

UNIVERSIDADE ESTADUAL MARANHÃO – UEMA
CENTRO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS- CECEN.
CURSO HISTÓRIA LICENCIATURA

VERÔNICA VIRGILIA DE JESUS FERREIRA SIQUEIRA

**A ARTE SEQUENCIAL:
A REPRESENTAÇÃO DA DEUSA ATENÁ NO MANGÁ SAINT SEIYA –
CAVALEIROS DO ZODÍACO**

SÃO LUÍS – MA

2018

VERÔNICA VIRGILIA DE JESUS FERREIRA SIQUEIRA

A ARTE SEQUÊNCIAL:

**A REPRESENTAÇÃO DA DEUSA ATENÁ NO MANGÁ SAINT SEIYA –
CAVALEIROS DO ZODÍACO**

Monografia apresentada junto ao Curso de História Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, para a obtenção do grau de licenciatura em História.

Orientadora: Prof.^a. Dr.^a Ana Livia Bonfim Vieira.

SÃO LUÍS – MA

2018

Siqueira, Verônica Virgílica de Jesus Ferreira.

A arte sequencial: a representação da deusa Atená no mangá Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco / Verônica Virgílica de Jesus Ferreira Siqueira. – São Luís, 2018.

119f.

Monografia (Graduação) – Curso de História, Universidade Estadual do Maranhão, 2018.

VERÔNICA VIRGILIA DE JESUS FERREIRA SIQUEIRA

**A ARTE SEQUÊNCIAL:
A REPRESENTAÇÃO DA DEUSA ATENÁ NO MANGÁ SAINT SEIYA –
CAVALEIROS DO ZODÍACO**

Monografia apresentada junto ao curso de História Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, para a obtenção do grau de licenciatura em História.

Aprovada em: / /

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a. Dr.^a Ana Livia Bonfim Vieira (Orientadora)

José Henrique de Paula Borralho (1º Examinador)

José Ribamar Gomes de Sousa (2º Examinador)

*A minha mãe Vera Lucia Calvet Ferreira, e meu pai,
João Rabelo Siqueira que são à base da minha vida.*

AGRADECIMENTOS

Quero Agradecer primeiramente a Deus por ter me dado forças para concluir o curso. A minha mãe Vera e meu pai João que sempre me apoiaram nessa caminhada, não deixando que nada e ninguém me desmotivasse. Aos meus irmãos João Antônio e João Victor por sempre estarem do meu lado. Ao meu namorado Rodrigo que sempre deu incentivo e apoio incondicional, a minha amiga irmã Karla Daniely que sempre me motivou de todas as maneiras.

Meus agradecimentos mais sinceros aos meus professores do Curso de História, principalmente a minha orientadora Ana Livia Bonfim Vieira que sempre se mostrou presente quando precisei. Também as professoras Marcia Milena Galdez, Adriana Zierer, Carine Dalmás, Mônica Piccolo, Viviane Barbosa, Sandra Regina e aos professores Henrique Borralho, Fábio Monteiro e Yuri Costa que me ensinaram os parâmetros para ser uma boa historiadora. Além das funcionárias do curso, que sem elas não conseguiria nada, obrigada dona Roberta e Lauísa Sousa. Os meus colegas de curso que conheci durante a minha jornada, meus amigos especiais Honilton Nunes que sempre esteve ao meu lado, mesmo com os grandes empecilhos da vida, Leonardo Araújo meu eterno amor e especialmente a Geysa Muniz, que sempre fez os meus dias na UEMA serem os melhores e me deu a motivação para nunca desistir, sem contar Francisco Chagas e Camila Parreão meus amigos queridos que sempre vão estar em meu coração. Obrigada a todos que eu conheci de alguma maneira no curso de História.

Obrigada.

*“Faça elevar o cosmo no seu coração”
Pegasus Fantasy.*

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa coloca a arte sequencial japonesa, que seria o mangá, que é um meio difusor para representar e juntar dois temas completamente distintos que é a religiosidade grega e histórias em quadrinhos. Tem como foco principal analisar a representação de Palas Atená, deusa grega clássica retratada por Hesíodo e Homero e Saori Kido deusa Atena arremetida no mangá Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco de Masami Kurumada destacando sua relação e singularidade, o que as duas deusas tem em comum. Além de abordar um pouco da identidade cultural japonesa e a origem do mangá.

Palavras-chave: Atená. Representação, Arte sequencial, Mangá.

ABSTRACT

The present work of research places the Japanese sequential art, which would be the manga, which is a diffuser medium to represent and join two completely distinct themes that is Greek religiosity and comics. Its main focus is to analyze the representation of Palas Athena, a classic Greek goddess portrayed by Hesiod and Homer and Saori Kido goddess Athena, rush in the Saint Seiya manga, Masami Kurumada's Knights of the Zodiac highlighting their relationship and uniqueness, which the two goddesses have in common. In addition to addressing a bit of Japanese cultural identity and the origin of the manga.

Keywords: Athena. Representation, Sequential Art, Manga

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Vaso Yayoi.	19
Figura 2. Cena do Genji Monogatari, pintura estilo Yamato-e.	21
Figura 3. Xogum Tokugawa Ieyasu.	23
Figura 4. Imperador Meiji em roupas ocidentais.	24
Figura 5. . Abertura da ocidentalização.	26
Figura 6. Deusa Sol. Amaterasu.	28
Figura 7. Últimos Samurais 1887.	31
Figura 8. bullying em Sawako.	34
Figura 9. Tentativa de suicídio de Sawako.	35
Figura 10. Superação de Sawako.	36
Figura 11. Luta de Seiya e Cassius.	37
Figura 12. Tapeçaria Bayeux Tapestry.	40
Figura 13. The Yellow Kid.	42
Figura 14. Vitrais da catedral gótica de Chartres, na França.	43
Figura 15. Cena de Asterix e Obelix.	45
Figura 16. Marin fala com Seiya sobre a urna da armadura.	46
Figura 17. Hieróglifo egípcio.	47
Figura 18. Saori segurando seu báculo.	49
Figura 19. Uma parte do Chôjûgiga.	54
Figura 20. Ukiyo-e Shunga.	56
Figura 21. A Grande Onda.	58
Figura 22. The Japan Punch.	60
Figura 23. MaruMaru Shinbum.	61
Figura 24. Norakuro.	62
Figura 25. Bôken Dankichi.	63
Figura 26. Astro Boy.	65
Figura 27. Rosa de Versalhes.	67
Figura 28. Capa da Shonen Jump de 1987.	68
Figura 29. Capa de Tupãzinho.	70
Figura 30. Álbum de figurinha de Saint Seiya.	72
Figura 31. CD de Cavaleiros do Zodíaco.	72
Figura 32. Cavaleiros e seus Poderes.	86

Figura 33. Aiolos entrega Atená a Kido. _____	88
Figura 34. Conhecendo Atená. _____	90
Figura 35. Apresentando a estátua de Atená e Nike a deusa da vitória. _____	93
Figura 36. A armadura de Atená. _____	94
Figura 37. Atená vestida com sua armadura. _____	95
Figura 38, Diagrama da armadura de Atená. _____	96
Figura 39. Luta de Saga com Seiya. _____	98
Figura 40. Hades se lembra de Pégaso. _____	100
Figura 41. Sobre Pégaso. _____	101
Figura 42. Sacrifício de Atená. _____	102
Figura 43. Atená ordena para Poseidon repousar _____	103
Figura 44. Atená fala para Hades sobre o amor. _____	107

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. JAPÃO UMA RELAÇÃO DE CULTURA E IDENTIDADE.	17
1.1 Uma breve história japonesa	18
1.2 A Identidade da cultura japonesa	29
2. A ARTE SEQUENCIAL E OS CAMINHOS DO MANGÁ	39
2.1 A Arte Sequencial: A sua importância e utilização nas histórias em quadrinhos	39
2.2 Mangá: Das origens à modernidade	51
2.3 O Mangá no Brasil	69
3. DO MITO À REPRESENTAÇÃO DA DEUSA ATENÁ NO MANGÁ SAINT SEIYA	75
3.1 O mito	77
3.2 Sobre a representação	81
3.3 A Representação da deusa Atená no Mangá Saint Seiya	85
CONSIDERAÇÕES FINAIS	109
GLOSSÁRIO	112
REFERÊNCIAS	115

INTRODUÇÃO

O presente trabalho de pesquisa aborda a arte sequencial como meio difusor para representar e juntar dois temas completamente distintos que é a religiosidade grega e histórias em quadrinhos. Tem como foco analisar a representação de Palas Atena, deusa grega clássica retratada por *Hesíodo* e *Homero* e Saori Kido, deusa Atena arremetida no mangá *Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco* de Masami Kurumada (1986) baseando-se na sua relação e singularidade, o que as duas deusas tem em comum.

Tem como análise a arte sequencial e como esta é importante para compreensão das histórias em quadrinhos, abordando sua “criação” até os dias atuais. Explica ainda a história do mangá na antiguidade japonesa até chegar ao mangá Cavaleiros do Zodíaco que é o tema de pesquisa. A arte sequencial é um termo que se refere à modalidade artística que usa a conexão de imagem em sequência para contar uma determinada história (*Eisner 1989*). O termo foi utilizado por Will Eisner em seu livro *Comics and Sequential Art*. Além de apresentar aspectos da cultura japonesa baseando-se na sua tradição como meio de construção de uma identidade social e cultural.

A referente pesquisa partiu de uma questão pessoal e da familiarização com obras, teses, artigos, dissertações, que tratavam sobre deuses e especialmente sobre a arte sequencial japonesa, o Mangá. Apesar da história em quadrinhos ser uma fonte de pesquisa primária em disciplinas como História, Filosofia, Comunicação entre outras, trata do meio de manifestação da sociedade que pode se retirar uma reflexão sobre a vida social do homem, o Mangá ainda é pouco estudado, visto ainda com desprezo pelos pesquisadores mais conservadores, como coloca Reblin (2010) citado por Dutra (2014)

Embora ainda exista o preconceito de acadêmicos e de intelectuais em relação aos quadrinhos, taxados de serem cultura industrializada inútil, sem relevância científica, os gibis têm conquistado cada vez mais espaço, um público cada vez maior de leitores, a inclusão no rol das grandes artes (são considerados a nona arte) e têm despertado cada vez mais o interesse de pesquisadores, sobretudo, cientistas sociais e políticos (REBLIN, 2010, p. 15).

Alguns pesquisadores vêm mudando essa característica, como Sonia Bibe Luyten, Paul Gravett, Luiz Carlos Coelho Feijó entre outros. Estes tem ganhado espaço no meio acadêmico, fazendo com que a arte sequencial

japonesa possa ser incorporada como fonte de pesquisa. Estes autores me ajudaram muito a escolher meu tema proposto, pois me tirou dúvidas e me encorajou a pesquisar sobre algo que particularmente admiro que é o estudo da Grécia focando nos deuses e o mangá.

A cultura grega é à base de difusão de toda cultura ocidental, foi a partir dela que temos a Filosofia como campo do saber e da razão, a política e as artes (Dutra, 2014). No quesito de Brasil estudamos essas manifestações culturais no início da vida escolar dando ênfase a sua religiosidade com a temática dos deuses trazida por Homero e Hesíodo, onde este tema é muito abordado nas indústrias cinematográficas, literárias, expressões teatrais e nas histórias em quadrinhos.

O Mangá é o nome dado à história em quadrinho japonês, tem por particularidade a sua leitura que é feita da direita para a esquerda e sua pintura é feita na maioria das vezes por nanquim¹. O Mangá é uma expressão cultural, pois coloca estruturas sociais de sua cultura, e pode abordar influência de outras culturas como é o caso de *Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco* que mescla Japão e Grécia.

Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco é um Mangá que depois foi transformado em Anime² que surge em 1988 no Japão e emigrou por todo o mundo e que ainda consegue atrair não só o público jovem mais também adulto. No Brasil *Saint Seiya* foi renomeado de *Cavaleiros do Zodíaco*, primeiramente trazido como forma de Mangá e depois exibido pela extinta TV Manchete como anime. O Mangá conta à história de Seiya um garoto que foi treinado e se tornou o cavaleiro de Pégaso para proteger a deusa Atena que no caso é Saori Kido a reencarnação de Palas Atena. (Kurumada, 2004)

O Mangá coloca Palas Atená, filha do deus Zeus, a deusa grega da sabedoria, como patrona das artes e dos ofícios, como coloca os poemas homéricos e Saori Kido, no Mangá filha de humanos e é a deusa da terra por ser a reencarnação de Palas Atena grega que reencarna em um hospedeiro

¹ A tinta nanquim (português brasileiro) ou tinta da china (português europeu) é um material corante preto originário da China e empregado em desenhos, aquarelas e na escrita. WIKIPÉDIA disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tinta_nanquim>.

² Anime, é o nome dado aos desenhos animados japoneses televisionados. A palavra é a pronúncia abreviada de "animação" em japonês, onde esse termo se refere a qualquer animação. Para os ocidentais a palavra se refere aos desenhos animados vindos do Japão. WIKIPÉDIA disponível em <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Anime>>.

toda vez que o mal ameaça seus habitantes da terra que culmina na destruição destes. E esta é a temática do projeto, colocar como a arte sequencial pode juntar culturas diferentes a ponto de haver uma representação das duas deusas, colocando suas semelhanças, suas particularidades, suas diferenças e como elas influenciam a sociedade em que vivemos.

No que diz respeito ao conteúdo do presente estudo, no primeiro capítulo pretendemos, fazer uma breve apresentação da história japonesa e como esta influenciou a cultura e a identidade japonesa. No tópico 1.1 buscamos realizar um histórico da história do Japão contextualizando a sua origem até os dias atuais tentando sempre fazer uma assimilação da importância desta para a criação da arte sequencial japonesa, mostrando parâmetros culturais de identidade. Tendo como base o livro *A Pequena História do Japão*, do autor José Yamashiro, onde aborda de maneira didática todas as épocas do Japão, de sua pré-história, passando por todas as suas eras até a redemocratização da era Meiji.

Finalizando o capítulo no tópico 1.2, passaremos a abordar traços da herança japonesa com base na incorporação de outras culturas, dando ênfase na ocidental como meio difusor da ideia de identidade cultural japonesa na modernidade, entendendo que mesmo que a tradição japonesa tenha sido abalada por causa da incorporação cultural ocidental ela não deixa de existir, ela se constrói e se torna mais forte, explicando esse tema como motivação para a criação do Mangá Saint Seiya.

No capítulo 2, o objetivo geral será analisar a formação da ideia de arte sequencial, como se deu seu surgimento, sua formação, suas características em outras culturas, seus aspectos mais significativos, tendo como base Wil Eisner que explica em seu livro *A Arte Sequencial*, onde a mesma é uma modalidade artística de conexão de imagens em sequência para contar uma história ou transmitir uma informação gráfica. Logo em seguida, explica a origem da arte sequencial japonesa, contando sua história, através dos rolos ilustrados na antiguidade japonesa até o mangá que conhecemos agora. Colocando em cheque a história de Saint Seiya como um exemplo da arte sequencial em formação.

Por último, no capítulo 3, analisaremos a imagem da representação da deusa Atená grega de Homero e Hesíodo com a sua reencarnação no Mangá

Sant Seiya Saori Kido. Colocando aspectos de representações, analisando suas singularidades destacando suas características baseado nos mitos gregos com o Mangá de Massami Kurumada.

1. JAPÃO UMA RELAÇÃO DE CULTURA E IDENTIDADE.

O Japão é um país localizado no continente asiático, rico em cultura e singularidade, a maior parte dessa cultura foi construída de forma recente embora muito se pense que a sua cultura tenha sido perpassada em milênios “embora muito se fale sobre a “milena” cultura japonesa, nenhuma discussão séria pode ignorar que a ideia de uma base cultural comum a toda uma nação japonesa é bastante recente” (ODA, 2011).

O que se ouve falar em cultura japonesa está relacionado ao seu modo de vida, como a boa educação, a rígida forma em que os japoneses estudam sendo “encorajado” a isso, devido à concorrência no mercado de trabalho. Sem saber, no entanto, que esse modo de vida tenha vindo de forma recente no modo de vida dos japoneses. Não é tarefa simples percorrer a história de um povo, cujo passado se confunde com a origem dos tempos. (YAMASHIRO. 1964) Outro ponto essencial da fama dos japoneses no mundo é seu vestuário exótico, a música chamada de j-pop, os jogos de vídeo games como Pokémon, as propagandas chamativas e seus quadrinhos de olhos grandes que constitui o entretenimento pop japonês. Esse universo da cultura pop com base no entretenimento tem conquistado fãs ao redor do mundo e especialmente no Brasil.

O universo do entretenimento produzido no Japão tem criado séries e personagens que vêm conquistando admiradores no mundo há décadas. Indo além de grupos de aficionados, a chamada cultura pop japonesa se infiltrou na mídia, extrapolou as fronteiras da colônia japonesa e criou modas, manias e influenciou muita gente. Mangá, animê, tokusatsu, games, músicas, moda... O Japão virou pop. No Brasil, a popularidade de tais produções gerou fãs apaixonados, ávidos por informações vindas do outro lado do mundo (NAGADO, 2001, p 34).

Esse capítulo se voltará a uma pequena parte da história do Japão principalmente no pós-guerra, mostrando um pouco da sua cultura milenar, apontando conceitos geopolíticos que mudaram não só o sistema de governo como também o sistema social do Japão modificando e contribuindo para as mais variadas manifestações culturais. Entendendo assim como o a sua história cheia de hibridações colaborou para a transformação da sua cultura que teve influências de vários países ao redor do mundo e como este

contribuiu para a criação de uma nova identidade dos japoneses que foi incorporada nos Mangás, inclusive *Saint Seiya* de Massami Kurumada.

1.1 Uma breve história japonesa

A origem do povo japonês esta baseada na mestiçagem, o autor Yamashiro (1964) coloca que o povo japonês não deriva de uma raça pura e muito menos aborígine. São os seus antepassados os Tunguses (japoneses propriamente ditos ou protojaponeses), os Ainos, Indochineses, Indonésios, Negritos e os Hans (chineses propriamente ditos ou protochineses). (YAMASHIRO, 1964, p.15). Esses antepassados principalmente os Ainos começaram a migrar da Sibéria para o oriente chegando assim as terras do Japão, depois vieram os Tunguses e assim sucessivamente a cerca de 1800 a.C.

Os Tunguses são chamados de protojaponeses pelo fato de terem conseguido constituir os elementos de formação de uma nacionalidade japonesa, formando um protótipo de civilização, junto a eles também teve a influência dos indonésios perante a criação do primeiro documento escrito sobre o Japão dos tempos pré-históricos, denominado "Kojiki" (YAMASHIRO, 1964) esses povos habitavam diferentes partes do Japão estando sempre a mercê de invasões e dominações dos mesmos, gerando assim disputas por terras, por tribos influentes e poderosas.

Com o surgimento de várias comunidades em diferentes partes das terras japonesas, houve a introdução de um meio de subsistência, a lavoura, com o ingresso da lavoura modificou seu sistema de vida, com o arroz como principal alimento. Além disso, a arte surgiu como expressão cultural através de vasos de argila que eram chamados de Yayoi³. Esse período ficou conhecido pelo deslocamento de varias tribos do norte como os Honshu.

³ . Nome do bairro de Tokyo onde foram encontrados os primeiros exemplares, no ano de 1884. Os vasos de estilo Yayoi caracterizam-se por linhas retas, simples e enxutas, em contraste com os do tipo Jomon de alguns séculos antes. (YAMASHIRO.1964)

Figura 1. Vaso Yayoi.



Fonte: WIKIPEDIA, 2017.

Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Per%C3%ADodo_Yayoi

No decorrer do tempo às diferenças no estilo de vida foram se modificando drasticamente, constituindo assim uma sociedade baseada em classes, a aristocracia, os pobres, os deserdados e os escravos, sendo o último foi resultado de lutas entre as tribos. No entanto com o evoluir da cultura, essa classificação foi se transformando e mudando a sociedade japonesa como veremos mais adiante.

Com o evoluir da cultura, apareceram homens poderosos que comandavam vários agrupamentos. Em especial, na zona norte de Kyushu e no Yamato (hoje Nara-ken), onde a cultura evoluiu primeiro, apareceram elementos influentes que viajavam até o continente e da China traziam novos elementos culturais. Gradativamente, a tribo mais influente conseguiu afinal unificar o Japão numa nação primitiva. Assim se constituiu a corte de Yamato, berço da dinastia nipônica. (YAMASHIRO. 1964, p.23)

A formação do monarquismo está baseado nessas disputas por terras. Yamato corresponde a uma região plana cercada por montes onde fica a

província de Nara. O clã⁴ Yamato que tinha mais poder e influência na zona dominou o resto do país, gerando assim a monarquia.

O período Yamato ficou conhecido pelo surgimento das primeiras ordens aristocráticas que reforçam seu poder, posição e começaram a difundir este conceito em todo país. Expandiu-se, aos poucos, a influência da corte de Yamato no interior, com a submissão gradativa de muitas tribos. Também o chefe da terra de Izumo (Shimane-ken) se rendeu à autoridade do rei de Yamato (YAMASHIRO, 1964, p. 25) sobre o comando de um sistema centralizado, que tinha o imperador como soberano.

No século VI houve a entrada do budismo como religião base do Japão, além do xintoísmo⁵ já existente, gerando assim uma aproximação dos chineses e coreanos com base nos costumes e crenças. Por parte desta aproximação o Japão começa o seu expansionismo invadindo a Coreia que vivia sob a influência chinesa. Com base na cultura, os japoneses e chineses têm aspectos incomuns, pois são povos de origens semelhantes, os chineses fizeram parte dos povos que deram origem à civilização japonesa.

Foram os Indochineses que deram origem à formação dos atuais povos Anamita e Tais que habitam a Indochina e a Tailândia. Dedicavam-se à agricultura, ensinando aos Tunguses e outros a plantação do arroz, a fabricação da seda natural, conhecimentos que trouxeram da terra de origem. (YAMASHIRO, 1964, p. 17)

Na era de Heian (794- -1192) o sistema chinês que descrevia que as terras e as pessoas eram propriedade do imperador ainda era o modelo base dos japoneses. Os imperadores quando chegavam a certa idade, abdicavam em nome do seu filho. No entanto depois da abdicação ainda influenciavam nas decisões. Com base nisso, o sistema que era falho não conseguiu

⁴ A maioria dos homens não servia diretamente ao trono. Cada localidade tinha um chefe que governava a população local e controlava as terras. As pessoas da mesma linhagem constituíam os clãs ("uji") e algumas delas recebiam o título de "kabane". (YAMASHIRO, 1964, p. 25.)

⁵ O xintoísmo é uma religião que se caracteriza pelo culto à natureza, aos ancestrais, e pelo seu politeísmo, com uma forte ênfase na pureza espiritual, e que tem como uma de suas práticas honrar e celebrar a existência de *Kami* (神?), que pode ser definido como "espírito", "essência" ou "divindades", e é associado com múltiplos formatos compreendidos pelos fiéis; em alguns casos apresentam uma forma humana, em outros animista, e em outros é associado com forças mais abstratas, "naturais", do mundo (montanhas, rios, relâmpago, vento, ondas, árvores, rochas). (<https://pt.wikipedia.org/wiki/Xinto%C3%ADsmo>)

controlar as tensões entre os líderes das províncias, resultando assim, em levantes e confrontos por terras e pelo poder aristocrático, com isso houve a necessidade de guerreiros para a proteção de seus domínios, nascia aí a classe dos samurais que também é chamado de bushi. Os samurais viviam na simplicidade do campo, não ligando para o luxo e nem para a comodidade da cidade, eram homens feitos de durezas por causa da luta capazes de realizar quaisquer tarefas e cumprir seus deveres. (YAMASHIRO. 1964)

Segundo Yamashiro (1964) foi nessa época que teve início a ("pintura de Yamato") ou "Yamato-e"⁶ que foi a pintura precursora do Japão. Nos "fusuma" (porta corredeira) e biombos dos palácios "shinden-zukuri" foram fixados lindos quadros da natureza, esses quadros eram feitos em policromia. Um dos irmãos do Mangá que falaremos mais adiante.

Figura 2. Cena do Genji Monogatari, pintura estilo Yamato-e.



Fonte: WIKIWAND, 2016.

Disponível em: http://www.wikiwand.com/pt/Genji_Monogatari#/overview

O imperador já não conseguindo controlar as tensões, por volta de 1110 d.C., os clãs Taira e Minamoto travam uma luta poderosa pelo poder que durou anos, até que o clã Minamoto consegue vencer os Taira em 1185 sob o comando de Yoshitsune Minamoto. Seu irmão Yoritomo Minamoto foi nomeado

⁶ Yamato-e (大和絵?) É um estilo clássico de pintura japonesa inspirado nas pinturas da dinastia Tang e desenvolvido no final do período Heian. É considerado um estilo secular, baseado em temas nativos provenientes da maior parte da literatura tradicional dessa nação e caracterizados pelo uso de tons fortes. (wikipedia.com)

primeiro shogun⁷ do Japão pelo imperador, começava uma nova organização política e social, era o feudalismo japonês. Um novo governo militar chamado shogunato ou "bakufu" (que traduzindo seria posto militar). Transferindo assim o poder para os samurais sob o regime militar. Afastando o imperador do centro do poder, tornando-se uma figura meramente espiritual, começava então o "Bakufu" de Kamakura⁸ (1192-1333).

