

A IMAGEM DO JAPÃO DESENHADA EM ÉPOCAS DE CATÁSTROFES

Patricia Maria Borges

Doutorado pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP (2005). Em 2012 concluiu o pós-doutoramento no curso de Ciências da Comunicação na ECA/USP. É pesquisadora do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP. Autora dos livros: *Traços Ideogramáticos na Linguagem dos Animês* (Via Lettera: Japan Foundation, 2008) e *Mangás: estética bidimensional e deslocamentos culturais*. (Intermeios casa de artes e livros: Japan Foundation, 2016). Atualmente é professora dos cursos de Publicidade e Propaganda e CST em Fotografia da Universidade Cruzeiro do Sul - UNICSUL.

E-mail: pamaborges@gmail.com

Resumo

A imagem que cada nação elabora de si pode ser representada pelas produções culturais; pelo cinema, jornal, literatura, quadrinhos. Assim, as histórias de animês e mangás também podem ser agentes de formação para compreender os valores e princípios dessa nação imaginada. A partir de alguns seriados populares no Brasil como, *A Princesa e o Cavaleiro*, *Os Cavaleiros do Zodíaco* e *Naruto*, é possível identificar um conjunto de elementos estéticos e de temáticas comuns da cultura japonesa, tais como, a solidariedade, disciplina, superação, amizade. Grande parte desses temas reaparecem dentro do universo das histórias do gênero chamado de catástrofe, que é conhecido por misturar realidade e ficção, com cenas de ação e melodrama. Um olhar mais detalhado sobre essas produções mostra, que além de entretenimento, essas obras criam um cenário para refletir sobre a identidade da comunidade japonesa.

Palavras-chave

mangás; animes; catástrofes; cultura japonesa.

A imagem do Japão e sua relação com as produções de mangás e animes

Através das histórias de mangás e animes podemos identificar como a cultura japonesa ingressa em nosso país valores como solidariedade, disciplina, superação, amizade, entre outros.

A imagem do país do sol nascente que formamos em nossas mentes vem acompanhada de uma série de referências e significados que já estão presentes no imaginário do povo brasileiro. O que imaginamos ser o Japão, em boa parte é reflexo do que vimos pela tevê. Inicialmente, com os noticiários e reportagens sobre a cultura japonesa, passando pelos seriados de tokusatsu a partir dos anos 60, seguindo com a exibição dos animes que se intensificou a partir dos anos 90.

A tevê foi a responsável, em grande parte, pela popularização dos bens culturais do Japão no Brasil. Com os desenhos animados japoneses chegaram os mangás, que contribuíram para solidificar a relação de deslumbramento e afeto dos fãs brasileiros com as histórias e personagens japoneses. São muitas as histórias e personagens presentes na mente e no coração dos brasileiros.

Acompanhando o caminho do surgimento do anime na tevê brasileira desde o final da década de sessenta para cá, o espectador foi aos poucos se identificando e assimilando uma série de novos elementos culturais até então pouco explorado nas publicações de quadrinhos e desenhos animados.

Mesmo contando com uma produção tão diversificada destinada a faixas etárias diferentes, a grande maioria das histórias dos mangás e animes trazem a tona um conjunto de valores e princípios importantes para a cultura japonesa; a ênfase no treinamento, disciplina, perseverança, pensar o coletivo, superação, dentre outros. Vejamos:

A história de “A Princesa e o Cavaleiro”, televisionada a partir dos anos de 1970, fala de uma princesa (Safiri) que desde pequena foi criada como um garoto e teve que abrir mão da sua individualidade para assegurar que o reino da Terra de Prata não caísse nas mãos dos vilões maldosos, o Duque Duralumínio e seu assistente Nylon. Um olhar mais atento, enxerga nesta referência a valorização do aprendizado e da educação já na infância, quando a criança aprende desde pequena a viver em grupo e comportar-se como membro de uma sociedade. Outra ideologia representativa da cultura japonesa é apresentada no final da história quando Safiri deixa de cumprir a função de guerreira e decide ser esposa. Essa mudança de papéis é determinante para por fim na história da princesa, quando ela abdica de representar um papel social para seguir o desejo pessoal de ter uma família.

Outra série da mesma época e ainda muito lembrada é Speed Racer, que conta com o protagonismo de um jovem muito corajoso e esforçado sempre disposto em ajudar a capturar os inimigos. Uma prova da sua força de vontade está na dedicação ao esporte e na conduta exigente em dar o melhor de si para vencer as corridas, mesmo tendo um carro inferior aos dos outros corredores.

