda desenhada colorida requer muito mais tempo na elaboração, produção e publicação. A segunda característica, que é uma mudança relativamente simples mas que confunde os leitores ocidentais na primeira vez que pegam num *tanboko*,<sup>9</sup> é o facto de, no Japão, ler-se da direita para a esquerda, e os volumes começarem naquilo que os ocidentais consideram o fim do volume. Relativamente à produção, no Japão a frequência de lançamento varia de revista para revista, apesar das mais famosas e lidas serem de lançamento semanal (*Weekly Shonen Jump*, *Weekly Shonen Magazine*, *Weekly Shonen Sunday*, etc) e raramente estende-se para mais longe que um mês entre capítulos, havendo revistas bi-mensais, bi-semanais, mensais e, raramente, revistas que lançam capítulos de dois em dois meses. O facto de não serem coloridos também se reflete no preço final de volumes, que, novamente, proporcionalmente aos outros tipos de B.D. torna o mangá largamente mais acessível<sup>10</sup> (nacionalmente) que os outros tipos de banda desenhada, isto, claro, sustentável pela grande procura, crescimento e o próprio tamanho da indústria dentro da cultura nipónica<sup>11</sup>.



Ilustração 3 - *Toriko* (volume 1, capítulo 1, pp. 18)

<sup>9</sup> Volume de mangá.

<sup>10</sup> Um volume de mangá vendido no Japão (um volume tem entre 120 a 190 páginas ou mais) custas entre 450-600 yens, que correspondem a valores entre os 3 e 4€.

<sup>11</sup> No Japão existe um distrito inteiro (Akihabara) na capital (Tokyo) que é dedicado totalmente à venda e publicação de produtos de mangá e anime, sendo quase todas as lojas destas ruas (cafés incluídos) elaborados para vender produtos desta indústria.

Outro ponto em que os mangás são considerados fora da norma da tradição ocidental é relativo à forma como os artistas desenham as suas personagens. Como este tipo de banda desenhada não utiliza cores, os mangaka<sup>12</sup> muitas vezes recorrem a expressões faciais exageradas e fora da possibilidade humana (ilustração 3) – ora com um aumento irrealista dos olhos, boca ou então mesmo a cabeça tornar-se desproporcional ao corpo

para refletir surpresa ou medo da personagem. Isto porque a parte do corpo que mais vezes é posta em destaque e que mais diferencia uma personagem das outras é a cara. Daí os olhos, boca, e até mesmo tamanho da cabeça como todo sejam mutados e exagerados conforme o sentimento que o autor/artista queira embutir na personagem naquele exato painel. Isto não implica, claro, que toda a arte incluída num mangá vai ser retratada de forma exagerada e satírica – dependendo do *gênero* do mangá (raro é o mangá Shonen que não recorre a este tipo de exageração pois o seu público alvo são jovens adolescentes a quem agrada este tipo de sátira) e do próprio género podemos ver ou não isto a acontecer. Ainda dentro da personificação das personagens do mangá, é também comum aos artistas de mangás recorrer a colocar detalhes e características únicas às suas personagens principais para as distinguir das restantes. Seja estilo de cabelo, postura destas ou até mesmo a roupa que utiliza (ilustração 4<sup>13</sup>).

Um último aspeto que acho pertinente referir, pois é uma característica a que vou fazer referência ao longo da tese, é a maneira como os mangás estão divididos em géneros (e por isso mesmo, para esta tese, quando me referir a género estarei a apelar a uma destas quatro divisórias). Os mangás estão assim divididos em secções que dependem do sexo e da idade do leitor e cada uma com as suas características predominantes (não implicando que as ditas características pertençam só ao género em questão) – e apesar de haver outras divisões, por exemplo os mangás que são direcionados para um público infantil, como não são importantes para a indústria como os que vou explicar, não os iremos analisar. O mais comum no mundo dos mangás, e com maior número de leitores e de obras, é *Shonên*<sup>14</sup>: este género é direcionado para um público de jovens rapazes e adolescentes, muitas vezes com personagens principais sendo rapazes da idade dos leitores cuja missão e propósito é salvar o mundo ou aqueles que o rodeiam através de alguma forma de super poderes que normalmente possuem. A sua versão para raparigas

---

<sup>12</sup> Autores/artistas de mangá

<sup>13</sup> Nesta tira do mangá a personagem principal salta imediatamente à vista pelas suas características tao bizarras: desde do cabelo até à sua constituição física, é facilmente distinguível do resto das personagens do mangá.

<sup>14</sup> Exemplos de mangás *Shonen*: *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Yu Gi Oh*, *Toriko*.

e adolescentes é de nome *Shojo*<sup>15</sup>, e foca-se mais em temas românticos e dramas escolares. Os outros dois gêneros são a forma adulta dos já mencionados, sendo eles *Seinen*<sup>16</sup> e *Josei*<sup>17</sup>. O primeiro é direcionado para jovens adultos universitários ou pessoas já inseridas no mundo do trabalho, e contém temas mais sérios e pesados do mundo cotidiano ou que não sejam alvo de interesse de pessoas mais jovens. O último é direcionado a mulheres mais velhas, tal como *Seinen* que já estejam inseridas no mundo do trabalho e engloba na mesma o romance presente no gênero *Shojo* mas com mais atenção dedicada à realidade e com a sexualidade mais bem explorada em que não há censura, como seria de esperar de um gênero mais adulto, de temas e situações (por exemplo cenas de violação, depressão, suicídio, mortes, etc).



Ilustração 4 - *Yu Gi Oh* (Volume 1, capítulo 1, p. 51)

Antes de entrar no estudo dos mangás e dos registos em questão, acho relevante mencionar o porquê, exatamente, de utilizar o psicológico e o histórico. Para o objetivo desta tese, considere-se mais apropriado procurar pontos em comum em dois tipos de mangá que se distanciassem um do outro. Não poderia, portanto, querer achar pontos em comum em mangás em que um fosse focado no tema de *mecha* e outro uma forma de *sci-fi*, pois os recursos tecnológicos existentes nos respectivos mundos ficcionais são diferentes: num existem robôs gigantes com armas muito avançadas relativamente à

<sup>15</sup> Exemplos de mangá *Shojo*: *Sailor Moon*, *Ao Haru Ride*

<sup>16</sup> Exemplos de mangá *Seinen*: *Wolf Guy*, *Mushishi*

<sup>17</sup> Exemplos de mangá *Josei*: *Hapi Mari*, *Mars*

tecnologia de hoje em dia, enquanto o outro baseia-se na criação de tecnologia que não existe hoje. O ponto em comum é pois tecnológico, mas o tratamento e a significação da tecnologia é diferente. Ao fazer uma análise superficial das quatro obras – a aprofundada é realizada ao longo do corpus da tese – tanto o histórico como o psicológico são registos que se materializam no mangá de formas opostas (ou assim o parece). O histórico, como o nome próprio indica, depende de haver uma base real e factual para permitir a elaboração de uma narrativa, enquanto o psicológico não exige, *a priori*, qualquer tipo de dado factual em concreto para se impor, mas sim da maneira como o autor desenvolve a história e o ambiente que cria. Se olharmos igualmente para o propósito da narrativa, vemos, evidentemente, um contraste entre os dois: o propósito do histórico é o de educar o leitor, criando uma narrativa apelativa e enfatizar os elementos históricos da altura que é suposto ser representada. O psicológico, por outro lado, tem como objetivo principal chocar e surpreender o leitor.

## O mangá histórico

Dentro de uma arte tão diversificada e potencialmente variável como o mangá não é de surpreender que quase todos os tipos de gostos e de géneros sejam encontrados e concebíveis. Daí não ser de surpreender que um registo como o histórico, recorrente na literatura ao longo dos séculos desde os Gregos, através das tragédias e epopeias, passando por Shakespeare com as suas peças sobre reis de Inglaterra (sobre gregos e romanos também) e pelo romance histórico do séc. XIX: Walter Scott, Victor Hugo, etc ou então, mais recentemente, obras como a de Hillary Mantel, vencedora por duas vezes de Man Booker Prize Award (*Wolf Hall* [2008], *Bring up the Bodies* [2012], livros sobre o século XV em Inglaterra e a personagem histórica de Thomas Cromwell) entre muitos outros, seja utilizado, com igual frequência pelos artistas de mangá nipónicos. No entanto, claro, a questão é: será que se pode dizer que o mangá possui a forma e as características necessárias que a literatura tem para poder, realmente, reclamar o título de mangá histórico?

Para entender isso, há que definir o termo em si destacando os pontos mais importantes e salientes encontrados nas obras da literatura histórica, e de que maneira é que o mangá os reinterpreta, adapta e integra as convenções e os códigos ao seu próprio sistema e aos seus próprios géneros (visto que o registo histórico é transversal aos vários géneros de mangá).

É de esperar, portanto, que o primeiro ponto a abordar, e de maior relevância para o registo histórico, seja a posição temporal. Para algo ser considerado histórico tem que estar situado no passado e devidamente datado. Para esta tese utilizaremos as regras estabelecidas por Sarah Johnson e pela Historical Novel Association<sup>18</sup>, que definem que o período mínimo para uma obra histórica ser considerada como tal, é de cinquenta anos no mínimo e, continuam, cujo autor tem que escrever dita obra baseado em pesquisa em vez experiência (estas regras não são absolutas e são baseadas na opinião dos membros sociedade em questão). Pondo estas regras em prática, obras como *To Kill a Mockingbird* de Harper Lee, apesar de estar distanciada, temporalmente, o suficiente

---

<sup>18</sup> Associação criada em 1997 no Reino Unido que publica uma revista (*Historical Novel Review*) cujo propósito é discutir publicações literárias dentro do género e assim discutir e estabelecer o mesmo.

dos dias de hoje, baseia-se em experiência pessoal e não em pesquisa sobre os fatos. Se aplicarmos as mesmas regras no mangá, séries como *Hadashi no Gen* (Barefoot Gen) de Keiji Nakazawa (1973-1985) que descrevem e exemplificam a vida no Japão durante os meses finais da Guerra aos olhos de uma criança de seis anos (Gen), não podem ser consideradas históricas porque o próprio autor utiliza as experiências pessoais do pós-guerra para elaborar este mangá. Através destas regras podemos também discernir que o género autobiográfico também está excluído do género histórico por basear-se, evidentemente, em experiências pessoais que implicam uma perceção subjetiva dos factos históricos relatados.

No entanto, a localização temporal não chega, sendo necessárias, portanto, algumas restrições, e algumas obrigações para poder ser considerada pertinente. Johnson no seu artigo (2002) afirma que uma das definições do histórico seria “fiction set in the past but which emphasizes themes that pertain back to the present”, ou seja, é necessário que o leitor contemporâneo consiga relacionar-se de alguma forma com uma característica ou um detalhe oriundo da época passada na obra. Um artigo que ajuda, de certa forma, a introduzir este aspeto de discernir o que define géneros, é uma entrevista recente intitulada “Let’s talk about genre”, em que Neil Gaiman, escritor Inglês, autor tanto de livros (*American Gods*, 2001, *The Graveyard Book*, 2008) como de *comics* (*The Sandman*, 1989-1996) assim como diretor de filmes (*Coraline*, 2009), questiona compatriota Kazuo Ishiguro (*The Remains of the Day* 1989), celebrado autor contemporâneo. Aqui eles discutem as questões dos *genres* em geral, o que os define, e como, recentemente, o termo *genre* tem sido utilizado mais como forma limitadora de uma obra, do que um guia para o leitor; tornou-se uma ferramenta que um autor é agora obrigado, de certa forma – para não sofrer reprimendas vindas de críticos e leitores - a usar para definir a sua obra, ao revés de nutrir o *genre* e usá-lo como base para a obra crescer, e contribuir para o desenvolvimento do *genre* em si. Se um autor utiliza um *genre* para definir a sua obra, continuam eles, espera-se que tenha os elementos base e que não se disperse para outros campos que entrariam em conflito com o *genre* dominante. O que concluem, no entanto, é que o que é realmente necessário para criar uma obra literária, (para ela ter sucesso e para ser aceite pelos críticos da área) é distinguir o que seria considerado essencial ao *genre*, os elementos dos quais a obra para estar associada a dito *genre* não pode dispensar, e aqueles que não são o caso. Num outro artigo, da autoria de Lion Feuchtwanger (1948, pp. 345-347) são avaliadas as

obras históricas em concreto e o que ele considera crucial para estas serem avaliadas e reverenciadas como obras de valor. Ele continua explicando que o que os grandes autores ao longo dos séculos têm feito é “to preserve the fire, not the ashes”, ou seja, reter e preservar aquilo que define e simboliza a época histórica filtrando aquilo que não é característico especificamente daquela época em si. O exemplo que Gayman usa na sua entrevista recorrendo aos *Westerns* é mais que adequado. Ele diz que a essência de um western será, por exemplo, um cowboy (e podemos acrescentar, passar-se no west americano na segunda metade do século XIX), enquanto algo como um tiroteio, cenas bastante comuns neste tipo de narrativa, seria visto como um aditivo, e não algo crucial: se olharmos para a obra americana *Dances with Wolves* (Michael Blake, 1988) evidenciamos boa parte daquilo a que Gayman se refere – grande parte da obra envolve o estilo de vida da personagem principal no meio western, e como ele lida com a vida selvagem, os índios, a exploração americana enquanto que as eventuais lutas e tiroteios na história são escassas e rápidas. Ou então se olharmos para um policial é necessário este ter uma forma de crime e a conseqüente forma de investigação, ora por um polícia ou por um detetive (ou simplesmente uma entidade que analisa e tenta resolver dito crime) sendo que a característica típica mas não crucial poderia ser o tipo crime genérico, um homicídio, característica esta que podemos encontrar em várias outras obras relacionadas com *genres* que não sejam o policial. Exemplificando o policial temos, por exemplo, maior parte das obras de Arthur Conan Doyle (que apesar de muitas envolverem homicídios, é o ato em si da investigação que forma a narrativa), por exemplo em *A Scandal in Bohemia* (1891) em que é pedido a Sherlock Holmes para *investigar* a localização de uma fotografia escondida por Irene Adler, não temos nenhum homicídio envolvido, mas não implica que não seja um policial.