Nesse período o Yamato-e dominava as representações culturais da pintura. Ficaram muito conhecidas as histórias ilustradas ou rolos de papel, narrando acontecimentos do cotidiano, histórias ou lendas da origem dos tempos gerando assim tendência em todo o Japão, esses rolos de papel eram chamados de "Emakimono" que poderia conter metros e metros de história, sendo outro irmão do Mangá.

Os "Emakimono" (pergaminhos ilustrados), como eram chamados os rolos de papel contendo narrativas ilustradas, foram publicados em grande quantidade e muitos deles resistiram à ação do tempo até os dias de hoje. Adquiriu grande impulso o artesanato, particularmente no setor das armas. Couraças, capacetes, arcos, lanças e espadas de excelente qualidade produziam-se na época. (YAMASHIRO, 1964, p. 72)

Com o poder estabelecido pelo clã Minamoto houve uma paz que duraria 150 anos. Além do sistema que favorecia os Bushi (samurais). No entanto as disputas e alianças pelo poder continuavam, ao mesmo tempo em que Yoritomo que legitimava o poder do shogunato, os membros do clã Hojo foram gradativamente enfraquecendo o clã Minamoto no poder. Com base nisso efetivou-se uma guerra chamada Guerra de Ōnin, em 1467, gerando a destruição parcial de Kyoto. Com bases nesses levantes, que duraram quatro séculos de agitação, consolidou-se um regime centralizado e feudal (YAMASHIRO, 1964), o clã Tokugawa confirmado no poder tira o poder dos Minamotos. Instaurando o Shogunato Tokugawa dando início ao período Edo (Edo bakufu ou Tokugawa bakufu 1603-1867).

⁷ Comandante em chefe das forças militares. Em português pode se escrever xogun (YAMASHIRO, p. 65. 1964).

⁸ O "bakufu" ou shogunato, inaugurado por Yoritomo Minamoto, tinha sua sede em Kamakura e, por isso, recebeu o nome de "Kamakura-Bakufu". (YAMASHIRO, p. 65. 1964)

Figura 3. Xogum Tokugawa Ieyasu.



Fonte: Kawanami. Sílvia, 2015.

Disponível em: < <http://www.japaoemfoco.com/os-10-samurais-mais-fascinantes-do-japao/>>

As principais características do período Tokugawa é a sua política de isolamento do Japão, que evitava contato com os povos do próprio continente e qualquer influência de países do exterior. Proibindo assim o cristianismo, onde missionários japoneses que formaram uma pequena comunidade desde século XVI foram perseguidos.

No Shogunato Tokugawa, mais precisamente no Período de Guenroku (Guenroku-jidai) — (1688-1783), o “ukiyo-ye”, que significa sociedade alegre era muito apreciado pelo povo por causa das suas reproduções de xilogravuras em policromia, muito conhecidas no ocidente. Gerando fama sendo muito procuradas pelos japoneses. O artista Hiroshigue Ando ou Hiroshigue como era conhecido, pintou a “53 Estalagens Do Tokaiodô”. Outro artista de tamanha importância no período foi Toyokuni Utagawa (YAMASHIRO, 1964). Falaremos mais da xilogravura na origem do Mangá.

A política de isolamento do Shogunato Tokugawa teve enfim o seu término em 1853, logo após estabelecer um tratado de comércio com a China. Os Estados Unidos recomendaram a abertura dos portos com a influência do almirante Matthew Calbaith Perry. Perry chegou à baía de Edo, com uma forte armada marinha, desafiando a então política de isolamento japonês.

[...] Os Estados Unidos propuseram, em 1853 (6.º da Era Kaei), a abertura dos portos nipônicos para estabelecer relações comerciais entre os dois países. Foi portador da proposta, assinada pelo presidente Millard Fillmore (1800- -1874), o Comodoro Matthew Calbaith Perry (1794- -1858), que entregou a mensagem do seu governo ao bakufu, no porto de Uraga, de Sagami (Kanagawa- -ken). As fragatas da Esquadra de Perry equipadas com armamentos modernos impressionaram os japoneses, que as denominaram kurobune (navios pretos). (YAMASHIRO, 1964, p. 138)

O shogun, já enfraquecido abriu as portas da nação assinando vários tratados com as potências estrangeiras, que causariam desconfortos a favor do imperador por parte de alguns samurais, querendo que este assumisse o seu papel político. Alguns clãs como os Satsuma, Choshu, Shikoku entre outros, lideraram a restauração do poder para o imperador, bem como a reorganização do governo. Com as pressões vindas de todos os lados, o shogun Tokugawa renunciou em 1868, dando começo a era Meiji (1868-1912), em homenagem ao imperador Meiji que assumiu o trono com 16 anos tornando Tokyo a capital do império.

Figura 4. Imperador Meiji em roupas ocidentais.



Fonte: Flynn. Pe. Robert , 2014.

Disponível em:< <http://estudodosamurai.blogspot.com.br/2014/02/os-martires-da-era-meiji.html>>

Com o reestabelecimento do poder na mão do imperador, o Japão iniciou seu processo de modernização, que tinha o objetivo de se igualar as demais potências. Nesse mecanismo o sistema militar antes comandado pelos

samurais passa a ser baseado no sistema de alistamento de jovens japoneses para o exército. Resultando no declínio da classe dos samurais e deixando milhares de desempregados graças ao fim do regime feudal. Yamashiro (1964) enfatiza que os samurais foram remanejados para aprender a ser um empresário capitalista, comandando as fabricas e assim não perderia o seu poder.

Mas o governo tinha necessidade de encontrar um meio de vida para os samurais desempregados. Caso contrário, eles constituiriam elementos descontentes (como de fato constituíram aqueles que participaram da rebelião de Seinan), capazes de provocar novos distúrbios político-sociais. Assim, o governo auxiliou-os na formação de companhias exploradoras de terras, agricultura, bancos, ferrovias, etc. Ensinou-lhes os métodos europeus de empreendimento comercial e industrial. Desse modo, os bushi se tornaram a classe de elite do mundo econômico do Japão. (YAMASHIRO, 1964, p. 173.)

No império Meiji a democracia entrou em pratica, vários cargos públicos foram distribuídos para a população. As pessoas pobres que não eram consideradas como “gente” poderiam usar seu nome e ser iguais perante as elites. Em 1870, foi autorizado o uso de sobrenome aos lavradores e chonin que, até então, somente tinham prenome. No ano seguinte foram libertados os "eta", que não eram considerados gente. Desde essa data, os "eta" ficaram em pé de igualdade com os "heimin". (YAMASHIRO, 1964, p. 172). Cargos políticos foram representados por civis, o Japão começava a emergir como uma potência industrializada. Além disto, foi criada uma Constituição em 1889, chamada de Constituição de Meiji, instituindo o legislativo japonês além de aumentar o poder militar das forças imperiais.

A cultura no período Meiji foi muito importante para entender o pensamento da abertura da ocidentalização para o Japão, pois foi a partir disto que começou a entrar nos pais poetas, literários, romancistas europeus, tendo assim contato com outras culturas. A língua inglesa e a literatura tanto inglesa como americana dominaram o país. Além da influência latina, francesa e italiana, fez-se sentir mais tarde, por intermédio das obras de Balzac, Zola, Maupassant, Flaubert, Anatole France, Victor Hugo, D'Anunzio, Pirandello e outros (YAMASHIRO, 1964.) vários livros escolares começaram a dar importância à história e cultura ocidental que se configura até os dias atuais. Talvez fosse a partir dessa abertura do conhecimento que o autor de

Cavaleiros do Zodíaco Massami Kurumada tenha pegado a ideia de mesclar a história grega com história japonesa (falaremos mais disso no pós-guerra). Além disso, foi na era Meiji que as escolas foram sendo criadas e a alfabetização torna-se então a meta do império.

Figura 5. . Abertura da ocidentalização.



Fonte: NOGUEIRA, Fernando da Costa. *História, História das Nações*, 2010.
Disponível em: <https://fernandonogueiracosta.wordpress.com/2016/03/27/era-meiji-1868-1912-no-japao-reformas-economicas/>

Com a morte do imperador Meiji, o país havia se tornado uma nação baseada na modernidade, competindo com países ocidentais, se tornou industrializado com um governo unificado e centralizado. Sobe ao trono o seu filho, o príncipe Yoshihito, e iniciou-se com o nome de "Taisho" o novo reinado. (YAMASHIRO. 1964). O Japão começava assim a enxergar uma necessidade de expansão. Ainda no período Meiji já começara a estabelecer certa influência sobre a Manchúria e a Coréia, transformando-a em colônia em 1910, vencendo a China na guerra Sino- Japonesa. Na era Taisho o Japão se junta aos Aliados na Primeira Guerra Mundial e obtêm vantagens no *Tratado De Versalhes*. Com a morte de Yoshihito em 1926, assume o seu irmão Hirorito, que escolheu o nome de Era "Showa" (Paz Luminosa). No entanto, nos anos vinte por causa da crise que abalou o mundo o Japão entra em uma severa crise econômica e

abre espaço para militares extremistas nacionalistas de direita que começaram a dominar a política. Esses militares tinham a prerrogativa que os japoneses eram superiores aos ocidentais e a outros países do oriente, que sua cultura não deveria ser igualada aos ocidentais. Gerando assim uma superioridade a todos no mundo querendo a expansão do Japão.

Forças reacionárias e militaristas controlavam, aos poucos, todos os setores da administração. Militares e elementos ligados a eles, de tendências expansionistas, dominavam a política e a economia do país. Verificaram-se vários levantes de guarnições militares, lideradas por jovens oficiais extremistas, instigados por ambiciosos políticos e militares que manobravam por trás da cortina. Estadistas de tendências moderadas como Inukai, Takahashi e outros, foram brutalmente assassinados pelos sequazes da reação. (YAMASHIRO, 1964, p. 179)

Hirorito sofre grande pressão e cede aos militares na política expansionista, devido a isto em 1937 o Japão trava uma guerra contra a China, já a Europa estava se precipitando em uma Segunda Guerra Mundial. A expansão militar do Japão o colocava em frente com os Estados Unidos e em sete de Setembro de 1941, os japoneses realizaram um ataque à esquadra americana que estava alocada em Pearl Harbor, no Havaí, colocando o Japão e os EUA oficialmente na Segunda Guerra Mundial, o primeiro ficava no lado do Eixo liderado pela Alemanha e os Estados Unidos ao lado dos Aliados com a Inglaterra, França e Rússia. Depois de varias batalhas contra os aliados o Japão só veio a se render em 1945 depois da explosão das bombas atômicas jogada pelos Norte-Americanos nas cidades de Hiroshima e Nagasaki.

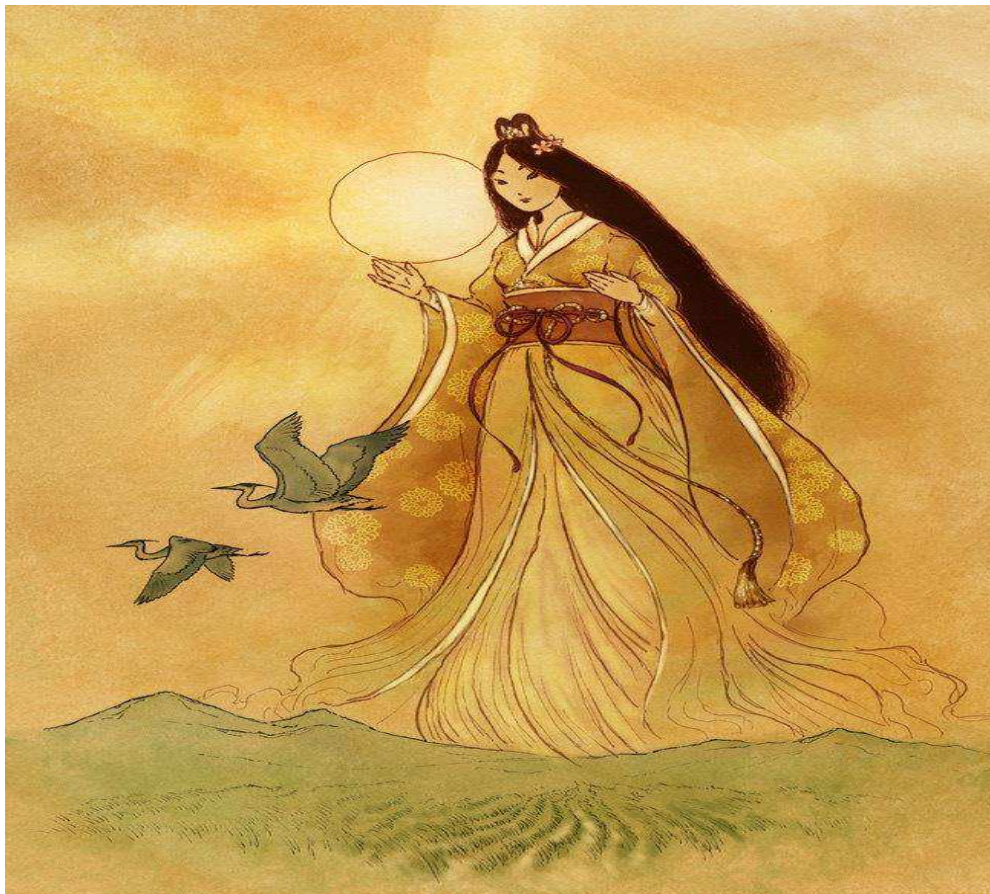
Já no pós-guerra, o Japão fora ocupado pelos Estados Unidos com o apoio dos Aliados. Os principais motivos da ocupação eram desmilitarizar o Japão e conseqüentemente democratizá-lo, para que este não voltasse a ser uma ameaça ao mundo. Para isso foi regida uma nova constituição que tinha como idioma original o inglês. Nessa constituição tinha o artigo 9º que dizia que o Japão encontrava-se proibido de possuir armas ofensivas ou com potências de guerra, renunciando assim a beligerância. (WATANABE, 2011)

MacArthur⁹ estava sendo pressionado pelos aliados para que julgasse o imperador como criminoso de guerra e o executasse. No entanto, sem a figura

⁹ Douglas MacArthur foi o oficial militar responsável por comandar as tropas Americanas de dominação e a reorganização do Japão no Pós-Guerra.

do imperador, os japoneses poderiam se rebelar, pois na mitologia japonesa, a lenda da criação do Japão está atrelada a importância do imperador na cultura japonesa presente no mito da deusa Sol, a deusa Amaterasu (WATANABE. 2011). Caso fosse julgado ou talvez morto, o Japão pudesse virar um caos, dificultando a ocupação dos EUA, com isto o imperador se torna meramente simbólico, dando o poder para o primeiro ministro eleito pelo parlamento.

Figura 6. Deusa Sol. Amaterasu.



Fonte: CAÇADORES DE LENDAS, 2014.

Disponível em: < <http://www.cacadoresdelendas.com.br/japao/amaterasu-deusa-do-sol/> >

O país foi aos poucos reconstruído com a ajuda dos norte americanos e em 1952, o Japão recuperaria sua soberania com a assinatura do Tratado de São Francisco, que daria a abertura para a economia e a desocupação dos EUA. Mas, não foram sós as mudanças econômicas e políticas que o Japão sofreu, houve também a mudança na estrutura social, com a Segunda Guerra os japoneses e sua cultura mudaram drasticamente, como sua identidade também e é isso que veremos no próximo tópico. Como foi a criação da identidade e cultura japonesa no pós-guerra, como esta nova identidade e

cultura deram margem para influenciar o Mangá que conhecemos hoje a modo de conduzir até o próprio Massami Kurumada o criador de *Saint Seiya*.

1.2A Identidade da cultura japonesa

Conhecemos a cultura japonesa pelo seu histórico milenar, no entanto a sua base cultural é bastante recente. Mesmo que alguns historiadores busquem uma origem de identidade no período Edo (1603-1867) não descartam o desenvolvimento de uma nação cultural durante a transição do período Meiji (1868-1912) (YOSHINO, 1992, p. 62; KANG, 2001) onde se destaca a figura do imperador, já explicada. A imagem do imperador no período Edo corresponde a uma simbologia que só ganhou poder e centralidade na era Meiji com o fim do Shogunato Tokugawa. Tornando a perder seus efetivos políticos com o fim da Segunda Guerra Mundial.

No começo da organização do período Meiji a população não dava muita atenção ao imperador, pois estava acostumada ao poder nas mãos do Shogunato, que só fora mudado devido uma poderosa política educacional, transformando a imagem do imperador principalmente nos meios de comunicações e nos periódicos escolares, como em livros didáticos, apareciam à lenda do imperador e como este existia desde tempos remotos e que o imperialismo deveria ser cultuado como expressão do espírito japonês (Oda, 2011, p. 105). O imperador é uma forte incorporação de identidade e respeito pelos japoneses devido a sua história baseando-se no surgimento do Japão, o imperador estaria lado a lado com a deusa Sol. Adquirindo o respeito, admiração e obediência dos japoneses. Seria como Oda (2011) explana sobre a tradição inventada, uma idealização da história do imperador não para legitimar a cultura do passado japonês e sim para justificar e implantar não só a sua tradição, mas seu poderio nos países conquistados como meio de legitimar o imperador como símbolo da memória japonesa.

Como toda tradição inventada, o culto ao imperador utilizava uma visão idealizada da história não para simplesmente resgatar o passado, mas para justificar uma série de inovações e mudanças (Mita, 1992, p. 247-254; Kang, 2001, pp. 54-73). Assim, quando as elites começaram a implantar, nos moldes europeus, um sistema social “moderno” baseado em Estado centralizado, economia industrial e sistema colonial em regiões asiáticas como Okinawa, Hokkaido, Coreia, Taiwan e Manchúria, todas essas novas políticas

eram legitimadas em nome do imperador, símbolo da tradição japonesa. (ODA, apud Mita; Kang, 2011 p. 105-106).

Como já mencionamos antes, com o fim da Segunda Guerra Mundial o imperador deixa de ser o governante supremo do Japão e passa a ser uma figura meramente simbólica. No pós-guerra houve mudanças na identidade da cultura japonesa. Mudanças no espaço geográfico como também na identidade nacional foram abalados, onde as ideologias que dominavam a cultura de louvor á história da tradição japonesa foi questionada. Com a ocupação dos Estados Unidos a incorporação da cultura ocidental foi ainda mais forte do que no começo do período Meiji. A literatura, os meios de comunicação, a política, o modo de viver, fez com que os próprios japoneses começassem a introduzir a ocidentalização na sua cultura. Como é o caso do Mangá, características ocidentais como os olhos grandes e os rostos afilados começaram a ser inseridos no mangá, explicaremos disto mais adiante. No entanto mesmo com esses estereótipos ocidentais não conseguiram negar a sua origem nem a sua cultura conseguindo sempre se diferenciar do ocidente. Exemplo disto é tradição de tirar os sapatos quando entrar em casa ou na escola, diferente dos ocidentais, para os japoneses a casa se baseia numa noção de uchi (dentro) e soto (fora) de modo que a habitação da família estaria protegida e isolada do mundo exterior, que seria habitado por estranhos. Esse costume estaria ligado à tradição dos sapatos, a impureza contida no mundo exterior não poderia entrar na casa assim não contaminando o ambiente familiar. (ODA, 2011, p. 105).

Outro ponto essencial para a compreensão da identidade cultural dos japoneses são os samurais e seu código de honra e ética, o Bushidô. Mesmo com o fim da classe dos samurais na era Meiji, ainda se encontram presentes a sua influência na sociedade nipônica, como seus preceitos e ensinamentos de um bom guerreiro. Os princípios dos samurais para a sociedade explicam a noção de certo ou errado ensinando a viver e morrer com honra e glória digna de um guerreiro. As principais virtudes transmitidas são Gi (“justiça”), Yuu (“coragem”), Jin (“benevolência”), Rei (“educação”), Makoto (“sinceridade”), Meiyo (“honra”) e Chuugi (“lealdade”) Sua origem é embasada em conceitos do Budismo, Xintoísmo e Confucionismo. (BRAGA; LUCAS, 2012, p. 1-2)

Figura 7. Últimos Samurais 1887.



Fonte: ALENCAR. Lucas, 2016

Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/04/20-fotos-dos-ultimos-samurais-da-historia.html>

O código dos samurais serviu como meio de relação durante anos e ainda vigora mesmo depois do fim da classe dos samurais, permanecendo vivo na cultura japonesa colaborando para que o país conseguisse superar as tragédias mostrando um novo caminho, tanto naturais como causadas pelos humanos como, por exemplo, a Segunda Guerra Mundial. “(...) a ética japonesa é uma ética de alternativas. Não é absoluta como tantas ocidentais não precisam os japoneses confessar a culpa ou reconhecer que perderam seus direitos com a derrota. Basta buscar um novo caminho”. (BENEDICT, 1997, p. 255).

A história oral japonesa é muito presente na cultura. Pois ela transmitiu de certo modo conhecimentos e elementos que ajudam a interpretar a

identidade cultural dos japoneses. Essa história transmitida por gerações faz com que haja uma identificação sobre elas, construindo uma identidade como no caso dos samurais, onde o Bushidô era transmitido de mestre a discípulo, ou seja, sempai para kohai. Outro difusor de construção da identidade japonesa é o Mangá. Seus personagens principais na maioria das vezes são pessoas comuns que tem consigo personalidades e características do povo japonês, como determinação e persistência para enfrentar os obstáculos, tentando sempre se superar e ser o melhor naquilo que almejam.

Como mencionado, o Japão sofreu várias influências ocidentais que de jeito algum conseguiram esmagar a sua cultura, os japoneses conseguiram adaptar a cultura ocidental e deram a ela um contexto próprio. A partir da era Meiji foram observados que a herança dos valores deixados pelos samurais e sua filosofia de vida, nos anos seguintes a ocidentalização foi reconfigurada e modificada para as características e forma da tradição japonesa. A cultura nacional deu margem e contribuição para a industrialização e modernidade japonesa. (BRAGA; LUCAS, 2012, p. 1-2.). O consumismo também é um fator essencial para se entender a cultura e identidade japonesa. Com o crescimento econômico do Japão no Pós-Guerra as empresas começaram a apresentar um grande aumento na produção e principalmente um desenvolvimento no setor tecnológico, transformando uma sociedade cada vez mais consumista (ODA, 2011, p. 108). Nessa perspectiva, o Japão se transformou no país da tecnologia.

Configurado também como elemento de adaptação ocidental nos moldes japoneses, o Mangá se torna símbolo cultural nacionalmente e mundialmente do Japão. Um fato que diferencia os quadrinhos ocidentais é o fato de que as histórias em quadrinhos (HQ's) em grande parte narram elementos que aconteceram, apontando fatos do passado, geralmente são histórias que não condiz com a realidade com super-heróis com poderes e fora do comum abordando batalhas com vilões também fora do normal. Já as japonesas em sua maioria tratam do cotidiano, onde seus personagens não têm nenhum poder espetacular, o poder que os guiam é a perseverança e a vontade de vencer. Neste contexto, os quadrinhos japoneses são responsáveis por boa parte da economia nipônica e das publicações literárias. Consagrando assim o

Mangá com gênero narrativo e como produto de massa. (BRAGA; LUCAS, 2012, p. 3).

Ao mesmo tempo em que alguns Mangás se distanciam dos ocidentais por parte das suas histórias eles se entrelaçam. Mangás como *Saint Seiya* que tem aspectos da cultura grega, *Rosa de Versalhes* representa uma França do século XIX, *kuroshitsuji* se passa na Inglaterra também do século XIX, entre outros, representam histórias com um conteúdo ocidental. Apesar de terem aspectos ocidentais não deixam de apresentar características das tradições japonesas como a coragem, a educação e perseverança. Isso se deu baseado na incorporação da cultura ocidental no Japão.

O rígido controle da sociedade também é um fator cultural, as crianças japonesas aprendem nas escolas desde cedo à noção de caráter. Elas fazem testes e não provas baseado no conhecimento, até a quarta série elas são instruídas a respeitar e saber noções de caráter nos moldes japoneses. Além disto, os adolescentes são obrigados a estudar muito, pois só a partir do estudo que se pode entrar em uma universidade. Para entrar na universidade requer um determinado número de pontos e se não obter o mesmo o adolescente será instruído a começar a trabalhar. Com base nisto, a pressão por parte da família e do governo é muito grande.

Para fugir do controle da sociedade mesmo que por um tempo, o Mangá é um excelente meio de fuga, pois permite que as pessoas possam se desligar do mundo, podendo se imaginar em uma vida totalmente diferente da sua, assimilando e se identificando com personagens que de alguma forma não fogem do comum, possuindo personalidades, valores e desejos. “Características tão humanas e coincidentes com seus valores ajudam a construir uma identificação.” (BRAGA; LUCAS, p. 7. 2012).

