



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

THIAGO TOMOAKY DOS SANTOS SATO

**A APROPRIAÇÃO DO CRISTIANISMO NO MANGÁ:
UMA ANÁLISE DE DEVILMAN (1972-1973) A PARTIR DAS
RELIGIÕES NO JAPÃO**

LONDRINA
2023

THIAGO TOMOAKY DOS SANTOS SATO

**A APROPRIAÇÃO DO CRISTIANISMO NO MANGÁ:
UMA ANÁLISE DE DEVILMAN (1972-1973) A PARTIR DAS
RELIGIÕES NO JAPÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em História Social – área de concentração Práticas Culturais, Memória e Imagem.

Orientador: Prof. Richard Gonçalves André

LONDRINA
2023

Sato, Thiago Tomoaky dos Santos.

A apropriação do cristianismo no mangá: uma análise de Devilman(1972-1973) a partir das religiões no Japão / Thiago Tomoaky dos Santos Sato. - Londrina, 2023.
192 f.

Orientador: Richard Gonçalves André.

Dissertação (Mestrado em História Social) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História Social, 2023.

Inclui bibliografia.

1. Mangá - Tese. 2. Religiosidade Japonesa - Tese. 3. Cristianismo no Japão -Tese. 4. Estudos japoneses - Tese. I. André, Richard Gonçalves. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História Social. III. Título.

CDU 93

THIAGO TOMOAKY DOS SANTOS SATO

**A APROPRIAÇÃO DO CRISTIANISMO NO MANGÁ:
UMA ANÁLISE DE DEVILMAN (1972-1973) A PARTIR DAS
RELIGIÕES NO JAPÃO**

Dissertação apresentada ao
Programa de
Pós-Graduação em História Social da
Universidade Estadual de Londrina,
como
requisito parcial à obtenção do título
de
Mestre em História Social – área de
concentração Práticas Culturais,
Memória e Imagem.

Prof. Orientador: Richard André Gonçalves
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Membro 2: Angelita Marques Visalli
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Membro 3: Sônia Maria Bibe Luyten
Universidade São Paulo - USP

Londrina, 11 de abril de 2023.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Richard Gonçalves André, por ter aceitado orientar minha pesquisa sobre quadrinhos e religião japonesa. Sua orientação intelectual foi extremamente valiosa para o desenvolvimento do meu projeto, e eu sou profundamente grato pela ajuda que o senhor me ofereceu ao longo desses anos. Suas sugestões contribuíram significativamente para a qualidade da minha pesquisa, e eu me sinto profundamente agradecido por ter tido a oportunidade de trabalhar com o senhor. Muito obrigado por ser um orientador tão compreensível e por ter me ajudado a crescer academicamente.

À minha esposa Liliani Ferreira Sato, que abdicou de muitos momentos preciosos comigo desde 2020. Eu sou eternamente grato pelo seu apoio incansável e amoroso. Você sempre esteve lá para mim, gentilmente me confortando e me dando forças quando eu estava lutando. Eu não poderia ter feito isso sem você, e nunca esquecerei o que você fez por mim. Muito obrigado, meu amor.

Aos meus pais, Leonice e Antônio, meus avós, e a toda a minha família. Eles me educaram e me inspiraram de muitas maneiras. Eles me ensinaram a importância do trabalho duro, da educação e da família, e eu sou quem sou hoje por causa deles. Serei eternamente grato por tudo que eles fizeram por mim.

Aos membros da banca, as ilustres Prof^ª. Angelita Marques Visalli e Prof^ª. Sônia Maria Bibe Luyten, por dedicarem seu tempo e conhecimento para avaliar minha pesquisa. Suas contribuições foram inestimáveis e me ajudaram a aprimorar o resultado final.

Aos professores e aos funcionários da Universidade Estadual de Londrina que se adaptaram rapidamente ao contexto da pandemia de Covid-19, garantindo a conclusão das aulas e desta pesquisa.

RESUMO

SATO, Thiago Tomoaky dos Santos. A apropriação do cristianismo no mangá: uma análise de *Devilman* (1972-1973) a partir das religiões no Japão. 2023. 192 p. Dissertação (Mestrado em História Social) – Centro de Letras e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2023.

Esta pesquisa tem como objeto as apropriações do cristianismo que autores realizam para criarem mangás, como são chamadas as histórias em quadrinhos japonesas. Para tal, do ponto de vista teórico, a análise é baseada no conceito de apropriação a partir das leituras de Michel de Certeau sobre a cultura, em especial de como os agentes históricos subvertem as estruturas estratégicas, tais como da religião, para criar algo ordinariamente novo. Os objetivos desta investigação são identificar como estas apropriações são feitas, quais os propósitos narrativos, estéticos e discursivos dos autores e como a religiosidade japonesa do pós-guerra influencia no desenvolvimento deste produto cultural. A fonte histórica escolhida foi o mangá *Devilman*, escrito e desenhado por Go Nagai entre os anos de 1972 e 1973, quadrinho no qual um adolescente se transforma em um herói meio-demônio, meio-humano e luta contra demônios. Também será feita uma análise da pluralidade religiosa japonesa contemporânea, assim como um panorama geral do papel do cristianismo na história japonesa. Da perspectiva metodológica, serão feitas reflexões sobre o uso do mangá como fonte histórica, demonstrando as principais características dessa linguagem, como as pesquisas em História trabalham com essa fonte e um levantamento da produção acadêmica sobre ela. Entre as discussões, é possível ressaltar que a cultura religiosa nipônica, que é pluralista e pouco dogmática, bem como as características próprias dos quadrinhos japoneses e contexto histórico-social influenciam os autores de mangá a referenciar o cristianismo de forma particular. Eles apropriam-se de temas desta religião para abordar assuntos diversos a partir de uma perspectiva e linguagem japonesa e, principalmente, para criar um mundo novo. Para isso, recriam as religiões de acordo com as próprias intencionalidades.

Palavras-chave: Mangá. Religião. Religiosidade. *Devilman*. Go Nagai. Religiosidade Japonesa. Cristianismo no Japão. Estudos Japoneses.

ABSTRACT

SATO, Thiago Tomoaky dos Santos. **Christianity in post-war manga: an analysis of *Devilman* (1972-1973) from the perspective of Japanese religiosity.** 2023. 192 p. Dissertação (Mestrado em História Social) – Centro de Letras e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2023.

This research focuses on the appropriations of Christianity that authors use to create manga, which are the Japanese comics. The theoretical analysis is based on Michel de Certeau's concept of appropriation from his readings on culture, especially on how historical agents subvert strategic structures, such as religion, to create something new. The objectives of this investigation are to identify how these appropriations are made, what are the narrative, aesthetic, and discursive purposes of the authors, and how post-war Japanese religiosity influences the development of this cultural product. The chosen source is the manga *Devilman*, written and illustrated by Go Nagai between 1972 and 1973, in which a teenager transforms into a hero who is half-demon, half-human and fights against demons. The research also includes an analysis of contemporary Japanese religious plurality, as well as an overview of the role of Christianity in Japanese history. Methodologically, reflections will be made on the use of manga as a historical source, demonstrating the main characteristics of this language, how History research works with this source, and a survey of the academic production about it. Among the discussions, it is possible to emphasize that the plural and non-dogmatic Japanese religious culture, as well as the unique characteristics of Japanese comics and the historical-social context, influence manga authors to reference Christianity in a particular way. They appropriate elements of this religion to approach various themes from a Japanese perspective and language and, above all, to create a new world. For this, they recreate religions according to their own intentions

Keywords: Manga. Religion. Religiosity. *Devilman*. Go Nagai. Japanese Religiosity. Christianity in Japan. Japanese Studies.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Capa da Edição Histórica Brasileira de Devilman, Volume I.....	15
Figura 2 - Página inicial e colorida de <i>Devilman</i>	27
Figura 3 - <i>Layout</i> da batalha Devilman e Ryo versus Sirena.....	29
Figura 4 - Orientação na última página de Devilman	30
Figura 5 - Miko constrange Akira.....	32
Figura 6 - O gato e o Rato, autor desconhecido, período Edo	42
Figura 7 - Animação de Mickey Mouse transformada em uma tira (1934)	44
Figura 8 - Gen Pés Descalços.....	52
Figura 9 - Nível de Pós-graduação da Pesquisa	63
Figura 10 - Pesquisas por período	64
Figura 11 - Maria Kannon.....	90
Figura 12 - <i>Gegege no Kitarou, volume 1</i>	99
Figura 13 - Capa de Jovens Sagrados - volume 1	102
Figura 14 - Crucificação no animê Sailor Moon.....	106
Figura 15 – Cena da abertura de <i>Fire Force (2019-)</i>	108
Figura 14 - Cena de Harenchi Gakuen.....	116
Figura 15 - Devilman Kaitei-ban, volume 3, junho de 2012.....	119
Figura 16 - Akira Fudo antes de se fundir com Amon	122
Figura 17 - Akira Fudo após a fusão com o demônio Amon	122
Figura 18 - Miki é salva por Devilman	125
Figura 19 - Diálogo entre Ryo e Akira	127
Figura 20 - Devilman salva Joana D'Arc	130
Figura 21 - Devilman se fere em batalha	131
Figura 22 - Ilustração do demônio Amon	132
Figura 23 – Barrators - Giampolo.....	133
Figura 24 - O Homem-demônio.....	134
Figura 25 - Devilman na Revolução Francesa	135
Figura 26 - Sessen Doji oferecendo sua vida a um ogro.....	137
Figura 27- <i>Demon</i> genérico devorando um braço humano	139
Figura 33 - Zenon declara guerra aos humanos	141
Figura 28 - A primeira demon.....	143
Figura 29 - Zenon acusa a humanidade.....	145

Figura 30 - <i>Demons</i> julgam Joana D'Arc.....	152
Figura 31 - Anjo Guerreiro.....	154
Figura 32 - Fudō Myōō, Heian period (794–1185).....	155
Figura 34 - Akira descobre que Ryo é Satã.....	159
Figura 35 - Satã revela que é hermafrodita	160
Figura 36 - Ryo explica o apocalipse	165

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Segmentos dos mangás por demografia.....	34
Tabela 2 - Quadro geral de dissertações e teses sobre cultura pop oriental ...	58
Tabela 3 - Áreas e respectivos programas de pós-graduação	60
Tabela 4 - Áreas das pesquisas acadêmicas sobre mangá	61
Tabela 5 - Total de Pesquisas por Universidade.....	62
Tabela 6 - Mestrados e Doutorados sobre Mangás na área de História	65
Tabela 7 - Cronologia das Religiões no Japão.....	68
Tabela 8 - Fases do cristianismo no Japão	84

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 PARTICULARIDADES DO MANGÁ COMO FONTE HISTÓRICA	25
1.1 Definindo os quadrinhos japoneses	25
1.2 O mangá como fonte histórica	39
1.3 A pesquisa acadêmica brasileira sobre quadrinhos e mangás	54
2 MANGÁS, RELIGIÃO E RELIGIOSIDADE JAPONESA	68
2.1 Pluralismo religioso japonês	68
2.2 O cristianismo no Japão	83
2.3 Temas religiosos nos mangás	96
3 – APROPRIAÇÕES DO CRISTIANISMO NO MANGÁ DEVILMAN	113
3.1 Contexto Histórico: Japão, 1970 - Pacifismo e Milagre Econômico	113
3.2 Trajetória de Go Nagai como <i>Mangaka</i>	115
3.3 Visão Geral sobre o enredo de Devilman	121
3.4 Devilman, um herói homem-demônio	129
3.5 Os antagonistas: Demon, demônios dantescos ou oni?	136
3.6 Apropriação do Gênesis como discurso ambientalista	142
3.7 O discurso antiguerra na possessão demoníaca	147
3.8 Elementos do ser mitológico budista <i>Fudo-Myo</i> em um anjo cristão	153
3.10 Satã como o perigo do hibridismo	157
3.11 O Apocalipse e o tempo japonês	163
CONSIDERAÇÕES FINAIS	166
FONTES	170
REFERÊNCIAS	172

INTRODUÇÃO

O Japão do pós-guerra é conhecido por seus produtos de exportação: eletrônicos, automóveis, tênis de corrida, videogames, alimentícios, entre muitos outros. Além deles, a cultura nipônica também se espalhou por todos os continentes: as artes marciais, as religiões, a culinária e a cultura pop e, em especial, os animês e mangás, que são, respectivamente, as animações¹ e os quadrinhos japoneses que conquistaram milhões de fãs em diversos países. Esta internacionalização influencia o desenvolvimento dos mangás e animês, já que autores e editores buscam, intencionalmente, criar obras mais aceitáveis globalmente. Entretanto, nestes quadrinhos, ainda prevalecem características de uma obra escrita por um japonês, direcionadas, principalmente, para o público doméstico, ou seja, as narrativas ainda possuem os valores e as perspectivas de mundo japonesas como plano de fundo principal. Essas características incluem, por exemplo, o uso de humor, narrativa baseada em estrutura oriental chamada *ki-shō-ken-ketsu*, além de diferenças na representação da violência e sexualidade em comparação com quadrinhos de outros países. Sendo assim, entende-se que o mangá se configura como uma fonte histórica muito rica para interpretar a cultura japonesa pelas suas múltiplas características: a narrativa, a arte sequencial, os aspectos comerciais, artísticos, o público leitor, os impactos sociais, os usos do mangá, o discurso da obra, entre outros aspectos.