Das séries exibidas por aqui em 1990, o grande fenômeno de audiência foi sem sombras de dúvidas, “Os Cavaleiros do Zodíaco”, que trouxe a história da amizade entre cinco órfãos reunidos para salvar a Deusa Atena. Com grande destaque para o sucesso nessa empreitada, a condição estabelecida foi a de que a armadura que ajudava os cavaleiros nas batalhas só poderia ser utilizada para o bem da justiça e não por motivos pessoais.

Definitivamente com o propósito de utilizar a armadura para benefício coletivo, o que se pretende enfatizar aqui é a importância do trabalho em grupo e equipe, e o não pensar individualmente. O tema da amizade por um bem comum é uma tradição dos animes do gênero chamado de super sentai, que envolve um grupo de geralmente cinco heróis, cada um com um tipo de poder e cor de roupa, mas motivados para ajudar uns aos outros e encontrar as melhores soluções para o coletivo. Outra referência comum do repertório dessas histórias é a figura de um mestre para representar a importância do conhecimento e a experiência dos mais velhos.

Naruto é outra série famosa exibida a partir de 2015, ao apresentar um jovem rapaz como o exemplo perfeito de superação contra tudo e todos. Disposto a qualquer preço conquistar o objetivo de se tornar um Hokage da vila, Naruto enfrenta ao longo de sua jornada todo tipo de preconceito, isolamento e descrença.

Certamente podemos considerar a história de vida de Naruto como o típico enredo dos mangás e animes que são populares entre as gerações dos fãs brasileiros - baseado na luta pela superação, que inicia com uma perda (família), evolui para um fortalecimento interno, seguindo com a fase da procura pelo reconhecimento da sociedade e culmina com o êxito da conquista do objetivo. Definitivamente a mensagem latente neste enredo está falando de uma batalha externa como premissa para mostrar o crescimento e superação pessoal.

Uma parte da cultura japonesa manifesta nas histórias de catástrofes

Analisando as histórias de animes e mangás associadas à temática do desastre ou acidente de grande intensidade, seja ele provocado pela ação humana ou por fenômenos naturais, podemos enxergar um conjunto de valores da cultura japonesa e perceber como a sociedade reage diante da adversidade. Encontraremos aqui valores como superação e resiliência, compaixão, obediência, disciplina, espírito de grupo e muitos outros.

Muitas dessas histórias oferecem uma combinação de realidade e ficção, envolvendo um grupo específico de personagens, que são na maioria, os jovens e crianças, geralmente irmãos de idades diferentes, ou mesmo membros de uma mesma família. A figura da criança, com a apresentação de personagens carismáticos, magros, de aparência meiga, frágil e bonitinha, remete a ideia de imaturidade e indefesa; e a da família, traduz a de criar conexões afetivas, portanto são dois perfis importantes na composição de uma cena bastante dramática.

Basta observarmos o animê de Isao Takahata e Miyazaki, O Túmulo dos Vaga-lumes de 1987, que é considerado do tipo de catástrofe ou dramático por retratar cenas da vida de dois irmãos lutando pela sobrevivência em meio à pobreza e miséria da Segunda Guerra Mundial. Na aparente feição pueril do adolescente chamado Seita e da sua irmãzinha Setsuko, vemos lições de coragem e de força interna que pensamos apenas fazer parte do mundo adulto.



Hotaru no Haka (O Túmulo dos vagalumes), de Isao Takahata e estúdio Ghibli.
https://pt.wikipedia.org/wiki/Hotaru_no_Haka

Essas temáticas de mangás e animês criam uma oportunidade para refletir como a questão do sofrimento psicológico e do corpo, permite às pessoas estreitarem os laços sociais entre suas famílias, grupos, ou em termos mais gerais, como veremos posteriormente, entre a própria ideia de nação. De qualquer maneira, essas histórias estão falando da importância da união mediante uma situação de ameaça.

Fato curioso é que em “Hotaru no Haka” (O Túmulo dos Vaga-lumes), a narrativa apresenta um ponto de vista totalmente diferente do comportamento esperado pela sociedade e insere a tia dos irmãos na posição do inimigo, somando-se a outros tipos de necessidades, próprias de uma situação de guerra; a falta de alimento, de cuidado, abrigo, conforto.

Outra história que testemunha a falta de generosidade, preconceito e compaixão com o próximo em tempos de catástrofe é “Hadashi no Gen” ou Gen Pés Descalços: uma história de Hiroshima, de Keiji Nakazawa. A história desse mangá da década de 70 é contada aos olhos de Gen e nos ajuda a imaginar sobre as dificuldades cotidianas que as crianças enfrentaram após o lançamento da bomba na cidade de Hiroshima. Pela expressividade das linhas, aspecto dramático do preto e branco das imagens, os diálogos da narrativa contam sobre os vários tipos de preconceito vivido pelas vítimas da bomba; das agressões físicas a todo tipo de maldade psicológica e estupidez humana. Esse é o pano de fundo da história de um garoto de 7 anos chamado Gen.