Uma das explicações pode ser encontrada nos personagens do mangá, que, ao contrário dos super-heróis produzidos no Ocidente, são heróis concebidos a partir do mundo real, nos quais as pessoas podem encontrar, além de uma espécie de miniatura de suas vidas, os ingredientes para vivenciar suas fantasias. São abundantes e oferecem uma válvula de escape silenciosa, afeita aos japoneses, que preferem reprimir e interiorizar seus sentimentos. (LUYTEN, 2014, p. 35)

O Mangá *Vitamin* da Mangaka Keiko Suenobu, concluso em apenas um volume, originalmente publicado na revista *Bessatsu Friend* em 2001, foi veiculada no Brasil pela editora JBC em 2015 é um exemplo de que o cotidiano e a identidade dos japoneses podem ser expressas e contadas como forma de identificação. O Mangá conta a história de uma adolescente do colegial Sawako Yarimizu, uma garota de 15 anos, que é “obrigada” a ter relações sexuais com o namorado dentro da escola. No entanto são flagrados pelos colegas e os mesmos fazem a vida dela um verdadeiro inferno.

Figura 8. bullying em Sawako.



Fonte: Keiko. Suenobu. JBC, 2015

O bullying causado pelos seus colegas (imagem 8) como, colocar camisinha em seus pertences, quebrar seu celular ou ate mesmo afogá-la no vaso sanitário faz com que a garota passe a sentir uma tortura física e psicológica, além da falta de apoio da família e do próprio colégio, com uma

sociedade ligada à tradição, ela não acha um apoio motivacional na família e isso faz com que ela pense em cometer suicídio. Sawako larga o colégio e passa a desenhar Mangás em casa. No entanto as pressões dos pais para que ela entre na faculdade só aumentam, já que sua irmã era universitária.

Figura 9. Tentativa de suicídio de Sawako.



Fonte: KEIKO. Suenobu. JBC, 2015

Com o apoio da mãe, Sawako consegue dar a volta por cima através do Mangá, ela se torna uma mangaka e lança sua primeira história. Essa é uma história de superação motivadora. A crítica do Mangá é mostrar que a escola e principalmente os pais acreditem em seus filhos e como se devem enfrentar as dificuldades por mais difíceis que elas possam ser com coragem e motivação.

Figura 10. Superação de Sawako.



Fonte: KEIKO Suenobu. JBC. 2010

Outro mangá de cunho motivacional que mostra a identidade dos japoneses é *Saint Seiya*. Um trecho que podemos identificar isso muito bem é quando Seiya vai para o santuário de Atena que fica na Grécia para treinar e se tornar um cavaleiro de Atena. No santuário ele é treinado por Marin de águia, uma amazonas. Mas, por Seiya ser oriental ele é motivo de chacota, o bullying vem junto com o preconceito contra os orientais, percebe-se isto na luta com Cassius, percebendo que ia ser derrotado por Seiya, não admite que a armadura de Pégaso pudesse pertencer a um oriental. No anime temos um trecho em que Seiya se sente muito inferior aos demais e pensa em desistir, no entanto o cavaleiro de ouro de leão Aioria o encoraja e diz que a nacionalidade de um Cavaleiro não importa, o que realmente contava eram suas habilidades. A partir disto, Seiya começa a perceber que ele é capaz e começa a treinar mais arduamente superando os desafios, conseguindo a tão sonhada armadura de Pégaso.

Figura 11. Luta de Seiya e Cassius.



Fonte: KURUMADA, 2004, cap. 01, p. 27.

O mangá assim vem demonstrar que é mais que um mero instrumento cultural, mas também um importante meio de construção da identidade, abordando valores presentes em sua cultura que são resgatados perante a tradição e incorporação de culturas diferentes, se tornando uma mescla da identidade cultural, resgatando um sentimento de união deixado de lado na Segunda Guerra Mundial. Os valores apresentados em algumas histórias, como coragem, lealdade, perseverança, união, entre outros, reforçam a identidade nacional e possui apoio ideológico na própria tradição japonesa. (BRAGA; LUCAS, p. 10. 2012).

Podemos então refletir nesta inclusão de culturas diferentes, que a cultura e identidade japonesa foram sendo transformadas, podendo assim adquirir conhecimentos de outras culturas como a europeia ou a grega, no caso

de Saint Seiya. Podendo então ser estudada e incorporada em seu cotidiano, literatura, artes entre outras, mas nunca deixando de lado a cultura e identidade das tradições japonesas. Talvez fora dessas hibridações, que como vimos não é recente, e sim incorporada desde o início da formação do povo nipônico, mas, que ganhou força na modernidade, fora o motivo do autor de Saint Seiya se inspirar em criar o Mangá tema de nosso estudo.

2. A ARTE SEQUENCIAL E OS CAMINHOS DO MANGÁ

Depois que compreendemos uma breve história do Japão e como o Mangá foi um dos pilares para se moldar uma identidade cultural japonesa principalmente no pós-guerra nada mais justo do que entendermos como se deu o seu surgimento. Nesse capítulo teremos nossas atenções voltadas ao mangá. Envolvendo seu surgimento, suas principais modificações através dos tempos e seu contexto atual.

No presente capítulo percorreremos sobre a história do Mangá, sendo a sua concepção uma arte milenar com algumas produções datada do século XI. Essas produções artísticas deram características ao Mangá, baseando-se nisto destacaremos algumas representações culturais como o emakinono, o ukiyo-e entre outros para explicar as características e modificações da sua estrutura e principalmente da cultura japonesa presente no Mangá, pois as obras artísticas do Japão muitas vezes expressavam o seu cotidiano e como aquela sociedade enfrentava as dificuldades, com uma pitada de crítica e humor em suas obras. É importante ainda conhecer o surgimento do termo a partir do artista Hokusai, possibilitando assim o seu entendimento e importância do mesmo para os japoneses. Além de acrescentar o contato dos ocidentais para a reestruturação das revistas em quadrinhos como conhecemos hoje, mostrando seu crescimento no Japão e como se deu o seu impacto na vida dos japoneses.

Igualmente teremos uma abordagem ao conceito de arte sequencial como fator de difusão da base teórica dos quadrinhos, conhecendo seu surgimento ocidental, suas técnicas e como ela é tão importante para compreender as histórias em quadrinhos e principalmente o Mangá, influenciando artistas japoneses incorporando assim suas características ocidentais.

2.1 A Arte Sequencial: A sua importância e utilização nas histórias em quadrinhos

Para poder explicar o Mangá devemos primeiro entender o que é a Arte sequencial, mostrando sua importância para a compreensão das revistas em quadrinhos e suas características predominantes a fim de analisar como esta

foi um catalizador de influências no mundo artístico. As origens das histórias em quadrinhos estão veiculadas na civilização europeia, com o aparecimento de técnicas de representação gráfica que proporcionou a união de texto com imagem (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1989). Com a criação da imprensa a história em quadrinhos cria de forma sólida sua permanência na sociedade, ao mesmo tempo em que se transformava com o passar do tempo, criando assim aspectos de formações únicas que estão sempre em constante movimento. Isso explica a maioria dos livros que tratam das histórias em quadrinhos, mas para alguns autores como Scoot Mccloud (1995) data de um período muito mais antigo.

Na América do Sul foi encontrado um *manuscrito em imagem* do período pré-colombiano descoberto por Cortez em 1519. É uma arte sequencial, pois conta uma história sobre um *grande herói militar e político 8-cervos* “*garra de tigre*”. Outro exemplo de história sequenciada é a tapeçaria de 70 metros que detalha *A Conquista Normanda* da Inglaterra que teve seu início em 1066, produzida pela França que se intitula *Bayeux Tapestry*. (MCLOUD, 1995) A análise feita faz compreender que a arte sequencial está presente desde tempos antigos e vem se modificando e incorporando artifícios ao passar dos tempos.

Figura 12. Tapeçaria Bayeux Tapestry.



Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tape%C3%A7aria_de_Bayeux

A forma de arte que era servida aos ricos com a criação da imprensa poderia ser desfrutada por todos. As histórias com imagens como era conhecida teve seu apogeu nas mãos de William Hogarth, uma de suas obras chamada *O Progresso De Uma Prostituta publicada em 1731*, tem uma história rica em detalhes causada por uma forte preocupação pelo social, sua obra com várias pinturas deveria ser vista lado a lado em sequência. As palavras e figuras só vieram a ser inseridas em meados do século XIX na Europa através de Rodolphe Töpffer (o pai dos quadrinhos) com suas histórias de teor satírico que usava caricaturas e requadros. (MCCLLOUD, 1995)

A autonomia dos quadrinhos só foi acontecer o final do século XIX, através dos grandes jornais da época, as revistas em quadrinhos criaram uma expressão própria, onde o capital de renda dos jornais aumentara consideravelmente. Com esta autonomia foram criados os “comics” (CAMPOS; LOMBOGLIA, 1989). A necessidade que os jornais tinham de atrair os leitores para a cultura em massa produzida surgiu um forte apelo editorial. Com este público alvo passaram a ser produzidos histórias dominicais (os Sundays). Eram histórias curtas com ênfase nas imagens e ilustrações. (BONIFACIO, 2005)

Essas histórias com enredo humorístico e satírico foi o antecessor das histórias em quadrinhos, estes geralmente eram acompanhados de legendas um exemplo é o quadrinho *Yellow Kid (o garoto amarelo)*, de Richard Outcalt (1995), esse quadrinho é considerado um dos primeiros a apresentar aspectos da arte sequencial como conhecemos hoje. Esse quadrinho satirizava a vida dos imigrantes que viviam em cortiços em Nova York. Diferente de outros jornais da época o jornal New York World de Joseph Pulitzer foi o primeiro a voltar seu conteúdo para a sociedade pobre e urbana. (FEIJÓ, 2013, p.16).

Figura 13. The Yellow Kid.



Fonte:

CREATINO. Gis, 2012.

Disponível em: <http://giscreatio.blogspot.com.br/2012/05/richard-f-outcault-e-o-menino-amarelo.html>

Em uma visão exacerbada, a história em quadrinhos para a maioria das pessoas era material de consumo infantil, com revistas coloridas, desenhos ruins, baratos e descartáveis (MCCLLOUD, 1995) as pessoas não conseguiam entender que os quadrinhos têm um conteúdo abrangente e cheio de emoção em um mundo de imaginação ilimitada, com o passar dos anos essa visão foi mudando consideravelmente, hoje vemos os cinemas repletos de personagens de HQs como Batman, Mulher Maravilha, entre outros.

A arte sequencial segundo Eisner (1989) é aplicada particularmente nas histórias em quadrinhos com destino a produção artística. Portanto para ser um artista competente deve-se dar a devida importância às técnicas e a estética do desenho, tornando assim a arte sequencial uma disciplina das artes. Explicaremos mais adiante o que é arte sequencial.

2.2 Aprendendo sobre a arte sequencial

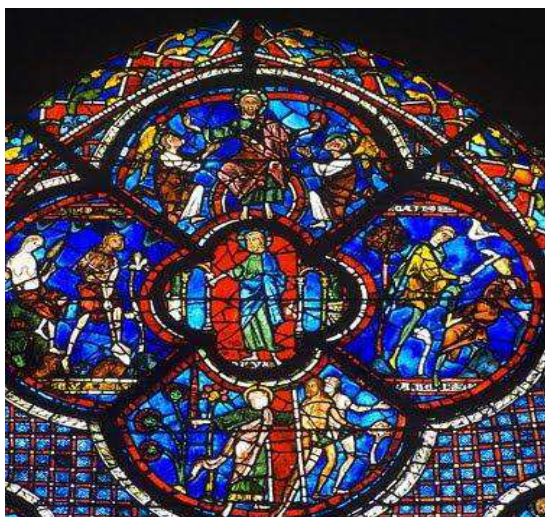
A arte sequencial é um termo que se refere à modalidade artística que usa a conexão de imagem em sequência para contar uma determinada história. O termo foi utilizado por Will Eisner em seu livro *Comics and Sequential Art*. Que vem examinar a arte sequencial como veículo de expressão criativa que tem um vínculo com a literatura, pois lida com palavras para contar uma história ou dramatizar uma ideia. O melhor exemplo de arte sequencial são as revistas

em quadrinhos (HQs, Gibis, Mangás), que são compilações impressas de desenhos e textos utilizando balões de diálogos, são encontrados geralmente em revistas e em tiras de jornais.

Scott McCloud compreende que o termo “quadrinhos” merece um destaque, pois ele deve se referir ao meio em si, não a um objeto específico (MCCLLOUD, p.04, 1995). Isso se refere igualmente, como mencionado anteriormente que tudo que envolve arte sequencial pode ser chamado de quadrinhos, tanto tomadas individuais, que se emprega em parte de uma sequência, ou mesmo uma sequência de duas imagens pode ser chamada de arte das histórias em quadrinhos.

Tudo que conta uma história em sequência pode ser entendido como arte sequencial, como os vitrais das capelas ou das igrejas que contam uma passagem bíblica em ordem como na figura abaixo, ou a Pintura em série de Monet, até os manuais de um determinado objeto que compramos. Baseando-se nisto, as histórias em quadrinhos surgem em todo lugar quando se é definida como arte sequencial. (MCCLLOUD, 1995)

Figura 14. Vitrais da catedral gótica de Chartres, na França.



Fonte: RITTIMANN. Sonia, 2010.

Disponível em: <http://plurissignificacao.blogspot.com.br/2010/01/>

Por isso o termo pode ser empregado em outros meios, além das histórias em quadrinhos os filmes, animações e story boards¹⁰ recebem essa

¹⁰ Story Boards são cenas “imóveis” para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte sequencial, diferem das revistas em quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos. Não são

qualificação porque existe uma sensação de movimento para o leitor/expectador originando uma rápida compreensão da imagem dando ao leitor/expectador a impressão de que os personagens que fazem parte da história estão realmente se movimentando. Baseado nisto a arte sequencial se torna recentemente uma disciplina junto com a criação cinematográfica, que era sua verdadeira antecessora.

A arte sequencial, principalmente nas histórias em quadrinhos é uma habilidade que requer estudos para que qualquer pessoa possa virar um artista, pois ela pode ser aprendida baseando-se, sobretudo no emprego do imaginário, do conhecimento da ciência e da linguagem (EISNER, 1989). Sendo assim se torna uma excelente disciplina além de retratar sua arte o artista consegue passar e absorver conhecimento.

As tiras de jornais e mais recente as histórias em quadrinhos, foram difusoras da arte sequencial como um veículo de divulgação. À medida que foram espalhadas foram ganhando mais espaço e a qualidade de produção se tornando mais cara. Com isto as histórias publicadas ficaram mais vistosas em cores e atraente ao público mais refinado, mesmo assim as revistas em quadrinhos em preto e branco não perderam espaço, continuando a crescer como uma forma de leitura.

As primeiras revistas em quadrinhos foram datadas por volta de 1934¹¹ e geralmente eram histórias curtas com obras aleatórias e legendadas. No entanto com o surgimento do graphic novels (novelas gráficas, ou romance gráfico), que continham uma continuação, foi mudando o imaginário dos quadrinhos. A Graphic Novel, um novo estilo de histórias em quadrinhos, tinha um caráter único onde seus personagens eram colocados em atuações e atitudes reservadas por algum sentido no que se define como quadros particularmente dispostos em sequências. Eram inseridos nestes quadros falas em balões de diálogo.

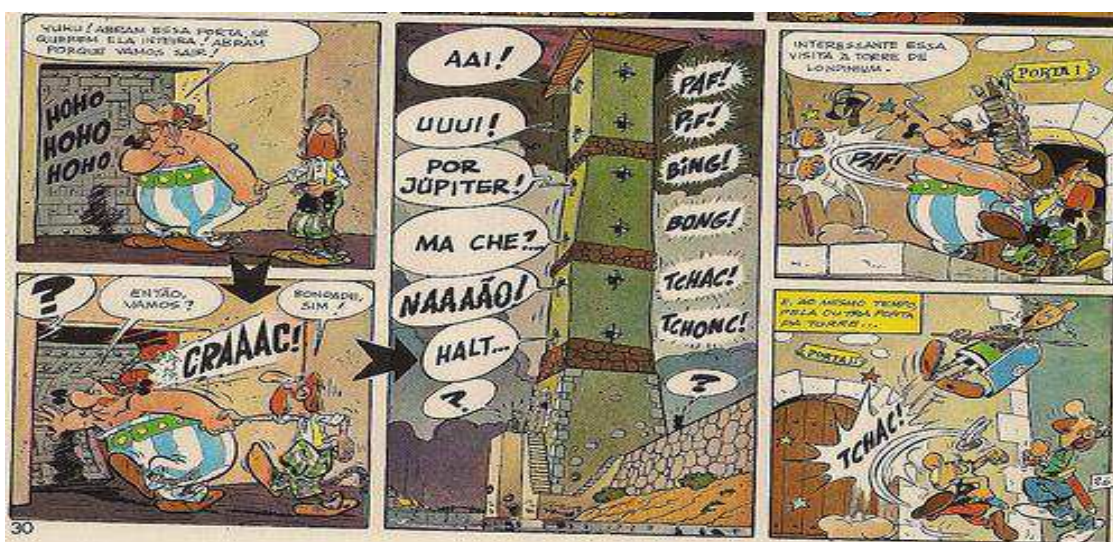
destinadas a “leitura”, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática o story boards sugere “tomadas” (ângulos e câmera) e prefigura e encenação e a iluminação. (Eisner, Will. *Comics e Sequencial Art*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda., 1989).

¹¹ Eisner, op. Cit., p. 138.

A Graphic Novel é semelhante às obras literárias por conter uma história mais longa e elaborada geralmente parecida com a prosa. Recentemente um novo horizonte foi aberto com o surgimento desse segmento, uma nova forma de revistas em quadrinhos e em grande escala de desenvolvimento. No entanto seu público ainda é muito restrito e despreparado, onde adultos rotulam este formato de gibis para crianças, apesar de algumas histórias conterem em seu enredo, narrativas densas e complexas direcionadas ao público adulto. Esse estilo não está particularizado só para revistas em quadrinhos e sim em obras impressas como livros, ou até mesmo cinematográficas.

Narrativas criadas em quadrinhos parecem ter este estilo de enredo, entre elas está as séries *Tintin*, *Asterix*, *Spirou* entre outros, que ficaram muito famosas nos anos 60. Will Eisnet também é cotado como criador de narrativas no estilo graphic novel, outro nome é Alan Moore e Eddie Campbell¹², (AMORIM, 2007) que delineou a obra *Do Inferno*, que caracteriza esta obra como uma expressão artística com associação aos quadrinhos, onde descreve os crimes cometidos por famosos criminosos do Ocidente como o conhecidíssimo Jack, o Estripador em Londres no final do século XIX.

Figura 15. Cena de Asterix e Obelix.



Fonte: Incautos do ontem, 2009.

Disponível em: <http://www.incautosdoontem.com/2009/10/top-10-asterix-e-as-melhores-porradas.html>

¹² AMORIM, Naiana Mussato. From Hell, De Alan Moore e Eddie Campbell: DA GRAPHIC NOVEL AO FILME. IX ENCONTRO INTERNO E XIII SEMINÁRIO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFU. Minas Gerais. 2007.

O autor/artista da Graphic Novel tem o intuito de contar uma história independente da indústria de entretenimento do mercado consumidor, o artista tem sempre que empregar sua criatividade e inovação, mostrando seu ponto de vista mesmo que a sua história não lhe garanta lucros. Para que se tenha uma compreensão deste formato, é preciso recorrer à associação entre diálogo e imagem, sendo assim é possível adquirir manifestações de dinamismo ao enredo, a Graphic Novel colocou em vigor os parâmetros estruturais em cena, como a linguagem;

Quando se examina as histórias em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem. (Eisner, 1997, p.7)

A história em quadrinhos tem o intuito de comunicar uma linguagem que se mescla da experiência visual comum entre criador e leitor. Tendo, portanto uma compreensão fácil com a mistura entre imagem e palavra e assim entender e codificar o que o autor está tentando expressar. Com isto a história em quadrinho pode ser chamada de leitura, pois a leitura não é só determinada ao detalhamento de palavras, decodificação de símbolos ou organização, e sim uma forma de percepção tanto de palavras como de figuras, de notas musicais etc. A revista em quadrinho tem como configuração uma sobreposição de imagem e palavra, sendo assim o leitor tem que precisar exercer sua habilidade de interpretação tanto verbal como visual, como na imagem abaixo.

Figura 16. Marin fala com Seiya sobre a urna da armadura.



Fonte: KURUMADA, 2004, Cap. 02, p. 03.

No entanto para Mccloud (1995) para ser considerado quadrinho não é preciso o uso de palavras, um único quadrinho é muitas vezes chamado de quadrinho sendo que não há sequência de um. Esses quadrinhos podem ser classificados como arte em quadrinhos, pois parte de seu vocabulário é visual. Para se compreender um quadrinho não precisa ter palavras, se em um quadrinho o personagem for comer um hambúrguer, está subentendido que ele está com fome, não precisa ele dizer que está comendo ou com fome. Os hieróglifos egípcios são considerados arte sequencial que não contém palavra, ou que suas palavras estão baseadas em imagens, que representam sons como o alfabeto. Mas, não descarta que as palavras é parte essencial para a criação e compreensão das histórias em quadrinhos. Que existe uma necessidade de uma linguagem unificada nos quadrinhos, onde palavras e imagens são como dois lados da mesma moeda.

Histórias em quadrinhos s. pL., usado como verbo. 1. Imagens pictóricas e outras justapostas em sequencia deliberada destinadas a transmitir informação e/ ou a produzir uma resposta no espectador. (MCCLOUD, p. 20, 1995)

Figura 17. Hieróglifo egípcio.



Fonte: Fascínio Egito.

Disponível em: <http://www.fascinioegito.sh06.com/hierogl3.jpg>

A tarefa principal de um escritor/artista está exposta na narração visual, pois registrará um fluxo de história, imagem, palavras, experiências e mostrará como estes podem ser vistos através dos olhos do leitor. Isto é feito casualmente em divisões contínuas de segmentos de cenas "congeladas" finalizados em um quadrinho.

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras,

envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a *captura* ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa eles devem ser decomposto em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados de quadrinhos. Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado da tecnologia. (Eisner, 1997, p. 38)

O quadrinho também pode ser usado como passagem do tempo, quando a imagem é colocada no quadro que tem o intuito de se mover através do espaço pode realizar o controle de pensamentos. O escritor/artista depois de ter concebido ou recebido uma ideia deve procurar desenvolvê-la num todo integrado de imagens e palavras, dominando assim os elementos gráficos, o produto final deve ser lido como um todo tanto visual como artístico. “essa mistura, em última análise, é a prova final do sucesso e da qualidade da experiência de arte sequencial”. (EISNER, 1989, p. 127)

O escritor/artista tem que saber lidar também com os melhores elementos do diálogo, tendo então a capacidade de prender a atenção do leitor tanto visual, cognitiva e perceptiva. Tendo aí uma busca pelo reconhecimento do leitor, muito mais do que só uma análise preenchendo assim as lacunas da ação. Para isso o escritor/artista pode fornecer histórias intermediárias com personagens cativantes ou até mesmo compartilhar sua história de vida.

Todo criador sabe que um indicador infalível de envolvimento com o público é o grau em que este se identifica com os personagens da história. Por outro lado, como ninguém espera que as pessoas se identifiquem com paredes ou paisagens os cenários tendem a ser mais realistas. [...] E já que a identificação do espectador é uma especialidade do cartum, este tem penetrado na cultura popular do mundo. (MCCLOUD, 1995, p. 42.)

O cartum seria a imagem mais simples de um quadrinho, como meio de identificação com o leitor, simplificando os traços e ampliando a sua significação. Exemplo disto é o próprio mangá, com seus olhos grandes que fogem completamente do realismo humano. Os cineastas muitas vezes descrevem os seus trabalhos como cartum para indicar um estilo visual simples. Contudo o termo pode ser usado como forma de depreciar o desenho, eles podem ser usados em todos os personagens para simplificar personagem e imagem.

A capacidade que o cartum tem de concentrar nossas atenções numa ideia é parte importante de seu poder especial, tanto nos quadrinhos

como no desenho em geral. [...] Outra coisa é a universalidade de imagem no cartum. Quanto mais cartunizado é um rosto, mais pessoas ele pode descrever. Dizem. (MACCLOUD, 1995, p. 31)

O artista tende a criar cenários maravilhosos, já que as pessoas não conseguiriam se identificar com personagens exageradamente lindos. No Japão esse efeito realista de cenários se transformou em estilo nacional. Com influência do mangaka (artista) Osamu Tezuka (que falaremos mais dele adiante) os quadrinhos japoneses tem uma variação imagética muito diversificada. Os estilos híbridos da sua cultura como falamos no primeiro capítulo, resultaram na sua arte sequencial formas e gostos diferentes de uma inigualável variação icônica com personagens muitos cartunizados e cenários quase fotográficos. Exemplo em Sant Seiya.

Figura 18. Saori segurando seu báculo.



Fonte: KURUMADA, 2004, cap. 24, p. 22.