A religião e a mitologia são temáticas amplamente apropriadas nos mangás. Quando os *mangaka* (termo utilizado para definir os autores de mangá) usam o sagrado como plano de fundo de suas histórias, fazem isso a partir da percepção que um japonês tem do sagrado. A sociedade japonesa possui uma visão pouco doutrinária das religiões: atenta-se mais às práticas religiosas individuais e à busca do desenvolvimento pessoal em detrimento de uma verdade absoluta ou uma crença em instituições detentoras da chave para a

¹ “*Animê* significa ‘animação’ em japonês. É a forma contraída de animação em inglês (*animation*), da qual deriva a versão de sotaque nipônico *animeeshon*. Assim, para os japoneses, todo e qualquer desenho animado é um animê. [...] No exterior, convencionou chamar de *animê* especificamente os desenhos animados produzidos no Japão ou com o conjunto de características específicas que os japoneses desenvolveram nesta área, que dão às suas produções um estilo próprio hoje definido como ‘japonês’” (SATO, 2007, p. 31).

salvação (BARKMAN, 2010). Estas e outras características - aparentemente distantes da arte de desenhar e escrever quadrinhos - influenciam diretamente a produção das histórias de mangá. A relação entre as religiões e a religiosidade dos japoneses e a criação de mangá será o objeto principal da presente pesquisa.

De acordo com Eliane Moura da Silva (2003), os sistemas religiosos podem ser categorizados com base em regras e pressupostos comuns para fins de pesquisa, apesar da complexidade e diversidade desses sistemas. Ela argumenta que historicamente, as religiões são exclusivamente de grupos sociais e coletivos, e não individuais. No entanto, a religiosidade é uma forma particular de participar e experimentar uma religião pré-estabelecida e supraindividual, que é dinâmica e pode mudar ao longo do tempo. Além disso, uma nova religião pode surgir a partir da relação particular de uma pessoa com uma religião anterior, mas só se tornará uma religião se for adotada por um grupo social e dar origem a uma nova instituição, sistema de crenças, ritos e organizações.

Diante da infinidade de mangás que existem com elementos religiosos, buscou-se realizar um recorte para a análise a fim de focar na utilização de temas cristãos nos mangás. Assim, busca-se compreender como os quadrinistas japoneses interpretam e adaptam elementos do cristianismo para o contexto de suas histórias. Pretende-se mostrar que as adaptações feitas pelos artistas vão além da licença poética e refletem uma percepção muito particular que os japoneses possuem sobre o cristianismo e outras religiões, suas práticas e mitologias.

O objetivo geral desta pesquisa consiste em uma análise histórica da religiosidade japonesa e sua relação com o cristianismo, por meio da investigação das apropriações do cristianismo presentes no mangá Devilman (publicado entre 1972-1973), de autoria de Go Nagai. Tal obra se apresenta como uma fonte histórica primordial por diversas razões. Em primeiro lugar, seu enredo se relaciona diretamente com a narrativa bíblica, em especial com os livros do Gênesis e do Apocalipse, apresentando personagens como demônios, anjos e momentos que remetem à Criação e ao Armagedom, mas o faz de modo a refletir as bases culturais japonesas no contexto do pós-Segunda Guerra Mundial e do Milagre Econômico, na década de 1970. Além disso, a obra é

amplamente considerada um clássico do mangá, tendo alcançado grande sucesso comercial e de crítica e frequentemente citada como referência por outros autores. O autor, Go Nagai, nascido em 1945, é uma figura de grande relevância na indústria dos mangás, sendo um dos autores presentes na primeira edição da *Shonen Jump*, a revista de quadrinhos de maior tiragem no Japão. Ademais, é precursor de diversos gêneros, de recursos narrativos do mangá - como o *ecchi*², *mechas*³, garotas mágicas⁴ - e de temas mais adultos no estilo *shonen*⁵, enfim, um autor que contribuiu para a consolidação da indústria do mangá.

Ainda sobre a fonte, cabe esclarecer que será utilizada a versão brasileira da obra. Trata-se de um encadernado especial lançado em 2019, *Devilman: Edição Histórica* da editora NewPop. É uma tradução da edição especial de 2012, originalmente intitulada *Kaitei-ban*, em comemoração do aniversário de 40 anos da publicação da primeira edição. Na apresentação da edição especial, o autor informa sobre algumas alterações que realizou: melhoria nos traços, nos cenários, cerca de 60 páginas extras e a inclusão de dois capítulos da série *spin-off*, Shin Devilman, de 1979. Na presente pesquisa, seguiremos a nomenclatura adotada pela tradução brasileira para os personagens, locais, expressões, entre outros. A versão brasileira é uma edição de luxo, lançada em dois volumes com mais de 650 páginas cada uma, com algumas páginas coloridas em alta definição, papel *pólen gold* 90 gramas, capa dura, com uma imagem da face de Devilman em uma expressão agressiva, usando somente as cores vermelho, preto e branco – preparando o leitor para o clima de violência extrema da obra (**Figura 1**).

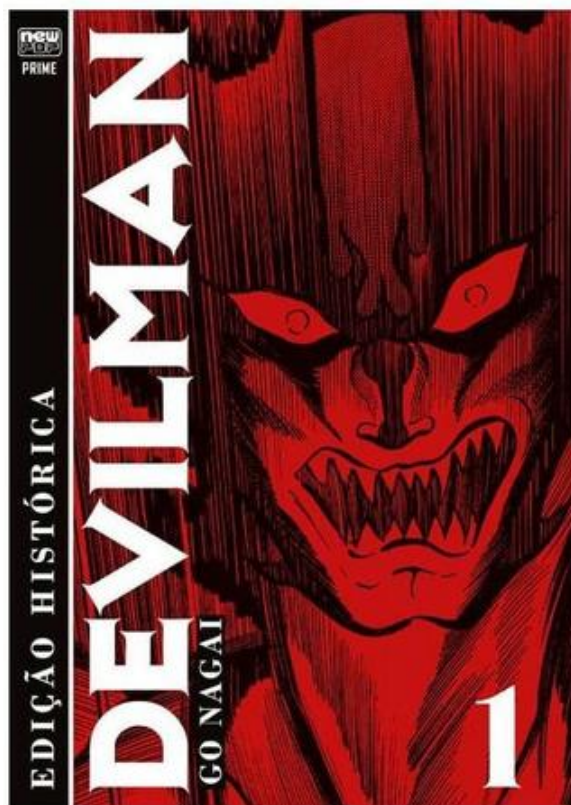
² No Ocidente, convencionou nomear como *ecchi* mangás no qual se utiliza a sensualidade e erotismo como recurso narrativo, mas sem sexo explícito ou nudez completa.

³ *Mechas* são os robôs gigantes comuns em algumas obras da cultura pop japonesa. Go Nagai trouxe no mangá *Mezinger*, publicado em 1972, o primeiro *mecha* pilotado por um humano, característica que influenciou diversos autores posteriores.

⁴ Garotas Mágicas ou *Mahō shōjo*, constitui um subgênero de mangá e animê protagonizados por garotas com poderes mágicos. Muitas das características que se tornariam padrão das histórias de Garotas Mágicas apareceram primeiro no mangá de *Cutie Honey*, escrito por Go Nagai entre 1973 e 1974.

⁵ O estilo *shonen* refere-se às histórias de aventura e ação voltadas para o público masculino adolescente. É o gênero de maior sucesso de vendas entre os mangás e animês. Go Nagai foi o precursor ao trazer temas mais complexos às tramas deste gênero com *Devilman* na década de 1970.

Figura 1 - Capa da Edição Histórica Brasileira de Devilman, Volume I



Fonte: Editora NewPop

Em resumo, *Devilman* narra a história de um adolescente e seus amigos que precisam lutar contra demônios que ameaçam a humanidade à extinção. Para enfrentar os inimigos, o protagonista, Akira Fudo, um adolescente japonês de bom coração, aceita fundir seu corpo com o de um demônio, surgindo assim o herói meio-homem/meio-demônio: Devilman. Outro personagem importante é Ryo Asuka, o melhor amigo e principal aliado de Akira, funcionando como um contraponto narrativo ao protagonista, sempre tomando decisões mais frias e pouco empáticas, assumindo o papel de antagonista nos últimos capítulos, quando nos é revelado que Ryo Asuka era, na verdade, Satã. Com o decorrer da narrativa, são apresentados diversos demônios que lutam contra os protagonistas, ao mesmo tempo que a ameaça do Armagedom se torna cada vez mais próxima.

Entre os objetivos específicos desta pesquisa, buscaremos compreender aspectos gerais das religiões japonesas contemporâneas e como as diversas práticas religiosas presentes no Japão se manifestam no cotidiano, para, então, atentarmos-nos a essas manifestações como inspirações em mangás.

Para uma melhor contextualização da fonte e enriquecimento da análise, identificou-se necessário sintetizar os principais processos históricos que relacionam o Japão com o cristianismo, desde a chegada dos portugueses no século XVI até o pós-segunda guerra. Verifica-se um constante aumento da influência ocidental no Japão, especialmente dos Estados Unidos da América, que coincide com o momento do desenvolvimento da atual indústria de mangás japonesas.

A partir desta breve síntese, serão identificados como temas religiosos aparecem nos mangás, com foco na religião cristã. Além disso, será necessário fazer apontamentos sobre o uso do mangá como fonte histórica, pois ele possui algumas características específicas que o diferenciam dos quadrinhos ocidentais.

A metodologia é baseada na História Cultural a partir das contribuições de Michel de Certeau e sua concepção de cultura em “A Invenção do Cotidiano”. Nesta obra, Certeau analisa o cotidiano humano a partir de duas vertentes: 1- como a relação determina os termos e não o inverso; como cada individualidade e o lugar de onde atua é uma pluralidade contraditória, isto é, o indivíduo compõe uma sociedade ou grupo humano, mas sua própria individualidade é uma relação coletiva incoerente; 2- como os modos de operação ou esquemas de ação daqueles sujeitos que não são os autores dos veículos são ocultados por uma racionalidade. Neste sentido, a representação não indica para seus usuários o mesmo significado que ela tem para o produtor da obra. No consumo, como na leitura, existe uma fabricação ordinária, um improviso, uma apropriação. É neste processo que se manifesta a cultura popular, a arte de fazer e utilizar (CERTEAU, 2009).