Cada obra histórica tem que, obviamente, ter o passado como quadro e contexto da ação, e a partir daí determinar quais são os pontos cruciais a que se deve associar. Tendo em conta as palavras de Feuchtwanger, podemos afirmar que um dos pontos que deve ser estudado com cuidado ao elaborar uma obra histórica são as mentalidades, ideais da altura e também os fatores materiais. Mantel, por exemplo, tem-no conseguido nas suas obras – *Wolf Hall* e *Bring up the Bodies* – cuja ação é protagonizada por personagens históricas, nomeadamente Thomas Cromwell, Henry Tudor, Anne Boleyn, e a respetiva corte e autoridades da época. Mantel espelha muito bem aquilo que hoje em dia consideramos e entendemos ser a sociedade Inglesa do século XV. Ela desenvolve a

narrativa e cobre os assuntos de estado que marcaram o reinado de Henry Tudor, nomeadamente as várias amantes e mais tarde rainhas que ele foi tomando, e a maneira como o homem por trás do estado e braço direito do rei, Thomas Cromwell, manipula e controla Inglaterra inteira com a sua astúcia independentemente das suas origens como homem do povo e ajuda o país com reformas cruciais que impulsionaram a Inglaterra para a frente.

É possível, claro, criar uma personagem cujos ideais ou valores contrastem com os dos restantes membros da sociedade no mundo ficcional, no entanto é necessário que a mentalidade da época – ou aquela que se julgava ser a típica maneira de pensar - seja a predominante pois, como foi mencionado ao longo do texto, é necessário preservar as características essenciais de uma época e isso inclui, claro, a sociedade que a constitui: por exemplo num dos mangás a ser analisados, *Vagabond*, uma das características mais notórias é observar como aqueles que se deparam com a personagem principal, Musashi, reagem perante uma entidade tão contrária às normas sociais e, mais especificamente, do combate entre samurais, recorrendo a todos o tipo de truques para tentar derrotar os seus adversários – na ilustração 13 (página 41), por exemplo, vemos Musashi a atirar areia para a cara de um adversário que não se deixava abater.

No contexto dos mangás históricos, ao considerar e analisar as características necessárias para criar uma obra histórica, podemos afirmar que os mangás que vão ser apresentados nesta tese representam exemplos pertinentes do registo histórico e por isso irão ser avaliados como tal. Apesar de nenhum dos mangás históricos ser especialmente popular, podemos afirmar que grande parte do sucesso atingido pelas obras que estão no topo deve-se ao facto de conseguirem conciliar a representação documental e objetiva da época que retratam e as significações que compõem o horizonte de espera dos leitores atuais. Aliás, grande parte dos atuais mangás de sucesso passam-se em mundos paralelos em épocas passadas: na época da exploração marítima, por exemplo temos *One Piece* (Oda, 1997-). Este mangá é um exemplo passado nesse mesmo tipo de mundo paralelo: as personagens principais são piratas que exploram um mundo predominantemente composto por ilhas em que o grupo de personagens salta de ilha a ilha para no fim chegar ao tesouro onde o falecido Rei dos Piratas, Gol. D. Roger deixou a soma de todas as suas riquezas e conquistas às quais chamou *One Piece*. No

entanto, não se pode afirmar que este mangá espelhe em grande parte a época de exploração naval vivida entre os séculos XV e XIX, pois envolve criaturas que pertencem ao fantástico e tecnologia de vanguarda, variando de ilha para ilha, sendo assim, simplesmente, um mangá fantástico que partilha o conceito de uma época e ideia de aventura histórica. *Naruto* (Kishimoto, 1999-2014) é outro exemplo de um mangá de grande sucesso, inserido num mundo predominantemente de ninjas, um tema recorrente na cultura nipónica. No entanto, tal como *One Piece*, estica-se muito além da realidade e foge da base histórica e realista. O mesmo acontece com *Fairy Tail* (Mashima, 2006-) que utiliza como pilares de construção da narrativa magia – apesar de simplesmente utilizarem os cenários e algumas características como pilares de fundação – depois afastam-se muito daquilo que seria considerado um histórico ideal, pois não têm como base nenhum local ou situação em concreto e real, fugindo assim a uma das funções do histórico, o de dar a conhecer aos seus leitores o passado histórico. Além de não manterem a metodologia de criação do histórico, as próprias personagens que criam acabam por ser irrealistas e impossíveis, entre outros fatores que assim os separam de possíveis mangás que uma leitura precipitada poderia incluir na categoria do histórico.

O primeiro caso a apresentar de um mangá que poderá ser considerado como histórico é *Kingdom* (Hara, 2006-). A narrativa desenrola-se no ano 300 BC, na China, um período conhecido como a Era dos Estados de Guerra. Este pode ser visto como um dos pontos históricos mais importantes na cultura chinesa, pois marca o fim dos quase 500 anos de guerra constante entre os sete estados<sup>19</sup> que constituíam a China e o ponto de viragem em que são unificados sobre um único estado, formando assim a primeira dinastia<sup>20</sup> imperial. O mangá acompanha a vida de Shin<sup>21</sup>, um jovem camponês cujo sonho é atingir o epitómo de estatuto militar da China: não só um simples General mas algo referido no mangá como algo acima, um Grande General Dos Céus (ou seja, um general que é imortalizado na história). Juntamente com o igualmente jovem rei de Qin, Ei Sei, o mangá desenvolve-se em torno das várias conquistas e acontecimentos militares que foram moldando o percurso e ascensão militar de Shin (de capitão de dez

---

<sup>19</sup> Estado de Qin, Qi, Wei, Chu, Zhao, Yan e Han.

<sup>20</sup> Dinastia de Qin (221-206 AC)

<sup>21</sup> Muitos dos nomes utilizados no mangá, tanto a nível de personagens como dos estados ou cidades, foram traduzidos de chinês para japonês para uma aceitação mais favorável dos leitores nipónicos, e é a esses que recorrei, sendo assim possível que os nomes apresentados nesta tese não sejam a correspondência exata daquela encontrada em documentação histórica. Por exemplo, o nome original da personagem Shin é Xin, e Ei Sei seria Ying Zheng o imperador cujo túmulo é o Exército de Terra Cotta.

peças a comandante de milhares) assim como a forma como assistia na lenta luta do rei pela sua vida e pelo poder contra as outras autoridades de estado, nomeadamente Ryo Fui (figura histórica real) – o chanceler do estado cujo poder e influência eram vastamente superiores à do rei - e a própria rainha-mãe, que desejava despojar o rei para ter supremacia total sobre o reino.

Apesar de ser um mangá que segue os factos históricos com muita precisão relativamente à presença de personagens reais, cuja existência está historicamente comprovada, e o papel que tiveram na no desenrolar neste período crítico da história da China, existem certos aspetos e características fora do parâmetro da realidade que foram utilizadas para agradar o seu público-alvo, pois *Kingdom* é designado como um mangá *Shonen*. Por exemplo, algo que é típico neste género são batalhas individuais longas entre personagem principal e antagonista criado para determinada batalha, ou então o facto de as personagens muitas vezes terem uma força ou habilidades hiperbólicas, próprias do género épico, como exemplificada na ilustração 5 – onde vemos o que é considerado um Grande General dos céus de um dos exércitos a cortar de uma só vez a cabeça do cavalo, as pernas e ainda o braço da pessoa que estava prestes a atacá-lo.



Ilustração 5 - *Kingdom* (volume 22, capítulo 236, p. 5)

Outra particularidade que coincidiu bem com as ferramentas necessárias para a elaboração do mangá é a informação encontrada – escassa ou frequente - relativamente às figuras históricas deste período da China. Com isto refiro-me ao facto de, relativamente a algumas personagens, nomeadamente a principal, Shin, existir muito pouca informação – sabe-se através de registos históricos que ele foi realmente um general de Qin mas que nunca chegou a ser uma das figuras mais importantes e destacados da época. Isto, claro, permitiu ao autor do mangá aceder e manipular de certa forma a história recorrendo a um herói que ele próprio podia desenhar para moldar de acordo com os requisitos do género mas que mesmo assim não seria considerado um afastamento da realidade. Outro momento em que vemos um aproveitamento de lacunas na história exhibe-se, por exemplo, na forma como algumas personagens femininas são utilizadas ou criadas no mangá. É bastante comum, se não uma quase exigência do género, haver sempre personagens femininas para acompanhar e fazer parte do grupo da personagem principal, sejam elas protagonistas ou antagonistas. No caso de *Kingdom*, temos a personagem de Kyou Kai (ilustração 6) que, apesar de ser uma figura cuja existência está provada nos registos da história chinesa, pouco mais se sabe além disso.



Ilustração 6 - *Kingdom* (volume 34, capítulo 364, pp. 8)

Confirma-se, no entanto, que era um homem, e não uma mulher como retratado no mangá - nem existe nenhuma prova histórica que este(a) era na realidade um assassino. Foi por essa mesma falta de informação que o mangá pode evoluir e adaptar-se assim aos gostos do público-alvo *Shonen*, permitindo ao autor criar personagens de idade muito jovem (na ilustração 6 vemos três das personagens principais, Karyo Tem Kyou Kai e Shin, todos agentes importantes da narrativa, o rei Ei Sei inclusive, são relativamente novos com idades abaixo dos 17 anos – com o intuito, novamente, de criar uma relação com o público-alvo. Além destas o autor continua a criar outras personagens como Karen, um general do estado de Chu, e que mais tarde torna-se da máxima força militar desse estado. Dentro da unidade de Shin, como já referido, temos Karyo-Ten - cuja existência também é de pura criação do autor - estratega da unidade e que é responsável de grande parte do sucesso atribuído a esta unidade durante as batalhas. A própria rainha-mãe, que tentou tirar o trono ao próprio filho, entre outras personagens como as mulheres pertencentes ao harém real, são-lhes adicionado elementos fictícios para melhorar a história. Isto não quer dizer, no entanto, que ao sector feminino seja sempre atribuído alto estatuto e importância, pois isso seria uma discrepância bastante afastada da realidade da China da altura. Por essa mesma razão, ao longo da história, é muitas vezes mostrada a forma como o homem era social e politicamente dominante, o que é especialmente evidenciado nos capítulos dedicados à conquista de territórios ou da vida do quotidiano dos soldados, em que vemos o sector feminino da época sujeito aos desejos do setor masculino. Por exemplo, quando um exército inimigo entra numa cidade ou conquista um território inimigo, são referida (e algumas vezes mostradas) as violações e ataques a que as mulheres eram sujeitas.

Algo que considero importante de destacar, presente tanto na história deste mangá em concreto como nos mangás que analisarei mais à frente, é a “origem”. Por origem refiro-me ao ponto de partida no qual grande parte dos mangás baseiam a história e que é o sonho de infância das personagens principais, como vamos ver ao longo das análises. No caso de *Kingdom* trata-se do sonho de infância das personagens principais – o de *Shin*, que sonha em subir ao topo da cadeia militar e ser considerado o melhor general de sempre, e o de Ei Sei, o de ser o rei que uniu a China toda sobre uma só soberania.

A próxima banda desenhada japonesa que podemos considerar um exemplo de registo histórico é *Vagabond* que, ao contrário de *Kingdom*, está inserido no género *Seinen*, sendo um mangá mais sério e que presta mais atenção e cuidado aos factos

históricos, oferecendo uma leitura mais cuidada e minuciosa. A descrição de “exigir uma leitura mais cuidadosa” reflete bem o estilo que a narrativa de *Vagabond* apresenta. Baseado na respeitada biografia *Musashi* (1935) de Eiji Yoshikawa<sup>22</sup>, este mangá conta a vida de Myamoto Musashi<sup>23</sup>, considerado o melhor samurai de sempre. Uma das grandes qualidades desta obra no que diz respeito ao ambiente histórico é não mostrar reservas ao retratar com grande realismo e crueza as tradições da altura – a maneira como eram tratadas as mulheres (que muitas vezes eram entregues a bordéis para poderem pagar as dívidas da família ou dos maridos) e as crianças e/ou pessoas de baixo estatuto – assim como os problemas com que a população em geral era confrontada – doenças, fome e pobreza extrema devido a más colheitas que destruíam partes inteiras do Japão, ou então frequentes ataques por criminosos ou até mesmo pelo abuso de poder e taxas impostas pelo *daimyo*<sup>24</sup> e as consequências que isso deixava no estrato social mais desfavorecido.

Continuando a analisar a maneira como é retratada a sociedade em *Vagabond*, o contraste entre géneros dentro deste mangá é mais evidente, ou o melhor seria dizer, mais preciso e talvez realista do que o mangá anteriormente analisado: apesar de em *Kingdom*, um mangá *Shonen*, haver alusões aos crimes de guerra, à tortura e à maneira como as mulheres são maltratadas, nunca chega a haver uma contextualização e uma representação histórica correta nem explícita, se calhar mesmo devido ao vasto papel e importância que cada personagem feminina em *Kingdom* possui e a sensibilidade que alguns dos leitores dentro do público-alvo possam ter. Até mesmo as mortes constantes mostradas em *Kingdom* nunca chegam a ser demasiado detalhadas ao ponto de chocar o leitor. Neste mangá *Seinen* presenciamos exatamente o contrário, mostrando-se de forma explícita as mulheres a serem maltratadas e usadas em bordéis, até mesmo a violência que às vezes seria usada nelas (resultando, algumas vezes em morte) com muito pouco detalhe ou informação a ser retida ou censurada. Isto tudo também é enaltecido pela arte utilizada pelo artista, que à semelhança do tema e discurso sério do

---

<sup>22</sup> (1892-1962) é considerado um dos historiadores japoneses mais importantes de sempre devido à sua longa carreira dedicada à publicação de clássicos (clássicos chineses inclusive) reescritos e sintetizados, traduzidos tornando assim as obras mais acessíveis ao público geral. Foi galardoado com algum dos prémios mais importantes na área da literatura japonesa por uma carreira dedicada a esse propósito.

<sup>23</sup> *Ronin* (samurai sem aliança a nenhum clã ou facção política) que estima-se que viveu entre 1584-1645 e que além da reverência que ganhou através dos seus duelos e superioridade inquestionável com a espada é também autor do livro *Go Rin No Sho*, uma obra dedicada às artes marciais e táticas militares.

<sup>24</sup> Os *daimyos* eram senhores feudais na história do Japão (séc. X a séc. XIX) que governavam a região que eram responsáveis com quase máxima e total autoridade, obedecendo apenas ao Shogun a máxima figura hierárquica, sendo o máximo comandante militar que governava os *Daimyo*. Esta forma de governo militar durou até ao Período Meiji, em que uma guerra civil aboliu esta forma de governo.

mangá também dedica-se a desenvolver o aspeto das personagens e as características humanas da maneira mais realista possível, sendo a arte mais detalhada e séria comparativamente a outros mangás de outros (e do próprio) género. Historicamente este mangá é muito preciso e minucioso, recorrendo, por exemplo, frequentemente ao vocabulário da altura para ajudar o leitor a embrenhar-se mais na época em questão, assim como fazendo alusão às grandes famílias no poder e aos clãs e dojos<sup>25</sup> proeminentes da época.