Os desenhistas japoneses viram que este estilo realista poderia ter outros usos. O exemplo disto é que alguns personagens eram feitos com simplicidade para obter melhor identificação com o leitor e outros eram feitos de forma realista para serem hostilizados e objetivados, enfatizando uma imagem de vilão ou “infamiliaridade” para o leitor. (MCCLOUD, 1995)

Não só personagens, mas como objetos podem ser realistas na arte sequencial japonesa, como o báculo de Atená na imagem anterior, nesta imagem o báculo deve se tornar realista a modo de mostrar o seu poder como

objeto, uma coisa poderosa, com peso, textura e complexidade mágica e não só mostrar os seus detalhes. Diferenciando-se assim dos quadrinhos ocidentais que evoluíram de outra maneira iconográfica. No entanto, a perspectiva japonesa dos quadrinhos mostra que a escolha de um estilo pode ter consequências que vão bem além da “Aparência” de uma história. (MCCLLOUD, 1995, p. 45)

Já como meio de comunicação os quadrinhos devem expressar as necessidades e ideias do artista, sendo que cada artista tem ideias totalmente diferentes, necessidades exteriores com diferentes pontos de vistas, tendo que encontrar diferentes formas de expressão. As ideias do artista dependem da comunicação para ser difundido para o leitor e só o leitor dirá que aquela determinada criação será bem sucedida ou não.

Na história em quadrinhos, a conclusão está longe de ser contínua, e pode ser tudo, menos involuntária. Cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice silencioso um cúmplice imparcial do crime conhecido como leitor! [...] Nas histórias em quadrinhos, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto entre o criador e o público. O modo como criador honra esse pacto depende da sua Arte e Habilidade. (MCCLLOUD, 1995, p. 68-69)

Além disto, as histórias em quadrinhos podem retratar de conteúdos de intensificação leitor/autor, como também aspectos culturais de uma dada sociedade em um determinado tempo. Ao observarmos desde o início dos quadrinhos, existe uma caracterização do mesmo como veículo de comunicação, exatamente por ter como alcance todas as idades. (DUTRA, 2002) Visando isto vários quadrinhos foram censurados ou proibidos durante a Segunda Guerra Mundial, por exemplo, as HQ's Norte Americanas não poderiam circular no Japão e conseqüentemente o mangá não poderia entrar nos Estados Unidos.

Durante esse período vários quadrinhos de cunho ideológico surgiram como Capitão América que retratavam ideologias de cada país e como eles eram superiores aos outros, esses heróis tinham a finalidade de destruir o mal que poderia destruir a terra. No Japão até hoje os seus quadrinhos em grande maioria estão voltados à cultura do Japão abordando a sua nacionalidade e seus elementos é raro um mangá que trate da história de outro país. No caso

de Saint Seiya que aborda mitologia grega como foco principal da sua história, pois apresenta a deusa Atená como protetora da terra e uma das protagonistas tem características ocidentais, mas não deixa de se voltar para o Japão, exemplo disto é o herói do mangá Seiya ser um japonês e a própria Atena ser encontrada e adotada por um japonês, sendo criada no Japão e adquirindo toda educação absorvendo assim sua cultura, mesmo sendo grega. Isso mostra que os Japoneses mesmo adicionando aspectos culturais de outro país sempre a sua cultura estará presente.

Além disto, as características da arte sequencial japonesa também foram incorporadas pelos ocidentais, como é o caso da cultura do quadrinho de movimento. O movimento da maioria dos quadrinhos ocidentais antes da década de 60 está baseado no objeto se mover com a câmera, já os japoneses fizeram diferente a câmera que se movimentava com o objeto em movimento, onde o objeto se mantinha em foco. Esse movimento é chamado de “Movimento Subjetivo” tem como base a ideia de observação de um dado objeto em movimento.

Artistas japoneses, no final dos anos 60, começaram a colocar seus leitores “no banco do motorista”. [...] até que, em meados dos anos 80, alguns desenhistas americanos começaram a usar o efeito em seu próprio trabalho, nos anos 90, ele se tornou razoavelmente comum. (MACCLOUD, 1995, p. 144)

Com isso percebemos a importância da arte sequencial para o entendimento das histórias em quadrinhos do mundo, como um incrível meio de comunicação cultural, pois é a partir da arte sequencial que autor/escritor/leitor andam conectados, surgindo assim uma única unidade de pensamento que está presente no mundo desde a antiguidade e que se modifica ao passar dos tempos. A história em quadrinhos age como um ponto de equilíbrio entre fantasia e realidade. Podemos assim começar a entender como surgiu o Mangá e como ele se encontra nos dias atuais.

2.2 Mangá: Das origens à modernidade

É muito difícil não associar o Japão atual contemporâneo ao Mangá, pois suas histórias em quadrinhos são lidas e conhecidas por milhares de pessoas não só no Japão mais também em todo mundo se tornando assim um patrimônio da sua cultura, possuindo um público variado, das crianças aos

idosos, colocando um brilho a mais na exaustiva e corrida vida da sociedade japonesa. O Mangá pode está em todo lugar, chegando a vários milhões de exemplares por semana, aproximadamente 50% do papel utilizado no Japão é destinado ao mangá que é uma das principais formas de comunicação do mundo (VASCONCELOS, 2006). No entanto, o Mangá nem sempre foi o alicerce da cultura japonesa, embora sua herança estivesse presente na história da sua sociedade desde a antiguidade.

Para contar a história do Mangá é corriqueiro nos remetermos a séculos passados, procurando seus antecedentes que justifiquem uma correlação à narrativa da arte sequencial, sejam pinturas, tapeçarias, etc. No entanto, encontrar uma data específica para o seu surgimento é como encontrar uma agulha no palheiro, sempre vamos encontrar interpretações diferentes de vários autores como Brigitte Koyama-Richard (2007) que identifica os rolos ilustrados que tem a temporalidade datada com mais de mil anos como parentes diretos dos Mangá, pois apresentam algumas semelhanças, outro como Moliné (2004) destaca que a arte sequencial japonesa pode ter aparecido a partir do século XI, onde surge uma primitiva manifestação gráfica, os chôjûgira¹³. Para entendermos esses contextos como base de uma produção artística, explicaremos esses antecedentes artísticos de modo a entender a consolidação do Mangá e suas características na atualidade.

A história do Mangá que conhecemos hoje está baseada na história da arte japonesa desde o tempo da pré-história, desenvolvendo a arte rupestre, pinturas em cavernas, etc. Mas foi no período Nara que os japoneses começaram a pintar as paredes, os tetos de seu templo já no final do século VIII, essa arte era chamada de Yamato-e. Já com influência da China sob a sua cultura como também a escrita, política e tradições, nos anos 710 a 794 o Japão começou a adaptar sua cultura com outras sociedades se modificando e tornando única. (DUTRA, 2014)

No período Heian (794- 1185) houve uma consolidação artística do período Nara. Os bushis começaram a se tornar cada vez mais poderosos, o imperador enfraquecia e a nobreza dos shoguns alcançava a dominação do

¹³ Imagens humorísticas de animais (MOLINÉ, 2004).

Japão, foi neste período que ocorreu uma imensa onda cultural por parte da literatura e pinturas.

No decorrer do século mais precisamente no século XI surge as primeiras narrativas que se tem informação, os emakimono. Os emakimono ou simplesmente emaki se tornaram muito popular entre as elites dominantes do século XII, eram feitos a nanquim, constituídos de uma única gravura que tinha 10 metros de extensão ou mais dependendo do autor, apresentava uma narrativa gradualmente ao desenrolar o pergaminho (VASCONCELOS, 2006, p.26) se transformando em uma arte sequencial à proporção que a narrativa se forma podendo contar uma história de batalhas ou uma biografia, podendo ser ainda uma crítica da sociedade vigente utilizando animais para representar a hierarquia da nobreza do período. Diferentemente do Mangá, o emaki não se dividia em quadros, suas cenas eram sequenciadas gradualmente, mas não deixa de ser um dos grandes responsáveis pela característica do Mangá, segundo Feijó (2013).

Alguns estudiosos, dentre os quais se cita Brenner (2007), apontam os e-makimono (principalmente o Choujuu giga, de autoria do monge Toba) como sendo as origens da arte sequencial japonesa, muito embora os Mangás tenham influência dos rolos ilustrados e que alguns mangaká façam referência a eles em suas obras, preferimos pensar que o e-makimono é um dos pilares do qual o Mangá absorveu alguns aspectos. [...] (FEIJÓ, 2013, p. 15).

A obra Chôjûgiga (desenhos engraçados de animais) é o mais antigo emaki, suas características resultam em uma série de ilustrações composta por quatro pergaminhos com animais humanóides em sátiras, frequentemente apresentando cenas com sacerdotes. Segundo Sato (2013) o trabalho tem traço leve e dinâmico, que tem autoria do monge budista e artista Tôba Sôjô (1053-1140), essa obra está distribuída em um rolo que chega a 10 metros de comprimento, dando jus ao nome rolos de animais como os pesquisadores ocidentais se referem às representações do gênero, a obra está no Museu Internacional do Mangá, situado na cidade de Kyoto dando uma singularidade a peça como uma das construtoras da característica do Mangá.

Figura 19. Uma parte do Chôjûgiga.



Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/Chouju_sumo2.jpg

Os rolos são lidos da direita para a esquerda, traços característicos do Mangá atual, além de ter efeitos de profundidade através das escalas de cores como o preto e cinza, não contém balões de falas, contém ideogramas correspondentes a modo de explicar cada imagem (seriam basicamente as onomatopeias das HQ's). As cenas, no entanto, podem ir do humor à lições de aprendizado e justiça, como o fato de que o mais forte nem sempre ganha uma batalha. (Dutra, 2014) Dutra ainda cita Koyama-Richard onde coloca que esses rolos são:

Originários da China, mas magnificamente adaptados e transformados de acordo com a estética japonesa [...]. Os chineses, e no mesmo caminho os japoneses, optaram por não limitar a imagem dentro de um quadro ou painel, mas apresentar suas múltiplas facetas, permitindo que o olho do expectador passeie e pegue uma sucessão de cenas - fora ou dentro de templos ou palácios - vistas de baixo ou do alto, e a partir de todos os ângulos possíveis, como se víssemos a imagem através da lente de uma câmera cinematográfica. (DUTRA, 2014 apud Koyama-Richard, 2007, p. 9)

Percebendo isso entendemos que os ancestrais do Mangá estão inseridos em um contexto de hibridações de culturas, se adaptando e sempre se transformando no decorrer do tempo. Além disto, os pergaminhos

começaram a caracterizar representações de lendas chinesas como japonesas, assimilando um conteúdo moralista do budismo no início do século XVII. No entanto, o declínio do império chinês afastou o Japão de seu ciclo cultural e político, destacado desde o início por uma identidade própria nas artes.

No período Edo (1600-1867) ou shogunato Tokugawa, houve um fechamento dos portos japoneses¹⁴ com isso o Japão fica isolado do resto do mundo, por esse motivo sua cultura começa a se tornar única e começam a aparecer outros suportes gráficos, como os Zenga (“imagens zen”) que eram pinturas monogramáticas que utilizavam a caricatura para ajudar a meditação, tinha também os ôtsu-e (“imagens de Ôtsu¹⁵”) eram amuletos budistas que constituíam uma espécie de caricaturas portáteis coloridas (MOLINÉ, 2004). Ocorrendo então um desenvolvimento na sua cultura sendo que esta só poderia ser apreciada pela nobreza, os comerciantes e trabalhadores, etc., eram proibidos.

A partir dessa nova onda cultural surgiu a cultura popular. A cultura popular passou a ser consumida especialmente pelos comerciantes. Os comerciantes estavam abaixo dos camponeses na pirâmide social no Japão, com isso eles eram proibidos de participar de atividades que estavam reservadas à nobreza e a classe guerreira. Esta proibição faz com que os comerciantes comecem a gastar suas economias com atividades populares. Por esse motivo surge um novo segmento cultural a arte japonesa do Ukiyo-e (FEIJÓ, 2013).

Em especial, os ukiyo-e (“imagens do mundo flutuante”), gravuras feitas a partir de pranchas de madeiras, geralmente de temática cômica e algumas vezes erótica, que tiveram uma boa recepção na época. De maneira contrária às formas artísticas previamente citadas, destinadas primordialmente à classe alta, os ukiyo-e eram apreciados por populares, e seus criadores preferiam a crítica social e a sátira à perfeição estética. (MOLINÉ, 2004, p. 18)

O ukiyo-e é baseada na xilogravura que fora importada dos chineses no século VII. Seu procedimento consiste em imprimir figuras através da madeira talhada. Basicamente o artista desenha a obra em um papel de arroz que é ligeiramente transparente, depois o desenho é colocado de ponta cabeça na

¹⁴ Ver capítulo 1

¹⁵ Eram chamadas assim, pois eram vendidas na cidade de Otsu que se localizava próximo a kyoto. (MOLINÉ, 2004, p. 18)

madeira passando assim a tinta pra madeira. Após tudo isso o artista tem que raspar os pedaços da madeira que não foram pintadas dos espaços em branco, feito isto se coloca a tinta nos relevos para a impressão do papel ou tela.

Algumas gravuras do ukiyo-e eram sexualmente explícitas, onde estas eram chamadas de shunga (“imagens da primavera”) para o budismo essa expressão é referente á transposição da vida, no entanto passou a significar o um mundo das relações humanas no período Edo por representar os costumes e a vida cotidiana da sociedade japonesa nos séculos XVIII e XIX, ou melhor, das apreciações sexuais da sociedade japonesa.

Além de transmitir contos e mitos, trazer notícias e fornecer receitas para curar doenças, os ukiyo-e também eram utilizados no contexto educacional, sendo utilizados para treinar as crianças na escrita e na leitura. (Dutra, 2014, p.10)

Figura 20. Ukiyo-e Shunga.



Fonte: UTAMARO. Ehon,
Disponível em: <https://picclick.com/JAPANESE-shunga-Art-Ukiyo-e-history-old-illustration.html>

Destaca-se neste período o artista Katsushira Hokusai (1760-1849), que utilizou em 1814 pela primeira vez o termo Mangá para nomear uma coletânea de caricaturas o *Hokusai Mangá*. Hokusai foi um dos mais famosos artistas de ukiyo-e da sua época, ele foi o primeiro a lançar um encadernado de desenhos

em sucessões, ao todo foram 15 encadernados do seu Hokusai Mangá. (MOLINÉ, 2004) O significado da palavra Mangá é divergente de pesquisador para pesquisador, Moliné (2004) divide o seu significado em *man* (involuntário) e *ga* (“desenho”, “imagem”) cuja palavra resultaria em “imagens involuntárias”. Já Pereira (2014) explica que a palavra deriva de *Manzen*, que quer dizer (“procurar sem objetivo”). Apesar das divergências de significado a essência do nome é o mesmo, pois reflete a profundidade gráfica do autor em distinguir seu caráter gráfico, com formas espontâneas, sintética e caricaturada.

“Entre os temas preferidos de Hokusai Mangá, destacavam-se: a vida urbana, as classes sociais, a natureza fantástica e a personificação dos animais. Tudo isso acompanhado de desenhos de forma caricatural. Ele tinha preferência por pessoas muito gordas ou muito magras, narizes longos e fantasmas. Seu maior legado foi um manual de instrução da arte de desenhar.” (LUYTEN, 2014, p. 98).

Além disto, Hokusai também teve influência europeia, baseando-se na arte da paisagem holandesa, que em 1630 e 1660 esteve no auge através de Rembrandt, Jacob van Ruisdael e Jan van Goyen. Segundo Luyten (2014) essas pinturas eram contrabandeadas para o Japão pelos comerciantes holandeses que serviam de embrulho de cargas para os comerciantes japoneses. Do mesmo jeito as pinturas japonesas baratas foram para a Europa como forma de embrulho de mercadoria e inspirou artistas europeus como o caso de Van Gogh, havendo assim uma troca cultural. Já para Hokusai essas paisagens serviram de inspiração para suas futuras criações, onde incorporariam as técnicas europeias nos moldes dos desenhos japoneses. Uma das pinturas que mostra essa troca cultural é *A Grande Onda* que Luyten (2014) descreve como:

Se examinarmos de perto a obra emblemática de Hokusai, *A Grande Onda* é uma pintura Ocidental vista através de olhos japoneses. Os artistas do ukiyo-ê inspiraram-se na ideia das paisagens europeias como o uso da perspectiva e as combinaram com as técnicas tradicionais japonesas. E tudo contribuiu para criar uma nova forma de Arte. O efeito do ukiyo-ê sobre a arte no Japão foi semelhante ao efeito da descoberta da imprensa na literatura da Europa. (LUYTEN, 2014, p. 02)

Figura 21. A Grande Onda.



Fonte: HISTÓRIA CURIOSA, 2013.

Disponível em: <http://historcuriosa.blogspot.com.br/2013/01/a-grande-onda-de-kanagawa-1829-32.html>

Já o *Hokusai Mangá* é uma compilação de representações do movimento do corpo humano com definições do movimento muscular, continha também ilustrações narrativas e cômicas, retratando principalmente a vida cotidiana, conteúdo típico do ukiyo-e. As representações do cotidiano do ukiyo-e é um pilar essencial para entender o Mangá atual, exemplo disto é o hentai, que são os Mangás eróticos que apresentam conteúdos similares ao shunga. O ukiyo-e e os emaki foram essenciais para a caracterização da estrutura do Mangá, pois este em sua maioria retrata como tema o cotidiano de pessoas comuns, suas preocupações diárias e desafios. No entanto, não existia nessas obras elementos fundamentais da arte sequencial que seria os balões e as onomatopeias.

Com a chegada do almirante norte-americano Matthew Perry ao Japão em 1853, trouxe consigo o objetivo de estabelecer alianças com os dois países. Com isto o Japão inicia uma progressiva abertura dos portos, rompendo assim séculos de isolamento, ocasionando uma reviravolta em seu sistema cultural e político de uma nova ordem social regulamentando o poder das mãos dos senhores feudais para as mãos do imperador, esse foi o começo da era Meiji (1868-1912). Com essa nova ordem houve uma evolução no cenário artístico influenciando principalmente o Mangá, consolidando uma fusão entre tradição

e modernidade, fornecendo a criação de histórias em quadrinhos como veículo de comunicação. Possibilitando a importação de materiais artísticos do ocidente (principalmente da Europa) o que terá uma importância para o estabelecimento de uma linguagem própria do Mangá.

A chegada dos jornalistas europeus ao Japão decretou o estabelecimento de uma nova linguagem na comunicação, além dos mesmos escreverem para jornais, também eram os responsáveis em criar as charges políticas, até então algo novo para os japoneses. Essas charges foram cruciais para o desenvolvimento do Mangá como uma forma de comunicação e expressão correspondente da sociedade japonesa.

Os primeiros cartuns que circularam no Japão foram dos jornalistas/chargistas, o francês George Bigot e do britânico Charles Wirgman. Sendo o último principal contribuinte da charge moderna japonesa sendo homenageado como patrono das charges modernas na atualidade. Wingman veio para o Japão como correspondente do jornal *Illustrated London News* e criou suas charges no molde da revista britânica *Punch*, criando assim a revista mensal satírica *The Japan Punch*, sendo um marco na arte sequencial do Japão, introduzindo o balão de fala em suas charges.

A revista *The Japan Punch*, de Charles Wirgman, foi um marco para a arte sequencial japonesa, não somente pela introdução do uso do balão nas histórias, utilizado por Wirgman, mas também por apresentar charges de cunho político que contestavam as estruturas do período. (FEIJÓ, 2013, p. 20)

Figura 22. The Japan Punch.



Fonte: Wikimedia Commons, 2017.

Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Japan_Punch_Jul_1878.jpg

Os japoneses, no entanto não demoraram em assimilar as características do cartum, com base na influência europeia em 1877 surgiu a primeira revista japonesa voltada para o seu próprio público, chamada de *MaruMaru Shinbum* que permaneceu por 30 anos. A *MaruMaru* tinha o contraste do modelo de Wingman, onde trazia charges e ilustrações combinando materiais japoneses e a tecnologia ocidental na impressão, (PEREIRA, 2014) contribuindo também com técnicas de desenhos japoneses ultrapassando assim a *The Japan Punch*.

Figura 23. MaruMaru Shinbum.



Fonte: Three Steps Over Japan, 2009.

Disponível em: <http://threestepsoverjapan.blogspot.com.br/2009/12/history-of-manga-part-9.html>

No século XX, o termo Mangá como conhecemos atualmente foi popularizado pelo artista Rakuten Kitazawa, que foi considerado o primeiro cartunista profissional do Japão e o mais famoso e bem sucedido chargista no Japão levando consigo fama internacional. Kitazawa foi o primeiro artista a sequenciar quadrinhos com personagens regulares. Sua primeira série é a história dominical colorida (o “Jiji Mangá”) chamada *Togosaku e Morubê passeando em Tokyo*. (VASCONCELOS, 2006).

As revistas em quadrinhos dessa época eram voltadas ao público adulto, tendo como foco as transformações políticas e econômicas do Japão, a abordagem dos costumes explanando a vida cotidiana. Só apenas em 1923 já no final da era Taisho (1912-1925) que começam a surgir histórias dedicadas ao público infantil, sendo lançadas revistas semanais, a pioneira foi a *Shonen Club*, lançada em 1914 e destinadas a garotos, posteriormente se juntaria a um *Shoujo Club* para meninas e um *Yônenn Club* para leitores mais velhos (MOLINÉ, 2014).

A primeira história lançada foi *Shochan no Boken* (“As Aventuras de Sho-Chan”) com desenhos de Katsuichi e roteiro de Shosei Oda, é muito comum nas histórias em quadrinhos japonesa essa cumplicidade entre desenhista e roteirista para criar uma arte sequencial. Além de *Shochan* surgiu o *Mangá Tato*, de Shigeo Miyao, sem contar no famoso *Norakuro* de Suiho Tagawa.

Norakuro tira de 1931 de Suiho Tagawa, era protagonizado por um cachorro falante, soldado do exército imperial japonês. É um bom exemplo do espírito dos quadrinhos dessa época. (PEREIRA, 2014)

Figura 24. *Norakuro*.

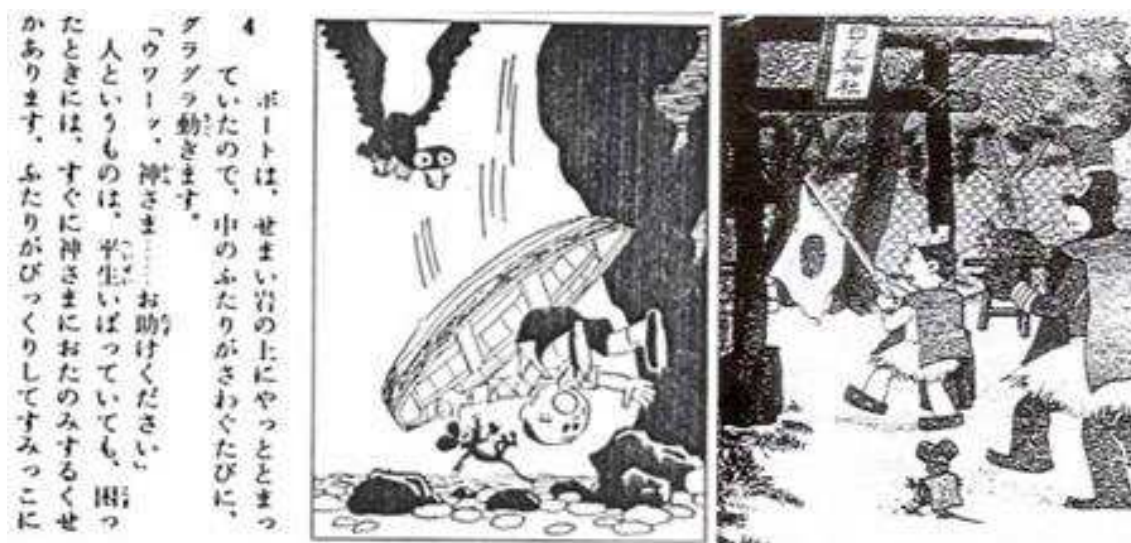


Fonte: PINTEREST, 2015

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/422353271281241281/>

Entendendo assim, através de *Norakuro* como estava inserido o contexto político no Japão na década de 30 e nos seus anos posteriores, onde as histórias tinham um apelo nacionalista muito forte, pois o Japão estava com suas intenções políticas expansionistas, conseguindo anexar ao seu território boa parte da Ásia o que deu aos japoneses um pensamento extremamente militar e tudo que era referência ao ocidente era alvo de imensa censura. Um bom exemplo disto é *Bôken Dankichi* (“Dakichi, o Aventureiro”) do artista Keizo Shimada, onde trazia a história de um garoto japonês que chegava a uma ilha tropical e se transformava no rei daquele lugar (MOLINÉ, 2004).

Figura 25. Bôken Dankichi.



Fonte: ESTUDANDO PARA SEMPRE, 2012.