O conceito de apropriação desta pesquisa difere-se do uso comum da expressão “apropriação cultural” do debate público, que tende a ver a apropriação como algo negativo, entendida como uma manifestação da cultura dominante apropriando-se e tirando proveito da cultura da minoria sem respeitar sua história, tradições e significados originais. Isso pode levar a uma perda de significado cultural, apropriação de lucros financeiros, banalização e exotificação da cultura, e a uma negação dos problemas enfrentados pelos grupos culturais marginalizados. Aqui, o conceito será explorado a partir das reflexões de Certeau (2009), que compreende a apropriação como um ato cotidiano e invisível do

chamado consumidor. Para de Certeau (2009), a apropriação refere-se às maneiras pelas quais indivíduos e grupos fazem uso de produtos culturais, como linguagem, arte e mídia, em suas vidas cotidianas. Ele argumenta que a apropriação é um aspecto fundamental da cultura e criatividade humanas, pois permite que os indivíduos tomem formas culturais existentes e as usem de maneiras novas e inovadoras. Por outro lado, o autor também observa que a apropriação é muitas vezes limitada por forças culturais e sociais mais amplas, como relações de poder e narrativas culturais dominantes. Ele descreve como os grupos dominantes muitas vezes procuram controlar o significado e o uso dos produtos culturais, limitando as possibilidades de apropriação e inovação por grupos marginalizados. Certeau (2009) vê a apropriação como uma forma de resistência a essas forças culturais dominantes, pois permite que indivíduos e grupos desafiem e subvertam os significados e usos dominantes dos produtos culturais. Ele argumenta que essa resistência pode assumir muitas formas diferentes, desde simples atos de criatividade cotidiana até formas mais abertas de protesto e rebelião. O conceito de apropriação de Michel de Certeau destaca a relação complexa e dinâmica entre produção e consumo cultural e enfatiza a importância da criatividade e resistência cotidianas na formação da cultura e da sociedade.

Para este historiador, consumidor é uma palavra que busca esconder as fabricações destas pessoas, postulando a elas a responsabilidade de simplesmente consumir. Um dos principais pontos da teoria de Certeau é que os consumidores realizam as ações que podem e em sua condição de *ausência de poder* criam *espaços* silenciosos, ou mudos, e *fabricam* novos produtos que escapam de uma técnica (CERTEAU, 2009, p.40). Esta oposição ocorre entre as *estratégias* e as *táticas*, “trata-se de combates ou de jogos entre o forte e o fraco, e das ‘ações’ que o fraco pode empreender” (CERTEAU, 2009, p.91). Neste sentido, a *estratégia* é “o cálculo (ou a manipulação) das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma cidade, uma instituição científica) pode ser isolado” (CERTEAU, 2009, p. 93). Ou seja, uma racionalização que busca desenvolver um lugar próprio e faz a gestão da força. Podemos entender, em nosso contexto, as ações das editoras de mangá ou dos *mangaka*, que postulam

o lugar de criadores ou de gestores, os diferenciando dos demais (leitores, consumidores, críticos etc.).

O conceito de *estratégia* vem em contraponto com o de *tática*. Esta última refere-se a uma criatividade cotidiana, que é uma ausência de um próprio, de um *lugar* e de poder, em suma, é um golpe, uma astúcia. Esta seria a *arte de fazer* da pessoa ordinária, que “embora sejam relativas às possibilidades oferecidas pelas circunstâncias, essas táticas desviacionistas não obedecem à lei do lugar. Não se definem por este” (CERTEAU, 2009, p. 87). De maneira geral, há o reemprego, advindo dos processos e da aculturação, é o exercício de uma arte de intermediação, ele tira daí efeitos imprevistos.

Os *usos* são a operação deste reemprego, substituição de método pelo estabelecimento de um lugar.

Sem sair do lugar onde tem de viver e que lhe impõe uma lei, ele instaura pluralidade e criatividade. Por uma arte de intermediação ele tira daí efeitos imprevistos. Essas operações de emprego- ou melhor, de reemprego – se multiplicam com a extensão dos fenômenos de aculturação, ou seja, com os deslocamentos que substituem maneiras ou métodos de transitar pela identificação com o lugar. Isso não impede que correspondam a uma arte muito antiga de “fazer com”. Gosto de dar-lhes o nome de *usos* (CERTEAU, 2009, p. 87).

Neste sentido, compreendemos que a abordagem que a Escola de Frankfurt, num primeiro momento, pensou para o conceito de cultura de massas ou indústria cultural, com forte características homogeneizadoras e de controle, que as pessoas tendem a aderir acriticamente valores da indústria (RODRIGUES, 2017), possuem um contraponto a partir do momento que os consumidores fazem suas próprias criações e apropriações cotidianamente (CERTEAU, 2009). Para evitar uma visão de dominante e dominados, partiremos do princípio de que os consumidores são também criadores, que os autores de mangá são também frutos de um coletivo não tão distante do grande público e que as interpretações que fazem do cristianismo em suas obras são reelaboradas pelos consumidores, não formando uma massa sem crítica. Isto é, priorizaremos a abordagem de Michel de Certeau.

Na presente investigação acadêmica, não será realizada a análise das fabricações dos leitores do mangá *Devilman* (esforço que pode ser contemplado em trabalhos futuros, tendo em vista que fugiria às delimitações do objeto de pesquisa). Porém, compreendemos que Go Nagai, autor de *Devilman*, mesmo

assumindo neste caso o papel do autor dotado de técnicas e estratégias, é também um “consumidor” que se apropria da coletividade e da cultura no qual está inserido. O contexto histórico-social também transparece na sua *arte de fazer* mangá. Neste sentido, uma das formas de analisar a fonte será a partir do processo de criação do mangá, para tal, nos basearemos em entrevistas que o autor concedeu em diversos momentos de sua carreira.

Uma revisão da bibliografia sobre o Japão contemporâneo, principalmente quando se trata sobre o aspecto religioso japonês, será fundamental para compreender a forma que o cristianismo é apropriado em tantos mangás.

Os mangás são uma forma de histórias em quadrinhos, também conhecida como arte sequencial ou nona arte, o que permite que propostas generalistas de análise sejam a base metodológica da maioria dos trabalhos nesta área. No entanto, a maioria dos autores de referência, como Will Eisner (2010) e Barbara Postema (2018), concentram sua análise em quadrinhos americanos e europeus. Embora o mangá seja uma fonte específica dentro deste universo, existem características que o diferenciam de seus pares de outros países, conforme será explorado no primeiro capítulo. Embora a palavra mangá signifique histórias em quadrinhos em um sentido amplo no idioma japonês, no Brasil ela é compreendida como um estilo próprio, o que também será problematizado nesta pesquisa.

Dentro do possível, devido à produção em números relativamente pequenos, este estudo utilizará referenciais que pensam especificamente o mangá como objeto de pesquisa. Dentre os autores selecionados, estão Sonia Luyten (2012), Cristiane A. Sato (2007), Nobu Chinen (2017), Jolyon Baraka Thomas (2012), Hirokiro Araki (2017), Casey Brienza (2015), Patrick Drazen (2017) e outras pesquisas acadêmicas. É importante salientar que, devido à limitação do autor em não dominar o idioma japonês, as referências estão estritas à língua inglesa e portuguesa.

A justificativa para a realização desta pesquisa contempla algumas demandas pessoais, sociais e acadêmicas. Sendo um consumidor (no sentido certeuniano) de incontáveis mangás e animês, sempre chamou a atenção a forma como o Ocidente e a religião cristã é representada. Sendo um brasileiro descendente de japoneses budistas convertidos ao cristianismo católico por parte de pai; e, por parte de mãe, descendente de uma família de origem italiana

ativa dentro da Igreja Católica, sendo fiel católico parte da Renovação Carismática até o início da vida adulta (quando foram abandonadas as práticas religiosas), chegava a incomodar algumas cenas e “heresias” que se viam nos animês e que passavam em rede nacional, ao mesmo tempo em que era fascinante a liberdade criativa que possuíam com temas tão caros para os brasileiros.

Quando adolescente, entre o fim dos anos 90 e início dos anos 2000, animês causavam polêmicas entre padres, pastores, pais e filhos, devido a personagens como Mister Satan, um personagem bondoso, dirigindo o carro de número 666 em *Dragon Ball Z*, ou, ainda, no animê baseado em um jogo de cartas, no qual se invocava seres míticos, o bem-sucedido *Yu-Gi-Oh!* (ambos foram exibidos diariamente na Rede Globo, no extinto programa infantil matinal, TV Globinho). Diante das pesquisas realizadas, percebe-se que o uso de elementos cristãos são decisões criativas dos enredos que causam controvérsia no Ocidente, mas que possuem um impacto muito menor no público japonês: para eles, seguindo o exemplo de *Yu-Gi-Oh!*, crianças invocarem demônios com cartas é algo totalmente ficcional, o objetivo não aparenta ser criar polêmica para conquistar mídia ou converter a juventude para religiões satânicas. Mais recentemente, já formado e ministrando aula para adolescentes, é comum ouvir alunos comentando que estavam assistindo *Sete Pecados Capitais*, *Evangelion* e *Blue Exorcist*. Portanto, a partir de uma demanda pessoal, o cristianismo na cultura pop japonesa parece um objeto de pesquisa que carecia de um trabalho acadêmico mais aprofundado.

Socialmente, a presente dissertação pode contribuir para evitar que ataques baseados em desconhecimento sejam feitos contra esta forma de arte e para que seus consumidores tenham acesso aos porquês dos autores de mangás e animês utilizarem de forma tão inusitada a principal religião dos países ocidentais. Além disso, o estudo do cristianismo nos mangás pode fornecer uma visão mais ampla das tendências culturais e religiosas em países como o Japão, que têm uma história complexa de contato com o Ocidente e a expansão do cristianismo na região. A presente pesquisa pode ajudar a promover o diálogo intercultural e inter-religioso, fornecendo uma plataforma para a reflexão e o

debate sobre as apropriações do cristianismo nos mangás e animês e sua relação com a cultura pop e a sociedade em geral.

Academicamente, visa contribuir com a produção acadêmica sobre a cultura japonesa e sobre a utilização de quadrinhos como fonte, especificamente o mangá. Em um levantamento inicial sobre o uso de quadrinhos como tema de pesquisas em graduação e pós-graduação, foi constatado que se trata de um objeto em processo de valorização e crescimento no número de trabalhos. Entretanto, a utilização de mangás ainda representa uma fração pequena destes trabalhos, além disso, há poucos livros de abordagem acadêmica sobre mangá no mercado editorial. Destaca-se que os mangás são o principal produto do mercado de quadrinhos tanto no Brasil, quanto no mundo. O estudo do cristianismo nos mangás pode fornecer uma compreensão mais aprofundada da forma como os autores japoneses representam a religião cristã em sua arte, o que pode ser útil para estudiosos de religião e cultura pop interessados em entender a recepção e a apropriação de tradições religiosas em diferentes contextos. Também pode ajudar a preencher uma lacuna na pesquisa sobre a presença do cristianismo na cultura popular japonesa, que é frequentemente associada a religiões e práticas espirituais orientais, como o budismo e o xintoísmo.