A história, como é de esperar, é moldada à volta de Musashi e o percurso que este toma para atingir o seu sonho – sonho este que, de certa forma, por mão do autor – vai-se alterando e amadurecendo paralelamente com a personagem. Trata-se no início de um simples desejo de ser o “homem mais forte” para mais tarde o descrever como tornar-se o “homem inquestionável e sem rival debaixo dos céus”, mas mesmo assim nunca deixando de evoluir e moldar o sonho à realidade do mundo. Apesar de ser um tanto selvagem devido aos maus tratos por parte do pai e que pouca educação recebeu – privilegio quase exclusivo de famílias ricas e de alto estrato social -, para Musashi o espiritualismo e a religião começam a ter um papel mais importante na sua vida enquanto viaja, supera e executa os vários oponentes que tanto o enfrentam como os que ele próprio procura, questionando se realmente deve fazer o que faz e se os céus desejam que ele seja assim. Esta mudança de carácter – de autorreflexão - só realmente vem ao de cima após Musashi matar sozinho os setenta membros de um clã proeminente de Kyoto, os Yoshioka, que o atacaram com o objetivo de vingar os dois mestres que Musashi ganhou (matou) em duelos. No entanto, no mangá, ele sofre um ferimento que o impede de andar, perdendo qualquer capacidade de combater. Por isto ter acontecido é que Musashi precisa de tempo para pensar e avaliar a causa e a significância da situação em que está inserido e se esta seria castigo divino, ou um simples teste que, se fosse ultrapassado, estaria mais perto do seu objetivo final.

A história finalmente avança quando Musashi recupera, parcialmente, a capacidade de andar e decide voltar a viajar e desenvolver a sua maneira de lutar, pois, apesar do seu problema, ele decidiu que a coisa certa a fazer era continuar em frente com o objetivo de descobrir o que tem a melhorar. É que, devido aos ferimentos, já não podia lutar como antes, tendo que ser mais cuidadoso com a sua maneira de agir e evitar lutas se

---

<sup>25</sup> Local de treino das artes marciais

possível. No entanto, como o nome de Musashi já estaria espalhado por quase todo o Japão por ser o homem que, sozinho, destruiu um dos clãs mais famosos e poderosos, começou a ser procurado por todos aqueles que desejavam fama, desafiando-o para o matar. Apesar da sua desvantagem, Musashi continuou a ganhar duelos e a viajar mas nunca chegando a atingir a resposta espiritual que precisava como justificação para os eventos recentes da sua vida. É numa aldeia abandonada e afastada de qualquer zona importante da região que Musashi mostra indícios de atingir o que buscava. Quando se apresenta à população ele dá um nome diferente do que o mundo o conhece e diz que quer ajudar a população ao trabalhar no campo. No entanto a própria população parece ter desistido de antemão por ser demasiado difícil crescer qualquer tipo de alimento a partir da terra numa zona tão árida como aquela, e por isso resignaram-se a morrer.

Neste último ponto começamos a ver um desenvolvimento mais rápido da consciência de Musashi. Ele começa a avaliar as coisas importantes da vida, tanto para ele como para aqueles que o rodeiam – isto devido ao facto de que, para os aldeões, Musashi era o herói que os salvou da morte, tanto pelo facto de ele os ter protegido de bandidos que iam destruir a aldeia como por ter sido ele que, mesmo passando fome como os outros, não deixou de trabalhar na terra e de cuidar das colheitas, para provar a si e à consciência que a sua existência não servia só para cortar e para matar e que era realmente capaz de criar vida. Esta consciência de Musashi foi-se manifestando ao longo do mangá (visualmente) através de três entidades: duas delas eram os espíritos dos grandes mestres que Musashi tentou matar para aumentar a sua fama, não conseguindo no entanto enfrentá-los, pois considerava-os demasiado superiores a ele, entidades que ele não conseguia entender muito menos desafiar. Estes, ao longo da história, foram comentando e manifestando a opinião das ações de Musashi (na ilustração 7 vemos os dois grandes mestres a discutir a forma como Musashi luta e a

maneira correta de utilizar a espada e como ele devia atacar os seus adversários),

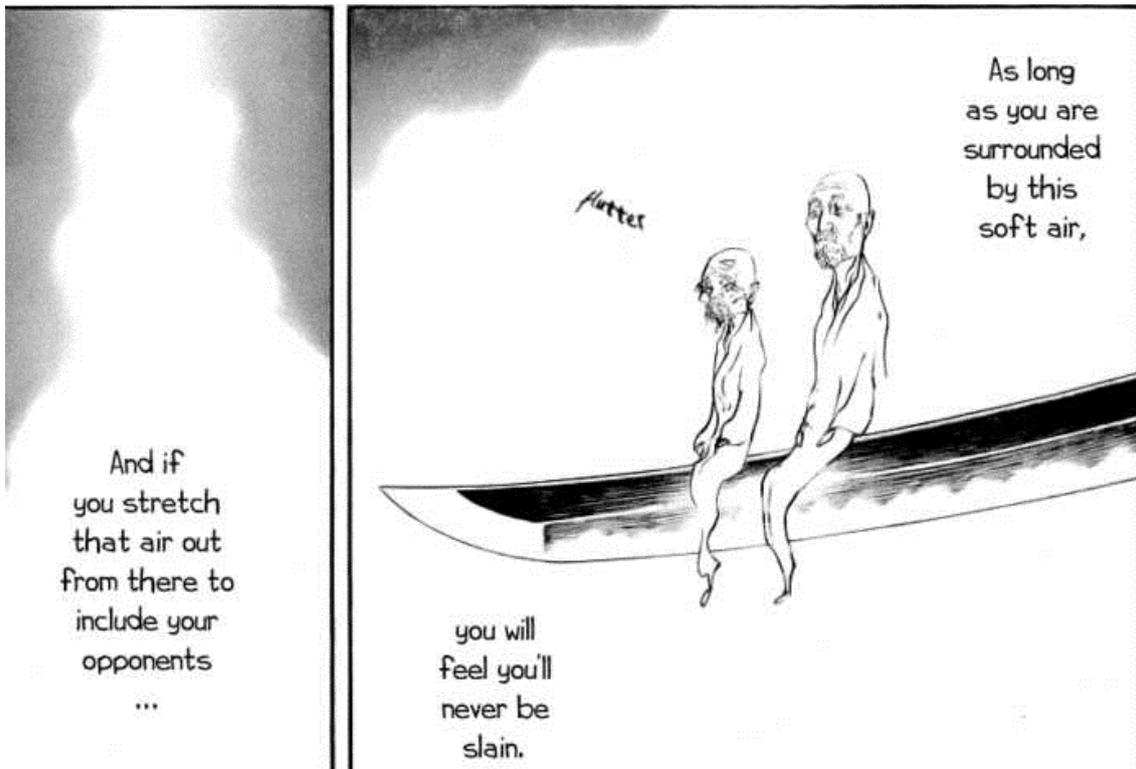


Ilustração 7 - *Vagabond* (volume 27, capítulo 236, pp. 19)

com ele sempre a considerar a forma como eles pensavam, agiam e viviam como guias para atingir o seu objetivo de tornar-se superior a todos. A terceira manifestação da sua consciência não é representado por uma entidade em concreto, seria mais fácil descrever como um demónio abstrato (ilustração 8), pois este representa a violência e crueldade de Musashi, o seu lado que deseja matar e cortar, o lado que dominava a sua maneira de ser durante a fase inicial da sua vida, cuja forma faz lembrar a de um Buda irado que ele frequentemente criava em estátuas de madeira.



Ilustração 8 - *Vagabond* (volume 33, capítulo 294, p. 19)

Através da análise dos dois mangás históricos, *Kingdom* e *Vagabond*, foi possível traçar as características principais que os definem como representantes do registo, e, também, a forma como dentro do próprio registo a questão de género a que pertencem não deixa de criar impacto não só na forma como o mangá passa a mensagem que pretende, como os meios a que recorre. Vimos que em *Kingdom*, apesar de ser um mangá focado na guerra e no patriarcado e que se mantém pelos factos históricos, não se deixa prender totalmente pela conotação do registo para assim elaborar características propícias para o género em que se enquadra – por exemplo criando várias personagens fictícias ou alterando as historicamente reais e muitas vezes embutindo estas com elementos super-humanos. Por seu lado, *Vagabond* é uma narrativa estruturada historicamente mais factual. No entanto há que realçar as relações que ambos os mangás parecem ter com o lado psicológico – por exemplo através dos sonhos e aspirações das personagens principais e da maturação das personagens ou então os diálogos e conflitos internos que estas foram vivendo.

## O mangá psicológico

O psicológico, por outro lado, não é tão fácil de descrever ou detalhar como o histórico. Ao contrário do último, este é ao mesmo tempo mais livre, na medida em que não depende de convenções diegéticas próprias – tanto visuais como físicas ou até mesmo de enredo base -, comparativamente aos restantes géneros. Apesar disto, é também, no entanto, o mais restrito. Restrito no sentido em que o psicológico na literatura dificilmente existe sem a presença de determinados géneros - romance, policial, o drama trágico, etc. – aos quais está estreitamente associado e de ferramentas narratológicas como a *figural narrative*, onde a informação é diretamente filtrada pelos pensamentos e perceções do character-reflector, sem mediação do narrador, de tal maneira que o leitor vê com e pelos olhos da personagem. É livre porque o psicológico depende maioritariamente do autor e da sua habilidade para criar uma narrativa e contexto que suscitem uma reação mental aos leitores, sendo possíveis quase todas as situações narrativas se, claro, incluírem as ferramentas e preparações necessárias para a narrativa como aquelas mencionadas acima. Não quer dizer, no entanto, que o fator psicológico só existe dentro da mente do autor ou através dela: é viável e expectável recorrer a temas que por si só tenham um impacto muito poderoso na maior parte das pessoas na sociedade moderna, temas que abalem o típico membro da sociedade e que esta categorizou como imorais ou desumanas: cenários de guerra, tortura humana, crueldade voluntária, manipulação de pessoas (*brainwash*), a lista é vasta dando assim ênfase à imensidão de possibilidades que este registo particular possui. Um exemplo de um romance que possui valores dentro do psicológico segundo os parâmetros estabelecidos seria *The Picture of Dorian Gray* (1890), onde, apesar das atitudes e ações controversas, perversas e repreensíveis da personagem principal, não conseguimos não sentir empatia e compreender que Dorian não tem a culpa total daquilo em que se tornou – muito devido aos ideais e pensamentos implementados por Henry, por quem Dorian sentia uma admiração incontestável. Isto, também é enfatizado pelo impacto que o livro teve na altura de sua publicação. Devido ao estilo de vida que Dorian levava e às suas explorações sexuais, as suas ações colidiam com os valores morais defendidos na época vitoriana – principalmente as passagens de texto que faziam alusão a desejos e

intenções homossexuais e às orgias com várias amantes. Por isso mesmo, com a publicação deste livro e outras publicações, e o próprio comportamento rebelde do autor para com as autoridades, Wilde chegou mesmo a ser encarcerado acusado de indecência, e por não estar habituado a uma vida de maus tratos e de tanta exaustão física, morreu, cinco anos depois.

A grande maioria das obras de Conan Doyle, como por exemplo *The Hound of Baskervilles*, em que as personagens são levadas ao limite da compreensão humana e são manipuladas para acreditar no terror do oculto, é um caso aceitável da nossa interpretação do psicológico literário. Nesta obra vemos Sherlock a tentar conceber todas as possibilidades dentro da lógica para explicar os acontecimentos que o levaram à mansão dos Baskervilles. No entanto, as constantes aparições da criatura associada a outros acontecimentos que na altura não pareciam ter explicação, levaram o próprio Holmes a admitir, por momentos, a hipótese de estarem realmente a trabalhar com o oculto. Outra obra admissível seria *Heart of Darkness* de Conrad, que através dos seus temas misteriosos e negros embrenhados no tema tenebroso de um Congo inexplorado, cria uma atmosfera de terror e suspense que afeta os leitores da mesma maneira que as personagens (Marlow) aparentam ser afetadas pelas cenas inexplicáveis que acontecem num mundo afastado da civilização: as cenas de exploração humana e como alguns dos trabalhadores trabalham até à morte; cenas de canibalismo e de comportamentos completamente desviados da civilização (as cabeças humanas em estacas) ou então quando os nativos tratam Kurtz, um membro da companhia de Marlow, como um Deus, venerando-o. Uma outra obra extremamente eficaz a aplicar um efeito psicológico é a *Metamorfose*, de Kafka. A narrativa figural (*figural narrative*), proporciona-nos ver e sentir todo o processo de degradação que a personagem principal sofre: desde da sua reação ao acordar transformado em escaravelho ao medo e à angústia por ser repellido e posto de parte pela própria família. Estas emoções são transmitidas ao leitor pela proximidade imposta por uma narrativa em focalização interna sempre apegada à personagem que sofre uma mudança psicológica turbulenta.

Outra possibilidade seria ainda um livro que recorre a temas reais e eventos passados, em *Unknown Soldier (Tuntematon sotilas, 1954)* do autor Finlandês Väinö Linna. Este romance demonstra os terrores de guerra passado pelo exército Finlandês que enfrenta o massivo exército russo, a maneira como os seus compatriotas eram caçados, a mentalidade que lhes é imposta durante a guerra para a sobrevivência destes

– enfatizando a obrigação dos soldados de não se deixarem influenciar pela morte que os rodeia e de matarem igualmente sem hesitar. Ou, finalmente, um outro exemplo que demonstra perfeitamente o efeito psicológico através da narrativa figural seria o filme *Rosemarys' Baby*. No filme toda a ação – exceto o momento crucial do telefonema do marido – é vista na perspectiva de Rosemary que vai gradualmente descobrindo as coordenadas da conspiração de que é objeto (uma seita satânica, a que o próprio marido pertence, escolheu-a para ser fecundada pelo diabo e dar à luz o Anti-Cristo). O espectador avança na história com a mesma informação que esta personagem, estando assim apegados ao estado de ansiedade, confusão e medo que esta vai desenvolvendo à medida que a conspiração satânica que envolve o seu bebé se vai revelando aos olhos dela. È só graças a este método de filmagem que conseguimos realmente sentir e entender as emoções quase no mesmo grau em que ela as sente, por a história nos ser contada ao mesmo passo que a personagem a interpreta.