Hadashi no Gen (Gen Pés Descalços: uma história de Hiroshima), de Keiji Nakazawa.
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/ru/a/a4/Barefoot_Gen.jpg

Após a perda de seu pai e irmão e à procura de abrigo, Gen, sua irmãzinha e mãe vão parar na casa da amiga da mãe, onde são mal recebidos pela sogra e pelo casal de filhos de Kiyō (nome da amiga da mãe de Gen). O trio muito maquiavélico além de racionar a comida, elabora planos maldosos para que Gen e sua família não mais suportem permanecer de favores na casa. A falta de abrigo e de dinheiro é o elemento chave para desencadear a jornada heróica de Gen em defesa da família.

A imagem do herói de apenas 7 anos é construída pela relação de desigualdade estabelecidas entre os personagens; a velha maldosa e uma criança desprotegida, mas que esbanja coragem e determinação.

Contudo é curioso observar que, tanto na história de Gen como em *Hotaru no Haka* há a caracterização do menino como a função de protetor da figura feminina; Gen e Seita, ambos irmãos mais velhos são os protetores das mulheres. Em *Tokyo Magnitude 8.0*, como veremos a seguir, esses papéis se invertem, pois a heroína e guerreira da série é a irmã mais velha. Uma evidência de que há uma certa maleabilidade na aceitação de mudanças entre os papéis sociais da sociedade japonesa tradicional.

Outro exemplo que representa de forma particular o espírito de luta e a maneira como o povo japonês lida com as catástrofes é *Tokyo Magnitude 8.0* (東京マグニチュード 8.0 Hepburn), série apresentada no Brasil com o título de “2020 - Japão submerso”, uma criação de Masaki Tachibana, do ano de 2009.

東京マグニチュード8.0

TOKYO
MAGNITUDE
8.0

OSSOS, Public domain, via Wikimedia Commons

A história se passa no ano de 2020, com uma família de quatro pessoas; pai, mãe e dois filhos, tentam sobreviver em meio a devastação das cidades do Japão causada por um terremoto de alta magnitude. Neste cenário de horrores por todos os lados, onde carros e pessoas mortas que se misturam ao concreto e poeira dos desabamentos, a família se desloca à procura de um lugar seguro e precisa a todo momento tomar decisões que lhes custam a própria vida. Privados das necessidades básicas, sem abrigo e sem alimento, esse caminho é marcado por lições de afetos e desafetos, perdas, amizades, solidariedade, brigas e muita força de vontade e determinação para conseguir sobreviver.

Os protagonistas, o Sr. e Sra. Mutoh, a filha chamada Ayumu, uma adolescente de 15 anos, corredora habilidosa que treina com uma equipe de elite com o objetivo de vencer as Olimpíadas de 2024. O significado do nome Ayumu (歩む) em língua japonesa é caminhar, escolha feita pela sua mãe para representar uma conduta específica, de sempre seguir em frente e olhar para adiante.

Se essa história tem a ver com evolução interior, o melhor exemplo é visto com as cenas do amadurecimento de Ayumu, que deixa de ser manhosa e infantil evoluindo para uma jovem determinada, que presta auxílio aos demais. Ao final do desenho, vemos ela reproduzir o comportamento zeloso e dedicado da sua mãe, cuida do seu irmão e passa a registrar em fotos os pequenos eventos cheios de significados para ela. Foi a personagem que contabilizou o maior número de perdas, entre elas, dos seus pais, amigos, e, fisicamente, teve sua perna amputada. Oito anos após o terremoto, Ayumu é a vencedora da equipe japonesa de atletismo nas Olimpíadas de 2028.

Não por acaso o nome do seu irmão menor é Go, que traduzido do inglês significa “ir”. O pequeno Go Mutoh, desde cedo já fala inglês, é interessado por culturas estrangeiras e vive conectado ao mundo digital, jogando videogame e absorvendo todo tipo de informação, muitas apreendidas com os youtubers.



Tokyo Magnitude 8.0, Masaki Tachibana (2009)
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/ru/thumb/3/32/Tokyo_Magnitude_8.0.jpg/230px-Tokyo_Magnitude_8.0.jpg

O pai, o sr. Mutoh morre logo no episódio 2, ao tentar retirar um enorme inhamo da terra com um machado e acidentalmente detona um dos explosivos espalhados pelo local. A mãe, de origem filipina, foi uma nadadora profissional e transformou-se numa mulher destemida e interessada em registrar fotos dos momentos importantes da vida. Por isso, ela acabou compondo um enorme acervo de imagens da vida cotidiana de sua família em meio a diversidade de lugares e paisagens do Japão. O comportamento de Mari Mutoh ao longo do seriado atende perfeitamente às expectativas dos japoneses - ela é capaz de manter um suposto sorriso no rosto frente às trágicas situações, cuida dos filhos sozinha e os incentiva a superar as dificuldades com frases e atitudes motivacionais. Duas das expressões mais carinhosas ditas pela Sra. Mutoh ao expressar o cuidado com seus filhos são: *ki o tsukete* (tome cuidado ou se cuide) e *daijoubu* (tudo bem?). É uma grande heroína da história e responsável por perpetuar as imagens do Japão para as gerações seguintes; morre ao sacrificar sua vida para ajudar os filhos.