Waldomiro Vergueiro (2017) aponta que a pesquisa sobre história em quadrinhos (HQ's) na academia sofreu maiores dificuldades em décadas passadas do que atualmente. Inicialmente, era julgada como um objeto de menor valor de pesquisa, assim como vários outros produtos de massas, devido a isto era pouco pesquisado. Assim, a arte sequencial era vista ou como um passatempo, ou como um risco para saúde mental e social das crianças, ou com total indiferença pelos acadêmicos. A situação muda quando artistas plásticos do movimento Pop Art, como Roy Lichtenstein e Andy Warhol, alcançam o nível de vanguarda utilizando das HQ como referência. Além disto, nomes respeitados do meio artístico como Orson Welles, Luiz Buñel e Federico Fellini, revelaram-se fortemente influenciados pelas histórias em quadrinhos. Nesta conjuntura dos anos 1960 e 1970, surgem trabalhos acadêmicos pioneiros sobre a temática, no âmbito da linguística e da semiologia.

Desde então, foram desenvolvidos arquivos de preservação de HQ's por todo o mundo, museus especializados, periódicos acadêmicos de temática exclusiva, grupos de estudos no Brasil e no exterior (VERGUEIRO, 2017). Atualmente, os quadrinhos são um objeto que conquistam espaço na universidade, o que é possível perceber a partir da diversidade de temáticas, disciplinas e abordagens que vem sendo produzido sobre o tema. O crescimento da pesquisa acadêmica sobre quadrinhos e do interesse sobre a cultura asiática trouxe também o avanço nas discussões sobre mangá. Buscando quantificar este fenômeno, um levantamento das pesquisas de pós-graduação sobre mangá será realizado no capítulo dois desta dissertação.

O acesso e a ampliação do consumo de cultura asiática estão possibilitando muitas pesquisas sobre a temática. Assistir animês e ler mangás se tornou um hábito relativamente comum entre os brasileiros - de diversas faixas de idade e de renda - em função da maior facilidade de acesso à Internet, devido principalmente ao trabalho de *fansub*, pessoas que voluntariamente traduzem estes produtos e disponibilizam as obras online (de forma não oficial, em outras palavras, pirata). Serviços de *streaming* como Netflix, Crunchyroll, HBO, Amazon Prime e a produtora Sato Company também popularizaram obras de animês no Brasil, trazendo centenas de títulos legendados e dublados em português brasileiro. Editoras como New Pop, JBC, Panini e Pipoca & Nanquim fazem a tradução e impressão de volumes de mangás no Brasil, sendo os mangás a maior fatia do mercado de quadrinhos e que é "hoje, único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos" (GUSMAN, 2005, p. 79).

Mais recentemente, junto com a cultura japonesa, há um crescente interesse pela cultura chinesa e, principalmente, pela cultura pop sul-coreana, com suas séries televisivas que são grande sucesso na Netflix e o estrondoso sucesso de K-pop, com músicas atingindo o primeiro lugar global nas paradas de sucesso. A série sul-coreana *Round 6* foi a mais vista no mundo em 2021 e a mais vista da história da Netflix até então, superando séries americanas e britânicas, que normalmente lideram este ranking. A cultura pop asiática está cada dia mais presente no cotidiano brasileiro e sem sinais de desaceleração. Isso tende a fazer elevar cada vez mais o número de pesquisadores que se interessam por temas correlatos, inclusive mangá (e seus similares chineses, o

manhuas, e coreanos, *manhwa*). Como aponta Michel de Certeau (1982), apesar de existir uma tentativa de neutralização da prática histórico científica, o pesquisador também faz parte de um lugar que é relacionado com um todo.

Para atingir os objetivos propostos, o trabalho está dividido em três capítulos. O primeiro capítulo será dedicado a definir o que é um mangá e as possibilidades de pesquisa acadêmica com esta fonte. Evitando recontar toda a trajetória do mangá desde uma suposta origem até os dias atuais, já presente na maioria dos trabalhos acadêmicos sobre o tema (LUYTEN, 2012; MUSSARELI, 2013; e ISRAEL, 2017, entre outros), focaremos nas possibilidades de uso desta linguagem como fonte histórica, apresentando alguns trabalhos brasileiros que o tiveram como principal fonte de análise. Haverá ainda um levantamento do estado da arte da pesquisa acadêmica sobre mangás no Brasil, focando na área da disciplina de História.

O segundo capítulo procura identificar quais são as características das religiões e da religiosidade japonesa do pós-guerra, período no qual está inserida nossa fonte. Apesar da presente pesquisa ter como ênfase o uso dos elementos cristãos nos mangás, verificou-se a necessidade de analisar a compreensão que os japoneses possuem sobre o que é religião. Por isto, um estudo sobre as práticas e crenças do xintoísmo, budismo, cristianismo e outras religiões no cotidiano japonês foram importantes para compor essa complexa forma de compreender o sagrado e o profano naquela sociedade. Serão apresentados aspectos mais gerais sobre a cultura japonesa, os quais são fundamentais para compreendermos um conceito central de nossa monografia: a sociedade japonesa se desenvolveu religiosamente para um pluralismo religioso, e isso reflete diretamente na produção de mangás. Também será apresentado um panorama geral sobre a presença do cristianismo no Japão, desde sua chegada no século XVI até o período atual, destacando eventos históricos e sua relação com a cultura japonesa. Ainda neste capítulo, serão elencadas algumas obras de mangá que utilizam o cristianismo como referência no enredo com o objetivo de demonstrar que o caso de *Devilman* não é isolado e, principalmente, que não existe uma forma única de apropriação desta religião. Pelo contrário, as dezenas de obras identificadas demonstram uma pluralidade de temáticas, abordagens, gêneros e apropriações.

O terceiro capítulo será a análise do mangá *Devilman*. Diante do exposto no primeiro e segundo capítulo, veremos como a religião cristã é apropriada nesta obra específica. Para tal, analisaremos os personagens, o enredo, a estética, as adaptações que fazem da bíblia e das representações do cristianismo. Não cabe verificar de forma acusatória se ele está sendo fiel às Escrituras e aos dogmas da Igreja, pelo contrário, o que nos interessa são precisamente estas liberdades criativas, já que são nelas que as apropriações serão mais notoriamente identificadas. Faremos esta análise partindo sempre do contexto histórico no qual a obra está inserida e do qual também é agente transformador. Isso inclui os aspectos culturais, políticos e econômicos.

1 PARTICULARIDADES DO MANGÁ COMO FONTE HISTÓRICA

O presente capítulo busca definir o que é um mangá ou o estilo mangá, com ênfase nas potencialidades deste produto cultural como fonte primária em História. São abordadas possibilidades metodológicas a partir de pesquisas brasileiras e delinea-se algumas propostas de encaminhamentos. No último item, a partir da análise dos dados da plataforma CAPES, é apresentado um levantamento quantitativo das pesquisas acadêmicas brasileiras em nível de pós-graduação com os quadrinhos japoneses como fonte.

1.1 DEFININDO OS QUADRINHOS JAPONESES

Se no Japão a palavra mangá se refere aos quadrinhos de maneira geral, independentemente de sua origem, gênero ou estilo, no Brasil e em outros países, a palavra mangá se refere especificamente aos quadrinhos japoneses (SATO, 2007, p. 58). Isto traz uma certa problemática, pois os quadrinhos europeus, africanos e americanos não possuem um “nome”. Gibi, quadrinhos, revista em quadrinhos e arte sequencial são sinônimos imperfeitos, mas que abarcam toda a produção desta linguagem. A palavra mangá, por outro lado, adquiriu o sentido de uma categoria própria entre os demais quadrinhos. Tal condição traz a necessidade de melhores delimitações, como, por exemplo: se um brasileiro que cria um quadrinho e o publica em um selo editorial brasileiro, mas o faz com técnicas e estilos utilizados pelos japoneses, seria um mangá? Ou ainda, “mangá” refere-se exclusivamente aos quadrinhos feitos no Japão (e contemplaria todos eles independente das características estéticas e narrativas), ou mangá é um estilo de história em quadrinhos? Realizaremos então algumas ponderações para facilitar a compreensão desta fonte histórica.

Cristiane A. Sato (2007) traz a definição terminológica do mangá: a união dos ideogramas 漫 *man* (humor, algo que não é sério) e 画 *ga* (imagem, desenho). Como dito, no Japão, estes ideogramas designam todos os quadrinhos, independentemente de sua origem ou estilo, contemplando caricaturas, charges

e ilustrações. Apesar da expressão semanticamente estar relacionada com o humor, assim como a palavra inglesa que define quadrinhos, *comics*, isto não significa que mangás devam necessariamente ser engraçados. Pelo contrário, existem diversas publicações de quadrinhos no Japão que abrangem uma quantidade incontável de gêneros, estilos e público-alvo – não existindo uma regra sobre o que o mangá deve ser.

Mesmo diante desta variedade, convencionou-se considerar mangá como um estilo. Nobu Chinen (2013) busca identificar os elementos que são chamados de “estilo mangá” nos quadrinhos: “desenho com olhos grandes, corpos esguios e traços suaves, como os que foram consagrados pelo mais venerado autor de quadrinhos japonês, Osamu Tezuka” (CHINEN, 2013, p. 16). No entanto, o autor explica que a expressão é problemática, pois existiriam muitas exceções para estas características dentro da indústria de mangá japonês.

Tentando compreender o aparecimento de títulos brasileiros que se nomeiam como mangá, Amaro Xavier Braga Junior (2005) elencou as principais características que definem um quadrinho como mangá. Ele desenvolveu seis características principais: 1) a estética do desenho; 2) o *layout* e a perspectiva beligerante; 3) a narrativa invertida e a leitura gráfica; 4) estereótipos 5) metalinguagem cômica e 6) a noção de tempo e o ritmo narrativo. A partir destas características, serão realizadas algumas considerações extras e demonstração de indícios, buscando discutir o que seria e se existe um “estilo mangá”. Quando possível, serão usadas imagens de *Devilman*, fonte principal desta pesquisa.

A primeira característica do mangá apresentada por Xavier Junior (2005) é sobre a estética do desenho: a coloração é exceção, normalmente restrita às páginas iniciais (Figura 2) ou eventos e publicações comemorativas. Nesse sentido, como as revistas de mangá são idealizadas para custar o mínimo possível, a maioria das histórias são monocromáticas. Os traços são limpos e existe uma ênfase nos personagens. Assim como no teatro *kabuki*, no cinema e na televisão japoneses, closes, expressões faciais e exagero na representação de sentimentos também são características comuns em mangás. A supressão do desenho dos cenários, que podem ser substituídos por linhas de ações ou deixados em branco, é um elemento mais comum em mangás que em quadrinhos ocidentais (CHINEN, 2013). A figura 3 demonstra alguns destes

elementos. No primeiro quadro, o personagem está gritando e, por isto, o cenário é substituído por linhas que saem de seu rosto, evidenciando suas expressões em um close bem próximo. Por sua vez, no segundo quadro, outro personagem aponta uma arma, o cenário é suprimido pois a ação é o mais importante de ser comunicado.

Figura 2 - Página inicial e colorida de *Devilman*



Fonte: Nagai (2019a, p. 5-6)

A segunda característica é sobre o *layout*. *Layout* é o termo técnico que define como os quadros ficam dispostos na página, englobando os quadros, seu conteúdo e as sarjetas (espaços em branco), formando uma espécie de moldura. A forma como o *layout* é estruturado junto com os outros elementos pode definir elementos como dramaticidade, sequencialidade, o que está em evidência, a passagem de tempo, entre outros. Ele faz parte dos elementos paratextuais do quadrinho, “que transforma a página em uma estrutura significativa e sinalizam a existência da sequência ao criar uma progressão quadro a quadro” (POSTEMA, 2018, p. 60).