Nos exemplos mencionados podemos discernir várias formas do psicológico a manifestar-se tanto recorrendo ao terror para afetar as personagens como leitor, ou então os ideais e questões morais que são colocadas perante a personagem e aquele que está a ler. O psicológico tem como objetivo, portanto, abalar, de alguma forma o leitor através do que este lê, estabelecendo uma identificação com as personagens. Por exemplo, na obra de Wilde o fator mais comum é ver as próprias personagens – tanto Henry como Dorian – a pôr em questão vários aspetos da vida e de si próprios: o que devem fazer, como devem viver, como é que a sociedade os vê, a maneira como estão a ser obrigados, supostamente, a seguir uma certa mentalidade e conduta imposta pela sociedade. No entanto estas influências podem vir a ter significância fora do texto: só é necessário que o leitor sinta, ou pense, que está a ser estabelecida uma relação entre a obra e ele mesmo. O que é necessário, portanto, é que o leitor considere as palavras e as situações da personagem e considere aplicá-las a si mesmo e ao mundo à sua volta. Para este propósito é necessário que o leitor sinta que está a ver a narrativa do mesmo plano e ponto de vista que as personagens, e por isso a voz da narrativa não pode ser exterior aos eventos da história. Como a história está a ser demonstrada diretamente pelos olhos da personagem, a maneira como esta evolui e a maneira como esta o influência vai ser notória para o leitor. E seria após experimentar este ponto de vista e testemunhar a reação psicológica da personagem, de certa forma, em primeira mão, que o leitor

manifestaria uma reação psicológica à situação em que a personagem principal os colocou.

Exemplificando agora no mangá, é bastante comum vermos séries *Seinen* associadas a fatores psicológicos, devido a serem de certa forma, designadas e desenhadas para entreter um público mais adulto. Por isso mesmo é que é necessário ter uma mentalidade mais adulta para a compreensão da sociedade em que os leitores – e as personagens do mangá – estão inseridos e conseguir entender as suas normas (da sociedade) reprováveis. Um dos elementos que distingue um mangá psicológico de um típico mangá baseado em aventura e ação é a evolução que é dada à(s) personagem(ns): num típico mangá *Shonen* é comum termos a personagem principal a manter certa mentalidade do início até ao fim do mangá, onde simplesmente a única evolução apresentada para esta é a força/capacidade de lutar e os inimigos que enfrenta. Em *One Piece* Luffy, a personagem principal, não mostra qualquer tipo de evolução ou alteração significativa na sua maneira de ver o mundo e de agir. O mesmo se passa em outros mangás do género como *Naruto*, *Fairy Tail*, *Bleach*, *Toriko*, entre outros. Com estes fatores que constituem o psicológico a serem apresentados das mais variadas formas de mangá, tanto em ambientes escolares, associados a sci-fi, romances, mundos de fantasia, narrativas que suscitam terror, comédias, históricos, etc, é relativamente fácil para a B.D., neste caso a japonesa, com a sua capacidade de produção rápida e recurso à imagem desenhada, criar diversos tipos de narrativa que se enquadrem facilmente dentro dos parâmetros do psicológico.

Um dos exemplos a analisar neste contexto é *Monster* (Urasawa, 1994-2001), um mangá que investe muito no dilema de “o certo versus o justo”, ou seja, a indecisão ou controvérsia de optar por algo que de um ponto de vista social é a coisa justa a fazer, ou escolher aquilo que seria considerado o bem maior para todos recorrendo a métodos moralmente duvidosos. Esta premissa gira muito à volta daquela presente em *Frankenstein* de Mary Shelley, em que Victor decide perseguir o monstro que criou como forma de retificar o mal que fez ao largá-lo no mundo. Mas não se aplica totalmente neste caso, pois o monstro de *Frankenstein* é o inverso daquele presente em *Monster*. O de Shelley desenvolveu a sua humanidade, aprofundando as suas emoções. O único aspeto de si que não era humano era a aparência. Ressalvando o facto de, tal

como o monstro de Shelley, considerar o seu criador como um pai, o monstro de Urasawa é o exato oposto da criação de Frankenstein: tem a aparência do ser humano perfeito mas por dentro é vazio, totalmente desprovido de qualquer traço compaixão ou de qualquer outro sentimento humano.

Em *Monster*, Tenma, a personagem principal, é um médico-cirurgião que trabalha no hospital de Dusseldorf, Alemanha. Tenma possui talento médico superior aos seus pares e por isso as suas operações acabam quase sempre em sucesso, destacando-o assim dos outros. O mangá começa com Tenma a ser obrigado a operar outra pessoa que não era o paciente previsto, mas um novo paciente com um estatuto elevado e alvo de atenção dos *media*, o que seria favorável à imagem do Hospital e da sua direção. Como seria de esperar, a operação foi um sucesso, mas a família do paciente posto de lado culpa-o por ter dado preferência a outra pessoa. Uns dias mais tarde chega mais uma emergência ao hospital: duas crianças, Johan<sup>26</sup> e a sua irmã gémea Nina, fazem entrada no hospital depois da família ter sido assassinada e Johan ter sido baleado na cabeça. Tenma foi chamado para tratar dele. Pouco tempo depois chega outra emergência: o “mayor” da cidade também precisa de cirurgia e o Chefe do Hospital tenta obrigar Tenma a deixar a criança para tratar da pessoa que mais benefícios traria ao hospital. Por causa dos eventos anteriores, Tenma recusa e avança para a operação com a criança, que acabou em sucesso - no outro bloco operatório, entretanto, o mayor morreu, e a culpa foi atribuída a Tenma por isso. As consequências das suas ações caem em cima de Tenma e este é castigado injustamente: destituído de cargos que lhe tinham sido prometidos – chefe de secção de neurocirurgia – e a sua tese de doutoramento é abandonada pelo seu orientador - o chefe do hospital -, a sua noiva – filha do Chefe – abandona-o e o próprio staff do hospital isola-o e tenta reduzir o contacto com ele. Entretanto Tenma recolhe-se no quarto onde a criança recupera e dorme, e confessa-lhe que não se arrepende do que fez e que acredita que todas as vidas são iguais, ao contrário do que o Chefe do Hospital diz, e por ele ser assim ele é que devia morrer. Antes de sair Tenma diz que sacrificou tudo que tinha para trazê-lo de volta à vida, e por isso ele tem que viver. Mais tarde

---

<sup>26</sup> O nome *Johan* não é realmente o nome da criança em questão mas no mangá leva dois significados importantes: um, como se faz referência no primeiro capítulo do mangá onde mostra uma citação bíblica a descrever *a Besta* no Apocalipse de Johan; o outro significado é um dentro do próprio texto: um dos cientistas, Franz Bonaparta, encarregues da experiência a que *Johan* foi submetido era autor de livros infantis. Um deles, intitulado *Nameless Monster*, fala de um monstro que percorre o mundo à procura de um nome e vai comendo as pessoas para lhes tirar o nome. Quando finalmente encontra um nome que gosta já é tarde demais, pois já não havia ninguém para lhe chamar por esse nome: e assim o livro acaba com “there was no one around to call him by it. Johan was such a wonderful name too”.

nesse dia o Chefe do Hospital e outras autoridades dentro da administração hospitalar morrem envenenados ao mesmo tempo que a criança que ele operou e a irmã desaparecem. Com o desenvolvimento de acontecimentos, a primeira pessoa indicada para Chefe de Cirurgia é Tenma.

Só nos primeiros capítulos do mangá o leitor confrontado com um conflito moral – o fato de Tenma ter sido castigado por ter agido da forma mais correta a salvar quem devia, e de mais tarde ele ser “recompensado” pela sua decisão através da morte do Chefe e dos outros membros, que levaram Tenma a ser promovido a Chefe de Departamento Cirúrgico. É dada ao leitor uma sensação de justiça, de um certo equilíbrio atingido através da ação de Tenma ao serviço do bem. Uma ideia que a história provaria a ser falsa.

Nove anos mais tarde uma série de homicídios abalam a Alemanha: vários casais de idosos, refugiados políticos da Alemanha do Leste, são encontrados mortos e degolados. Um dos membros do grupo de assalto é atropelado enquanto foge da cena de um crime e é levado para um hospital onde é mais tarde operado por Tenma. Ao acordar, o ladrão sente-se afligido com a ideia da entidade a que ele chama *o Monstro* estar a segui-lo para o matar. Nessa noite ele foge do hospital com medo de *o Monstro* o encontrar e Tenma persegue-o até o fugitivo ser encurralado por aquilo de que tanto fogia. O *Monstro*, que depois é revelado ser Johan, mata o fugitivo a sangue frio e diz-se responsável por todos os outros crimes espalhados pela Alemanha, e que isto é tudo graças a Tenma, por este ter-lhe salvo a vida naquele dia.

Ao oitavo capítulo, altura em que a personagem principal encontra o *Monstro*, somos confrontados com aquela ideia de que o bem de Tenma resultou em libertar um mal maior, um mal que, à medida que a história se desenrola, se concretiza em crimes cada vez mais perversos e em situações cada vez mais estranhas, formando assim a ideia de que o ato que inicialmente o leitor e Tenma acharam ter sido o mais correto, feito pelos motivos mais puros e acertados, criou na realidade uma situação bem pior em que Tenma é levado a pensar que “mais valia ter deixado a criança morrer”.

As situações e a maneira como o psicológico é utilizado ao longo do mangá são diversas e variadas. No entanto é difícil isolá-las e defini-las por algumas delas não serem características ou situações concretas, mas mais uma troca de palavras entre personagens ou uma ação tomada por uma delas. Das implicações psicológicas que

conseguimos distinguir, a situação principal, e aquela que podemos ver que acompanha o percurso da história, é o conflito dentro de Tenma: de que a razão pela qual aqueles homicídios aconteceram, e outros males que possam vir a acontecer através do monstro, são de responsabilidade dele, por o ter salvo e libertado Johan para o mundo, sendo assim ele o responsável por assegurar que o monstro deixa de existir, tendo que acabar com a vida que salvou.

Outras alturas em que a narrativa suscita uma forma de pressão psicológica nos leitores, são, por exemplo, as páginas dedicadas ao sofrimento humano, ora naquelas dedicadas à tortura física de personagens ora pelo desejo que outras personagens têm de matar e destruir outras indivíduos e comunidades. Por exemplo, quando, pelas mãos do monstro, uma tentativa de genocídio é realizada numa cidade alemã através da organização que Johan controla, tentando queimar e destruir a parte da cidade onde a maioria da população turca vivia e trabalhava. Ou então a ansiedade e suspense que surge ao aprendermos as origens do monstro e de como os terrores e crimes de guerra Nazi estão profundamente envolvidos na história. Entra então em cena a experiência eugénica e da criação do soldado perfeito<sup>27</sup>: a ideia de que todas as crianças de vários orfanatos espalhados pela Alemanha estão a ser educadas para criar o perfeito soldado ariano – que resultou no *monstro*. Ao que este foi sujeito e a maneira como ele conseguia manipular outras pessoas desde criança – o que levou eventualmente a que ele queimasse o orfanato onde ele e as outras crianças escolhidas viviam e a matar, desde que era uma criança, qualquer casal que o tentasse ajudar e à irmã.

No final do mangá deparamos com outras duas situações de associação psicológica: uma delas, e a primeira a acontecer, é no local em que o *Monstro* decide recriar o sítio onde nasceu, Ruhenheim. Por nascer refiro-me não à pessoa em si, mas à entidade que ele representa, o *Monstro*. Aí tenta recriar a situação que mudou a sua maneira de ver o mundo. O local que escolheu é uma aldeia isolada em que habita pouca gente e onde o corpo de polícia é composto por dois agentes. O que Johan faz é muito simples: ele oferece armas aos habitantes e depois vai embora. O que sucede de seguida é o início de um massacre com ambos os polícias e várias outras pessoas a morrerem a tiro. O fator a prestar atenção aqui não é o facto de os aldeões de repente possuírem armas, mas sim a

---

<sup>27</sup> No mangá *Johan* foi criado cruzando indivíduos que se acreditava terem os genes ideais para representarem a raça ariana. Depois foi educado para se adequar ao perfil do soldado e líder perfeito – conceito tirado do ideal nazi da raça ariana como a raça superior. Qualquer outra raça que coabitasse a Europa só estaria a contaminar a raça dita perfeita.

maneira como isto os altera, de como a partir do momento em que possuem o poder de matar, aproveitam a oportunidade e recorrem à violência para tratar de assuntos que os incomodavam. Por exemplo, uma das pessoas matou a tiro o cão de uma vizinha que nunca se calava, ou então uma das crianças que quase dava um tiro nas outras por estarem a danificar a sua bicicleta.

O mangá acaba com um último golpe psicológico, com Johan a acordar e a contar a Tenma o que realmente trouxe ao de cima o monstro em si: quando os cientistas o vieram buscar para o levar para o orfanato para o submeter às experiências, eles deram à mãe dele e de Nina a escolha entre os dois, o que causou na mãe obviamente um conflito e um dilema intratáveis. Mas, qual Sofia, a mãe acaba por optar por uma das crianças e entregar a outra.