A escolha de protagonistas criança (*kodomo*) e jovens, de idades diferentes, permite também analisar como cada membro da família vivencia a experiência da catástrofe de acordo com as diferenças de valores de cada geração.

Em Tokyo Magnitude 8.0, por exemplo, a decisão de agregar uma diversidade de personagens juntamente com os heróis da história merece ser estudada como uma mistura de diferentes pontos de vistas e de gerações que convivem no Japão contemporâneo. Todos estes personagens que surgem ao longo da história e desfrutam de experiências e habilidades diferentes, são fundamentais para ajudar a família no caminho pela sobrevivência.

Um deles é o avô, um velho conservador, que não suporta estrangeiros, mas que com toda sua habilidade no manuseio do arco e flecha e experiência de vida, acaba oferecendo suporte para que a família se desloque para uma comunidade segura chamada Shan City.

Nesta seita são promovidas sessões para que seus adeptos possam, intermediados pela mediunidade da mãe, falar com os mortos. Faz parte dos objetos de decoração dessa comunidade, vasos de cerâmica antigos de tamanhos diversos, todos eles consertados pela técnica de reparar cerâmicas conhecida por Kintsugi.

A partir do momento em que podemos refletir sobre a identidade de uma nação por suas narrativas, a imagem desses vasos numa obra atual nos diz de uma cultura que tem orgulho de sua história e arte. Mas ainda que inserir objetos da antiguidade, o apelo à arte do Kintsugi significa revestir os elementos com uma vida nova, afinal, toda pessoa que sobrevive à experiência da catástrofe passa por um processo de ressignificar a própria vida e imbuí-la de um novo sentido.

Outros personagens são: Haru, um jovem japonês, que como muitos outros personagens é mais uma vítima que perdeu a mãe por conta do terremoto. É um jovem famoso por destacar-se como um corredor de bastão muito veloz. É mais um personagem esportista que é admirado pelas habilidades dentro do contexto da história, afinal, a competitividade em relação à prática do esporte é motivada entre os alunos japoneses. O esporte é uma atividade com a qual os japoneses tomam contato desde crianças. Num sistema em que a educação e o treinamento são fundamentais, a prática do esporte é essencial para o crescimento, cooperação e disciplina de todo indivíduo.

Kite, um jovem de olhos claros que veio da Estônia, é citado como o youtuber número um do Japão, e possui muitas habilidades com aplicativos, redes sociais, produção de conteúdo para internet. Seu conhecimento e intimidade com a internet faz com que Ayumu e Go sejam resgatados do mar por uma equipe de salvamento no final da história.

Onodera é o geólogo responsável por formular a teoria de que o arquipélago japonês afundaria devido à sua localização - em meio a duas placas tectônicas em constante movimento, e por isso, de tempos em tempo as tragédias naturais sempre existiram no Japão. Sua função dentro da história é anunciar e atualizar a todos sobre o grau de gravidade dos próximos terremotos, demonstrando a importância do estudo e das pesquisas para os cidadãos se prepararem da melhor maneira para enfrentar as catástrofes.

Soma-se a essa lista de temas e assuntos, parte do roteiro mostra ações de apoio do governo japonês com os sobreviventes da tragédia. Cenas de pessoas recebendo treinamento e sendo informadas sobre as novas atualizações do grau de gravidade da catástrofe; estruturas como tendas são montadas para distribuir água entre os desabrigados. Numa atitude solidária, como se espera do povo japonês, Ayumu recebe uma garrafa de água e imediatamente oferece a um casal de idosos.

As últimas cenas do animê mostram a mudança da paisagem do Japão, de uma antiga ilha que afundou e que retorna após dois anos com a criação do novo arquipélago. A vida e as coisas mudaram muito, muitas pessoas foram embora, outras deixaram de existir e novas outras ressurgirão para retomar e continuar a história.

Estas cenas de paisagens do Japão se modificando constantemente são muito propícias para revelar a imagem do Japão que buscamos - a imagem de um povo que tem em mente que o fluxo do tempo nunca para. Todos as pessoas dependem umas das outras, essas belas paisagens poderão desaparecer algum dia, todos os fenômenos estão em constantes mudanças e nada permanece igual, quando um se transforma, todos mudam e o fazem *rapidamente...*