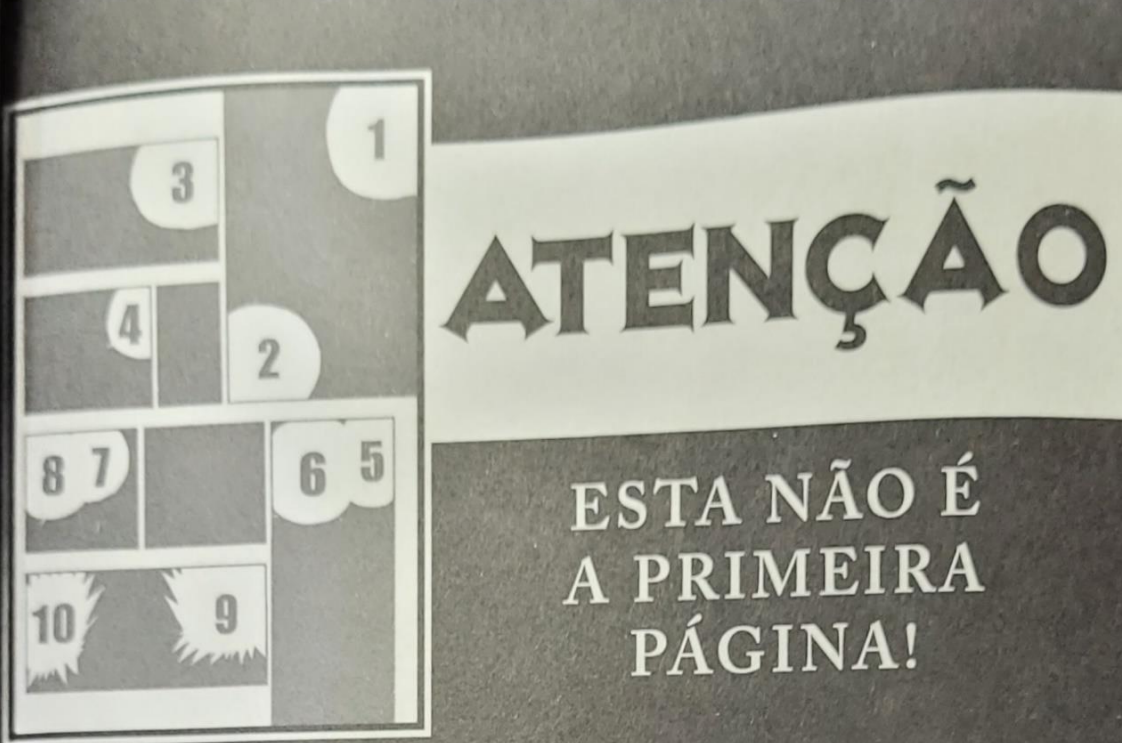
No caso dos mangás, o *layout* não segue regras pré-estabelecidas, mas seguem uma lógica narrativa, sendo inventivos na forma e no conteúdo, com painéis de página inteira, quadros regulares ou irregulares, quadros sem molduras, entre outros. A dinâmica cinematográfica é outra característica atribuída aos quadrinhos japoneses modernos, que utilizam da estrutura do *layout* para isso, além de ângulos e pontos de fuga que não se limitam a planos horizontais (como um palco de teatro) tradicionais dos quadrinhos estadunidenses (BRAGA JUNIOR, 2005). A prioridade é desenvolver “uma leitura mais fluída, dinâmica e veloz. Cada página é concebida para ser lida em 3 segundos” (CHINEN, 2013, p. 35). Na Figura 3, conseguimos observar vários destes elementos, como a irregularidades dos quadros, sendo que o do canto inferior direito não possui bordas.

A terceira característica refere-se ao sistema de leitura. No Japão, a leitura de livros começa da direita para esquerda, no sentido contrário — do ponto de vista de um brasileiro. Nas primeiras publicações editoriais de mangá realizadas no Brasil e nos Estados Unidos, existia um esforço de localização que realizava total rediagramação das páginas para o sentido ocidental (LUYTEN, 2012, p. 137). As onomatopeias, que normalmente são desenhadas de forma integrada ao quadro, eram por vezes apagadas, assim como os balões de fala, pois a escrita japonesa é realizada de cima para baixo, o que leva ao desenho de balões mais horizontais, quando comparados aos do Ocidente (SILVA; BARBOSA, 2020). Porém, em uma segunda inserção de mangás no mercado brasileiro, iniciada em 2001 pela editora JBC⁶, as editoras passaram a adotar a ordem de leitura japonesa de quadrinhos, deixando uma orientação na “primeira página” (sendo, neste caso, a última) de cada mangá, ensinando como é feita a leitura no volume (Figura 4). Além disso, as onomatopeias foram mantidas conforme os originais, assim como pequenas legendas para auxiliar a compreensão (OKA, 2005), condição também observável na figura 3.

⁶ JBC, ou *Japan Brazil Communication*, é uma editora nipo-brasileira sediada em São Paulo, com participação no mercado editorial de língua portuguesa no Brasil e no Japão. Realiza traduções e as vendas de mangás, sendo uma das principais empresas do setor (OKA, 2005).

Figura 3 - Layout da batalha Devilman e Ryo versus Sirena



Figura 4 - Orientação na última página de Devilman

ATENÇÃO

**ESTA NÃO É
A PRIMEIRA
PÁGINA!**

Esta obra é um genuíno mangá, uma história em quadrinhos japonesa. No Japão, ao contrário do que estamos habituados, lê-se da direita para a esquerda. Para preservar a arte como foi inicialmente criada, entregamos dessa forma para o leitor!

Veja no diagrama acima como se ler, e boa história!

**VOLTE AO INÍCIO!
VOCÊ ESTÁ COMEÇANDO PELO FINAL!**

As onomatopeias e a forma como são apresentadas demarcam características que diferenciam o mangá dos pares de outros países: enquanto os quadrinhos ocidentais utilizam, de maneira geral, os efeitos sonoros para dar ênfase aos movimentos, as onomatopeias nos quadrinhos japoneses objetivam compor a trama, uma vez que elas são muito presentes na fala japonesa. Nos mangás, existem onomatopeias que representam situações sem som, como o ato de se concentrar, uma situação tensa e até mesmo o silêncio (CHINEN, 2013).

Sonia Luyten (2001-2002) aponta, em seu artigo “*Onomatopeia e mimesis no mangá: a estética do som*”, que estas onomatopeias que não representam um som audível humanamente são denominadas expressão de *mimesis*, ou *gitaigo*, em japonês, para quando representam um elemento simbólico (a fumaça se acumulando: *moku-moku*), ou *gijogo*, quando expressam sentimentos humanos (deprimido: *kusa-kusa*). A autora ainda comenta que existe uma harmonia entre os desenhos do quadro com a representação do som, o que ela nomeia de “estética do som”. A Figura 3 mostra duas onomatopeias: uma representando tiros na floresta, e a outra, a queda do personagem. Como característico nos mangás, a tipografia dos caracteres remete ao som que representam.

Já sobre os estereótipos e a metalinguagem cômica, é observável que o mangá adota um sistema próprio de signos que é recorrente em histórias de autores de gêneros e temporalidades diferentes, neste sentido, leitores dos quadrinhos japoneses, gradualmente, familiarizam-se com estas formas de expressão que não são explicadas na obra, mas que compõem um arsenal de significados entre o público. Desenhar o nariz sangrando — por vezes de forma discreta, outras exageradas — para representar algum estímulo sexual masculino é uma das formas que a metalinguagem cômica é utilizada. O que Braga Junior (2005) define como metalinguagem cômica, Chinen (2013, p. 45) identifica como metáforas visuais. Existem várias manifestações que podem ser listadas: rubor facial representado por listras no rosto; uma gota que escorre no canto da testa representando um sentimento de vergonha e embaraço (Figura 5), sendo elas proporcionais ao sentimento do personagem, por vezes sendo maiores que o desenho da cabeça; o desaparecimento dos órgãos faciais para

evidenciar olhos ou a boca; cabelos levitando demonstrando poder; o desenho de uma veia, em formato de xis, sobre a testa, representando raiva; entre dezenas de outros signos.

Tal diversidade demonstra o desenvolvimento de uma linguagem própria dentro dos quadrinhos japoneses, o que não quer dizer que tais metalinguagens não existam em quadrinhos de outros estilos, manifestando-se de formas diferentes. A partir de uma familiaridade que é construída ao longo de leituras de várias obras, somente com o signo e sem maiores explicações, o leitor consegue identificar o sentido da imagem, uma vez que é desenvolvida uma “coerência global”, que permite a compreensão do “sistema complexo” que são os quadrinhos, tendo em vista que esses códigos se relacionam (POSTEMA, 2018, p. 31).

Figura 5 - Miko constrange Akira



Fonte: Nagai (2019a, p. 284)

Enfim, adentraremos em questões da narrativa no mangá. De forma geral, os mangás seguem uma estrutura narrativa chamada de *ki-shō-ken-ketsu*. O famoso *mangaka* Hirohiko Araki (1960-), autor da saga *Jojo Bizarre Adventures* (1987-), demonstra — em seu livro/manual *Manga: Theory and practice: the craft of creating manga* (2017) — como esta estrutura está presente na maioria dos mangás de sucesso e apresenta brevemente suas características, caso fosse feita em uma mangá de ação: a) Introdução (*ki*): o quadrinista deve apresentar o protagonista rapidamente, o leitor não deve aguardar por muito tempo a primeira aparição deste personagem. b) Desenvolvimento (*shō*): o protagonista encontra o antagonista ou alguma dificuldade, dando início de fato à história. c) Reviravolta (*ken*): também chamada de *twist*, é neste momento que o protagonista enfrenta dificuldades adicionais para resolver seu desafio, mas antes enfrenta dilemas e o aumento gradual da complexidade da trama. d) Resolução (*ketsu*): a vitória ou o final feliz. Desta estrutura, o autor pode desenvolver suas variações, mas, para Araki (2017, p. 86-87), esta seria uma “uma regra imutável de escrita de histórias”.

Araki (2017) ainda recomenda que os autores de mangá observem o *ki-shō-ken-ketsu* nos elementos cotidianos para internalizá-los e, assim, desenvolverem melhores narrativas de mangá. Em um de seus exemplos, o *mangaka* demonstra como servir um jantar completo de restaurante segue esta estrutura narrativa: No *ki*, é servido o aperitivo de entrada. Com *shō*, um segundo prato mais leve, um macarrão. Com *ten*, o prato principal dá a sua seriedade, e *ketsu* fecha o jantar com a sobremesa. Cada passo vem junto para contar uma história. O amor também se encaixa no padrão. Duas pessoas se conhecem (*ki*), apaixonam-se (*shō*), enfrentam provações em seu relacionamento (*ten*), e, por fim, podem viver felizes para sempre ou terminar (*ketsu*) (ARAKI, 2017, p. 88). Portanto, o *ki-shō-ken-ketsu* não se baseia necessariamente em um conflito entre protagonista e antagonista, sendo que muitos mangás contam histórias sem conflitos, narrando histórias de jornadas, de questões cotidianas, vida escolar, entre outros.

A indústria do mangá desenvolveu subcategorias de acordo com a demografia (público-alvo), surgindo assim os quatro principais segmentos de publicações: *shōnen*, *seinen*, *shōjo* e *josei* (CHINEN, 2013), descritas na Tabela

1. Os segmentos são publicados em selos específicos de cada editora, e isso impacta diretamente na estrutura narrativa e na estética dos mangás. Porém, as demografias e as características não são rigorosas, sendo comum pessoas de diferentes idades e gêneros lendo mangás para os quais não seriam o público-alvo idealizado pelas editoras, ao mesmo tempo em que é relativamente comum características típicas de *shonen* aparecerem em quadrinhos *shōjo* e vice-versa. Desta maneira, os atributos apontados são generalistas e não englobam todos os títulos nem todos os aspectos.