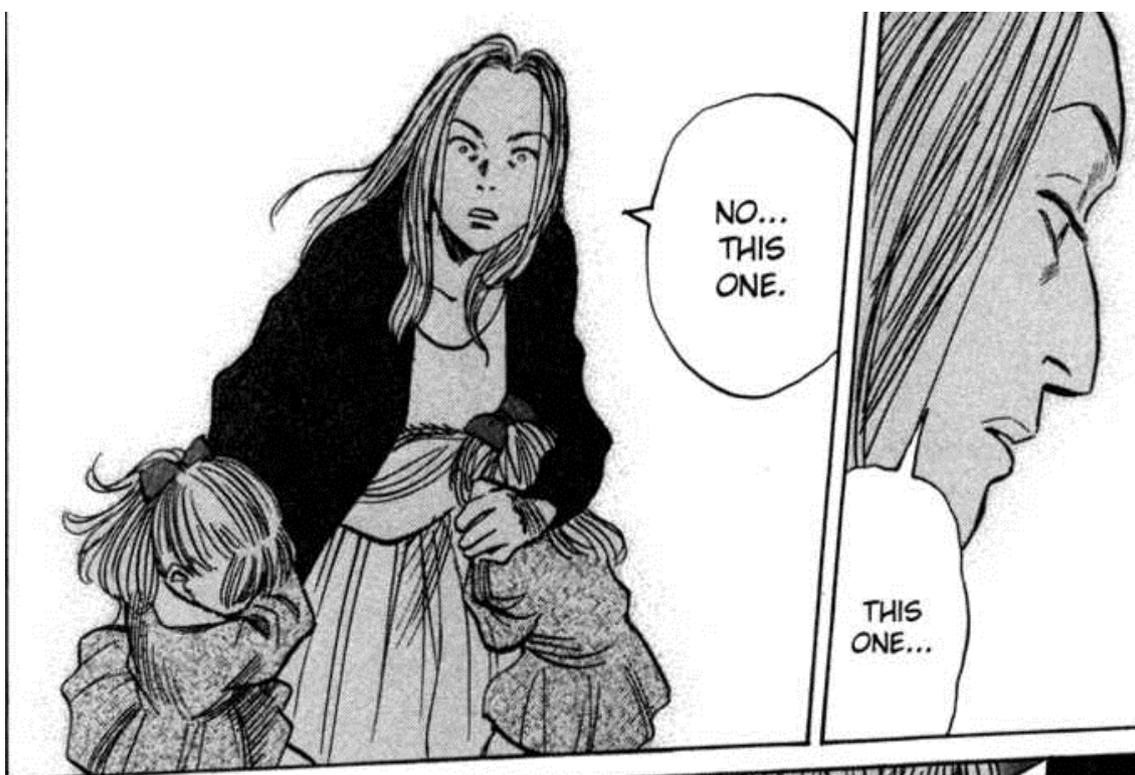


Ilustração 9 - *Monster* (volume 18, capítulo 162, p. 21)

Com este último dilema moral, à imagem de *Sophie's Choice*<sup>28</sup>, deparamos com uma escolha emocionalmente impossível porque, pela primeira vez, entra em jogo uma questão que nunca o esteve realmente durante toda a história: quem é o verdadeiro

---

<sup>28</sup> Filme americano de 1982 de Alan J. Pakula. Relativamente à semelhança com o mangá, no filme Sophie, mãe de um rapaz e de uma menina, é levada pelos Nazis para um campo de concentração, onde é obrigada a escolher qual das suas crianças é levada para as câmaras de gás e qual é que vive e faz trabalho forçado. Ela escolheu o filho como aquele que vivia.

monstro? O próprio Johan chama monstro ao homem que o separou da sua mãe, e que seria o verdadeiro culpado das experiências eugénicas e de todos estes eventos; depois temos a mãe de Johan que escolheu e pareceu dar preferência a um dos filhos para ser levado (sem ser claro qual deles ela preferia) e depois, claro, temos a calamidade que resultou destes eventos todos, o próprio Johan. Com este capítulo final o leitor descobre a realidade do que causou *o Monstro* e quando ele foi realmente criado, ficando a resposta a esta questão final dependente de cada leitor.

*Death Note* (Ohba, 2003-2006) é o nome do segundo mangá que vamos ter em consideração, e, tal como *Monster*, utiliza como base o mundo real para desenvolver a narrativa e alimentar o lado psicológico da história. Este divide-se em duas arcas: uma delas centra-se à volta de duas personagens principais, Light Yamagami, um estudante nipónico que é considerado um dos melhores a nível nacional, e a pessoa que conhecemos apenas pelo nome de “L”, um detetive de renome mundial que mais tarde é chamado para entrar em cena através da Interpol. A segunda arca de *Death Note* é o confronto entre Light Yamagami e os substitutos de “L”, duas crianças de identidade “N” e “M” criadas no mesmo orfanato que ele e que juntos conseguem capturar Kira.

O mangá começa a desenvolver-se com Light Yamagami e o dia em que ele encontra um caderno de notas um tanto peculiar: na capa deste caderno lê-se “Death Note” e dentro estão uma série de regras relativamente à utilização, possibilidades e restrições do caderno. Por exemplo, para matar uma pessoa tem que se escrever o nome completo dessa pessoa e ter uma imagem mental da sua cara. Outra característica é que é possível elaborar a morte da pessoa em questão, ou seja, pode-se planear a maneira como ela morre, quando morre, e através de que meios: no caso de a descrição ser impossível, a pessoa morre de um ataque cardíaco um minuto depois do nome ser escrito no caderno. Daí o nome do caderno, por ser capaz de matar as pessoas cujo nome é escrito nas suas páginas. Light, apesar de pensar que seria uma brincadeira desde início, após testar numa pessoa que passava na televisão e ela morrer em direto, confirma facilmente a sua autenticidade. E assim ele decide que iria ele próprio ir mudar o mundo para melhor. Apesar do poder que Light tem agora nas mãos, pouco uso lhe dá para os seus próprios ganhos e benefícios. Vai antes usá-lo para o que ele julga ser o “bem” de todos, e com isso em mente, imediatamente nos primeiros dias Light consegue matar mais do que

uma centena de criminosos encarcerados. Sendo filho de um pai polícia, Light cresceu com um forte sentido de justiça juntamente com a ideia de que a lei, muitas vezes, impede a justiça e muitas vezes protege aqueles que mais mal fazem. O problema central do mangá pode-se resumir chamando-lhe um dilema entre o justo e o correto – muito à semelhança de *Monster*.

Como forma de declarar ao mundo que existe um novo justiceiro onipotente, ele não descrever a morte de nenhum dos criminosos que executa (as autoridades, como é obvio, deduziram que o facto de tantos prisioneiros morrerem da mesma forma sem explicação é causada por alguém) – assim, pensa ele, não só limpa o mundo daqueles que pecaram e são desnecessários para a sociedade, mas também o mundo começa a perceber que aqueles que cometem males acabam mortos. Desta forma todo o mundo começa a agir e a pensar melhor, tornando Light no Deus de um mundo utópico. No entanto mais do que não valorizar o que Light está a fazer, as autoridades mundiais temem a forma como alguém está a executar pessoas sem ninguém ser capaz de evitar ou descobrir como o faz. É aqui que “L” entra primeiro em cena. É no primeiro momento em que “L” é apresentado no mangá que o leitor começa a perceber que a narrativa vai consistir numa espécie de caça do gato e rato entre polícia e justiceiro. “L”, como forma de perceber como é que estes assassínios em massa andam a matar e a partir de onde, mostra-se (supostamente) à frente das camaras com o intuito de forçar “Kira<sup>29</sup>” – o nome que Light utiliza ao declarar os atos de justiça – a agir contra ele. “L” consegue enganar Kira levando-o a matar o homem que supostamente era ele na televisão, mostrando ao público em geral que este individuo que possui um poder tenebroso mata quem ele próprio julga que o merece sem hesitação e sem perder tempo a refletir sobre o assunto.

Conforme a história avança, “L” começa a desenvolver teorias e aproxima-se cada vez mais de identificar quem poderia ser Kira, e eventualmente chegam à conclusão que o criminoso tinha que ter acesso à lista daqueles que estão presos e saber o destino individual de cada um. Por outras palavras, tem que ser uma pessoa que tenha uma relação próxima com um membro da autoridade. Ao estudar os casos das pessoas suspeitas um a um, “L” fica intrigado com o caso de Light, e põe o quarto dele sobre videovigilância com o propósito de o apanhar no ato, ou não. Kira por esta altura já

---

<sup>29</sup> Nome que os nipónicos pronunciam como se fosse a palavra inglesa killer.

possuía um padrão de julgamentos, e com isso podia-se concluir que caso ninguém morresse enquanto Light era observado, este seria o culpado. No entanto, Light facilmente deu a volta à situação e mesmo assim distribuiu a morte entre prisioneiros, não ilibando mesmo assim a sua inocência, tendo “L” sempre considerado Light o principal suspeito como identidade de Kira.

Quero salientar, no entanto, que apesar de Light e “L” serem as personagens principais, não trabalham, de forma alguma, sozinhas. *Death Note*, apesar de ser um mangá que depende muito da realidade que consegue refletir nas páginas, é também um mangá de fantasia. Isto não é só devido ao fato do *Death Note* existir, o que afinal de contas é o elemento central da história, mas também porque, com estes cadernos, entram outras entidades que quebram a ligação com a realidade: as criaturas intituladas pelo folclore japonês de *shinigami* ou então, traduzindo, deuses da morte. Estes são os reais donos dos cadernos e no caso do de Light, este deixou-o cair à Terra de propósito para ver o que é que os humanos fariam com ele, como forma de passar tempo<sup>30</sup> e entreter-se. Estes são invisíveis para todos, exceto por aqueles que tocam no caderno que lhes pertence. Daí que Light muitas vezes consiga informação crucial que o ajuda a proteger a sua identidade de fatores inesperados. Por exemplo, foi Ryuk, o *shinigami* do caderno de Light, que descobriu as câmaras escondidas no quarto dele que o levou a ser mais cuidadoso ao escrever os nomes no caderno. Além de Ryuk, Light também consegue achar aliados para a sua causa, que defendem que a maneira de ele lidar com os piores criminosos é a mais correta, e por isso um culto que defende e que quer ajudar Kira foi criado. É a partir daí que uma outra pessoa, Misa, que possui também um caderno, se aliou a Light, com o intuito de o ajudar a derrotar “L” e daí em diante tornar o mundo mais justo. Como ela possui uma estranha devoção a Kira – por este ter morto uma pessoa que a atacou no passado e que estava presa -, ele consegue manipulá-la e ao deus da morte que estava associado a ela, de maneira a que eles protejam e o ajudem purificar o mundo.

Do outro lado, “L” possui a ajuda de todas as formas de policiamento do país, e cujo grupo principal e que o acompanha sempre inclui o próprio pai de Light – e mais tarde, quando as provas e as ações de Light começam a dar indícios fortes da sua identidade ser Kira ele é forçado a juntar-se ao grupo para apanhar Kira e assim provar a sua

---

<sup>30</sup> No mangá *shinigamis* são criaturas imortais que têm o seu próprio mundo à parte.

inocência e a de Misa de quem “L” também foi desenvolvendo suspeitas, cujas ações levam este a pensar que tanto ela como Light trabalham juntos, ou então são ambos Kira.

Estando assim com os seus movimentos bloqueados, Light decide apagar as suas memórias propositadamente ao rescindir da posse do seu Death Note, dando de antemão a Misa uma lista de alvos que Kira iria matar regularmente, para assim ela continuar com o processo de purificação ao mesmo tempo que as suspeitas em Light seriam levantadas (supostamente). Conforme a investigação continua e Light faz contribuições valiosas para a investigação, “L” começa igualmente a desenvolver confiança neste – este que, ao perder todas as memórias associadas ao Death Note, quando apresentado com as provas e com a lista de possíveis culpados, concorda também que ele seria o único possível candidato a ser Kira.

Este ponto da história é bastante interessante pelos simples facto que, ao retirar o poder do Death Note a Light, as suas atitudes e comportamento mudam radicalmente, tanto que ele acredita genuinamente que, apesar das provas apontarem todas para ele, ele – com as memórias apagadas do que fez – acha-se incapaz de fazer tal coisa, pensando que Kira é um monstro que devia ser apanhado o quanto antes. Isto é um ponto de viragem importante na história, pois mostra as mudanças de carácter que acompanham um poder indiscutível e que mudam completamente uma pessoa: tanto que o próprio “L” começa a acreditar nas palavras de Light e juntos procuram o possível criminoso para provar a inocência de Light e Misa.

No entanto, como planeado de antemão por Light, Misa, para também começar a levantar as suas suspeitas, apaga as suas memórias, mas entretanto um terceiro Kira aparece em ação e continua o ato de justiça que Light levava. Com as provas a não fazerem sentido e de um possível terceiro candidato ao vir ao de cima, “L” começa a duvidar das suas decisões. No entanto, o facto de Light e “L” ficarem amigos e este começar a dar mais liberdade ao seu principal suspeito fazia tudo parte do plano, e quando todos os passos foram tomados, Light consegue enganar “L” e acabar por manipular um *shinigami* a escrever o verdadeiro nome de “L” no caderno, de forma a acabar a caça e limpar finalmente o seu nome. Neste momento vemos mais um desenvolvimento do impacto psicológico do mangá, quando o shinigami que mata “L” admite ser manipulado por Light, afirmando que este já se tornou em algo acima deles

(ilustração 10). Depois da morte de “L”, Light afirma que durante o resto da sua vida vai perseguir Kira e tentar acabar com a farsa que ele é, enquanto por trás ele consegue mover-se livremente e sem bloqueios, agora que “L” morreu, ficando o mundo, assim, submetido aos seus ideais de justiça.

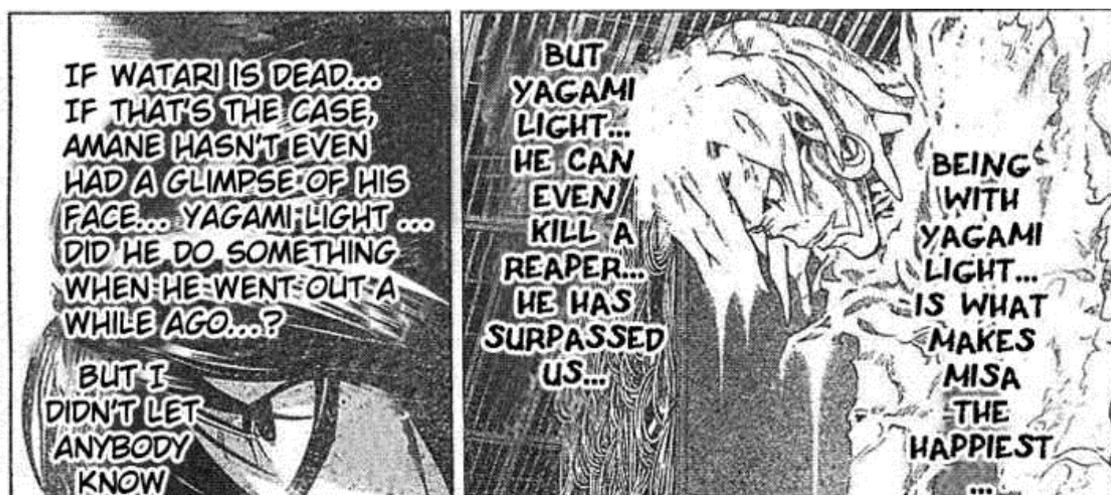


Ilustração 10 - *Death Note* (volume 7, capítulo 58, pp. 10)

O mangá não fica por aqui, no entanto a parte que é desenvolvida depois da arca de “L” é uma continuação da caça começada por “L”, em que o sucessor deste, com a ajuda de muitos outros, consegue finalmente apanhar Light no ato, acabando o mangá com Light a ser ferido mortalmente ao tentar fugir das autoridades e Ryuk, como tinha prometido quando Light pegou no caderno pela primeira vez, a escrever o nome de Light no caderno pessoal dele, ceifando-lhe assim a vida.