Disponível em: <http://estudandoparasempre.blogspot.com.br/2012/05/tribos-urbanas-otakus.html>

Durante a Segunda Guerra Mundial, vários artistas entraram no campo de batalha, com isso algumas obras ficaram sem finais ou entraram em hiato. Começava então uma grande crise no setor artístico do Japão, suas produções foram quase extintas nessa época por causa da restrição do papel que era empregado nas propagandas bélicas, nem mesmo as crianças eram autorizadas a ler o Mangá, só aqueles que eram destinados à exaltação do militarismo japonês ou contendo propagandas de guerra (VASCONCELOS, 2006, p. 24). Onde quem não concordasse com a censura era banido da sua profissão. Apesar do trágico bombardeio de Hiroshima e Nagasaki que culminaram em um momento de tristeza e incerteza ao povo nipônico, trouxe consigo um fortalecimento da esperança por dias melhores não só na sociedade como na cultura artística, reestruturando uma linguagem moderna ao Mangá.

O Pós-Guerra trouxe para a sociedade japonesa modificações na sua política, na economia, e principalmente na sua cultura. O país passou por momentos de extrema crise econômica, onde o povo passava fome, tinham medo entre outras coisas, ainda foi ocupado pelas tropas norte-americanas. Foi neste cenário que o Mangá se caracteriza como um alicerce para esquecer os problemas causados pela guerra. Abordando a temática do cotidiano japonês,

destacando sua superação perante os problemas enfrentados e seus valores como indivíduo.

Com a crise os mangás se tornaram peças raras e com preços altíssimos, com a demanda grande por diversão a preços acessíveis surgiram os Kashibon, que seria espaços fixos ou ambulantes, mais precisamente uma biblioteca que disponibilizava livros para aluguel. Foi um sistema iniciado em Osaka e logo difundido em todo o país. Nesse sistema foram publicados volumes unitários e revistas de aluguel, destacando-se a *Kaze*, que daria origem ao Gekigá (mangá dramático) (MOLINÉ, 2004). Outros formatos também foram introduzidos nessa época, como o caso dos *Akabon* (livro vermelho), os *Akabon* eram livros de capa vermelha impressos em papel de má qualidade e muito barato, mas que tinha histórias inovadoras que foram censuradas com a Segunda Guerra. Nessa época segundo Vasconcelos:

Os desenhistas eram mal remunerados, mas as forças norte americanas de ocupação permitiam que desenhassem o que quisessem desde que não atacassem os americanos. Esse foi um período de fervilhamento criativo que definitivamente abriu as portas do desenvolvimento do mangá e que permitiu que ele tivesse um alcance anteriormente inalcançável, já que foi o principal responsável pela reconstrução do espírito japonês, especialmente infantil. (VASCONCELOS, 2006, p. 25)

A indústria do Mangá, no entanto se ver forçada a começar do zero, seus artistas começaram a retomar os seus lugares. Em 1948, Machiko Hasegawa publicava sua história cômica intitulada *Sazae-San* no jornal Fukunicchi Shibusu, segundo Pereira (2014) a história é sobre o cotidiano de uma dona de casa e sua família japonesa, ficou muito popular no Japão dos anos 50 tendo um animê em 1969 e exibido até hoje. Foi nesse período que começou a se destacar um artista que modificou o formato do Mangá moderno, o Mangá no kami (deus do mangá) Osamu Tezuka.

Tezuka era um remanescente do akaibon, onde definiu a linguagem do Mangá contemporâneo, dando início a uma modernidade do Mangá surgindo assim uma revolução artística no Japão. Tezuka incorporou na arte sequencial um dinamismo e fluidez nas ações dos quadrinhos, começando a se destacar pelas formas arredondadas e pelas expressões faciais de seus personagens o que os tornava mais estéticos e atraentes ao público. (Luynten 2012) se

destacando assim os seus olhos grandes, tendo essa característica por influência do teatro Takarazuka, que é composto só por atrizes, onde sua maquiagem por ser mais carregada dava uma sensação de olhos maiores e brilhantes. Além disto, teve por influência também o estilo de Walt Disney (assistindo várias vezes o seus filmes) segundo este último Moliné destaca:

[...] a admiração que sentia pelos desenhos animados da Disney e Fleicher pode ser comprovada pelo modo como quase todos os seus personagens aparecem desenhados: com olhos grandes e amplas e brilhantes pupilas, em homenagem aos desenhos animados americanos. Até os dias atuais, esses detalhes foram imitados por diversos autores, que fazem dos “olhos grandes” uma das principais características e, particularmente para o público ocidental, serve para personificar os quadrinhos e animações nipônicas. (MOLINÉ, 2004, p. 22)

Além de Tezuka vários artistas se destacaram na época como Shotaro Ishinomori, Rengiji Matsumoto entre outros. As obras mais conhecidas de Tezuka, inclusive aqui no Brasil é *Astro Boy* (Tetsuwan Atomu), *Kimba*, *O Leão Branco* (Jungle Taitei) e *A Princesa E O Cavaleiro* (Ribbon no Kishi), obras essas que foram de grande importância para dar as características do Mangá atual, pois trazia uma linguagem cinematográfica, dando perspectiva de movimento como falaremos mais adiante.

Figura 26. Astro Boy.



Fonte: TVTropes.

Disponível em: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Manga/AstroBoy>

Durante o século XX o Mangá teve um crescente desenvolvimento na sua forma de expressão e conteúdo. Tendo uma publicação mensal composta só por Mangá em 1947 a *Mangá Shonen*. A *Mangá Shonen* fora responsável por abrir as portas para uma vasta geração de mangakas que logo alcançaria fama e status, tendo o próprio Tesuka como colaborador. No ano de 1956, o Mangá com o cunho meio adulto, com o custo disponível para pessoas de baixa renda, começou a entrar no gosto dos japoneses, foi o nascimento do *Genkigá Mangá* (imagens dramáticas), teve como criador o artista Yoshihiro Tatsumi, que tinha por inspiração obras de Tesuka, no entanto queria elaborar histórias densas e realistas, onde seus personagens navegavam por um mundo cruel e pessimista, tendo por influência o cinema norte-americano (PEREIRA, 2014). O Genkigá foi a primeira explosão de Mangá direcionado a um público alvo.

A partir disto, uma série de mudanças começou a ocorrer no critério editorial japonês no final dos anos 50. Com o desaparecimento da *Shonen Club* e a sua parente *Shojo¹⁶ Club*, o modelo de revista juvenil que se originou no pós-guerra se reconfigura, tornando o Mangá famoso e o produto mais comercializado no Japão, se iniciando assim o “boom” do Mangá semanal. A *Kodansha* em 1959 lança o seu primeiro número de revistas semanais, intitulada *Shonen Magazin*, se seguindo pela *Shonen Sunday* da Shogakukan. Nesse mesmo ano surgem as primeiras histórias semanais de shoujo Mangá, como *Margaret* da Shueisha e *Shoujo Friend* da Kodansha. Houve também uma ampliação de títulos e temas que mais tarde originaria vários gêneros de Mangás, como o esportivo. (MOLINÉ, 2004, p. 23)

O Mangá começou a se consolidar como uma fonte de cultura popular e com isso varias pessoas de diferentes faixas etárias começaram a ler os Mangás, nesse contexto à *Kodansha* foi a grande responsável em consolidar a linha editorial que divide os públicos em faixas etárias e sexo de acordo com as histórias, criando assim revistas próprias para cada gênero. Seria a já citadas *Shonen Club* (meninos) *Shoujo Club* (meninas) *Yonen Club* (crianças).

¹⁶ Mangás com o conteúdo direcionado a garotas adolescentes.

Nos anos 70, os personagens com forças inabaláveis motivados a superação se aliaram ao crescente avanço na economia do Japão, marcando assim uma época de satisfação da sociedade. Motivado por isso as mangakas tiveram o seu auge na criatividade gerando gêneros até então nunca vistos, como o de ficção científica e esportes. Nesse “boom” o mangá feminino atingiu seu apogeu, com temas sobrenaturais e romances, sem contar o surgimento de subgêneros como o caso do *Shonen-ai* (“amor entre meninos” chamado também por Yaoi) e o *Yuri* (mangá que aborda relacionamento de meninas). Além dos Mangás que contavam histórias baseado em outros países como o caso do Mangá já mencionado *Rosas de Versalhes* de 1972 da artista Ryoko Ikeda, a história conta a vida de Oscar, uma menina criada como menino e servia o exercito francês de Maria Antonieta, essa história serviu também para discutir papéis de gêneros na sociedade japonesa e não só adaptar as histórias de outros países. Nesse aspecto Pereira coloca:

Figura 27. Rosa de Versalhes.



Fonte: Shoujo Café, 2015.

Disponível em: <http://www.shoujo-cafe.com/2015/09/rosa-de-versalhes-em-portugues.html>

Era comum ambientar as histórias em países europeus como França, Itália e Inglaterra, durante a época vitoriana e fim do século XIX, focos de interesse de jovens japonesas. E diferente do senso comum, existia e existem histórias de todos os gêneros no shoujo Mangá. (PERREIRA, 2014)

À medida que se desenvolvia, o Mangá levantava consigo uma gigante revista semanal, a *Shonen Jump*. A Jump tinha uma linha editorial baseada nos valores de amizade, esforço e vitória, onde definia a partir de pesquisas de

públicos as suas publicações de maior popularidade, onde decidiam se continuariam ou cancelavam determinada publicação lhe rendendo assim acessibilidade para barrar suas principais concorrentes a *Shonen Sunday* e a *Shonen Magazine*. A “era Jump” é o período que suas publicações alcançaram a patente de insuperáveis, entre 1985 e 1996, contendo vários títulos que se tornariam sucesso não só para os japoneses, mas no mundo, são eles *Dragon Ball*, *City Hunter*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *YuYu Hakusho* entre outros. Os Mangás com vários temas foram incorporados pela Jump, como os de culinária que trazia receitas e dicas de cozinha (PERREIRA, 2004).

Figura 28. Capa da Shonen Jump de 1987.



Fonte: ALMEIDA. Denys, 2013.

Disponível em: <https://www.genkidama.com.br/gyabbo/2013/01/29/dez-importantes-mangas-e-suas-primeiras-capas-na-revista-shonen-jump/>

Com a chegada do milênio a Jump trouxe vários sucessos que não seguiam necessariamente ao seu padrão como *Death Note*, que é

protagonizado por um vilão com ajuda de um deus Shinigami trava batalhas psicológicas e com grandes diálogos. No entanto a Jump nunca deixou de seguir o seu padrão de amizade, vitória e esforço. Vários artistas foram dispensados da Jump porque suas histórias não seguiam o seu padrão de valores, alguns artistas foram para outras revistas que tinham propostas e públicos diferentes, mas que não deixaram de ser um grande sucesso, obras como *Aku no Hana*, *Hellsing* e *Trigun* seguem esse padrão.

Entendemos que o mangá passou por várias transformações históricas e sociais até chegar ao que conhecemos hoje através da influência de outras culturas, mas que nunca vai deixar de se transformar, até o presente momento vários milhões de revistas semanais estão sendo feitas, contendo um vasto tema em suas publicações, temas esses que servem de inspiração para cada pessoa em diferentes lugares, gerando uma identidade única por base nas influências e conhecimentos de uma sociedade, como vários países influenciaram o Japão. O Japão pode simplesmente influenciar a cultura de vários países, como no caso do Brasil.

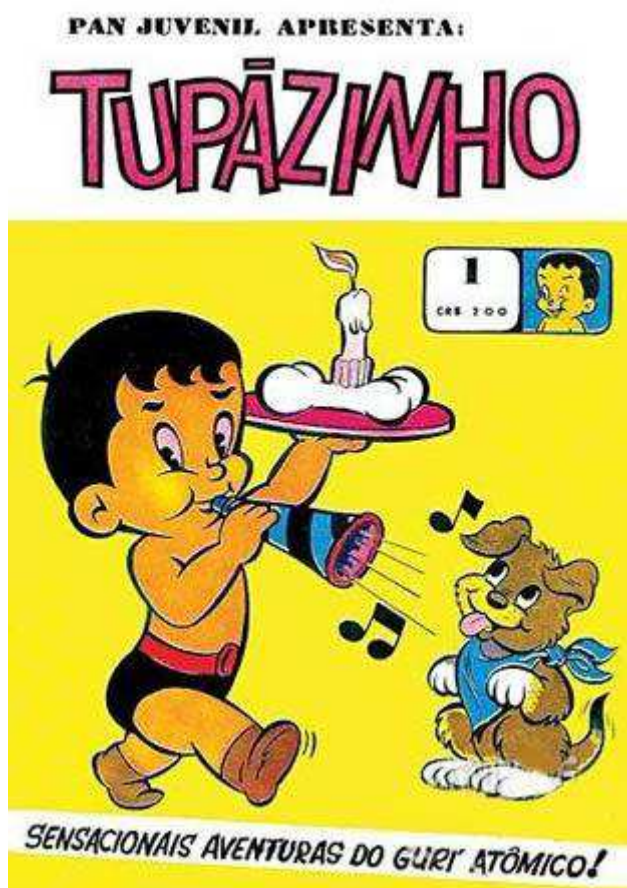
2.3O Mangá no Brasil

As revistas em quadrinhos no Brasil têm uma longa trajetória. Começando no século XX, com a produção de quadrinhos autênticos feitos pelo ítalo-brasileiro Ângelo Agostini que é considerado o primeiro artista de quadrinhos brasileiro. Ajudando com a elaboração de histórias e a criação da primeira revista em quadrinhos a *Tico-tico*, adaptando as Hq's estrangeiras na realidade brasileira;

Nos anos 40 o Brasil recebeu uma imensa carga dos gibis americanos com seus invencíveis super-heróis, como *Superman*, *Batman*, *Tarzan*, *Zorro*, entre outros, essa leva se deu através da editora *Ebal*, fundada pelo jornalista Adolfo Aizen que fez muito sucesso no Brasil no decorrer daquele tempo. Já sobre o Mangá, Pereira (2014) coloca que ficara restrita a comunidade de imigrantes japoneses, principalmente na cidade de São Paulo, onde as famílias importavam revistas do Japão como forma de manter contato com sua cultura e transmitir sua língua para seus descendentes nascidos no Brasil.

O primeiro editor de Mangás no Brasil foi Minami Keizi fundando a editora *Edrel* em 1967, juntamente com Paulo Fukue, Claudio Seto e Fernando Ikoma, estes artistas seriam essenciais para a criação dos Mangás autênticos brasileiros. O personagem de mais destaque de Kenzi é *Tupãzinho*, *O Guri Atômico*, inspirando-se em *Astro Boy* de Tezuka. Surgiu através de tiras em um jornal de São Paulo. Além dos Mangás produzidos por Kenzi, vários outros com influência da cultura japonesa foram publicados. Em 1978 o Brasil foi o primeiro país ocidental que criou uma associação destinada ao Mangá, a Abrademi (Associação Brasileira de Mangá e Ilustração), no mesmo ano a fundação Japão convidou o artista Osamu Tezuka a visitar o Brasil. (MOLINÉ, 2014, p. 62, 2014)

Figura 29. Capa de Tupãzinho.



Fonte: Miltverso Bate-Boc@, 2017.

Disponível em: <http://www.mbbforum.com/mbb/showthread.php?33840-A-volta-do-BRASINHA-pela-PIXEL>

Artistas brasileiros como Mauricio de Sousa também tiveram influência da cultura japonesa, sua obra *Turma da Monica* adquiriu semelhanças com o

Mangá nas suas edições mais recentes. Isso ocorreu através de um intercâmbio ocorrido em 1972, onde Mauricio de Sousa viajou para o Japão por conta de sua publicação *Horácio* no jornal *Ichigo Shinbun*, se tornando conhecido no país do sol nascente, lá conheceu Osamu Tezuka de quem se tornou grande amigo, onde um passou a influenciar o outro. Segundo essa influência, Pereira (2014) coloca:

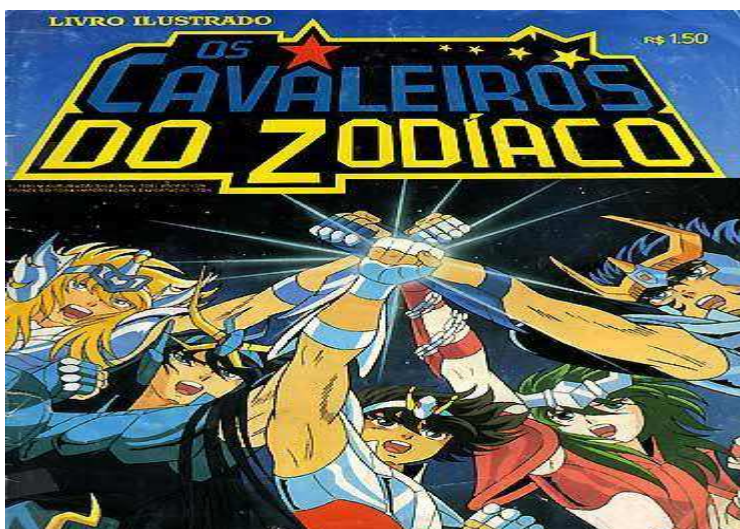
Segundo o próprio Mauricio, isso ocorreu por sua equipe de desenho ser composta por muitos descendentes orientais que levaram em sua bagagem traços para a turma. (Pereira, 2014, p 105).

No entanto foi nos anos 90 que se deu o primeiro “Boom” do Mangá no Brasil, sendo impulsionado pelos animes na televisão aberta, como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* e *Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco*. Esses desenhos animados eram diferentes de tudo que se vira no Brasil, gerando assim muito sucesso perante as crianças. Provocando uma onda de materiais relacionados ao anime, bonecos, músicas, álbum de figurinhas e revistas informativas foi à febre das crianças dos anos 90 e seus sucessores.

Foi nesse “boom” que em 1994, ia pela primeira vez ao ar no Brasil o animê *Saint Seiya Cavaleiros do Zodíaco* televisionado na extinta Rede Manchete, esse animê em pouco tempo se solidificou como um fenômeno de público e de vendas por parte de seus produtos, concretizando e popularizando a cultura japonesa do animê e Mangá, gerando assim uma intensa campanha de marketing, pois o país estava em crescente economia e isso colaborou para a comercialização dos segmentos do gênero. Segundo Vasconcelos:

O desenho foi privilegiado pela ferrenha campanha de marketing e inúmeros produtos licenciados chegaram ao Brasil através da empresa japonesa de brinquedos, produtos de animações, A Bandai. [...] além disto, o consumo da população brasileira aumentou consideravelmente, especialmente no setor de lazer e indústria cultural. O animê Cavaleiros do Zodíaco se utilizou disso para firmar definitivamente no país. (VASCONCELOS, 2006, p. 40)

Figura 30. Álbum de figurinha de Saint Seiya.



Fonte: Troca figurinhas, 2017.

Disponível em: <http://www.trocafigurinhas.com/album/289/multi/os-cavaleiros-do-zodiaco-1995.html#.WIAz4fCnHIU>

Figura 31. CD de Cavaleiros do Zodíaco.



Fonte: SaintParadise, 2014.

Disponível em: <https://saintparadise.wordpress.com/2014/03/17/cd-os-cavaleiros-do-zodaco-as-musicas-do-seriado-da-tv/>

O anime de Saint Seiya se originou do Mangá, visto que os Mangás de muito sucesso no Japão podem se tornar anime devido a sua grande influência de público. O Mangá conta a história de um grupo de cinco jovens, órfãos, que foram “acolhidos” por uma instituição, que tinha por finalidade treiná-los em diversos países, de modo a se tornarem defensores da deusa Atená. Aprendendo assim a desenvolver várias técnicas de lutas e usar a sua “cosmo-energia” para aplicar ataques que poderiam ferir ou até levar a morte seus adversários, podendo também rachar montanhas e desviar cursos de cachoeiras. Para cada guerreiro era dada uma armadura que tinha por símbolo a sua constelação que os protegiam, mais adiante voltaremos a falar da história de Saint Seiya.

Mediante a história de Saint Seiya os brasileiros ficaram entusiasmados, pois fugia totalmente dos moldes das HQ’s norte-americanas, prendendo assim a atenção das pessoas com o passar da trama. Nessa época surgem outros animes que seguiam os mesmos moldes de Cavaleiros do Zodíaco. Levando uma grande onda de animês na televisão brasileira, esse interesse fez nascerem revistas de variedades de cunho informativo sobre o mundo dos animes, uma dela é a *Animax*, que publicava matérias relevantes aos animes que passavam na televisão. Foi através dessas revistas que o público passou a conhecer que esses desenhos animados eram de origem da arte sequencial japonesa chamada de Mangá.

Nesse contexto surgiu à editora e loja *Animanga*, uma importante difusora do Mangá no Brasil, importando histórias originais, oferecendo cursos de japonês para a sociedade brasileira, além de cursos de animação e desenho. Uma de suas publicações com destaque no Brasil em 1998 foi *Ranma ½*, que se espelhava no mangá americano pelo tamanho e com publicação bimestral. Trazendo ainda cartas dos fãs, letras de músicas e divulgações de eventos (PEREIRA, 2014). A partir desse ponto foram criadas várias editoras que se lançariam com base nas histórias do Mangá.

[...] a partir de 2000, o mercado brasileiro de Mangás ganhou força especial graças a JBC e a Conrard, bem como a Animanga, Panini Brasil e Mythos. O Brasil já teve numerosos fanzines e revistas dedicadas ao Mangá e ao Anime, incluindo Henshi, Anime Club, Konjô Mangá, Heroi, Anime Do e outras, além de serem realizadas

numerosas convenções, como o Animecon e o Anime Friends, em São Paulo. (MOLINÉ, 2014, p. 62).

Percebemos então a construção e a difusão do Mangá no Brasil, como parâmetro para entender a evolução do estilo, não só no Japão, mas em outras partes do mundo como no caso do Brasil, onde Saint Seiya foi incrivelmente divulgado e amado não só pelas crianças, mas por adultos também. A única dificuldade do leitor de mangá é o fato que toda publicação japonesa é feita da direita para esquerda, sendo o contrário do nosso sentido de leitura que é da direita para esquerda. Sendo assim, algumas editoras colocam na primeira ou última página explicando o seu sentido. O sucesso do Mangá no Brasil foi tão grande que suas publicações estão no mesmo alcance dos números das HQ's e continuam subindo com o passar dos anos (VASCONCELOS, 2006). Onde atualmente existem milhares de fãs participando de convenções e eventos sobre o gênero.

3. DO MITO À REPRESENTAÇÃO DA DEUSA ATENÁ NO MANGÁ SAINT SEIYA

Neste capítulo, abordaremos os aspectos da mitologia grega, entendendo o que eram os mitos e como eles eram importantes para os gregos, além de retratar o contexto mitológico do mangá *Saint Seiya* baseando-se em Atená, para isso partiremos de dois pontos principais. Teremos um breve entendimento sobre mitos, explanando contextos sobre representações desses mitos em *Saint Seiya*, conhecendo um pouco do enredo do Mangá colocando em importância as características da deusa Atená e como ela é representada no Mangá.

O Mangá *Saint Seiya* ou Cavaleiros do Zodíaco (termo nos países lusófonos) foi criado pelo autor e ilustrador Massami Kurumada, publicada no Japão em 1986 pela revista *Weekly Shōnen Jump* e seu animê ilustrado pela *Toei Animation* de 1986 á 1989. No Brasil o anime foi exibido pela extinta Rede Manchete nos anos de 1994 em diante. A partir desse momento o anime se torna um sucesso de audiência, originando assim uma imensa gama de materiais para entretenimento das crianças como brinquedos¹⁷, Cd's, camisetas, álbum de figurinhas, entre outros. Com esse grande sucesso foi lançado no Brasil em 1999 o mangá pela JBC.

Saint Seiya é reconhecido também em países da América Latina, como Argentina, Chile, Uruguai entre outros, e da Europa como Portugal, Espanha e França, neste último recebeu o nome de *Les Chevaliers du Zodiaque*, esse nome foi a inspiração para a modificação de *Saint Seiya* para Cavaleiros do Zodíaco no Brasil. Sobre o nome, Kurumada estava produzindo o Mangá e queria colocar o nome de Rin ao invés de Seiya no seu protagonista, pois desejava o título “Ginga no Rin” (Rin das galáxias), mas mudou de ideia no decorrer do processo de criação do Mangá. Ainda sobre o nome, Kurumada escreveu o nome Seiya com Kanjis de “flecha sagrada”, mas após modificou para “flecha estrelar”, onde tinha referência direta com a constelação de

¹⁷ Ver capítulo 2.

sagitário que é o seu signo. Os defensores de Atená são chamados originalmente de Saint's, por este motivo aderiu ao título Saint Seiya.

No decorrer do percurso da obra de Saint Seiya, foram criadas várias histórias e versões que continuaram a influenciar o público antigo e seduzir as novas gerações. O Mangá Saint Seiya intitulado como o clássico, contém três sagas, (histórias diferentes que se entrelaçam) a saga do santuário, saga de Poseidon e saga de Hades. Depois do Mangá clássico foi publicado o *Nex Dimension*, que conta história da guerra Santa do século XVIII com seus capítulos lançados esporadicamente, no mesmo contexto foi lançado *The Lost Canvas*, que também contam a história da guerra santa do século XVIII, mas com outro ilustrador. Sobre *The Lost Canvas* e outras versões de Saint Seiya Dutra (2014) destaca:

[...] *The Lost Canvas* e *The Lost Canvas Gaiden*, que relembram a guerra santa contra Hades no século XVIII, quando Dohko e Shion eram jovens cavaleiros; o Mangá Episódio G retrata o passado recente e foca no cavaleiro Aiolia de Leão, irmão de Aiolos de Sagitário, o cavaleiro que salvou Atena da tentativa de assassinato arquitetada por Saga de Gêmeos. Há também outros títulos como *Saintia Shô*, onde a armadura de Pégaso é dada a uma guerreira mulher, uma amazona; na televisão, alguns títulos como *Asgard* e *Omega* foram exclusivos. (DUTRA, 2014, p. 45-46).