Tabela 1 - Segmentos dos mangás por demografia

Segmento	Público-alvo	Características	Exemplos
<i>Shonen</i>	<ul style="list-style-type: none"> Meninos do ensino fundamental até o fim da adolescência 	<ul style="list-style-type: none"> Segmento de maior sucesso comercial Temas principais: amizade, perseverança, vitória, heroísmo, valores, trabalho duro. Gêneros: ficção científica, ação, comédia, drama. Temas escolares, fantasia, esportes, robôs gigantes, entre outros. Revistas: <i>Shonen Jump</i>, <i>Shonen Magazine</i> e <i>Shonen Sunday</i>. Protagonistas masculinos destemidos e autoconfiantes Personagens femininas com curvas bem delineadas e roupas curtas 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Devilman</i> <i>Dragon Ball</i> <i>Naruto</i> <i>One Piece</i> <i>Cavaleiro dos Zodíacos</i> <i>Bleach</i> <i>Yuyu Hakusho</i>
<i>Seinen</i>	<ul style="list-style-type: none"> Homens adultos 	<ul style="list-style-type: none"> Temas principais: honra, heroísmo, sacrifício e a obrigação Gêneros: ação, drama, erotismo não explícito. Fantasia, romances históricos, ficção científica, 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Akira</i> <i>Monster</i> <i>Berserk</i> <i>Vinland Saga</i> <i>Vagabond</i> <i>Lobo Solitário</i> <i>Blade, a lâmina do imortal</i>

		<p>mundo real, mundo do trabalho, esportes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Revistas: <i>Manga Action</i>, <i>Yong Comics</i>, <i>Play Comic</i> e <i>Big Comic</i>. • Personagens adultos lidando com problemas sérios e profundos • Personagens não se dividem em mocinhos e bandidos • Personagens femininas ficam nuas com frequência • Violência explícita 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Hellsing</i>
<i>Shōjo</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Meninas do ensino fundamental até o fim da adolescência 	<ul style="list-style-type: none"> • Temas principais: relacionamento, aventura, heroísmo e bondade. • Gêneros: romance, terror, aventura, ação. • Temas escolares, fantasia, ficção científica, temas históricos, entre outros. • Personagens femininas jovens são protagonistas, normalmente bonitas e de personalidade forte. • Foco nos aspectos psicológicos dos personagens e nos relacionamentos amorosos e de amizade. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Sakura Card Captor</i> • <i>Sailor Moon</i> • <i>Rosa de Versalhes</i> • <i>Fruit Basket</i> • <i>Orange</i> • <i>Akatsuki no Yona</i> • <i>Kimi ni Todoke</i>
<i>Josei</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mulheres Adultas (20-30 anos) 	<ul style="list-style-type: none"> • Segmento de menor comércio • Temas principais: amores proibidos, sexo, trabalho e família. • Ambientação: mundo real • Revistas: <i>You</i>, <i>Be love</i> e <i>Big Comic for Lady</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Nana</i> • <i>Paradise Kiss</i> • <i>Petshop of horrors</i> • <i>Honey & Clover</i> • <i>Chihayafuru</i> • <i>Sakamichi no Apollon</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • Protagonistas são mulheres adultas lidando com dilemas da vida de forma confiante, independente. São sensuais e inquietas. 	
--	--	--	--

Fonte: Chinen (2013, p. 23-31).

É necessário também fazer alguns apontamentos sobre a introdução do mangá no Brasil. Segundo Felipe Mussarelli (2013), o mangá chegou no território brasileiro em três ondas distintas, cada uma delas com suas particularidades. A primeira onda aconteceu no início do século XX, com a chegada dos primeiros imigrantes japoneses ao país. Esses imigrantes trouxeram consigo suas culturas, incluindo os mangás, como uma das formas dos recém-chegados manterem laços com o Japão. No entanto, esses mangás não eram comercializados em larga escala e eram restritos principalmente à comunidade japonesa no Brasil, não se tratando, portanto, de um empreendimento comercial. Por outro lado, descendentes destes imigrantes publicaram, na década de 1960, quadrinhos brasileiros com características de mangá, como o caso de Julio Shinamoto, Paulo Fukue e Claudio Seto.

A segunda onda do mangá no Brasil aconteceu na década de 1980, com a publicação de obras como *Lobo Solitário* pela editora Cedibra e *Akira* pela editora Globo. Nessa época, os mangás eram publicados espelhados, pois estas traduções utilizavam as versões estadunidenses como intermediário, conforme explorado anteriormente. As vendas não atenderam às expectativas das editoras e as publicações sofriam com atrasos e cancelamentos constantes (MUSSARELLI, 2013).

A terceira onda do mangá no Brasil aconteceu nos anos 2000, com a popularização da internet e a chegada de editoras como a JBC e a Panini, que passaram a publicar mangás regularmente no país, consolidando o mercado de quadrinhos japoneses. Nessa época, os mangás já eram publicados no sentido original, da direita para a esquerda, o que foi bem recepcionado pelo público. Obras como *Dragon Ball* e *Os Cavaleiros do Zodíaco* foram publicados pela Conrad Editora, acompanhando a popularidade dos animês que já faziam sucesso na televisão aberta há anos, sendo, deste modo, uma aposta mais

segura das editoras. Com o sucesso desses títulos, outras editoras começaram a investir no mercado de mangás no Brasil, trazendo novas séries e ampliando ainda mais o público leitor. O sucesso comercial dos mangás neste período mudou o mercado de quadrinhos nacionais, uma evidência deste fenômeno foi a criação do título *Turma da Mônica Jovem*, que repensa os clássicos personagens dos quadrinhos brasileiros, Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão no estilo de arte e narrativa dos mangás (MUSSARELLI, 2013).

Mussareli (2013) ainda aponta algumas particularidades dos mangás no Brasil, algumas já citadas, como a página indicando que o começo da obra se dá pelo lado oposto do livro e a manutenção das onomatopeias com a escrita em japonês original com uma sinalização em português do que se trata aquele elemento. O autor aponta as dificuldades em se adaptar ou traduzir quando não existe um similar em português destas figuras de linguagem, como é o caso das onomatopeias para “silêncio” e “vermelho”. O autor também indica que, no início da terceira onda, os mangás eram lançados em versões menores que as edições japonesas, sendo essa uma forma de reduzir custos (deixando o preço mais próximo da realidade do público brasileiro, na média, de menor poder aquisitivo que o japonês) além de estender os números de edições, o que permitiria uma maior extensão de tempo para a publicação da obra. Outra particularidade são os glossários presentes em algumas obras, especialmente nas da editora Panini, nos quais expressões estranhas ao vocabulário brasileiro são explicadas em uma página ao final da obra. Tais expressões vão desde brincadeiras japonesas, bairros famosos, gírias e palavras sem tradução. Porém, se os glossários não estão presentes em todos os títulos, as notas de rodapé são uma constante, normalmente sinalizadas com um asterisco e explicadas na mesma página. Nesses casos, as palavras em japonês são transliteradas pelo sistema Hepburn, que romaniza os alfabetos e ideogramas japoneses, tornando-os assim facilmente pronunciáveis para o público não leitor do idioma nipônico.

Neste sentido, os mangás possuem uma quantidade significativa de leitores no mercado brasileiro e estes quadrinhos são localizados para o público nacional a partir de diversas estratégias de editoração. Há ainda um número provavelmente maior de leitores que leem quadrinhos a partir de meios não-oficiais/piratas, adaptações que possuem uma dinâmica própria, diferente da

presente na editoração autorizada (CARLOS, 2011). Independentemente dos meios, é possível afirmar que os mangás estão presente na vida de muitos brasileiros, que a partir de suas leituras, consomem e se apropriam dos elementos da cultura japonesa, mesmo que adaptadas para o público leitor estrangeiro.

Por fim, o que seria um mangá? A indústria de quadrinhos compreende a palavra “mangá” como um estilo mais do que um “quadrinho originalmente japonês”, uma vez que, em diversos países, existem quadrinhos vendidos como mangás originais criados por não-japoneses, os chamados mangás globais (BRIENZA, 2015). Analisando esses títulos, Casey Brienza (2015) organizou o livro *Global Manga: “Japanese” comics without Japan*, no qual conceitualizou o termo “mangás domesticados”, pois eles se apropriam de um ou outro elemento dos mangás japoneses e trazem elementos próprios (nativos) na arte e na narrativa. E é neste sentido que, apesar de ser um termo cotidiano da vida de muitas pessoas, existe certa indefinição no que exatamente é um mangá, uma vez que

Em um nível, um “mangá” é qualquer quadrinho publicado originalmente no Japão, independente do formato ou gênero, mas, em outro nível, simplesmente pode ser qualquer coisa que uma editora diga que é. A definição de mangá da indústria, [...] evoluiu para ter menos a ver com estilo visual ou conteúdo ou país de origem e mais sobre a apresentação do livro como um objeto comercial produzido em massa e o público-alvo pretendido⁷ (BRIENZA, 2015, p. 7).

O governo japonês também reconhece e incentiva a produção global de mangás. Desde 2007, o Prêmio Internacional Mangá do Japão premia autores do globo todo, pagando passagem e hospedagem no Japão e distribuindo medalhas para os vencedores (BELINI, 2019, p. 31). Oficial e comercialmente, portanto, existe um “estilo mangá” que vai além da produção realizada por japoneses. A globalização desse produto é fruto do grande sucesso comercial

⁷ No original, “On one level, a “manga” is any comic first published in Japan, irrespective of format or genre, but on another level it can be, quite simply, anything a publisher says it is. The industry definition of manga, (...) evolved to have less to do with visual style or content or country of origin and more about the presentation of the book as a mass-produced commercial object and the intended target audience”.

dos mangás que conquistaram mercados fora do Japão e que desenvolveram várias gerações de fãs fora do arquipélago (seria o caso de *A Turma da Mônica Jovem*). Por algum motivo, uma parcela considerável de leitores não-japoneses se inspirou mais nas referências do mangá do que em seus quadrinhos nacionais, o que levou ao surgimento de quadrinistas com o “estilo mangá” fora do Japão e ao desenvolvimento de uma demanda por esse tipo de produto. Entre fãs, há aqueles mais “puristas” que consideram os mangás domesticados como *fakes* (falsos), sendo legítimos somente aqueles produzidos no Japão (BRIENZA, 2015).

Respondendo às perguntas apresentadas no início deste item, para a presente pesquisa, diferente do que a expressão *manga* significa em japonês, compreende-se o mangá como um estilo de quadrinhos desenvolvido no Japão a partir de influências culturais, comerciais, estéticas, narrativas e históricas do próprio Japão, mas também de influências estrangeiras. Assim, transformou-se em uma forma de escrever e desenhar quadrinhos com diversas características próprias. Ao mesmo tempo, sua produção é dotada de grande diversidade, sendo impreciso definir características do que dogmaticamente define o que é ou não um mangá. Devido ao sucesso comercial, com os inúmeros títulos exportados, os quadrinhos japoneses influenciaram a indústria de várias partes do mundo. Com isso, desenvolveram-se os mangás globais: quadrinhos não-japoneses que se apropriam de características do mangá em sua produção, emprestando o nome deste estilo com trunfo comercial.

Do ponto de vista metodológico, é preciso reforçar que o mangá é uma fonte histórica conectada com o tempo e espaço de sua produção, sendo necessário uma compreensão de uma gama de aspectos além das páginas dos quadrinhos para sua análise. No próximo item, serão apresentados os principais pontos de atenção para o estudo do mangá como uma fonte histórica.