Este mangá, tal como *Monster* é parcialmente um policial e um thriller, e o fator psicológico está sem dúvida presente ao longo dos capítulos sem interrupção. O principal, claro, está envolvido com a premissa pela qual o mangá se rege: alguém possui um poder quase divino, tendo a capacidade de matar quem quiser como quiser e de que forma quiser. A forma como é descrito o poder, de certa forma, não é algo novo e nunca visto na literatura anteriormente: sempre é possível encontrar histórias em que existe um indivíduo ou autoridade, cujo poder na sociedade é tal que pode ditar quem vive e quem morre, por exemplo um rei ou um vilão cuja palavra é uma ordem inquestionável. O que realmente pode ser considerado como o fator psicológico reside na razão pela qual o faz: quase todas as mortes executadas ou ordenadas por Light foram com o intuito de trazer a justiça ao mundo – matar para proteger a si mesmo pode

ser visto como uma maneira de desbloquear ou permitir a justiça absoluta de agir mais livremente. E é através desta premissa, desta maneira de utilizar este poder tão único e poderoso e retê-lo só para justa causa, que o leitor sente uma certa empatia e um sentimento de realização ao estudar a maneira de agir da personagem: o próprio Light afirma no início do mangá que o facto de as pessoas dizerem em público que o que ele faz é imoral é pura fachada, visto que na internet (de forma anónima) ele rapidamente recebe o apoio e aprovação das pessoas (daí o culto ganhar seguidores e, mais tarde, os próprio *media*). Light está a agir muito como uma típica personagem vigilante dos *comics* da Marvel, transgredindo a lei para alcançar justiça, o que, claro, não é algo visto com bons olhos pelas autoridades, para quem ninguém está acima da lei, o que é exemplificado pela forma como a autoridade internacional, Interpol, pôs “L”, o melhor detetive, no caso para apanhar e acabar com este criminoso aos olhos da Lei.

Diretamente relacionada com o culto, e com a personagem em que Light se veio a tornar ao longo do mangá, é a forma de manipulação humana que vemos representada neste. Light, apesar de ter um caderno de inquestionável poder, não tinha a capacidade de terminar com o seu único inimigo, visto que “L” já tinha tomado precauções nesse aspeto e teria Light demasiado perto de si para este ser capaz de efetivamente o matar. Para chegar ao seu objetivo final de moldar o mundo conforme os seus ideais, Light teve que manipular todos à sua volta, ora referindo a sua entidade como Kira ora apelando à sua inocência como Light, para não haver impedimentos. No entanto a um certo ponto do mangá começamos a ver Light a perder a sua humanidade pouco a pouco. Talvez por estar a usar um objeto pertencente a identidades divinas : a maneira como não hesita em matar aquele que considera amigo (“L”), a descartar e utilizar Misa cuja devoção e amor cego o permitem, e finalmente quando ele mostra se quase indiferente com a morte do próprio pai estando mais preocupado em proteger a sua identidade como Kira – não esquecendo que Light já tinha admito que, se fosse preciso, mataria a própria família para proteger a identidade de Kira desde cedo no mangá.

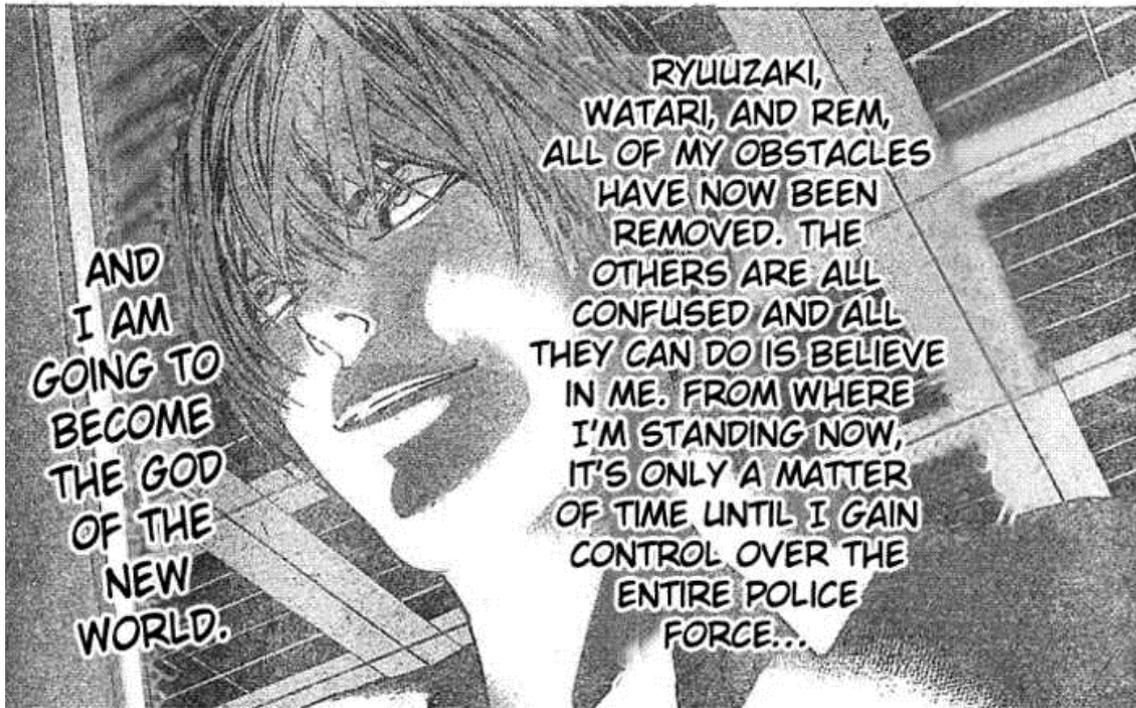


Ilustração 11 - *Death Note* (volume 7, capítulo 58, p. 19)

Terminada a análise do registo psicológico e dos respectivos mangás, podemos tirar algumas conclusões: em primeiro lugar, os mangás apresentados recorrem às ferramentas necessárias para efetuar o efeito psicológico descrito ao longo do texto, e conseguem assim atingir este objetivo. Ambos tratam temas e questões morais e éticas para as quais não há resposta definitiva, sendo portanto subjetivas. Através da narrativa figural, em que a história e a informação é relatada a partir dos olhos das personagens principais, as narrativas mantêm o leitor ao mesmo nível de saber que as personagens, fortalecendo assim, como foi mencionado, a ligação necessária para estabelecer o efeito psicológico firmemente. Além disso, também é correto afirmar que, ao longo das análises dos mangás, evidenciamos já alguns pontos de contraste e de aproximação com o registo histórico. É essa comparação que vamos empreender agora.

## **Análise comparativa de quatro mangás.**

Após analisar os mangás, percebemos que existem vários elementos que se destacam nos dois registos, tanto por se encontrarem em terreno comum como em campos opostos – tal como o esperado -, e esta parte vai ser dedicada à análise comparativa dos dois tipos de mangá, confrontando as quatro obras que compõem o nosso *corpus*.

O primeiro e um dos mais marcantes fatores seria pois a verosimilhança do cenário em que os mangás apresentados, e outros do mesmo registo, se encontram. No histórico não existe quase possibilidade nenhuma de afastar o enredo da realidade do nosso mundo: claro que é de esperar que algumas das personagens possam vir a ser fictícias ou serem embutidas com elementos fictícios para dar mais interesse à narrativa, mas o percurso da história não é desviado, pois o objetivo principal deste registo é refletir esses mesmos acontecimentos passados e dar ao leitor uma versão o mais aproximada possível da realidade e dos factos. Saliento, no entanto, que dar espaço e permitir a entrada de elementos do fantástico que podem estar relacionados com o folclore da altura e que, por isso mesmo, fazem parte do histórico, é aceitável, mas definir esses elementos como principais e marcantes da narrativa seria já fazer o reverso, utilizar o ambiente histórico para desenvolver uma obra de fantasia. Como vimos em *Kingdom* e *Vagabond*, as histórias debruçam-se sobre elementos reais passados e espelham com variada exatidão as épocas em que se localizam e o *status quo* da sociedade em questão. *Vagabond* é mais severo nos detalhes e ambiente da época do que *Kingdom*, pois este último é mais virado para a faixa etária correspondente a *Shonen*. Mesmo assim existem elementos do fantástico em ambos os mangás. Por exemplo em *Vagabond* temos as várias vezes em que vemos os espíritos dos grandes mestres falecidos em conversas entre eles mesmos ou a importunar Musashi, ou então episódios em que é atormentado pelos fantasmas do passado, a longa lista daqueles que matou. Enquanto em *Kingdom*, temos as personagens principais e grandes autoridades das guerras (os generais). Muitas vezes são-lhes atribuídas tanto força sobre-humana

como também um tamanho acima do humanamente normal, ferramenta utilizada para



Ilustração 12 - *Kingdom* (volume 22, capítulo 237, pp. 10)

ênfatar a superioridade de força ou posição no exército (semelhante à forma como os diferentes membros do exército de Terra Cota são maiores comparativamente dependendo do seu escalão militar). Se olharmos para outros mangás históricos, *Vinland Saga* (Yukimura, 2005-) por exemplo, vemos exatamente o que estes dois mangás representam – um mangá fortemente focado nos aspetos históricos e reais, e que mostra os acontecimentos que levaram à expansão e crescimento do domínio nórdico nas ilhas britânicas mas que mesmo expondo um bocado do sobrenatural como elemento mítico da cultura Viking, não se deixa levar por isso e cria uma série assente na realidade. Em *Historie* (Iwaaki, 2003-), outro mangá do mesmo género, e que foca a vida do secretário de estado e braço direito de Alexandre o Grande – Eumenes –, vemos o trajeto e vida que este tomou até chegar ao elevado cargo que mais tarde ocupa, recorrendo aos cadernos pessoais para seguir como guia para descrever o seu percurso. Mesmo assim o mangá deu espaço para o oculto da cultura dos helénicos, pertencer à história – por exemplo na forma como o mangá leva a entender que Alexandre, desde de criança, possuía personalidade dupla e que a que está escondida muitas vezes era na realidade um Deus.

Quando olhamos para o psicológico vemos desde já, estranhamente, algumas semelhanças nos elementos base que o constituem relativamente ao mangá histórico.

Tanto em *Monster* como em *Death Note*, podemos afirmar que ambos são baseados e desenrolam-se no nosso mundo, ou seja, baseiam-se, tal como o histórico, na realidade do nosso dia-a-dia – atual ou posterior – nunca afastando-se demasiado da realidade no ponto das questões sociais e psicológicas apresentadas por cada mangá – o justo versus a justiça, por exemplo – de modo a que os assuntos que afligem o dito mundo e personagens não parecerem alheios à realidade do autor.

Em *Monster*, apesar da história, felizmente, não refletir uma realidade passada de eventos, mostra no entanto um lado bastante real e *possível* da realidade, constituído por elementos igualmente reais. A experiência eugénica é uma realidade nazi que aconteceu, que se realizou, é um fruto de uma realidade passada: daí que a narrativa e os eventos da segunda guerra mundial sejam separados por pouco mais de vinte anos. Daí podermos dizer que o mundo ficcional de *Monster* é constituído por elementos completamente concebíveis e possíveis. Desde da criação do monstro, dos assassinios espalhados pela Alemanha, às organizações que se esconderam após a queda do Nazismo, xenofobia, tortura, corrupção, entre outros como a instabilidade da mente humana – refletida, por exemplo, no final do mangá nos eventos da aldeia -, todos estes elementos são realidades que o leitor sabe que se passam no mundo em que vive, daí ter uma ligação diferente com as personagens e com a história.

Em *Death Note*, por outro lado, pondo o lado sobrenatural do mangá de parte – mas não esquecendo-o – podemos afirmar que a narrativa passa-se num ambiente concebível, credível e realista - num Japão moderno, portanto. O dia-a-dia das personagens principais é o reflexo da realidade nipónica – Light a ir às aulas, o seu comportamento relativamente comum quando está a tentar fazer-se passar por pessoa normal enquanto escreve nomes no caderno. O mangá começa com a sua rotina como aluno, mostra o funcionamento da polícia e como elas reagem a uma entidade que eles pensam ter recursos humanos tal como eles, a função dos *media* e da internet no mangá – tudo é importante e, apesar de estar entrelaçado com uma característica fora do nosso mundo, nenhum do comportamento ou da reação das personagens pode ser considerada invulgar. Até mesmo ao momento em que o sobrenatural torna-se envolvido, muitas das ações tomadas por “L” e aqueles que o acompanham – os passos e métodos de investigação -, são reais, visto que eles próprios não tinham noção de que estavam a “lutar” contra forças de folclore como o shinigami até muito à frente no mangá.

O facto de as histórias de ambos os mangás psicológicos se passarem em ambientes mundanos não é mero acaso. O mesmo fenómeno é repetido várias vezes em mangás do género: *Yasumi Punpun*, um mangá cómico/psicológico em que a personagem principal – e a família – são diferentes de todas as outras no universo ficcional deste mangá

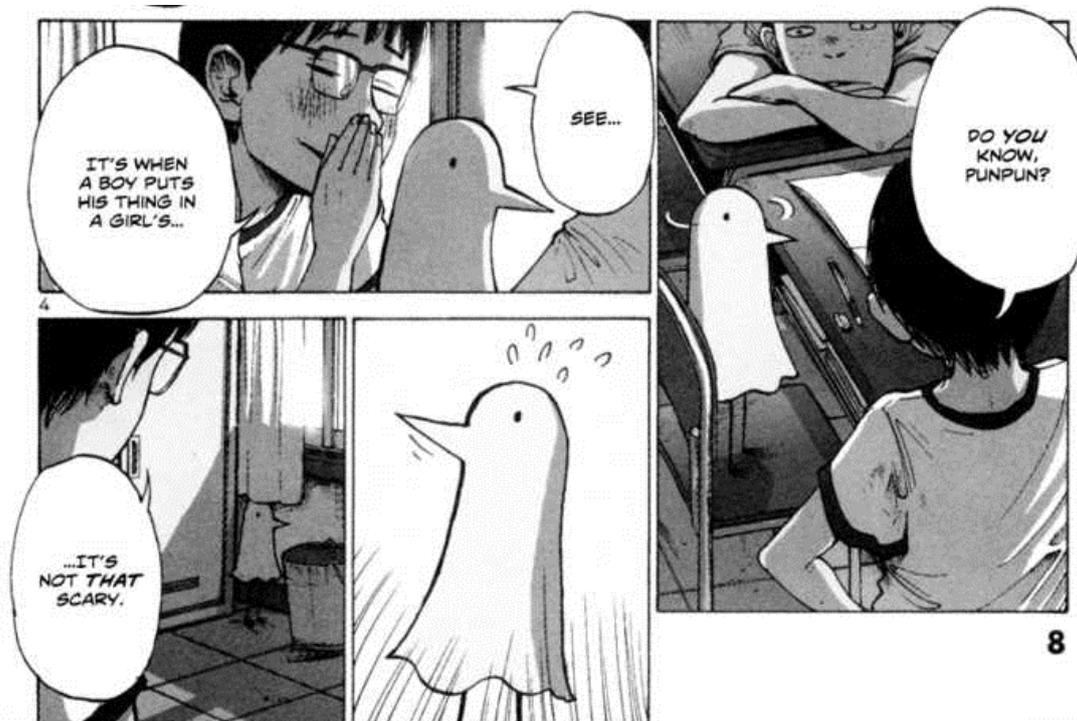


Ilustração 13 - *Oyasumi Punpun* (volume 1, capítulo 1, p. 8)