Além dessas versões também foi lançado um filme em 2014, baseado na saga do Santuário, sem contar os outros filmes com o enredo baseado na mitologia e o conflito de Atená com os demais deuses. Em Saint Seiya também dá pra perceber além do conceito mitológico e do heroísmo (vamos abordar mais adiante) elementos culturais de diferentes partes do mundo, como China, países da Europa ou até mesmo países de cultura nórdica¹⁸, combatendo pela maldade que ameaça a Terra e a vida de Atená, como os guerreiros de Odin e Cronos, Éris e Áries, além do próprio Lúcifer, personagem bíblico da fé cristã que aparecem nos filmes de Cavaleiros. Com esta imensa mescla de culturas, limitamos nossa pesquisa ao Mangá clássico, onde veremos o conceito de mito e como ele pode ser interpretado no Mangá e algumas explicações sobre

¹⁸ No Filler (é um termo usado para nomear um episódio ou saga de uma série ou anime que contém uma história que não existe no Mangá original. Geralmente é usada para impedir que a animação alcance o Mangá que é mais lento, gerando assim o não cancelamento da animação) da saga de Asgard os cavaleiros de Atená lutam com os cavaleiros que seguem as ordens de Hilda de Polares que é a representante do deus Odin, encarregada de garantir a paz em Asgard, que depois de receber o anel de Nibelungo de Poseidon passa a seguir suas ordens e ataca Atená declarando guerra a mesma.

representação. Podendo assim analisar a representação de Atená no Mangá Saint Seiya.

3.1 O mito

Os povos da antiguidade tinham a tradição de elaborar histórias sobre os deuses, heróis e criaturas com poderes e formas fora do comum, essas narrativas foram repassadas de geração para geração através de narrativas que eram explicadas em rituais religiosos, festividades ou simplesmente em uma conversa habitual.

Essa narrativa é chamada comumente de mito, embora hoje o mito tenha um conceito de uma história inventada, fictícia, absurda ou até consideradas como uma fábula, as sociedades antigas acreditavam nos mitos como uma história verdadeira e extremamente preciosa por ter um caráter sagrado e significativo (ELIADE, 1972). Que tinham o teor de explicar tudo que existia na Terra, desde criação do universo através de seres sobrenaturais, o homem, até a natureza. Explicando assim acontecimentos que a inteligência até então não tinha compreensão, dando uma resposta ao surgimento do próprio ser.

Os gregos antigos também formulavam histórias sobre deuses e heróis, tornando os seus mitos os mais conhecidos e admirados ao redor do mundo, sendo representado em diferentes mecanismos literários, cinematográfico, históricos, etc. Os mitos gregos na contemporaneidade não tem tanta força, por causa especificamente da crítica que os mesmos começaram a sofrer a partir do século VI a.C., onde lentamente foi substituído pelo discurso filosófico. Sobre os mitos, Orlandi destaca que:

Os mitos eram narrativas fantásticas transmitidas na Grécia antiga (séc. XX – VI a.C.) de forma oral pelos poetas e cantores da época: os rapsodos e os aedos. Neles eram relatadas as aventuras e lutas das divindades como Zeus, Apolo, Afrodite e dos heróis como Hércules, Teseu e Odisseu. As narrativas míticas explicavam os mais variados aspectos da realidade grega e constituíam, assim, a visão de mundo dominante entre os helenos. (ORLANDI, 2016, p. 01)

Os mitos datam da época que ainda não havia escrita na Grécia (ORLANDI, 2016) e eram expandidos através da história oral. Sua tradução deriva do grego *Mýthos*, cujo significado é “dizer”, ou “palavra falada” e “o que

foi dito". Ao longo da história, os grandes representantes dessa narrativa, são os poetas Homero e Hesíodo, que viveram em um período onde a escrita já fora difundida pelos gregos, permitindo assim, o registro das narrativas. Suas principais obras são a *Ilíada* e a *Odisseia* por parte de Homero e a *Teogonia* e *Os trabalhos e os Dias* no caso de Hesíodo fornecendo os mais antigos depoimentos da cultura grega. Os mitos têm por características as funções de explicar e organizar a realidade, a adoração ao divino e espiritual, através do mito se tinha o acesso ao saber.

O mito pra quem o vivencia se torna uma forma de realidade, todos os eventos que ocorriam no cotidiano da sociedade causava espanto e as pessoas exigiam uma explicação. Devido a isto todos os mitos desejam tornar inteligíveis os fenômenos que influenciam o cotidiano de uma dada sociedade que pode modificar o seu comportamento. Configurando assim o mundo, relatando uma história sagrada, podendo projetar o homem num determinado período que antecede o tempo, se referem há um tempo e lugar extraordinário, que existia deuses e seres sobrenaturais, sendo vistos como um aspecto de ordem religiosa. Servindo como mediações entre o sagrado e o profano, ligando homens e deuses, além de mediar às sociedades, definindo limites que não o tornam transponível da consciência, que significam a existência humana no mundo.

O mito é considerado uma história sagrada e, portanto, uma "história verdadeira", porque sempre se refere a realidades. O mito cosmogônico é "verdadeiro" porque a existência do Mundo aí está para prová-lo; o mito da origem da morte é igualmente "verdadeiro" porque é provado pela mortalidade do homem, e assim por diante. (ELIADE, 1972, p. 09)

Sobretudo o mito ensina o homem a se comportar em relação aos demais e em relação aos deuses, sendo que cada um tem características diferentes. Para os gregos os mitos são uma forma independente do pensamento e da vida. O mito é independente por si só, possuindo vida própria, não precisando de uma avaliação por parte da ciência, o que faz o mito deixar de ter validade entre a sociedade, especialmente dentro do grupo de pessoas que nascerá desempenhando uma função social na construção de uma própria identidade (VIEIRA, 2017).

Os gregos não acreditavam que a criação do universo teria sido uma obra dos deuses e sim o contrário, que o Universo teria criado os deuses. Antes da existência dos deuses, tinha se criado a Terra e o Céu, e destes os pais, os filhos e conseqüentemente os Titãs, posteriormente, os netos e os deuses. (FERNANDES; KRESS, 2011). Os Titãs foram durante muito tempo os maiores seres supremos do Universo, com sua estrutura fora do normal, tinha uma força insonhável. Apesar de existir inúmeros titãs, apenas alguns foram retratados nos mitos. Alguns titãs foram Oceano, Tétis, Hiperión, pai do sol, da lua e da aurora, Menemosine, que se constitui "memória" Témis, á ideia de justiça, entre outros. O mais importante Titã foi Cronos (Saturno para os romanos). Este conteve os outros titãs até que seu filho Zeus o destronou, tornando assim o deus supremo dos deuses.

Zeus constituiu o seu reinado junto com outros deuses. Fernandes e Kress (2011) destaca a incorporação do mito na modernidade apontando aspectos do mesmo para a construção do pensamento humano, as autoras destacam Freud para explicar esse pensamento, que define que os mitos são aparências da construção simbólica do inconsciente, Freud explica essa teoria com base em alguns mitos clássicos, a respeito da sexualidade humana, possuindo assim fontes ricas de produção do pensamento ocidental. Podendo ainda ser encarados como levantamentos humanos, sendo expressões legítimas do inconsciente coletivo da humanidade.

A partir do momento que a sociedade tem consciência da existência do mito, o mesmo se torna importante não só para conhecer a cultura de uma sociedade antiga, mas para entender a sua consciência. Os gregos moldaram os deuses à sua imagem, sendo uma representação de si mesmo. Anteriormente os deuses não possuíam qualquer semelhança com os homens. Os egípcios, por exemplo, tinham deuses híbridos, com uma mistura de animais e humanos. Os gregos por ter representações de seus deuses pela forma humana consegue aproximar esses deuses ao mundo dos humanos, conseguindo ter os mesmos sentimentos, como dor, ódio, alegria, amor, além de formas magníficas e corpos celestiais, se tornando quase humanos.

Os deuses humanizados fizeram do céu um local agradavelmente familiar. As divindades que habitavam na Terra eram também

extrema e humanamente cativantes. Assumiam a forma de belas jovens e donzelas encantadoras e povoavam os bosques, as florestas, os rios e os mares em perfeita harmonia com a beleza da terra e a alegria das águas. É este o milagre da mitologia grega - um mundo humanizado, homens libertos do medo paralisante perante o desconhecido onipotente. (FERANADES; KRESS, 2013, p. 03)

Os gregos eram politeístas, acreditavam e atribuíam aos vários deuses toda a manifestação cultural, humana ou de qualquer espécie, como estações do ano, medo, força, tudo que existia era consequência do humor dos deuses, nada passava fora de suas vistas e os gregos tomavam conhecimento de tudo que acontecia no Olimpo, pois estes acreditavam que havia uma ligação direta entre os deuses e os humanos. Como já falado anteriormente, os deuses tinham aspectos humanos com sentimentos e corpos perfeitos. A valorização do corpo era praticamente uma regra para os gregos. Além da figura do herói, que poderia morrer para poder alcançar seus objetivos, seguido de uma enorme força, juntamente sendo ajudado por um deus.

A figura do herói é empregada em *Saint Seiya*, onde Seiya um humano, arrisca sua vida para proteger Saori Kido a reencarnação de Atená de cavaleiros, deuses, anjos que queiram matá-la. Nesta conotação as revistas em quadrinhos que representam traços da mitologia grega ou não, mostram aspectos como o heroísmo visível, adaptando e transformando o mesmo em histórias novas e heroicas. Sobre a análise dos elementos heroicos, estes podem não está presente só nas revistas em quadrinhos, mas como também em toda a sociedade, com isto Dutra (2014) cita Relin (2008):

Ao analisar culturas e povos distintos, constata-se a presença de elementos heroicos no imaginário e na vivência cotidiana, tanto na cultura oriental quanto na ocidental. Antes dos super-heróis dos seriados televisivos japoneses (Jaspion, Jiraya, Changeman, Ultraman, National Kid, entre outros) até mesmo dos kamikazes – pilotos suicidas japoneses da Segunda Guerra Mundial, considerados “heróis” pelo seu povo – Godzilla e outros seres mitológicos permeavam o universo dos habitantes do arquipélago do Sol Nascente (DUTRA apud. Reblin, 2008, p. 21).

Entende-se então que o herói está presente em todas as sociedades. Pois pessoas comuns podem se tornar um herói, baseado em sua conduta, na prática de ajudar os outros e não necessariamente através de superpoderes. Os heróis são pessoas que tem capacidade e qualidades extraordinárias,

habilidades morais, mentais e até mesmo físicas, sendo a coragem o aspecto mais importante do herói. (DUTRA, apud. Reblin, 2008, p. 22).

Existe uma grande diferença entre heróis e super-heróis, os super-heróis são uma releitura da imaginação dos heróis da vida real. Pegando aspectos de heróis como policiais, médicos, enfermeiros, bombeiros, professores que são representados em super-heróis, onde são capazes de conseguir feitos que um ser normal não conseguiria como voar, se teletransportar, parar um carro, entre outros. Os super-heróis utilizam desses poderes para proteger a sociedade ou alguém importante para ele, em prol de uma causa maior.

Os heróis surgem como personagens de uma dada história, para proteger as pessoas, potencializando suas capacidades humanas de forma a conceder proezas que apenas os heróis da mitologia tinham. Como exemplo os heróis de *Saint Seiya*, os cavaleiros de Atená têm poderes capazes de enormes façanhas, como quebrar uma montanha com um soco, desferir mil socos em apenas um golpe, desviar cursos de cachoeira, tudo através do cosmo. Os heróis surgem em um mundo onde a luta está entre o bem e o mal, onde oferece a habilidade que pode ser capaz de bloquear as ambições de deuses ou homens que querem de algum jeito acabar com a paz na terra (ou em algum outro lugar). Devido a isto a figura do herói e do mito está inserido em *Saint Seiya* através da representação que deriva de uma conjuntura real do imaginário do representador. Para entendermos a representação de Atená em *Saint Seiya* devemos abordar alguns conceitos básicos sobre representação.

3.2 Sobre a representação

A representação segundo Cossich (2015) é a forma que a sociedade tem de projetar informações que estão contidas em um meio real e podem ser possivelmente recuperadas quando for necessário. Sendo assim, as histórias em quadrinhos podem conter representações à medida que é transformada em um mecanismo de transmissão de informações, exercendo assim influência no meio social e cultural, sendo ou não uma forma de entretenimento. Além disto, pode ter vários sentidos em português.

Trata-se de uma palavra de origem latina, oriunda do vocábulo *repraesentare* que significa “tornar presente” ou “apresentar de novo”.

No latim clássico, seu uso é quase inteiramente reservado para objetos inanimados e não tem relação alguma com pessoas representando outras pessoas ou com o Estado romano. (SANTOS, 2011, p.28)

A representação é basicamente o processo pela qual a mente reflete em si mesma uma imagem mental, uma ideia ou uma apreciação que corresponde a um objeto externo, ou seja, “o ato de representar é externo ao que se representa” (COSSICH, 2015, p. 03). Tornar algo presente está no contexto de representar, pois transmite a consciência uma realidade externa, tornando-se assim um objeto da consciência mediante ao real.

Segundo Santos (2011) citando Nicolas Abbagnano (2007) destaca que a representação significa uma “imagem” ou “ideia” ou ainda as duas ao mesmo tempo. Sendo que o termo foi usado pelos escolásticos para se referir ao conhecimento como “semelhança” do objeto. Onde o conhecimento é representativo, então para representar tem que conhecer alguma coisa e deste conhecimento conhecer outra. Neste contexto representar é originar o conhecimento do mesmo jeito que o conhecimento origina o objeto. Já para Santiago Júnior (2009) representar não é somente ocupar o lugar de uma determinada ausência do presente, é representar o conhecimento que contém em si sistemas de classificações formados por determinadas hierarquias de jogos de poderes que se constituem em práticas sociais, se referendo nesse sentido às representações coletivas, mencionadas por Roger Chartier (1990).

As representações são variáveis segundo as disposições dos grupos ou classes sociais; aspiram à universalidade, mas são sempre determinadas pelos interesses dos grupos que as forjam. O poder e a dominação estão sempre presentes. As representações não são discursos neutros: produzem estratégias e práticas tendentes a impor uma autoridade, uma deferência, e mesmo a legitimar escolhas. Ora, é certo que elas colocam-se no campo da concorrência e da luta. Nas lutas de representações tenta-se impor a outro ou ao mesmo grupo sua concepção de mundo social: conflitos que são tão importantes quanto às lutas econômicas; são tão decisivos quanto menos imediatamente materiais (CHARTIER, 1990, p. 17).

Analisando o contexto de representação podemos entender um pouco da representação incorporada em *Cavaleiros do Zodíaco*. Para representar um determinado objeto precisa do conhecimento que o objeto proporciona na mente. Para Kurumada seria o conhecimento da mitologia grega e conseqüentemente o mito da deusa Atená, pegando assim sua representação

e incorporando em sua obra. Mas para isso acontecer considerando Chartier (1990) deriva de interesses de grupos sociais que podem ou não forjar o conhecimento. Esse conceito está elaborado levando em conta as determinações de uma dada sociedade, a classe em que se configura e a posição social, o poder e a dominação. Partindo desse pressuposto, voltamos no capítulo um, onde o Japão com o bloqueio continental não deixava a sociedade entrar em contato com outros povos, assim não adquirindo conhecimento, só depois na era Meiji é que esse conhecimento foi aumentando e se modificando através do contato com outras culturas. Sendo assim, Massami Kurumada só poderia adaptar a representação de Atená no Mangá Saint Seiya através da permissão das autoridades mediante o conhecimento do objeto.

A representação segundo Carvalho (2005) compreendendo o pensamento de Bourdieu (1979) que analisa a obra de Chartier (2002) permitem avaliar o ser percebido que um grupo construiu, propondo para si mesmo e para as outras ideias fornecidas pelos indivíduos e grupos através da prática e das suas características, fazendo parte complementar de sua realidade social. Podendo uma classe ser percebida tanto por seu ser, ou pelo seu consumo, sendo que este último não precisa se exhibir para ser um símbolo, ou ainda por sua posição nas relações de produções.

A relação entre objeto e conhecimento, não pode ser percebida como uma mera relação de causa e consequência, pois ao ser representado um objeto não se constitui do duplo do representado, sendo que um não pode ser substituído pelo outro (COSSICH, 2015). Neste contexto, Atená grega não será igual à Atená Saori Kido do Mangá. Kurumada não pode tomar para si aquilo que é representado como sendo próprio, deve-se então garantir que aquilo que for representado pode corresponder aquilo que se pode representar, mas que não são iguais.

Baseando-se nisto, pode se realizar uma atribuição prévia da identidade do que visivelmente pretendem encontrar. A imagem de um determinado objeto analisado estaria sujeito a um sistema de classificação dependendo da sua classe sem uma devida investigação contextual. Tomando como exemplo a

transformação da característica de personalidade de Saori Kido em Saint Seiya, permitindo entender a sua transformação de uma adolescente grega criada nos moldes orientais, no entanto se tornou uma garota mimada, só quando descobriu que era uma deusa grega, se tornará uma pessoa controlada, que pensa e se preocupa com o próximo e que faria tudo pela humanidade, até dar a sua vida em prol dos humanos. Dando assim a entender que o objeto de representação, neste caso, uma deusa, faz pensar que todos os deuses gregos são benevolentes como Atená. Mediante isto, as representações pretendem principalmente nas obras de história, ser conceituadas como representações de uma história envolvendo um passado que já existiu. Nessa análise, o discurso historiográfico pretende explicar aos seus leitores sobre a “realidade” dos fatos nele apresentados.

Desta maneira, representar significa referir por meio de símbolos a algo que está fora do texto. Na sugestão feita por Luís Costa Lima o que está fora do texto é chamado de real, que é entendido por ele como: “aquilo que se impõe por si, o que, independente da linguagem, esta aí tanto para os homens quanto para os outros animais”. (Lima, 2006: p. 268, apud. SANTOS, 2005, p. 37)

Entendendo então que a história, ou melhor, o texto histórico é um elemento literário da representação do passado, não igualando é claro, os textos produzidos pelos literários, mas que o historiador e o romancista não diferem em nada do ponto de vista da narrativa, Santos (2005) citando Hayden White (2001) acredita que os efeitos das obras dos historiadores é traduzir os fatos em forma de representação sobre o passado, ou seja, das narrativas históricas “pressupõem caracterizações figurativas dos eventos que pretendem representar e explicar” (SANTOS, 2005, p. 108, apud. White, 2001, p.111). Completando ainda que os fatos históricos são diferentes dos “eventos ficcionais”. Podendo entender assim que a história, literatura e principalmente representação andam de mãos dadas, podendo ser percebidas em situações específicas de tempo e espaço.

Ligando esta análise de história, literatura e representação, podemos entender o contexto da representação contida em Saint Seiya, que envolve essas três vertentes, história, por tratar de mitologia grega, literatura, por ser uma revista em quadrinhos oriental e representação, por conter características tiradas através do conhecimento de um objeto (deusa Atená) e concebidas em

Saori Kido. Buscando assim o conhecimento daquilo que é representado, sem o devido conhecimento o representador é incapaz de produzir aquilo que o objeto representa. Além do mais a revista em quadrinhos é um meio de representação, pois ela busca sintetizar, incorporar e recriar as características e técnicas do gênero, e não o bastante deve procurar conhecer o leitor da arte sequencial, pois a representação também deve fazer sentido primeiramente ao leitor pra quem se direciona.

As histórias em quadrinhos por meio da representação do real ou do imaginário utiliza a integração de imagem e texto, facilitando assim a compreensão e a leitura das tramas, colaborando para o surgimento de novos leitores da arte sequencial do mundo inteiro, não só despertando o fascínio pela leitura, mas também o aperfeiçoamento do senso crítico dos temas tratados através do conhecimento das representações que são retratadas nas histórias em quadrinhos. Constituindo um material de informações e representações da realidade por meio de temas do cotidiano e situações que as pessoas vivem ou querem viver. A junção do texto e imagem se funde como um aliado aos recursos visuais e textuais, auxiliando a compreensão, (COSSICH, 2015) com isso se desenvolve um entendimento subjetivo e ao mesmo tempo diversificado de interpretações.

3.3 A Representação da deusa Atená no Mangá Saint Seiya

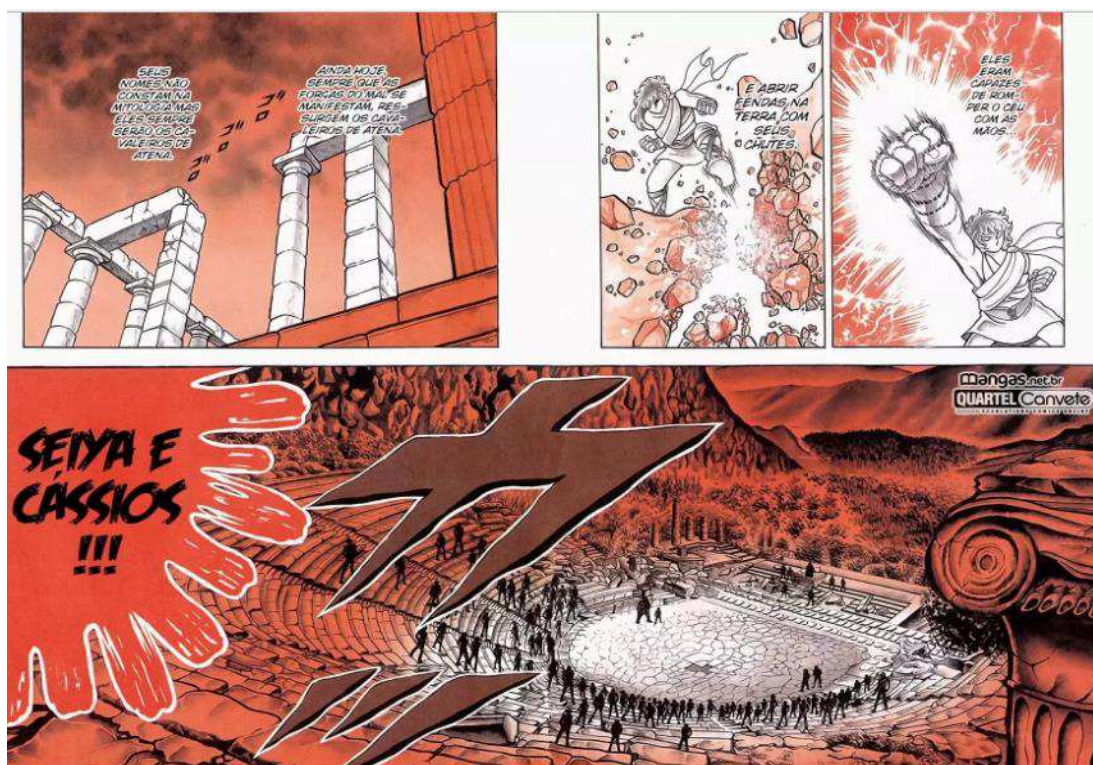
Para entendermos como foi baseada a representação de Atená no Mangá, falaremos um pouco sobre a sua história. Saint Seiya gira em torno de batalhas entre os deuses. Estes deuses utilizavam a força humana para conseguir seus objetivos, esses humanos eram conhecidos como Saints ou cavaleiros no Brasil. Os principais deuses que desejavam a terra era os fortes Poseidon e Hades que lutavam contra Atená para obter o domínio da terra.

A principal história de Saint Seiya que dá sentido ao Mangá se baseia na guerra entre o deus do submundo Hades, que organiza seus exércitos para invadir a terra, onde só Atená poderá detê-lo. Segundo o *Hipermito* (Kurumada, 1998) Atená odiava o uso de armas, então seus guerreiros utilizavam o próprio corpo para lutar, sendo capaz de rasgar o céu, abrir a terra, graças à energia vinda do cosmo, que existia em cada guerreiro ou pessoa.

No mangá *The Lost Canvas* (KURUMADA, 2006) que narra a última guerra santa que ocorreu no século XVIII entre Hades e Atená, sendo que a última saiu consagrada vencedora, mas, que gerou muita morte de guerreiros por ambas as partes, os únicos defensores de Atená que sobreviveram foi Dohko o cavaleiro de ouro de libra (que mais tarde seria o responsável de guardar a Torre dos Espectros, lugar onde o exército de Hades foi aprisionado situado nos Cinco Picos Antigos de Rozan, palco do treinamento de Shiryu cavaleiro de bronze de dragão) e Shion cavaleiro de ouro de Áries, sendo nomeado como Grande Mestre do Santuário.