1.2 O MANGÁ COMO FONTE HISTÓRICA

O uso de mangás como fonte histórica é amparado pelas diversas metodologias e reflexões direcionadas para a arte sequencial e as histórias em

quadrinhos. Segundo Márcio dos Santos Rodrigues (2021), tais metodologias ainda carecem de um quadro teórico bem estabelecido, o que resulta na dificuldade de se pesquisar HQ's na disciplina de História, sendo necessário combinar elementos do estudo da imagem, literatura, cinema, mídia, entre outros. Além disto, como HQ's são entendidas como cultura de entretenimento, apesar do grande impacto no cotidiano de diversos países após o século XX, comparada com outras áreas, pouco se discutiu sobre ela do ponto de vista metodológico. Isso ocorreu por diversos fatores que vão do preconceito, a recusa de se utilizar fontes mais contemporâneas e até à falta de conhecimento. Apesar disto, as produções acadêmicas, com esta fonte, estão em constante desenvolvimento.

O mangá é uma das manifestações deste tipo de linguagem. Logo, utilizar os recursos metodológicos aplicados aos quadrinhos é o ponto de partida para a compreensão dessa fonte. Entretanto, é necessário observar algumas especificidades dos quadrinhos japoneses frente aos seus pares de outros países: a composição da cena e dos quadros da página nos mangás seguem regras próprias; o uso das onomatopeias como parte integrante da arte e da narrativa; a leitura da direita para esquerda, além de questões comerciais, demografia, de impressão e de geolocalização (CHINEN, 2013), entre os aspectos abordados no item anterior.

Barbara Postema (2018), ao analisar a estrutura narrativa nos quadrinhos, demonstra que muito da história em quadrinhos está nos espaços em branco entre um quadro e outro: as sarjetas. O leitor complementa a arte e o texto do autor, preenchendo mentalmente os espaços entre os quadros, imaginando o que ocorreu, deslocando o ambiente e o tempo. Proposições similares sobre a sarjeta também são apontadas por Scott McCloud (1995, p. 60) e Thierry Groensteen (2015, p. 122), contudo, o último nomeia os espaços entre quadros de "vazios". Os estudos desses três autores são direcionados para a análise da estrutura narrativa e do ato de ler quadrinhos, porém, em uma percepção pessoal, reflexões sobre os vazios podem se estender à análise do historiador que trabalha com essa fonte: realizar uma análise histórica de quadrinhos extrapola o escrito e o desenhado, preenche as sarjetas e as margens com as reflexões que constituem nosso campo: cultura, economia, discurso, política, representações, estética, religiões, enfim, todos os elementos que fazem aquela

narrativa em forma de quadrinhos ser, ao mesmo tempo, tanto parte, quanto construtora de um determinado momento histórico.

Waldomiro Vergueiro (2017) indica que a “análise histórica” é uma pesquisa em acervos, buscando documentação primária, ou então, testemunhos para “reconstituição dos acontecimentos como eles ocorreram, da forma mais fidedigna possível” (p. 106). Nesse sentido, o autor compreende que a análise histórica está mais relacionada com a produção ao longo do tempo, em especial em narrar os primeiros momentos da indústria e seu desenvolvimento, em especial a História dos quadrinhos de um país ou de uma editora. Entretanto, Rodrigues (2021) aponta que tal abordagem é limitante e fortemente influenciada por aquilo que Marc Bloch nomeou de “ídolo das origens”, sendo um estudo mais cronológico e não analítico.

Esta busca pela origem é comum em estudos do mangá, levando à defesa da existência de “quadrinhos japoneses” já no século VII, em caricaturas encontradas nos tetos de templos budistas na cidade de Nara e aos rolos *Ê-Makimono*, com origem no século XII, os quais contavam uma história a partir de pinturas que eram descobertas ao seu desenrolar (LUYTEN, 2012, p. 77). A expressão mangá aparece entre 1814 e 1849, com a obra em 15 volumes de Katsushita Kokusai (1760-1849), nomeada como *Hokusai Manga*. Com desenhos caricaturais que remetem ao cotidiano da Era Edo (Japão, 1660-1867), Sonia Luyten (2012, p. 84) a aponta como “um embrião, evocando *sketches* de imagens dos quadrinhos”. A pesquisadora brasileira compreende, entretanto, que os quadrinhos são um fenômeno contemporâneo de comunicação em massa, de um período Pós-Revolução Industrial, e que estas obras pretéritas são linguagens que meramente possuem os quadrinhos como herdeiros. Portanto, é importante adiantar que *Hokusai Manga* não é um quadrinho japonês, um mangá, no sentido que se atribui atualmente.

Um trabalho que busca traçar esta origem do mangá é o livro *Mil anos de Mangá*, recém-lançado no Brasil, escrito pela francesa, especialista em arte japonesa, Brigitte Koyama-Richard (2022). Seu primeiro capítulo “das primeiras caricaturas aos primórdios das histórias em quadrinhos: a magia dos rolos pintados” reforça a ideia de que os *E-makimono* são, de certa forma, quadrinhos. Ao longo do livro, a autora apresenta dezenas de reproduções de artes pré-

industriais e painéis de mangás contemporâneos, demonstrando as similaridades nos traços, narrativas e personagens. Por exemplo, a Figura 6 é apresentada como uma possibilidade de que, desde o século XII, já existiam balões de diálogo, “ainda que sob uma forma um pouco diferente, entretanto muito próxima” (KOYAMA-RICHARD, 2022, p. 58).

Figura 6 - O gato e o Rato, autor desconhecido, período Edo



Fonte: Koyama-Richard (2022, p. 59)

A análise comparada realizada por Koyama-Richard (2022) traz indícios de como a forte influência de séculos de desenvolvimento artístico japonês aparecem nas páginas do mangá. Entretanto, é impreciso afirmar que os quadrinhos japoneses são uma evolução direta dessas artes – no sentido de uma evolução autóctone e inevitável, uma vez que trabalhos que analisam os mangás anteriores a 1945 apontam para uma forte influência das *comics*, do

cinema e das vanguardas artísticas da Europa e dos Estados Unidos no desenvolvimento das histórias em quadrinhos japonesas (COSTA, 2020).

Como aponta Rafael Machado Costa (2020), a construção da identidade do mangá como um processo natural das caricaturas do período Edo possuem forte influência da obra *Nihon mangashi* (História do mangá japonês) de Hosokibara Seiki (1885-1958). Lançada em 1924, em um contexto de forte nacionalismo, a obra ignorou — em grande parte — as influências estrangeiras. A pesquisa de Hosokibara se tornou um cânone dos estudos sobre mangá, sendo seu entendimento reproduzido inúmeras vezes em pesquisas, inclusive em Koyama-Richards (2022) e Frederik L. Schodt (1997). Devido à dificuldade de acesso aos documentos, os mangás do período entre 1930 e 1940 são pouco estudados por historiadores. As evidências armazenadas em arquivos — analisadas recentemente por Eike Exner (2022) — demonstram que os japoneses desse período mantinham contato com quadrinhos ocidentais, como os personagens Betty Pop, Gato Felix e personagens da Disney, muitas vezes em publicações pirateadas. Ocorriam também transposições de animações ocidentais em formato de quadrinhos (Figura 7).

Costa (2020) aponta ainda que a falta de aprofundamento de pesquisas sobre essas duas décadas faz parecer que a obra *Shin Takarajima*, de Osamu Tezuka, seja posta como uma total ruptura com o que se vinha produzindo. A produção de Tezuka é, frequentemente, apontada como o divisor que inaugura o “mangá moderno”, “mangá contemporâneo” ou “mangá pós-Tezuka”. O *mangaka* é nomeado frequentemente como o “deus do mangá”. Porém, os indícios documentais demonstram que esta passagem dos quadrinhos japoneses — da pré-Segunda Guerra ao mangá moderno — é um processo gradual, fruto de influências internas e externas. Como afirma Exner (2022, p. 174-175), “Osamu Tezuka continuou uma forma de narrativa gráfica que havia sido introduzida do exterior em 1923 e domesticada ao longo dos anos por nomes como Asō Yutaka, Yokoyama Ryūichi e Tagawa Suihō”. Tais afirmações não buscam remover a importância de Tezuka para a indústria do mangá, mas demonstram que o desenvolvimento do mangá moderno foi um processo de longa duração a partir de influências externas, e não um desenvolvimento inevitável e autóctone. Portanto, existe um aspecto relevante que deve ser

levado em consideração ao pesquisar os quadrinhos japoneses: existe um discurso nacionalista no que se refere ao mangá, e isto pode trazer reflexos na forma como os japoneses o compreendem.

Figura 7 - Animação de Mickey Mouse transformada em uma tira (1934)



Fonte: Exner (2022, p. 137)

É importante compreender que o mangá é uma fonte que faz parte de uma história conectada e que a narrativa quadrinística que se manifesta no Japão é fruto da intersecção de elementos nativos e estrangeiros. As estampas, as ilustrações e o *Ukiyo-e*, entre outras manifestações artísticas/narrativas japonesas, possuem fortes indícios de terem influenciado os mangás, como Koyama-Richard (2022) evidencia em seu trabalho comparativo de obras. Na perspectiva que é adotada na presente pesquisa, todas essas manifestações culturais são categorias próprias, não sendo, em si, o mangá (história em quadrinhos) como defendia Hosokibara Seiki (EXNER, 2022, p. 181). Definições não precisas podem levar a crer que qualquer narrativa visual que remonte a uma sequencialidade feita no Japão é um mangá, sendo que existe uma estrutura industrial que define os quadrinhos japoneses.

Atualmente, os quadrinhos mais lidos no mundo são os mangás. Além do expressivo sucesso interno, ele está conquistando, continuamente, leitores fora do Japão – seja de forma legal ou por meio da pirataria *online*, na qual fãs se organizam, digitalizam e traduzem as obras, disponibilizando-as livremente pela Internet (CARLOS, 2011). Essa mundialização impactou diversos aspectos da arte e da narrativa nos mangás, tornando-os mais convidativos para ocidentais, ocidentalizando-se, mesmo mantendo diversas características destinadas ao público doméstico. Tão grande é a penetração dos mangás no Ocidente que, ao longo do tempo, as adaptações que eram necessárias nas primeiras importações (como a mudança do sentido de leitura e as traduções de palavras) foram deixando de ser necessárias, sendo incluídas no arcabouço cultural dos leitores não-japoneses, superando muitos aspectos iniciais do choque cultural (ZANONI, 2021).

É possível dizer que leitores brasileiros de mangá podem compreender relativamente bem diversos aspectos da vida no Japão que não fazem parte da cultura brasileira, como os componentes do cotidiano escolar japonês, os elementos da religiosidade, a dinâmica de relacionamentos românticos e familiares, os esportes, a história, as artes marciais, a relação entre veteranos (*senpai*) e calouros, entre outros. Essa compreensão ocorre graças à influência do mangá e do animê e do interesse que esta linguagem fomenta, evidenciando também a potencialidade desses produtos como *soft-power* para o Japão. Em

oposição ao *hard power*, poder bruto, isto é, bélico e financeiro (como os embargos), o *soft power* se constitui como poder brando, no qual os métodos persuasivos das relações internacionais contemplam aspectos culturais e de *branding* – a construção de uma marca positiva para a nação, aumentando seu poder de influência e comércio, entre outros (BELINI, 2019).

Em uma estratégia de política externa japonesa chamada de *Cool Japan*, a cultura pop japonesa foi inclusive utilizada como tentativa estatal de melhorar a imagem do Japão com os vizinhos asiáticos, especialmente Coreia do Sul e China, locais onde se mantém uma visão negativa sobre o Estado Nipônico devido aos abusos cometidos durante o Período Imperial. Entretanto, a tentativa de emplacar o *Cool Japan*, apesar de apresentar alguns resultados, foi insuficiente para arrefecer sentimentos tão traumáticos como as memórias da guerra (BELINI, 2019). Nessa direção, no caso de uma pesquisa acadêmica sobre mangás, é importante identificar possíveis elementos políticos e estratégicos por trás da produção e da editoração dos mangás, bem como possíveis discursos dentro de sua própria narrativa.