(ilustração 13), mas mesmo com essa diferença tao relevante todas as personagens agem como se não houvesse nada de errado com a figura de Punpun. O que faz este mangá pertencer à lista deste género é que retrata problemas sérios como violência doméstica, questões sociais do crescimento da personagem na escola, a maneira como ela vê os problemas do mundo e como cresce com eles, as questões de amor e sexualidade e até mesmo tentativa de suicídio do próprio Punpun. Recorrendo ao ridículo através da arte e das situações que a personagem causa, o mangá evolui e torna-se mais “pesado” para o leitor, e à medida que a inocência de Punpun e a sua infância

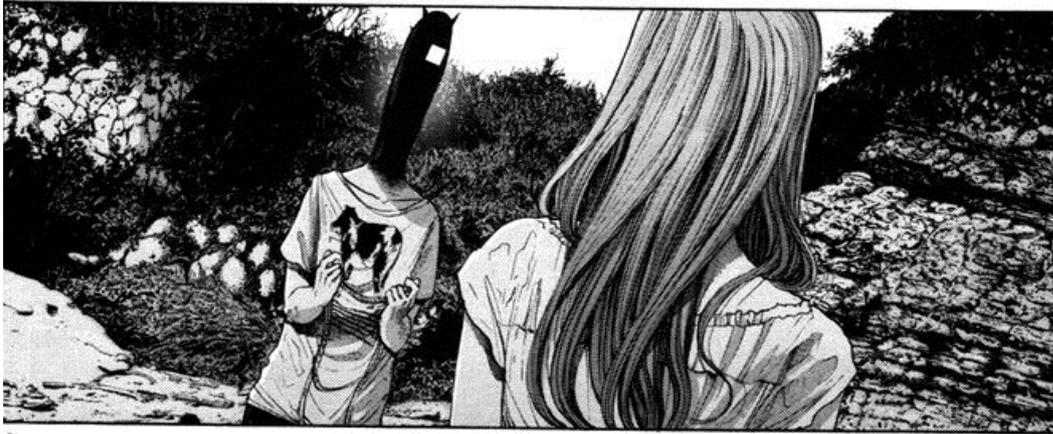


Ilustração 14 – *Oyasumi Punpun* (volume 12, capítulo 131, pp. 12)

desaparecem, o mundo que o rodeia transforma-se e a realidade da vida adulta começa a afetar-lhe o dia-a-dia reformular e a própria personagem começa a ganhar características humanas, representando a perda da sua inocência (na ilustração 14 vemos Punpun quase totalmente representado como uma pessoa normal à exceção da cabeça, momentos antes de tentar matar a rapariga com quem está).

Continuando com esta linha de pensamento, uma questão que é levantada, tendo em conta o que acabei de escrever, é esta: porque é que o psicológico parece estar, de certa forma, preso à nossa realidade, sendo um género capaz de, supostamente, aplicar-se às mais variadas situações e inserir-se em quase todas as outras possibilidades literárias? Várias das situações ilustradas neste texto, situações de terror, de medo, de tortura humana, são igualmente utilizáveis no fantástico, género aliás com possibilidades de criação e de narrativas infinitas, e por isso capaz de aplicar e criar situações talvez mais credíveis a leitores sensíveis, e ainda mais fácil de transmitir medo e terror por ser uma forma de banda desenhada e assim transformar o medo em forma física e visível. No entanto, é por isso mesmo, por estes mangás – os psicológicos - terem criado narrativas tão enraizadas na realidade que os torna, no final, mais aptos para chocar o leitor moderno. Aplico o termo de “leitor moderno” porque baseio-me e aplico os meus conceitos num leitor mais habituado e menos chocado pelos monstros que estariam a ser produzidos na indústria cinematográfica há 30 anos atrás. Para perceber o que quero dizer com isto podemos entrar nas salas de cinema ou televisão e perceber o que, hoje em dia, ainda é utilizado e aterroriza e causa impacto nos espectadores. Temos por exemplo o caso da série televisiva *Hannibal* – série irmã do aclamado filme *Silence of the Lambs* -, que foi conotada e atacada como uma série demasiado grotesca e

visualmente agressiva para a televisão. No entanto, casos de “gore” semelhante ou pior são possíveis de encontrar em filmes e série espalhadas pelos vários anos de história cinematográfica. O que faz com que *Hannibal* cause tal impacto no espectador contemporâneo é a possibilidade da sua narrativa, que é real. O mesmo pode-se dizer do filme *Rosemary's Baby* (1968) cujo impacto psicológico e manipulação de personagem é do mesmo tipo que vemos utilizado em filmes modernos e que continuam a causar o mesmo tipo de impacto. O que leva os leitores de mangá a serem afetados psicologicamente, ou reagirem psicologicamente às personagens não é só a qualidade de elaboração destas, não é a severidade da cena desenhada, ou a qualidade do detalhe que o artista de mangá aplicou na página, mas sim pelo facto do leitor ser incapaz de ficar indiferente ao mangá. O que realmente afeta o leitor é a possibilidade de, a qualquer momento na história, ele poder ser substituído pela personagem e a história não perderia a sua credibilidade. É o facto de as ações e situações das personagens poderem ser aplicadas ao seu dia-a-dia, à sua realidade, e não seria um caso do sobrenatural. É a realidade em que ele vive, o leitor, ser representada na arte do mangá e ser manipulada mas mesmo assim retendo as questões reais da vida mundana.

Com isto podemos afirmar que uma característica importante para ambos os casos e que estabelece um ponto em comum entre estes dois registos é da “base”, a base em que estes mangás assentam, que tem que ser, para atingir o objetivo desejado, baseado no mundo real.

Outro aspeto que tornou-se evidente ao analisar estes vários mangás são as várias alusões e exploração do “ser criança” ou de “ter um sonho de infância”. Com isto refiro-me ao facto de haver frequentemente, em algum momento ou em alguma parte do mangá – maioritariamente no início – utilização ou existência do lado mais infantil da personagem principal, ou de esta mesma ser uma constante ao longo da maioria do mangá.

Se olharmos para *Vagabond*, o mangá começou com a personagem principal a sair da sua aldeia aos 17 anos e com uma ideia do mundo e do seu potencial ainda muito frágil e imatura. Por isto refiro-me a como ele pensava-se já ser superior a quase todos aqueles que enfrentaria e que a única coisa que precisava para provar que era mais forte que



**Ilustração 15 - *Vagabond* (volume 5, capítulo 46, pp.10)**

todos era matar o inimigo – independentemente de como o faria (como podemos ver na Ilustração 15, onde Musashi atira areia para os olhos de um adversário porque não estava a ser capaz de o derrotar). E caso não consiga de qualquer forma derrotar o adversário, a sua imaturidade reflete-se novamente nas suas ações: fugindo. É exatamente através destas experiências e encontros que Musashi vai ultrapassando no mangá que começa a desenvolver o seu “eu”. Vemos, aliás, a evolução de Musashi como personagem quando começa a mostrar relutância em matar inimigos que só o desejam matar para ganhar fama e não para aperfeiçoar a sua própria técnica, ou então quando o próprio admite que a noção que ele tinha de ser a pessoa mais forte debaixo dos céus é uma ilusão que ele próprio criou, e que pode facilmente ser destruída: pouco a pouco o sonho de Musashi evolui, não só simplesmente ser considerado o mais forte vivo mas sim para ser aquele que melhor entende o caminho e o estilo de vida que ele optou por viver.

Em *Kingdom*, sendo um *Shonen*, a ligação com a infantilidade da personagem e os seus sonhos de criança são mais fortes e duradouros – por a maioria dos leitores serem crianças ou jovens -, e o sonho de Shin de ser um Grande General nunca chega a ser esquecido ou a mudar. O que muda, na realidade, é a perceção do que ele quer atingir e a maneira como ele visualiza o futuro para lá chegar. Shin já sonhava com ser General antes de alguma vez ter visto uma batalha e pouca noção tinha dos requisitos e das habilidades necessárias para tornar-se um. À medida que Shin foi crescendo e

amadurecendo através das batalhas – e o seu escalão militar a crescer com ele – podemos visualizar a evolução da mentalidade e da maneira de pensar, tanto para aqueles à sua volta como para como sobreviver no campo de batalha. Até que chegou a um ponto que entendeu que, para atingir o seu sonho de chegar ao título que tanto desejava, ganhar batalhas não era suficiente, pois teria que ultrapassar todos aqueles que vieram antes dele num objetivo que mais ninguém tinha atingido – o sonho do rei Ei Sei, o de unir a China.

No outro lado, nos mangás psicológicos evidenciamos algo muito semelhante, senão proporcional ao que vemos nos históricos. Ao olharmos para *Death Note* vemos que o desejo de Light é o de tornar o mundo um sítio melhor aos seus olhos e livre de todas as pessoas que perderam o direito de viver em sociedade, matando-as e prevenindo assim, através do medo, que surjam outras iguais. Ao olharmos para *Monster* vemos que o desejo de Takezo de ajudar o mundo e as pessoas também não se pode dizer que é alterado – simplesmente altera o modo como ele acha que o consegue fazer: a melhor maneira de ajudar o mundo no contexto diegético, naquele momento, é para Takezo, prevenir o *monstro* que ele lançou ao mundo de continuar com as suas intenções, curando-o assim do mal que fez.

Como vimos, pelo menos nos mangás apresentados, podemos apontar mais um ponto em comum entre eles, existente na estabilidade dos desejos e ambições das personagens principais: não afirmando que não haja alterações, em alguns casos presenciamos mutações e talvez aperfeiçoamentos de ditos desejos - que resultam, na maior parte dos casos, do crescimento das personagens.

Outro ponto em comum que existe entre os dois registos, e poderíamos dizer que existem em grande maioria dos mangás, é o do herói da história e antagonista. Apesar de em *Death Noite* a personagem principal ser Light, idealisticamente, o herói não deixa de ser “L” e os seus sucessores. A mesma confusão pode ser aplicada a *Monster*, onde no final é posta a questão de quem é realmente o monstro do mangá: será o próprio *Johan* ou as pessoas que deixaram que ele fosse criado? Relativamente aos mangás históricos, o antagonista é representado pela força que é necessário superar para atingir o sonho de infância das personagens principais. Em *Vagabond* esta força é representada por Kojiro, o samurai que tal como Musashi é considerado um dos melhores vivos na

altura – e historicamente a luta que declarou Musashi, o melhor de sempre, foi quando este matou Kojiro. Em *Kingdom* o antagonista principal seria Ryo Fui, o qual sempre seria o inimigo mais perigoso de Ei Sei e o único que poderia impedir o estado de Qin de se lançar numa campanha de conquista da China. Após ser capturado e despojado dos poderes de estado o Rei de Qin discute que muito em breve o reino iria lançar-se à conquista dos restantes territórios. Com isto o antagonista é representado por qualquer estado que se oponha e tente impedir Ei Sei, Shin e Qin de conquistar o resto da China.

Outro elemento bastante notório nos mangás (englobando na realidade maior parte das séries publicadas) é o da existência de uma personagem, normalmente feminina como aliada ou companheira de viagem da personagem principal. Se olharmos para os mangás analisados na tese estas personagens são fáceis de identificar: temos Misa em *Death Note*, que, desde de cedo no mangá até depois de Light morrer, se afirmou seguidora e companheira no crime; em *Monster* a aliada de Tenma seria Nina Liebert, cujo objetivo, assim que teve conhecimento da existência *Johan*, foi o de matar para o próprio irmão tal como Tenma; em *Kingdom* há aliás quatro personagens femininas aliadas aos dois principais, Shin e Ei Sei: temos Karyo Tem, a estratega da unidade de Shin, Kyou Kai, a tenente dessa mesma unidade, Kou, a esposa do rei Ei Sei, e Rui, a esposa do irmão do Rei. Até mesmo em *Vagabond*, em que a personagem principal quase nunca teve companheiros por levar uma vida solitária dedicada à arte da espada – excluindo as duas crianças, em duas diferentes ocasiões, a que ele promete ensinar a lutar e que depois acompanham-no nas viagens – há uma personagem feminina que se preocupa com ele e quer passar tempo com ele, Otsu.

Finalmente, como a grande maioria dos mangá são publicados com maior frequência que os outros tipos de banda desenhada, é necessários aos autores criar um desejo, uma ansia, nos leitores para fazer com que estes queiram ler o capítulo que é lançado num curto espaço de tempo. Por isso mesmo, para alimentar essa necessidade e de cativar interesse, é que vemos uma vasta quantidade de obstáculos com que as personagens parecem estar sempre a ser confrontadas.

Em *Vagabond*, como primeiro exemplo, temos os vários duelos e desafios que Musashi tem que enfrentar cada capítulo. Apesar de podermos dizer que isso é, na realidade, o próprio objetivo do mangá, é a maneira como o autor – este e dos outros mangás – cria e resolve o conflito que é interessante. Nos mangás é frequente vermos várias vezes,

numa só batalha, a personagem *turning the tides*, ou seja, quando já parece que a batalha já está perdida, ganha uma força ou habilidade escondida, algo que não parecia ter ou entender anteriormente, e consegue ultrapassar o desafio. Esta é a típica tática recorrente nos mangás e cuja referência é a retórica épica: personagem *x* enfrenta antagonista uma vez, este é mais forte do que é esperado e então é necessário que o herói faça algo para além das suas capacidades normais – estas não chegam e é derrotado numa primeira vez. No entanto ao segundo confronto o herói já evoluiu e já é capaz de vencer o desafio. Grande maioria dos duelos importantes no percurso de Musashi podem ser descritos desta forma, aqueles que impulsionaram uma mudança de carácter ou que causaram a personagem a dar um passo à frente são resultado deste tipo de obstáculos – o primeiro duelo com Desenshiro em que Musashi é derrotado e quando o enfrenta pela segunda vez facilmente ganha; o mesmo acontece quando enfrenta Shinnosuke ou Soujiro, personagens que marcaram profundamente o percurso de Musashi e que o forçaram a evoluir depois de perder contra eles. Em *Kingdom*, um mangá também focado de certa forma em desafios e duelos, a personagem principal Shin também evolui graças a ultrapassar os obstáculos – por exemplo Mangoku, um general de Zhao de quem Shin não conseguia aproximar-se por sentir medo da aura que ele emanava, e que eventualmente, claro, ultrapassou e matou. Ou Ringo, o braço direito de um dos Grandes Generais que Shin defrontou três vezes e que é uma situação que ele próprio admitiu que Ringo era um obstáculo que ele sentia que tinha que ser capaz de derrotar.