No *Hipermito* (KURUMADA, 2004) comenta que a batalha entre os deuses se perpetuam entre séculos e séculos, mas que estes acontecimentos foram mascarados pela história e até a existência dos cavaleiros se tornara um lenda, no entanto esses guerreiros santos existem até os dias atuais, onde combaterão o mal que sempre ameaçará a Terra, lutando ao lado de Atená para cumprir sua missão. Proteger Atená a qualquer custo adquirindo assim a paz na terra.

Figura 32. Cavaleiros e seus Poderes.



Fonte: KURUMADA, 2004, ed. 01, p. 25

Antes de Hades retornar no século XX, aconteceram batalhas que também ameaçavam a paz na terra. Com o retorno de Hades se aproximando Atená, reencarna em uma garota humana, onde era esperada para assumir seu lugar como protetora da Terra. Atená nasceu aos pés da estatua de Palas Atená e era protegida pelos cavaleiros de ouro que residiam no santuário localizado na Grécia.

Esses cavaleiros eram supercuidadosos e carinhosos com a pequena Atená, no entanto um cavaleiro de ouro chamado Saga que tinha por constelação protetora a de gêmeos, tinha um irmão gêmeo chamado Kanon. Kanon por ter uma característica voltada para o mal ajudou a transformar o bondoso Saga (que era pretendente para substituir o Grande Mestre juntamente com Aioros o cavaleiro de ouro de sagitário) em uma criatura maligna, então começou a influenciar Saga a tomar decisões ruins, temendo que isto transformasse seu coração, Saga prendeu seu irmão no cabo Suion, no entanto Saga já fora tomado pela ambição e crueldade, quando não fora escolhido como sucessor do Grande Mestre, matou Shion e usurpou o lugar dele.

O fato de não ter sido escolhido como sucessor do Grande Mestre faz o mal surgir em Saga e dominá-lo. Quando seu coração entrega-se a este sentimento, a cor de seu cabelo muda de branco para preto e seu olhar é tomado pela loucura. (KURUMADA, 2004, p. 85)

Ao mesmo tempo em que Kanon foi aprisionado, Saga tentara matar Saori (a deusa Atená), mas Aioros descobriu a sua intenção e fugiu com a criança, na fuga teve uma luta com Shura o cavaleiro de ouro de capricórnio e fica gravemente ferido, se escondendo assim nas montanhas da Grécia. Kurumada (2004) explica que antes de Aiolos morrer entregou Atená ainda um bebê e sua armadura de ouro juntamente com o báculo da deusa, aos cuidados de Mitsumassa Kido, que estava viajando de férias pela Grécia. Desde então Aiolos passou a ser considerado um traidor no santuário, que era comandado por Saga e que apesar de ter morrido sua armadura ainda continua sendo controlada por ele, que sempre a manda no intuito de ajudar os cavaleiros a proteger Atená. A partir disto, Atená foi levada e criada no Japão aos moldes da cultura oriental, já Kido começa uma estratégia para proteger

Atená, ele gera filhos que são espalhados por varias partes do mundo para obter poder e se tornar defensores de Atená, um deles foi Seiya.

Figura 33. Aiolos entrega Atená a Kido.



Fonte: KURUMADA, 2004 cap. 23, p. 25.

Depois de uns anos, Kanon foi fundamental para o retorno de Poseidon, pois em seu cárcere também era o local de repouso do deus. Poseidon então é acordado por Kanon, e começa uma luta para o domínio da Terra com Atená e seus Cavaleiros, que mais uma vez sairá derrotado. Essa pequena introdução é pra entendermos um pouco do enredo de Saint Seiya que envolve batalha dos deuses contra o bem e o mal, conhecendo o porquê Atená foi levada para o Japão e como Poseidon foi acordado.

Seguindo a linha temporal, por que infelizmente não podemos contar a história toda de Saint Seiya em seus mínimos detalhes, começaremos pela saga do Santuário. A Saga do Santuário começa com a entrega de Saori para Mitsumassa Kido, como já falado anteriormente o mesmo gera filhos para se tornar cavaleiros e proteger a deusa, Seiya, Shun, Ikki, Hyoga e Shiryu são mandados para lugares diferentes, para a Grécia, a Ilha de Andrômeda, a Ilha da Rainha da Morte, a Sibéria e para os cinco picos antigos na China (Rozan). Passado os anos Kido morre e Saori se torna herdeira de toda a sua fortuna. Os cavaleiros se juntam então para um torneio chamado Guerra Galáctica que não há vencedor.

No decorrer da história Saori já sabendo que é a reencarnação de Atená vai ao Santuário para falar com o Grande Mestre, no entanto é recebida com uma flecha em seu peito. Os cavaleiros de bronze (Seiya, Shun, Shiryu, Yooga e Ikki) têm doze horas para salvar Atená tendo que passar pelas doze casas do zodíaco para chegar ao Grande Mestre. Ao passar pelas doze casas, cada cavaleiro de ouro foi reconhecendo Atená como deusa, alguns morreram, mas mesmo morrendo ajudaram os cavaleiros de bronze a obter seus objetivos e salvar Atená, que só poderia se salvar através do seu escudo da justiça que reluz e destrói a flecha.

Já na Saga de Poseidon que fora acordado de seu sono e reencarna no corpo de Julian Sono, que tem o intuito de tirar o domínio da Terra de Atená através de um dilúvio.¹⁹ Saori vai então ao templo de Poseidon, onde a mesma é aprisionada por ele, devido a isto começa uma batalha entre os cavaleiros de Atená e os Marinhas de Poseidon.

Na saga de Hades, mostra o retorno do deus do submundo e o maior inimigo de Atená. Depois de se libertar de sua prisão, reencarna no corpo de Shun²⁰ de Andrômeda, onde seu objetivo era lançar as trevas sobre a Terra através de um “Grande Eclipse”. Envolve no seu plano os cavaleiros de Atená já falecidos como Shion de Áries, os enviando ao santuário para matar Atená. No entanto os antigos cavaleiros de ouro falecidos queriam entregar a armadura para Atená, para que ela possa lutar com Hades, mas Saori comete suicídio, para poder adentrar no submundo e enfrentar Hades com ajuda dos cavaleiros.

Na mitologia grega Atena era a deusa da sabedoria, era filha de Zeus. Patrona ainda das artes úteis e manuais, tanto de homens como mulheres, está veiculada também na agricultura, a navegação, por parte das mulheres através da fiação, tecelagem e trabalhos que envolviam agulha (BULFINCH, 2002). Era uma divindade guerreira, porém só protegia baseando-se na defesa, pois não simpatizava com as lutas que envolviam morte e derramamento de sangue como seu irmão Ares.

¹⁹ Mais uma vez vemos elementos de outras culturas, o dilúvio que é relacionado uma história bíblica, onde Deus inunda a Terra a modo de acabar com o pecado.

²⁰ Hades só poderia encarnar no corpo da pessoa mais pura do mundo, no caso Shun de Andrômeda.

Em Saint Seiya, Atená esta carregada pela simbologia do mito, é a deusa da sabedoria, da justiça e da guerra além de ser a guardiã da Terra. Para entender como Atená se tornou guardiã da terra, Kurumada (2004) explica que na época dos deuses, existiam disputas para o domínio do planeta. Os deuses eram pessoas comuns que a partir de "uma vontade divina" conseguiram imensos poderes, que poderiam guiar as outras pessoas a terem este mesmo poder. Com o tempo Zeus passou a comandar o Céu e Terra, o mar por Poseidon, e o submundo seria comandado por Hades. Depois passou a responsabilidade da Terra para sua filha Atená. Depois disto Zeus some nos céus.

Figura 34. Conhecendo Atená.



Fonte: KURUMADA, 2004, ed. 01, p 23.

Atená em Sant Seiya era protetora e guardiã da Terra, na mitologia Atená era de Atenas cidade grega, apesar de ser baseado em diferentes contextos, a análise é a mesma. Bulfinch (2002) comenta que duas divindades disputaram a posse da cidade de Atenas, uma era Atená e o outro era Poseidon. Os deuses então decidiram que a posse seria dada a aquela pessoa que pudesse oferecer as mortais o presente mais útil. Poseidon ofereceu um cavalo enquanto Atená os concedeu com a oliveira. Os deuses decidiram que o presente mais útil foi a oliveira, concedendo assim a Atená o direito da cidade. Baseado nisto percebemos que houve uma competição, essa competição também ocorre em Saint Seiya não pela posse de Atenas e sim da Terra. Na mitologia, em Atenas estava seu santuário, em Saint Seiya o santuário de Atená também se encontra em Atenas Grécia. "Atenas era seu santuário, sua cidade, que lhe fora oferecida como prêmio." (BULFINCH, p. 130, 2002). Não fora só em Atenas que a deusa era patrona como diz Grimal:

Atena era frequentemente escolhida pelas cidades como protetora e patrona. Além de Atenas, em relação a qual passava por ter lhe dado o seu nome, possuía templos na cidadela de cidades como Esparta, Mégara, Argos, etc. (GRIMAL, 2000).

Na mitologia grega Atená, que em Roma é chamada de Minerva é filha de Zeus e Metis. Metis estava grávida e prestes a ter um filho, quando Zeus a engoliu, isto aconteceu devido a um conselho dado por Urano e Gaia, que dizia que se Metis desse a luz a uma filha ela teria mais um filho e este último mataria Zeus, como este fez com seu pai dando início a um ciclo vicioso.

Quando engole Metis, Zeus sente uma enorme dor de cabeça e ordenou a Hefesto que lhe desse uma machadada na cabeça. Da fenda da sua cabeça saltou uma menina já adulta e armada, era Atená. O local de seu nascimento é geralmente indicado segundo Grimal (2000) como sendo à margem do lago Tritão, na Líbia. Quando Atena saltou da cabeça de Zeus soltou um grito de guerra.

Já a deusa Atená em Saint Seiya não teria nascido como Atená e sim reencarnado, ela reencarna uma vez a cada centenas de anos, basicamente a cada vez que o mal ameaça a Terra, evitando assim que o mal a domine, sendo um símbolo de Justiça a todos os cavaleiros. Saori Kido, a Atená do

século XX nasceu como humana na Grécia e ficou aos cuidados do Santuário. Como mencionado anteriormente Saga tentara matar Saori ainda bebê, devido a isso foi entregue por Aiolos a Mitsumasa Kido, que a adotou e transformou na única herdeira da Fundação Graad (KURUMADA, 2004). O cosmo de Saori é capaz de curar Cavaleiros à beira da morte e o seu sangue pode revelar o poder oculto que existe dentro das armaduras protetoras dos cavaleiros.

Outra representação que envolve as duas deusas está baseada na sua estátua. Na mitologia a estátua era considerada como garantia de proteção. Sem a estátua na cidade a mesma estaria à mercê de perigos e destruições. Como conta Grimal (2000) ao relatar a Guerra de Tróia. Mesmo não sendo uma cidade grega, Tróia tinha um culto especial sob a forma de uma estátua antiga de Atená chamada de Paládio que era considerada como garantia para sobreviver aos perigos que a cidade poderia enfrentar. Quem quisesse conquistar Tróia deveria se apoderar da estátua. Foi por este motivo que Diomedes e Ulisses conseguiram adentrar em Tróia e roubar a estátua, retirando assim a sua proteção da cidade, dando assim a vitória aos gregos (GRIMAL, 2000, p. 38).

Figura 35. Apresentando a estátua de Atená e Nike a deusa da vitória.



Fonte: KURUMADA, 2004, ed. 43 p 24.

A estátua em Saint Seiya tem o mesmo contexto fundamental da mitologia grega, baseada na proteção, no caso de Saint Seiya, a Terra. Esta proteção também está veiculada na proteção dos próprios cavaleiros, por causa da deusa da vitória, Nike, que sempre está ao lado de Atena. Na estátua, Atená segura Nike na mão direita, ela é simbolizada através de uma estatueta alada degolada. Nike é a responsável de sempre poder estabelecer a vitória a Atená e seus guerreiros, é por Nike que Atená consegue guiar os seus cavaleiros para os caminhos da vitória. Nike também está representada no báculo de Atená que Saori carrega.

Além dessa conjuntura existe outro fator importante que envolve a estátua e o caminhar de todo o enredo. A estátua de Atená que está situada no

santuário se localizando na Grécia, esta em seu templo, no topo das doze casas do zodíaco guarda um grande segredo. Quando a estatua é banhada com o próprio sangue da reencarnação da deusa no caso Saori, ela se transforma na sua armadura, mudando assim o seu tamanho e forma. A armadura é um item essencial para a luta contra o deus do submundo Hades, definindo a vitória no embate entre os dois deuses.

Figura 36. A armadura de Atená.



Fonte: KURUMADA, 2004, ed. 37, p. 42

Falando na sua armadura, na mitologia grega Atená tinha insígnias, eram a lança, o capacete e a égide (o seu escudo). A sua égide era em comum com a de Zeus seu pai (GRIMAL, 2000). No seu escudo foi fixada a cabeça de Górgona, onde Perseu lhe deu como presente. A cabeça tinha o poder de transformar todas as pessoas que a olhasse nos olhos em pedra. Em Saint Seiya, além da estátua ser transformada em armadura, Saori quando veste a

armadura carrega um báculo²¹ que é representado por Nike, o capacete que é o seu elmo, e o escudo que tem uma estrela esculpida. Uma diferença que existe na armadura está associada ao aparecimento de um par de asas, diferentemente da armadura das antigas estátuas gregas.

Figura 37. Atená vestida com sua armadura.



KURUMADA, 2004, ed. 48, p. 37

²¹ O báculo é carregado por Saori a todo o momento, não só quando veste a armadura.

Figura 38, Diagrama da armadura de Atená.



Fonte: KURUMADA. Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco. 2004, p. 100.

O relacionamento de Atená com os homens é uma característica em Saint Seiya e na mitologia. Atená como mencionada anteriormente tem a qualidade de ser uma deusa protetora, mantendo assim um relacionamento com os humanos. Na obra *Odisseia* do poeta grego Homero, ela oferece proteção e auxílio a vários guerreiros, mas tem um que se destaca, é Ulisses (também chamado de Odisseu) se tornando um herói e seu protegido.

A imagem de Ulisses está baseada no mito do herói, convertendo-se assim em um símbolo da capacidade que o homem pode superar suas dificuldades. Para Atená Ulisses tinha se transformado em um herói, que conseguiria superar todos os perigos, ganhando batalhas com a sua ajuda, como na guerra de Tróia.

A olhigázea Minerva incontinentemente lá do pino do Olimpo se despenha; baixa à frota veloz, de Ulisses perto: Sisudo como Jove, em dor imerso, na embarcação, de apelo pronta pausada nem tocava; e a deusa o aborda: “Generoso Laércio, astuto Ulisses, em bem

providas naus fugis, a palma a Príamo deixando e em Tróia Helena, Por quem já pereceram tantos gregos longe da pátria? Sem tecer demoras, revista o exército, e com brandas vozes coíbe homem por homem, que não desçam ao mar nenhum baixel que a remo vogue (HOMERO, 2009, p 84.85).

Percebemos que neste trecho da *Ilíada*, Atená aconselha Ulisses que não saísse da embarcação a modo de livrá-lo do perigo. Outro ponto que Atená protege Ulisses, Porto e Correia (2013) destaca o regresso de Ulisses para o âmbito familiar, que enfrenta sozinho, intempéries da natureza para poder ver sua família, depois de uma guerra que agora só ficara as lembranças.

[...] Eis que uma vaga maior o lançou contra os duros recifes; e lacerara, sem dúvida, a pele, ou quebrara ai os ossos, se a de olhos glaucos, Atena, o expediente não lhe sugerisse de contra a rocha atirar-se, abarcando-a com as mãos resistentes, onde gemendo ficou, até que a vaga potente passasse (HOMERO, 2014, p. 86).

Quem ler Saint Seiya percebe que Seiya é o protagonista do Mangá, sendo assim recebe uma maior atenção por parte de Atená. Podemos então entender que existe uma representação do herói grego Ulisses em Seiya²². Além de lutar em prol de Atená, Seiya sempre busca a mesma quando se trata de perigo. Atená consegue guiar os seus cavaleiros, principalmente Seiya a vitória, conseguindo que o mesmo consiga elevar o seu cosmo ao máximo a modo de vencer o oponente através do amor que sente pela deusa.

²² Seiya é adotado pela fundação Graad (na verdade ele é filho de Mitsumassa Kido) ainda criança e enviado para a Grécia para ser treinado como cavaleiro. Depois de suportar o duro treinamento, torna-se o cavaleiro da constelação de Pégaso e retorna ao Japão. Ele aceita participar da guerra Galáctica sob condição da fundação encontrar Seika, a sua irmã desaparecida. Entretanto, depois de perceber que o perigo ameaça o Santuário, desperta para sua missão como cavaleiro de Atená. O seu espírito indestrutível diante das crises já fez acontecer vários milagres, inclusive influenciando as pessoas ao seu redor. (Kurumada, 2004, p. 04)

Figura 39. Luta de Saga com Seiya.



Fonte: KURUMDADA, 2004, ed. 44, p. 33

Atená não protege só Ulisses, ela pode influenciar e proteger fortemente outras pessoas ou outros heróis, como Perseu e Telêmaco. No caso de Telêmaco, a deusa o aconselha a partir em busca de seu pai Ulisses, se mostrando sob a forma do amigo de seu pai, Mentos e posteriormente como forma de Mentor outro amigo de Ulisses, seguindo viagem junto com ele (PORTO; CORREIA, 2013).

Saori consegue essa mesma áurea protetora de Atená não só em Seiya, e sim em todos os cavaleiros que lutam a seu favor e busca seu cosmo, como Shun, Shiryu, Ikki, Yoga entre outros. Protetora da Terra protege todas as pessoas que nela reside, como ocorre na Saga de Poseidon, onde o mesmo lança um dilúvio para acabar com a Terra e em seguida dominá-la, Atená vai ate as profundezas do mar, onde é aprisionada e pede que receba para si toda a agua do dilúvio. O dilúvio só é parado graças os cavaleiros de bronze que lutam com os Marinhas de Poseidon, podendo assim enfraquecê-lo para ser aprisionado por Atená.

Um ponto importante que Atená esta ligada é em relação à armadura de Pégaso. Pégaso o cavalo alado teria nascido através de Medusa e Poseidon. Ovídio relata que Medusa teria sido uma bela garota sacerdotisa do templo de Atená, que chamava a atenção e cobiça de várias pessoas inclusive do deus dos pares Poseidon. Medusa cedeu a Poseidon, deitando-se com ele justamente no templo de Atená. A deusa então ficou enfurecida com o desrespeito cometido por Medusa, transformando Medusa em uma criatura horrenda, seus cabelos foram transformados em serpentes, deixando seu rosto horrível, dando ainda poder a sua visão transformando quem a olhasse nos olhos em pedra.

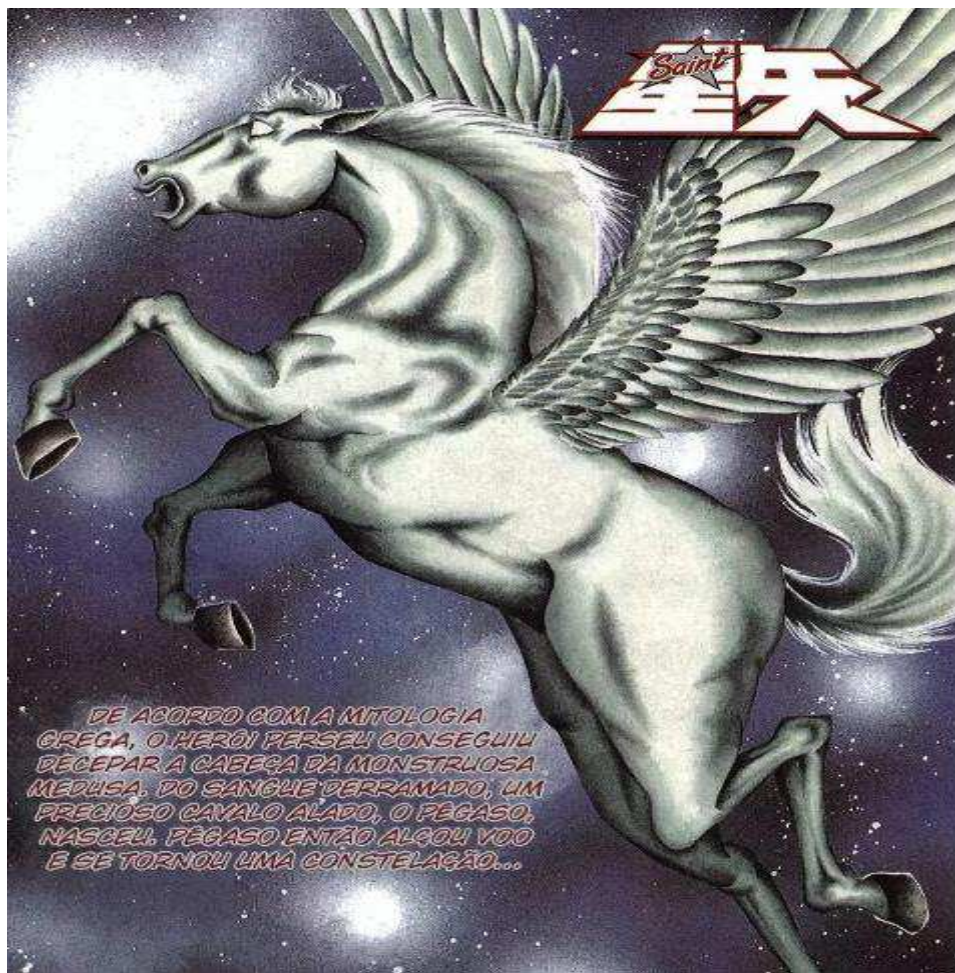
Medusa então fora morta pelo herói Perseu, que era ajudado por Atená. Perseu travou uma luta árdua com Medusa, até que por um momento decapitou a criatura. Algumas versões do mito colocam que foi nesse momento que nasce Pégaso e Aurigládio, o filho de Medusa e Poseidon, o primeiro era um cavalo alado selvagem e ficou a serviço de Zeus, que fora domado só pela deusa Atená. Outra versão coloca que Pégaso nasceu devido ao sangue de Medusa que caiu no mar que fecunda e dessa situação nasce Pégaso.

Dela, quando Perseu lhe decapitou o pescoço, surgiram o grande Aurigládio e o cavalo Pégaso; tem este nome porque ao pé das águas do Oceano nasceu, o outro com o gládio de ouro nas mãos, voando ele abandonou a terra mãe de rebanhos e foi aos imortais e habita o palácio de Zeus, portador de trovão e relâmpago de Zeus sábio (HESILDO, 1995, p. 96).

A primeira versão do mito seria mais apropriada para explicar a importância de Pégaso em Saint Seiya, Magi (2010) explica este mito em Seiya

Pégaso se tornou constelação devido ao mito de Belerofonte, quando o mesmo matou a Quimera com a ajuda de Atená que envia Pégaso para o encontro de Belerofonte. Depois da batalha com a Quimera Belerofonte usa Pégaso para chegar ao Monte Olimpo (BULFINCH, 2002), Zeus então manda uma abelha a modo de lhe derrubar do cavalo alado, que culminou em sua morte por causa da altura. Outra versão do mito diz que Atená fez com que o chão amolecasse assim Belerofonte não morreria pela queda. Zeus recompensou Pégaso o deixando subir aos céus se transformando em constelação. Esta constelação deveria proteger todos os deuses sempre. Em Cavaleiros, Pégaso sempre está protegendo Atená e a humanidade.

Figura 41. Sobre Pégaso.



Fonte: KURUMADA, 2004, ed 01. p 05

Subi além do Olimpo, além dos cimos que Pégaso alcançara com seu vôo, e, assim, por ti levado ao céu supremo, respirar atrevi o ar do Empíreo (Teu elemento), eu, mortal humilde, faze-me voltar, agora, tão seguro como quando parti, ao chão da terra. Não permitas, Urânia, que, caindo Do feroso corcel que ora cavalgo (Como Belerofonte, de uma altura muito menos caído), abandonado venha

me ver nos campos aleanos, sem saber dirigir os próprios passos (BULFINCH, 2002, p. 155).

Os deuses que aparecem com frequência em Saint Seiya são os deuses Poseidon e Hades. Poseidon o rei dos mares na mitologia grega competiu várias vezes com Atená, um exemplo foi o já mencionado episódio da disputa da cidade de Atenas, onde Atená consagrou-se vencedora. Em Saint Seiya também existia essa rivalidade, mas pelo poder da Terra. Atená reencontrou Poseidon que foi aprisionado por ela em épocas passadas. Poseidon como Atená e Hades precisa de um corpo para reencarnar. O mesmo reencarnou no corpo de Julian Solo que iniciou um dilúvio²³, propondo a Atená uma aliança para comandarem juntos a Terra. Atená não aceitou essa proposta e tomou para si toda a chuva do dilúvio, a modo de atrasá-lo.

Figura 42. Sacrifício de Atená.



Fonte: KURUMADA, 2004, ed. 49, p. 21

Sendo aprisionada por Poseidon Atená demonstrou suas principais características mitológicas. Aceitando receber as águas do dilúvio ela se

²³ Poseidon dissera para Atena que ele também fora responsável no dilúvio nos tempos bíblicos (KURUMADA, 1988).

sacrificou pelos humanos, não perdendo com isso a sua proteção com os seus cavaleiros, os guiando para tomarem as melhores decisões em batalha. Até os próprios Marinhas (cavaleiros de Poseidon) ouviram suas preces, demonstrando uma admiração para com Atená. Percebendo que era praticamente impossível de derrotar Atená, ou continuar defendendo os desígnios de Poseidon.

Poseidon teve então que lutar com Atená, após os Marinhas serem derrotados pelos cavaleiros de bronze. Atena que era contra lutar, apenas lembrou Poseidon que o mesmo tinha acordado de seu sono por sua própria vontade e era por si que voltasse a dormir. Poseidon enfraquecido e incapaz de derrotar Atená e seus cavaleiros voltou a ser aprisionado na Ânfora de Atená o mesmo utensílio que dormia. Nesse episódio reaparecem as características mitológicas associadas ao caráter dos deuses. Atená é justa, bondosa com a humanidade, persistente nos seus intuitos. No entanto, Poseidon preserva características malignas (mesmo não sendo mal) querendo destruir a Terra e torná-la sua, repovoando-a. Além de utilizar os homens para alcançar seus desejos, os colocando no meio de sua guerra, guerra essa que Atená não queria participar.

Figura 43. Atená ordena para Poseidon repousar



Fonte: KURUMADA, 2004, ed. 67, p. 10

Atená consegue por mais uma vez derrotar Poseidon, com uma facilidade significativa, só o mandando repousar, vencera igualmente na mitologia grega, por uma oliveira. Atená ganhou tanta confiança com Poseidon e proximidade com a humanidade que poderia enfrentar o Olimpo inteiro em detrimento da Terra. Contra Hades ela conseguiu mostrar ainda mais soberania, pois Hades é o principal mal que invade a terra, é por causa de Hades que Atená reencarna. Vemos um trecho que Atená ganha a posse de Atenas em disputa com Poseidon.

Os deuses decidiram que o prêmio seria dado àquele que oferecesse aos mortais o presente mais útil. Netuno ofereceu o cavalo e Minerva, a oliveira. Os deuses decidiram que a oliveira era mais útil e concederam a cidade a Minerva, que lhe deu o nome, pois Minerva em grego é Atena (BULFINCH, 2002, p 139).

Mais adiante no Mangá clássico na saga de Hades, os cavaleiros de bronze encontram-se nos Campos Elíseos enfrentando a personificação da morte, Thanatos, direcionado aos seus próprios interesses, Poseidon ajudou os cavaleiros de Atena nessa batalha. Pois o deus preferia o governo da Terra ficasse com Atená ao invés de Hades o deus do submundo. Poseidon tinha maior atração com os preceitos da deusa Atená do que com o de Hades que queria transformar a terra em escuridão.

Sendo assim, Kurumada retrata Poseidon igual o da mitologia quando se trata de Atená, transformando-os em rivais que podem se aproximar pelos mesmos objetivos como ocorre na guerra de Tróia, onde os deuses se unem para ajudar os gregos. Mesmo unindo-se com Atená algumas vezes não deixa de sentir o sentimento de vingança pela deusa por sempre perder em uma disputa com ela ou até mesmo ser enganado por humanos como fala Dutra (2014):

Percebemos que Poseidon é retratado em ambas as versões, a da mitologia e a do mangá, como um deus rival de Atena, e que se aproxima dos homens pelos interesses que lhe convêm; forte e vingativo, suas qualidades não impedem que seja derrotado frequentemente por deuses de menos poder ou até mesmo enganado pelos homens: enquanto na mitologia é enganado pelo rei de Tróia, Laomedonte, no Mangá Saint Seiya temos Kanon, que o manipula para alcançar seus próprios objetivos de dominação. Os fracassos de Poseidon fazem com que deuses inferiores, como Thanatos, zombem de suas atitudes, menosprezando as suas ações (DUTRA, 2014, p. 56).

Hades é o deus dos mortos. É filho de Cronos e Reia, sendo assim irmão de Zeus e Poseidon. Foi juntamente com Zeus e Poseidon que conseguiram destronar Cronos e dividiram entre si o poder sobre o universo. Zeus obteve o Céu e a Terra, Poseidon, os Mares, e Hades, recebeu o mundo subterrâneo, os infernos e o tártaro (dicionário).

O submundo, que é chamado também como mundo dos mortos ou inferno, era o destino de todas as pessoas que morriam Dutra (2014) analisa um contexto de Commelin que indica que os poetas tinha uma crença nas coisas ocultas, sobrenaturais, onde essa característica deu aos povos características contrárias ao submundo grego. Sobre este imaginário antigo, o conceito do submundo se baseava em um local amplo, dividido em Erebo, que segundo Hesíodo era a personificação da escuridão, era a região mais próxima da Terra, onde as pessoas más recebiam seu devido castigo.

Do Caos Érebo e Noite negra nasceram. Da Noite, aliás, Éter e Dia nasceram, gerou-os fecundada unida a Érebo em amor. Terra primeiro pariu igual a si mesma Céu constelado, para cercá-la toda ao redor e ser aos Deuses venturosos sede irresvalável sempre. (HÉSILDO, 1995, p. 92)

Assim Érebo nasceu do Kháos juntamente com a noite negra. Além do Tártaro, uma espécie de nevoeiro que fica no fundo da terra com caminhos largos. Os Campos Elíseos também são incorporados na divisão do inferno que segundo OURO citando Homero, coloca que os Campos Elíseos não faz parte do mundo dos mortos, seria colocado como parte ocidental da Terra, se localizando perto do oceano. Descrito como uma terra virtuosa, sem frio, sem chuva, sem calor e sempre ventilada com uma brisa de Zéfiro. Bulfinch ainda coloca:

Para ali iam os heróis, sem morrer, e viviam felizes, sob o governo de Radamanto. O Elísio de Hesíodo e Píndaro fica nas Ilhas dos Eleitos ou Ilhas Afortunadas, no Oceano Ocidental, donde surgiu a lenda da ditosa Ilha da Atlântida. Essa região abençoada pode ter sido inteiramente imaginária, mas também é possível que tenha tido origem nas narrativas de alguns marinheiros que, arrastados pelas tempestades, avistaram a costa da América. (BULFINCH, 2002, p. 326)

Em Saint Seiya aparece toda essa representação de Hades e do inferno. Vários cavaleiros foram para os Elíseos lutar em favor de Atená, até a própria Atená passou pelos Elíseos. Sobre Hades, Kurumada representa o deus

baseado em suas características, um deus poderoso e inteligente, sendo o mesmo não poderia ser derrotado pelos mortais e sim por Atená vestida com a armadura de seu nascimento.

A relação de Hades com Atená na mitologia grega também era regada sobre o olhar da ambição. Hades queria a hegemonia da humanidade. E isso também fora tratado em Saint Seiya. Atená sempre foi defensora do direito dos humanos viverem na terra, enquanto Hades queria transformar o planeta em escuridão, além de ser mal com seus subordinados no submundo ele queria transformar a Terra em um caos. Sendo assim convocou seu exército para lutar contra Atená que era protetora da Terra para concluir seus objetivos. Esse exército era formado por seus espectros, aliando também alguns deuses como Hypnos deus do sono e Thanatos deus da morte que precisavam de um corpo humano forte para sua reencarnação, e o recrutamento de humanos sobre o juramento de obter vida eterna.

Atená se viu obrigada a lutar com Hades, onde foi defendida por cavaleiros que detinham de um grande poder, despertando até o sétimo sentido, elevando seu cosmo ao máximo. Os cavaleiros detinham esse poder por que eram descendentes dos antigos heróis gregos, também tinham a sua constelação como protetora e a benção de Atená que possuía Nike a deusa da vitória sempre consigo representada em seu cetro. O amor que Atená sentia pela humanidade foi o que motivou os cavaleiros e a própria a lutar contra Hades.

Figura 44. Atená fala para Hades sobre o amor.



Fonte: KURUMADA, 2004, ed. 48, p. 44

Apesar do confronto Atená conseguiu derrotar Hades como a ajuda de seus cavaleiros. Devido a isto percebemos as relações entre Atená, Poseidon e Hades. Sendo que para com Poseidon ela ordenou para voltar ao seu sono, Hades ela teve que lutar corpo a corpo com o deus, revelando o grau de dificuldade enfrentando cada deus. Kurumada então consegue representar a cultura regra por parte dos mitos, colocando as características de cada deus, a face heroica dos personagens gregos, além de abordar o cenário presente na Grécia daquele período. Possibilitando ao leitor um conhecimento mesmo que singular da mitologia misturando crenças e paradigmas de outras culturas. Abordando Atená como uma dos protagonistas.

Saori Kido Atená, então surge como Representação de Palas Atená, abordando suas características, respeito e singularidade. No começo do mangá

Saori não era respeitada e muito menos venerada como Atená. Ela era uma criança mesquinha e mimada, foi só quando descobriu que era a reencarnação da deusa que seu comportamento se transformou, construindo um sentimento de amor pela humanidade, justiça e gratidão. Sentimentos esses, que Palas Atená cultivava, fazendo com que o Mangá ganhasse fama e respeito de todos os fãs ao redor do mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa tinha o intuito de analisar a representação de Atená, destacando suas características no mangá Saint Seiya - Cavaleiros do Zodíaco, colocando assim como a mitologia grega pode ser uma base de difusão para moldar certas culturas, como a arte sequencial mesclada à cultura japonesa. Baseado nisso, o primeiro capítulo foi extremamente importante para entendermos como o Mangá surgiu baseado na história do Japão. Apresentando elementos para compreendermos a identidade do povo japonês, interpretando como essa identidade tem ligação direta em sua cultura. Cultura essa, perpassada de geração em geração como o caso do código de honra dos samurais, que moldou a base de identificação do japonês com as histórias em quadrinhos, levando o mesmo a outro mundo, que é extremamente diferente da sua realidade, podendo transformar uma determinada história em lição de vida e persistência.

A história do Japão apresentada no primeiro capítulo serviu como molde para entender uma sociedade marcada por regras e ao mesmo tempo colocar que o japonês é cercado de sentimento apesar das dificuldades que a nação enfrentou como Guerras, destruições, ou até mesmo com a incorporação de várias culturas, que transformaram uma sociedade capaz de se moldar e se reconstruir, através da superação, se tornando um dos países mais ricos do mundo.

Dissertando no segundo capítulo sobre a origem e o estudo das histórias em quadrinhos através da arte sequencial, destacando as características práticas de um quadrinho e sua importância para a criação do Mangá japonês, apresentando uma percepção de como um artista consegue desenhar uma história em quadrinhos através das técnicas da arte sequencial, como balão, a fala, o tempo, os detalhes, etc. Percebemos então que a arte sequencial não é só uma história em quadrinhos e sim toda arte em sequência que conta uma determinada história, como o Mangá japonês.

Contextualizamos ainda a história do Mangá, fundamentando-a na transformação da história do Japão apresentada no primeiro capítulo;

mostrando a origem do Mangá desde tempos antigos, através do Emakimono até a personificação do seu formato nos dias atuais, que desde o século XI vem sofrendo influências de outras culturas, onde essas influências são sentidas e representadas nos Mangás hoje, como no caso de Saint Seiya.

Apresentando os representantes da criação de um estilo próprio do Mangá, como Tesuka, percebemos como este sofre hibridações de estilos, pegando referências de vários países europeus e até mesmo dos Estados Unidos, onde Tesuka fora influenciado por Walt Disney e seu desenho Mickey Mouse, pegando atributos para criações como Astro Boy. Além do teatro Takarasuka atribui os olhos grandes das atrizes em seus Mangás, dando o caráter ao desenho que conhecemos e são à base da interpretação do desenho japonês mundialmente.

Não esquecendo também de falar no Brasil, pois foi a partir da exportação desses seriados japoneses pela Manchete que os brasileiros conheceram Cavaleiros do Zodíaco e outros Animês japoneses, que se tornaram febre entre as crianças daquele período até hoje. Servindo ainda como base para criação de revistas e editoras brasileiras que publicam os Mangás com diferentes tipos de histórias no Brasil.

Após explicarmos o surgimento do Mangá como modelo da arte sequencial, explanamos o terceiro capítulo, o mais importante, pois aborda a análise da representação de Atená. Apresentando questões que norteiam a análise, oferecemos a explicação do mito, para entendermos um pouco de como esse mito fora essencial para a incorporação da cultura grega no mundo, além de abordar o tema do herói como fator importante de compreensão da representação do personagem Ulisses e sua relação com Atená através de Seiya e seus cavaleiros.

A representação de Atená através da mitologia grega que é destaque no Mangá, por meio do conhecimento cultural de Kurumada que está fortemente empregada em Saint Seiya. Foram contextualizadas essas representações com comparações da história do Mangá com pesquisadores que retratam sobre a mitologia. Devido a isto, contrastamos que a mitologia e principalmente a representação de Atená está presente em todo contexto da obra de Saint

Seiya, através do seu atributo emocional com relação à humanidade, do simbolismo da armadura, com a proteção, com a relação Atená, Poseidon e Hades e com o personagem Seiya, etc. A análise comparativa também aparece no cenário como o caso do inferno e da sua estátua, a representação termina com o nascimento que é diferente, além da sua criação que foi totalmente diferente, pois Palas Atená já nasceu adulta e armada.

A representação é respondida através da análise do Mangá Saint Seiya, Mangá este que permitiu comparar as características de Atená e seus simbolismos, sua relação com a Terra e os deuses condizem com as histórias mitológicas. Entendendo assim que o conhecimento da mitologia por parte de Kurumada serviu como base para criação da representação de Atená.

Podemos assim concluir que a representação de Atená não esteja completamente igual à mitológica, ela representa características da deusa original, sendo assim, o mangá Saint Seiya pode ser ferramenta de estudo da incorporação da mitologia em uma arte sequencial, podendo ser usada como construção auxiliar para uma possível aula de História Antiga, pois abrange o universo jovem e antigo ao mesmo tempo. Abordando também valores filosóficos como persistência e solidariedade por parte dos personagens do Mangá, algo presente na identidade do povo japonês.

Portanto, as histórias em quadrinhos são fortes difusoras de culturas, são ricas em conhecimento, simbologia e identificação, seja oriental ou ocidental. É a partir delas que podemos moldar e conhecer nós mesmos sobre o olhar de outras culturas, possibilitando assim uma paixão sobre uma determinada história, ser transformada em motivação para uma pesquisa histórica.

GLOSSÁRIO

A

ANIMÊ – Animação japonesa.

B

BAKUFU – Governo de "shogun". Shogunato. Governo militar da época feudal.

BUSHI – O mesmo que "samurai", guerreiro.

C

CARTUM – Ou cartoon é um desenho humorístico, animado ou não, de caráter extremamente crítico, que retrata, muito sinteticamente, algo que envolve o dia a dia de uma sociedade.

CHÔJÛGIGA – Manifestações de caricaturas gráficas de animais.

CHONIN – Classe dos negociantes e artesãos, "gente da cidade".

Comics – Termo muito utilizado para definir quadrinhos americanos com diversos temas. No início os quadrinhos com a temática cômica eram definidos por Comis.

E

EMAKIMONO – Pergaminho ilustrado.

ETA – Párias. Originariamente, elementos considerados de ralé que formavam comunidades segregadas.

F

FUSSUMA – Porta corrediça.

G

GEKIGÁ – Gênero de mangá adulto sangrento.

Graphic Novel – Romance de longa duração contado por meio de arte sequencial em diversos volumes.

H

HEIAN – Capital da Paz.

HEIMIN – Povo comum.

HONSHU – Honshu ou Honxu é a maior das ilhas do arquipélago japonês.

HQ's – História sequencial narrada em etapas/quadros. Em sua forma básica é uma mistura entre palavras e imagens.

K

KABANE – Título de distinção dado pelo trono a elementos de destaque de alguns clãs.

KAMI – Deus, pode ser definido como "espírito", "essência" ou "divindades"

KAMIKAZE – Vento divino; furacão salvador.

KASHIBON – Termo direcionado aos livros de mangá.

KOHAI – De um modo geral tem um significado equivalente a “calouro” ou discípulo.

KOJIKI – Crônica de Coisas Antigas.

M

MANGÁ – Histórias em quadrinhos japonesas.

N

NANQUIN – Um tipo de tinta.

O

ÔTSU-E – Imagens de Ôtsu originária da China.

S

SAMURAI – Guerreiros antigos japoneses.

SEMPAI – É aproximadamente equivalente ao conceito ocidental de “veterano”.

SHINDEN ZUKURI – Um antigo estilo arquitetônico japonês.

SHOGUN – Generalíssimo; chefe do governo militar (bakufu).

SHOGUNATO — governo de shogun. Bakufu.

SHONEN – Mangá direcionado para o público jovem masculino.

SHOUJO – Mangá direcionado para o público jovem feminino.

SHUNGA – É um termo japonês para arte erótica.

T

TAKARAZUKA – Teatro só de atrizes femininas.

THE LOST CANVAS – A tela perdida.

U

UKIYO-YE – Originariamente significa quadro de sociedade alegre.

Y

YAMATO-E – Pintura de Yamato.

YAOI – Mangá de conteúdo homossexual.

YÁYOI – Nome de bairro de Tóquio; louça de barro descoberta nesse bairro.

YÔNENN – Mangá direcionado para o público adulto.

Z

ZENGA – imagem zen.

REFERÊNCIAS

AMORIM, Naiana Mussato. **From Hell, De Alan Moore E Eddie Campbell: Da Graphic Novel Ao Filme**. XI encontro interno XIII seminário de iniciação científica, Uberlândia - MG, jan./2011.

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada**. [S.L.]: Perspectiva, 2006.

BONIFACIO, Selma De Fatima. **História e(m) quadrinhos: análises sobre a História ensinada na arte seqüencial**. Curitiba: [s.n.], 2005.

BRAGA, Juliana; LUCAS, Ricardo Jorge De Lucena. **O Mangá e a Identidade Japonesa no Pós-guerra**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Recife, 2012.

BRANDÃO, Junito de Sousa. **Mitologia grega**. Petrópolis: Vozes, 1986.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da mitologia: (a idade da fábula) histórias de deuses e heróis** / tradução de David Jardim Júnior — 26aed. — Rio de Janeiro, 2002.

CAMPOS, Maria; LOMBOGLIA, Ruth. **HQ: uma manifestação de arte**. IN: LUYTEN, Sonia M. Bibe. (Org.) **Histórias em quadrinhos: Leitura crítica**. São Paulo: Edições Paulinas, 1989.

CARVALHO, Francismar Alex Lopes De. **O conceito de representações coletivas segundo Roger Chartier**. DHI/PPH/UEM, São Paulo, v. 09, n. 01, fev. 2005.

CHARTIER, Roger. **Introdução. Por uma sociologia histórica das práticas culturais**. In: _____. **A História Cultural entre práticas e representações**. Col. Memória e sociedade. Trad. Maria Manuela Galhardo. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990, p. 13-28.

DUTRA. Daniel De Souza. **A mitologia grega no mangá Saint Seiya – cavaleiros do zodíaco**. Lajeado: [s.n.], 2014.

- EISNER, WILL. **Comics e sequencial art**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- FARIA, Mônica Lima de. **História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês**. Rio Grande do Sul: PUCRS, 2014.
- FEIJÓ, Luiz Carlos Coelho. **Narrativa e representação nos quadrinhos: A Restauração Meiji (1868) nos mangás**. Pelotas: [s.n.], 2013.
- FERNANDES, Evanil Rodrigues; KRESS, Erika. **Da mitologia à pós-modernidade: a narrativa das histórias em quadrinhos**. [S.L.: s.n.], 2012.
- FERRY, Luc. **A sabedoria dos mitos gregos: aprender a viver II**. Tradução Jorge Bastos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.
- GRIMAL, Pierre. **Dicionário de mitologia grega e romana**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2000.
- HESÍODO. **Teogonia A origem dos deuses**. Tradução de Jaa Torrano. 3ª edição. Editora Iluminuras LTDA, 1995.
- HOMERO. **Ilíada**. Tradução de Manoel Odorico Mendes (1799-1864). Ebooksbrasil, 2009.
- HOMERO. **Odisseia**. Tradução Christian Werner. São Paulo: Ler livros, 2014.
- JÚNIOR, Francisco Das Chagas Fernandes Santiago. **Sobre o conceito de representação: etnicidade e análise histórica das imagens cinematográficas**. Sérgio Ricardo da Mata, Helena Miranda Mollo e Flávia Florentino Varella (orgs.). Anais do 3º. Seminário Nacional de História da Historiografia: aprender com a história? Ouro Preto: Edufop, 2009.
- KURUMADA, Masami. **Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco**. São Paulo: Conrad, 2004.
- KURUMADA, Massami. **Hipermito**. 1 ed. Japão: Cosmo Special, 1998. 08 p.
- KURUMADA, Masami. **Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco**. São Paulo. Conrad Editora. 2004. 2ª Edição.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá e animê: Ícones da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Fundação Japão em São Paulo, 2014.

MAGI, Ademar. **O Mito Em Os Cavaleiros Do Zodíaco**. Revista literatura, 2010.

MARINHO, Bruno Francisco Diniz. **Mito e História entre os gregos antigos: aspectos sobre a questão na obra de Paul Veyne**. História, imagem e narrativas, Ouro Preto, n. 12, abr. 2011.

MATTOS, Leonardo Martinelli De Campos; SAMPAIO, Rafael Cardoso. **A evolução do mito do herói dos quadrinhos**. São Paulo: FACOM, 2004.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MÉNARD, René. **Mitologia greco-romana 1827-1887**. Tradução de Aldo Della Nina, São Paulo: Opus, 1991.

MOLINÉ, Alfonso. **O grande livro dos mangás**. 1 ed. São Paulo: JBC, 2004. 1-125 p.

MORIYA, KAREN PINHO. **Reinventando os samurais: O Mangá Lobo Solitário No Brasil (2004-2007)**. 43 ed. [S.L.]: Musica e Artes, 2011.

NAGADO, Alexandre; MATSUDA, Michel; GOES, Rodrigo De. **Cultura pop japonesa: Histórias e curiosidades**. 1 ed. São Paulo: Edição do autor, 2011.

NUNES, Rosangela Maria Saygli. **A Mitologia em Histórias em Quadrinhos e Estratégias de Leitura para a Formação do Leitor Crítico**. Darandina Revista eletrônica. Anais do Simpósio Internacional Literatura, Crítica, Cultura VI – Disciplina, Cânone: Continuidades & Rupturas, realizado, Juiz de Fora, 2012.

ODA, Ernani. **Interpretações da “cultura japonesa” e seus reflexos NO BRASIL**. Revista brasileira De ciências sociais, Brasil, v. 26, n. 75, fev. 2011.

ORLANDI, Juliano. **As narrativas míticas**. Paraná, v.00, 2016, p. 1-5. Disponível em: <www.seed.pr.gov.br/portals/folhas>. Acesso em: 31 jul. 2017.

PEREIRA, Ana Carolina. **Além dos olhos grandes: um estudo em mangá sobre mangá**/ Ana Carolina Pereira; [ilustradores; Cristiano Procópio, Juliano Henrique e Maxwell Alves; revisão: Danusa Borges]. – Curitiba: Edição do autor, 2014. 144p.

PORTO, Vagner Cavalheiro; CORREIA Larissa de Sousa. **O simbolismo de Atena: o mito sob o olhar literário de Homero**, 2013.

RAHDE, Maria Beatriz. **Origens e evolução da história em quadrinhos**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 05, nov. 1996.

REBLIN, Iuri Andréas. **A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi**. Revista Eletrônica do Núcleo de Estudos e Pesquisa do Protestantismo da Escola Superior de Teologia – EST, Brasil, fev./2001. undefined.

REBLIN, Iuri Andréas. **A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi**. In: Protestantismo em Revista, São Leopoldo, RS, v. 22, maio-ago. 2010. P. 13 – 21.

SANTOS, Dominique Vieira Coelho Dos. **Acerca do conceito de representação**. Revista de Teoria da História, Goiás, v. 03, n. 06,./dez. 2011.

SILVA, Priscila Kalinke Da; NEVES, Fátima Maria. **Desenho animado japonês: histórico e características**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Fortaleza, nov. 2012.

UETA, Taís Marie; GUSHIKEN, Yuji. **Mangá: Do Japão ao Mundo, uma Trajetória de Híbridões**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, Cuiabá, jun. 2011.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. **Mangá-dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Rio de Janeiro: [s.n.], 2006.

VIEIRA, Ana Livia Bonfim. **Mito e narrativas míticas: conceitos, tempo, espaço e linguagens**. Maranhão, 2017.

WATANABE, Paulo Daniel. **A reinserção internacional do Japão no pós-segunda guerra mundial**. 3º Encontro Nacional, [S.L], abr. 2011.

YAMASHIRO, José. Pequena história do Japão. 2 ed. São Paulo: Herder, 1964.

YOSHINO, KOSAKU. **Cultural nationalism in contemporary Japan**. Londres: Routledge, 1992.