À primeira vista pode parecer que os mangás psicológicos não partilham esta característica de obstáculos para derrotar um oponente mas, ao analisarmos bem a única diferença no método como o mangá, evoluiu é que tanto *Monster* como *Death Note* exigem muitas mais páginas e tempo de mangá de para derrotar ditos adversários, visto que lutam com eles, maioritariamente, a um nível psicológico. Em *Death Note* raro é o capítulo em que a narrativa não esteja singularmente embrenhada na batalha mental que “L” e Light estão a levar – ora um a pensar como precaver-se dos possíveis passos que o outro pode tomar e pensando em outras tantas maneira de contra atacar e de apanhar o adversário, enquanto o outro está a passar exatamente pelo mesmo. Esta luta *sherlockiana*, em que cada vez que uma prova é posta em causa pode ser considerada como um obstáculo para Light ultrapassar, só acaba, evidentemente, quando um deles realmente acaba por perder. Com *Monster* podemos analisar os obstáculos da mesma forma: estes podem ser as várias pistas que Tenma tenta desvendar à primeira mas não

parece haver solução e ser um beco sem saída, mas ao investigar mais um pouco, ao ir um bocado mais além do que tinha tentado anteriormente, descobre que existe uma ligação que não tinha visto anteriormente e que permite, assim, passar para o próximo obstáculo – sendo portanto o adversário de início ao fim Johan, claro.

Apesar das semelhanças e pontos em comum que os mangás analisados partilham, existem, claro, características onde se opõem. Uma categoria crucial da narrativa é o narrador. Enquanto os mangás históricos apresentados têm um narrador que já sabe o percurso que as personagens vão tomar e possui uma visão total da história, incluindo o que as personagens pensam e sentem



Ilustração 16 – *Kingdom* (volume 33, capítulo 352, pp. 7)

os mangás psicológicos, como já mencionado, não partilham o caso. Um exemplo disso está refletido na Ilustração 16, excerto de *Kingdom*, onde vemos o narrador a contar aos leitores os fatos históricos registados sobre a batalha que acabaram de ler, onde até no início do capítulo já demonstrava saber que o dia desta batalha seria o último da guerra em que lutavam. O mesmo acontece em *Vagabond*, quando o narrador descreve a situação e sentimentos que Musashi sente em determinado momento. Trata-se da

narrativa autorial caracterizada pela visão sem restrição de campo e pelo acesso do leitor à história através da mediação de um narrador cuja presença se faz sentir (Stanzel, 1986:189-195; Genette, 1983:162-167). No entanto, em *Vagabond*, mais à frente (capítulo 275), descobrimos que o narrador é afinal uma personagem o amigo de infância de Musashi, Matahachi, (já muito envelhecido), que ganha dinheiro a contar os feitos do seu amigo, apesar de admitir que o que conta é baseado em instinto e pelo facto de conhecer o amigo (Musashi) de tal maneira que consegue prever as reações e emoções nos duelos que foi enfrentando ao longo do seu percurso.



Ilustração 17 - *Vagabond*, (volume 31, capítulo 276, pp. 3)

No caso dos mangás psicológicos, o mesmo não acontece, ou melhor, não querem que aconteça: se houvesse realmente um narrador presente na história, que relatasse os eventos de um ponto de vista externo às personagens e soubesse tudo sobre a narrativa, personagens e eventos, isso resultaria no distanciamento do leitor em relação às personagens e à história, pondo em causa o intuito de estabelecer as relações cruciais para o impacto desejado, a de leitor-personagens e a do leitor-situação. Por essa mesma razão, por os autores quererem que essa identificação seja estabelecida, é que recorrem àquilo a que Stanzel chama a *figural narrative*. Como vimos antes, a narrativa figural é aquela que não parece ser mediada pelo narrador, sendo a informação diretamente filtrada pelos pensamentos e percepções do *caracter-reflector*. Ela resulta do que Genette chama o modo da narrativa e que neste caso assenta na focalização interna e no *showing* (o narrador finge que se cala). A história é narrada, logo recebida, do ponto de vista da personagem, de tal maneira que os leitores vão vendo, sabendo e descobrindo o

que passa na história à medida que a personagem também vai vendo, sabendo e descobrindo. Em *Monster* cada passo da evolução da investigação de Tenma é realizado assim. Tanto ele como o próprio autor não sabem qual é o próximo passo ou atrocidade que Johan vai cometer até ele próprio ser o alvo dela (ou a única pessoa capaz de a impedir). E isto implica, claro, os momentos do mangá em que Tenma depara-se com becos sem saída, momentos em que as suas tentativas de desvendar a identidade do monstro ou a causa de toda situação parece não dar em nada, como se nunca tivesse existido – levando a personagem, e o leitor, a um estado de confusão e ansiedade.

Em *Death Note* vemos exatamente a mesma situação, alternando entre os dois elementos principais da história (da primeira arca) “L” e Light. O foco salta entre dois refletindo o processo de pensamento de cada um, mas nunca ficando evidente qual dos dois conseguiu pensar um passo à frente do outro, com o leitor nunca ficando com certeza nenhuma do que esperar no próximo confronto entre os dois.

A última diferença a ser apontada está relacionada com o avanço temporal dentro dos mangás. Ambos os registos, e por isso, os quatro mangás, apresentaram diferentes maneiras de apresentar o tempo da história, ou seja, a importância que é dada ao tempo e de que forma ele é considerado como uma ferramenta narratológica, é também um ponto de contraste entre estes registos.

Nos mangás históricos é comum haver saltos temporais significativos dentro da história – para saltar provavelmente para o próximo ponto histórico relevante na história. Em *Kingdom* sempre que o caso acontece é após uma grande batalha ou guerra, e por isso, como os reinos não se podem dar ao luxo de perder vastas quantidades de recursos e homens num curto espaço de tempo, evitam que haja esse tipo de confrontos. Dessa forma não é raro haver uma referência textual dentro do mangá que exprima o salto temporal efetuado – em *Kingdom*, por exemplo, em três situações houve um salto temporal significativo, de pelo menos três anos e no mínimo de vários meses de uma só vez. No mangá *Vagabond* a temporalidade da história também está sujeita a elipses significativas. Basta comparar com *Kingdom*, em que a personagem principal começou com uma idade próxima dos catorze ou quinze anos e no presente capítulo estima-se que tenha vinte e um, enquanto em *Vagabond*, num menor número de capítulos, a personagem principal envelheceu mais de dez anos. A razão, curiosamente, assemelha-se à de *Kingdom*: muito do tempo que é deixado em branco pelo mangá é devido a

Musashi estar a recuperar de ferimentos graves ou a passar por uma parte da sua viagem em que não houve conflitos ou evolução da personagem, e por isso não há razão para manter a linha temporal.

Nos mangás psicológicos não ocorre o mesmo, dada a importância que a percepção do tempo tem para manter o leitor a par da evolução da história. Para satisfazer a necessidade do leitor pensar que nunca deixou o lado da personagem que tem seguido, é importante que não existam saltos temporais em que ocorram mudanças significativas ou graves, pois isso poria em causa o que a *figural narrative* tenta realizar, que é a aproximação do leitor para a personagem. Se por exemplo em *Monster* em algum momento nos afastássemos da história durante demasiado tempo, o efeito de urgência que a narrativa tinha construído estaria perdido, a mesma urgência que Tenma tinha de remediar o seu mal, e de que o ramo de influência de Johan cresce rápido demais para o deixar sozinho. *Death Note* é um caso similar: tendo em conta que as duas personagens principais nunca podiam estar demasiado tempo afastadas uma da outra – para se certificarem de que um não estaria a planear algo atrás das costas para apanhar o outro – não é concebível que houvesse um salto temporal significativo, pois a continuidade da série depende de estas duas personagens viverem diariamente num estado de ansiedade e alerta, estando conscientes que o primeiro erro pode levar à imediata morte ou captura do outro.

## Conclusão

Ao longo desta tese foram analisados e estudados quatro mangás – *Death Note*, *Monster*, *Kingdom* e *Vagabond*. Estes foram diferenciados um dos outros, conforme o registo a que pertenciam – psicológico ou histórico – e chegou-se à conclusão que efetivamente pertenciam ao registo específico de cada um por verificarem os critérios que regulam cada um desses registos, como provado no estudo presente que analisou as principais coordenadas narrativas de cada mangá.

Na questão de encontrar pontos em comum, intertextuais, ou seja, entre os mangás apresentados que representavam registos opostos, descobrir evidência de características presentes em ambos os casos, é correto dizer que existem, de facto, pontos em concordância, assim como a existência de alguns, como se esperava, em que se afastam. Por exemplo, na discordância, foi evidenciado que não partilham o mesmo tipo de ferramenta narratológica – o narrador – onde num registo, no histórico, temos a presença de um narrador onisciente, com focalização sem restrição de campo e que tem conhecimento e acesso a toda a informação histórica, fictícia e factual das personagens e do desenrolar da narrativa (narrativa autorial). No outro registo, o psicológico, presenciamos o exato oposto: uma história contada pelos olhos (não forçosamente pela voz) da personagem, ou seja, presenciamos um caso de narrativa figural. Nestes mangás, o objetivo é estabelecer uma ligação entre leitor e personagem. Por outro lado tornaram-se evidentes os vários pontos que estes mangás partilham relativamente à sua constituição principal: todos os mangás apresentaram uma personagem principal que tem sempre alguma forma de companheiros, seja de forma constante ou irregular, e esses ditos companheiros partilham ou apoiam os objetivos da dita personagem principal. Dentro do próprio mangá evidenciou-se que todos utilizam, ou melhor, necessitam de utilizar o mundo real para criar a narrativa, acabando no final por discernir que todos os mangás apresentados, recorrem, como forma de progressão da narrativa, a obstáculos dos quais a personagem principal tem que ultrapassar para evoluir e atingir um novo patamar na história.

Através do estudo apresentado nesta tese chegou-se à conclusão que mesmo dentro de um número reduzido de obras que relevam de registos que se opõem em termos narratológicos, existem zonas de interseção entre mangás. A maior parte dos

estudos sobre mangá debruça-se sobre as convenções gráficas deste estilo de banda desenhada e sobre as prescrições dos vários *genres* oficiais que se definem por fatores externos como a idade e o género do leitor. Abordar o mangá pelo ângulo dos registos, categorias que não são normativas (uma obra pode verificar vários registos mas um é dominante), permite abordar o mangá por dentro de uma maneira inovadora, descobrindo dimensões narrativas que passam despercebidas quando o foco são as convenções gráficas e de género. Isto implica a viabilidade de um estudo mais aprofundado, que requereria um número de obras e diversidade de registos mais ambicioso, mas que provavelmente seria capaz de traçar, mais precisamente e enfaticamente, as zonas de vizinhança entre os vários tipos de mangás, circunscrevendo a essência desta arte narrativa, para assim tentar trazer uma resposta à evolução e crescimento contínuo a que temos assistido.

## **Bibliografia**

### **Livros**

#### **Bibliografia ativa**

Asano, Inio, (2007-2013), *Oyasumi Punpun*, Tokyo, Shogakukan

Hara, Yasuhira, (2006-), *Kingdom*, Tokyo, Shueisha

Inoue, Takehiko, (1998-), *Vagabond*, Tokyo, Kodansha

Iwaaki, Hitoshi, (2003-), *Historie*, Tokyo, Kodansha

Kishimoto, Masashi, (1999-2014), *Naruto*, Tokyo, Shueisha

Mashima, Hiro, (2006-), *Fairy Tail*, Tokyo, Shueisha

Nakazawa, Keiji, (1973-1974), *Hadashi no Gen*, Tokyo, Shueisha

Oda, Eiichiro, (1997-), *One Piece*, Tokyo, Shueisha

Ohba, Tsugumi, (2003-2006), *Death Note*, Tokyo, Shueisha

Shimabukuro, Mitsutoshi, (2009-), *Toriko*, Tokyo, Shueisha

Takahashi, Kazuki, (1996-2004), *Yu Gi Oh*, Tokyo, Shueisha

Urasawa, Naoki, (1994-2001), *Monster*, Tokyo, Shogakukan

Yukimura Makoto, (2005-), *Vinland Saga*, Tokyo, Kodansha

#### **Bibliografia passiva**

Blake, Michael, (1991), *Dances With Wolves*, Nova York, Newmarket Press

Boissou, Jean-Marie, (2010), *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Paris, Philippe Picquier

Conan Doyle, Arthur, (2007), *The Hound of the Baskervilles* Herfordshire, Wordsworth

- Feuchtwanger, Lion, (1948), *Books Abroad*, Oklahoma, University of Oklahoma Press
- Gayman, Neil, (2015), *Let's Talk About Genre: Neil Gayman and Kazuo Ishiguro in Conversation*, NewStatesman. URL=<http://www.newstatesman.com/2015/05/neil-gaiman-kazuo-ishiguro-interview-literature-genre-machines-can-toil-they-can-t-imagine>
- Genette, Gérard, (1996), *Discurso da Narrativa*, Lisboa, Vega
- Gravett, Paul, (2004), *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, Londres, Harper Collins
- Haw, Stephen G., (2008), *História da China*, Lisboa, Tinta da China
- Johnson, Sara, (2002), *Defining the Genre: What are the rules for Historical Fiction?*, Bookmarks Magazine, URL=<http://www.bookmarksmagazine.com/historical-fiction-masters-past/sarah-l-johnson>
- Johnson-Woods, Toni, (2010), *Manga: An anthology of cultural studies*, Nova York, Continuum
- Kafka, Franz, (2002), *A Metamorfose*, Porto, Público
- Koyama-Richard, Brigitte, (2007), *One Thousand Years of Manga*, Paris, Flammarion
- Loewe, Michael, (2007), *The Cambridge History of Ancient China*, Cambridge, Cambridge University Press
- Mantel, Hillary, (2009), *Wolf Hall*, Londres, Fourth Estate
- Mantel, Hillary, (2012), *Bring up the Bodies*, Londres, Fourth Estate
- McCarthy, Helen, (2014), *A Brief History of Manga*, Sussex, Ilex
- Stanzel, Frank Karl, (1988), *A Theory of Narrative*, Cambridge, Cambridge University Press
- Wilde, Oscar, (2010), *The Picture of Doryan Grey*, Londres, HarperCollins

## Filmes e sites

Fuller, Bryan, (2013-2015), *Hannibal*, USA, Dino de Laurentis Company, Living Dead Guy Productions, AXN

Polanski, Roman, (1968), *Rosemary's Baby*, USA, Paramount

<http://historicalnovelsociety.org>