Não diferente das outras fontes históricas, os mangás estão intimamente relacionados ao momento de sua produção, sendo um produto específico dos aspectos de curta e longa duração histórica do Japão. Analisando as estruturas tecnológicas (meios de publicação e leitura), políticas (nível de censura, de usos propagandísticos, belicosidade interna e externa), econômicas (poder de compra e produção, vendas, comércio) e culturais (influências internas e externas, comportamento da sociedade japonesa e estrangeira, modismos, religiosidade, relação com a família, escola, trabalho, romance, entre outros), podemos encontrar alguns porquês de determinadas obras terem sido feitas com as características que as definem.

Kinko Ito demonstra essas influências, década a década, em *A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society* (2005). A socióloga demonstra que os quadrinhos viveram um momento de liberdade de expressão no início do século XX. Tal liberdade perdurou até o início da década de 1930, quando o primeiro-ministro japonês foi assassinado em 1932 e houve um aumento da censura e repressão de ideias liberais, socialistas e comunistas. Durante a Segunda Guerra Mundial, a censura continuou, e, devido aos

embargos comerciais (falta de papel), a produção diminuiu. Com pouco espaço nos jornais frente às notícias do *front* e a necessidade de *mangaka* se alinharem as doutrinas estatais, as tirinhas em quadrinhos diminuíram drasticamente. Ou seja, caso o pesquisador tenha como fonte um mangá publicado nesse período ou em outros, é imprescindível ter o conhecimento sobre as características específicas do momento histórico em análise. Pesquisar sobre os quadrinhos japoneses é, necessariamente, estudar sobre a História do Japão.

A dissertação de Karen Piren Moriya (2011) é uma demonstração de pesquisa com estas características. A historiadora brasileira analisa o mangá *O Lobo Acompanhado de seu Filhote* (1970-1976) a partir do contexto histórico de sua produção: o desenvolvimento do capitalismo no pós-guerra japonês na década de 1970. O enredo do mangá é ambientado no período Edo, entre os séculos XVII e XIX no Japão, quando o país se fechou parcialmente e era gerido por militares, os xoguns da família Tokugawa. Nesse período, alguns samurais⁸ se tornaram vassalos de senhores de terras, outros se tornaram *rōnin* — samurais sem um senhor. Como as fontes históricas revelam mais sobre o período que foi produzida do que o período que ela narra, a análise da pesquisadora é mais centrada na década de 1970 do que no período Edo, sendo que o foco é identificar as ressignificações que os autores do mangá fazem sobre tal momento histórico.

Moriya (2011) desenvolve a ideia de que a dupla de quadrinistas, Kazuo Koike (1936-2019) e Goseki Kojima (1928-2000), utiliza das relações familiares de um *rōnin* e de sua vida orientada pelo código de honra samurai como uma forma de alerta à sociedade japonesa, a qual — supostamente — estaria perdendo as bases culturais e sociais diante da grande aceleração econômica da década de 1970. De certa forma, os autores do mangá ressignificam o Período Edo com ares de nostalgia e crítica à sociedade contemporânea do leitor.

O uso do passado como discurso em um mangá também é abordado no trabalho de Leonardo Rosa Molina de Oliveira (2018). Assim como Feijó (2013),

⁸ Segundo Célia Sakurai, os samurais, “No início, são guerreiros rudes, mal armados e treinados, que auxiliam os senhores locais a manter as suas propriedades. Muitos deles são agricultores na maior parte de suas vidas. Com o passar do tempo, esses guerreiros sofisticam seus métodos de luta, os armamentos se aperfeiçoam e, mais do que isso, os samurais se tornam uma casta com seu código de valores próprios, o *bushido*” (SAKURAI, 2007, p. 728).

Oliveira (2018) compreende a obra de Nobuhiro Watsuki (1970-), o mangá *Rurouni Kenshin* (2012-), no Brasil conhecido como *Samurai X*, como uma resposta ao desenvolvimento japonês pós-guerra a partir da idealização do tradicional japonês. Isso ocorre, sobretudo, a partir da figura do samurai como resistência aos novos tempos, uma vez que o período no qual o mangá foi serializado foi marcado por uma forte crise no capitalismo nipônico devido ao estouro da bolha imobiliária dos anos 1990.

Oliveira (2018) prioriza a análise do enredo do mangá, demonstrando como essa linguagem moderna utiliza-se de temáticas e traços artísticos “tradicionais” para idealizar os momentos anteriores ao chamado Japão Moderno. Em *Rurouni Kenshin*, o *mangaka* discursa a favor de um tempo supostamente mais honrado do Japão, quando o código samurai era a regra, em oposição ao período Meiji, quando o dinheiro passa a ser a prioridade da sociedade. Não o faz, entretanto, em um sentido reacionário: o personagem é construído como um respiro conservador frente a uma modernidade questionável. Para o pesquisador, o *mangaka* usa a figura do tradicional herói japonês, o samurai, mas a partir de uma abordagem moderna, enfrentando os desafios de novos tempos a partir do resgate de valores. Dessa forma, demonstra-se a possibilidade de o historiador compreender personagens e enredos como discursos específicos de seus autores, algo similar ao que será feito no terceiro capítulo do presente trabalho.

Como se observa, entre os pesquisadores brasileiros em História, há um especial interesse em mangás que são ambientados em eventos históricos. Luiz Carlos Coelho Feijó (2013) busca compreender a representação de diferentes mangás sobre um mesmo período da História japonesa: a Restauração Meiji. Resumidamente, a Restauração Meiji ocorre no final do século XIX e é marcada pelo fortalecimento da monarquia e da ocidentalização do Japão, principalmente em aspectos tecnológicos, culturais, militares e políticos.

O autor analisa quatro quadrinhos de três autores diferentes: *Shinsengumi Imon Peacemaker* (1999-2001) e *Peacemaker Kurogane* (2001-paralisado) de Nanae Chrono; *Gintama* (2003-2019) de Hideaki Sorachi; e *Samurai X* (2012-). Buscando identificar as diferenças e semelhanças entre estes mangás, o pesquisador analisa, entre outras características, as formas como os estrangeiros eram representados: em *Gintama*, os estadunidenses são

representados como extraterrestres, enquanto são ocultados da trama em *Samurai X*. O pesquisador também evidencia críticas dos quadrinistas à Era Meiji e à presença estrangeira, além de analisar alterações de eventos históricos na narrativa quadrinística, entre outros aspectos.

A tese em História Comparada de Eli Aisaka Yamada (2014), integrando História e Literatura, enriquece as possibilidades multidisciplinares na pesquisa histórica com quadrinhos/mangás. Sendo um estudo sobre representações, a autora compreende os mangás *Vagabond* (1999), obra de Takehiko Inoue (1967-), e *Death Note* (2003), obra do *mangaka* Tsugumi Ohba (possivelmente um pseudônimo), como fontes históricas para compreender as representações do conceito de justiça japonês. Por um lado, as duas obras são escritas em períodos muito próximos; por outro lado, o enredo de *Vagabond* é ambientado na Era Edo, enquanto *Death Note* transcorre na contemporaneidade.

Yamada (2014) compreende o mangá como uma expressão da cultura de massa, um produto multicultural. Ao fazer uso de um corpo teórico identificado como “olhares-plurais”, o trabalho analisa desde o contexto histórico da produção e do que é representado até os elementos da linguagem dos dois mangás, concluindo que os mangás são narrativas com um emprego peculiar de linguagem escrita e imagética e que possuem mensagens ideológicas e políticas. É interessante notar que esse trabalho propõe o estudo de um conceito específico dentro da sociedade japonesa (justiça) a partir do mangá, ao invés de um estudo da representação de um momento histórico, de forma similar ao que será realizado nos próximos capítulos da presente pesquisa, abordando a religiosidade japonesa.

Sobre aspectos comerciais, em dados de 2020 divulgados pela European Digital Comics⁹, o Japão é apontado como o maior mercado de quadrinhos do mundo, representando 43% do mercado global, enquanto os Estados Unidos representam 15%, e a França, maior mercado da Europa, 8% – sendo os mangás vendidos mais que os quadrinhos europeus em seu próprio mercado (TURRIN, 2021). Consumido por diferentes gêneros e idades, o mangá é uma linguagem que possui obras dos diversos gêneros literários, das revistas infantis,

⁹ Programa de incentivo aos quadrinhos digitais da União Europeia.

de ação ou de comédia, aos romances históricos, as biografias, os dramas, a pornografia, entre outros. Os quadrinhos ocidentais também abarcam essa característica; entretanto, normalmente o fazem para um consumidor de nicho, ao passo que os mangás dos diversos temas são normalmente serializados de forma semanal em grandes revistas impressas e digitais. Isso se reflete no mercado: na Europa, em 2020, os quadrinhos representaram, em média, 2% do mercado editorial (TURRIN, 2021), ao passo que no Japão a fatia é muito maior, batendo o recorde, em 2021, com 40,4% — segundo dados da National Publishing Association/Publishing Science Institute, instituto de pesquisa da indústria editorial japonesa (ORICON, 2022).

Nobu Chinen (2013) aponta que, no Ocidente, o texto escrito está associado a uma cultura mais elevada, enquanto obras ilustradas remetem, de maneira geral, a uma infantilidade. No Japão, historicamente, as imagens não tiveram um papel subalterno em relação às palavras, o que permitiu um público mais amplo para o mangá. No mesmo sentido, Luyten (2012) propõe que os japoneses possuem maior interesse ao figurativo em comparação com ocidentais, devido à escrita e leitura de ideogramas, os *kanji*, uma vez que possuem uma lógica de sequência de imagens significativas, por vezes baseadas em abstrações, muito diferente do alfabeto latino. “O próprio pensamento do povo é moldado dentro de uma estética sensível ao real, ao concreto, aos matizes e aos pormenores”, havendo, portanto, maior predisposição dos japoneses ao visual (LUYTEN, 2012, p. 20).

Os dados referentes ao comércio e ao público leitor trazem a possibilidade de análises econômicas sobre o consumo desse produto e editoração. Tal tema, aparentemente, é pouco explorado pela academia brasileira quando o assunto é quadrinhos (VERGUEIRO, 2017, p. 92). Tomaz Castrillon de Figueiredo (2020) utiliza a editoração de *Nausicaä do Vale dos Ventos* (Mangá: 1982-1994; Animê longa-metragem: 1994) como fonte para compreender a indústria do mangá e do animê, em especial o processo de internacionalização. Diferenciando-se dos outros trabalhos realizados pelos historiadores brasileiros, Figueiredo analisa elementos mais comerciais, como dimensões da publicação, aspectos físicos, comparando como o mesmo título de mangá foi vendido no Japão e nos Estados Unidos. Ao comparar as capas dessas publicações, Figueiredo (2020) identificou

que o mercado japonês vendia *Nausicaã* como uma aventura antiguerra, ao passo que a editora estadunidense destacava os elementos de fantasia e de ação (guerra) da obra. O estudo ainda desenvolve uma análise da trajetória do autor da obra, Hayao Miyazaki (1941-), evidenciando a fama que o autor conquistou nos circuitos internacionais, sendo considerado um exemplo da arte de fazer animações no estilo japonês — ao lado de Osamu Tezuka, o qual Miyazaki buscava artisticamente antagonizar.

Além dessa perspectiva, os dados editoriais demonstram numericamente a importância das narrativas em mangá no cotidiano de pessoas de várias partes do mundo, especialmente do Japão. Atrelado a isso, a pesquisa histórica sobre mangá pode ser feita a partir do estudo das representações que seus autores imprimem em seu público.

Lucas Marques Vilhena Motta (2020) busca compreender os distanciamentos entre as representações do samurai em duas obras distintas: o romance *Musashi* de 1940, escrito por Eiji Yoshikawa (1892-1962) e a adaptação deste para os quadrinhos, o mangá *Vagabond*, obra de Takehiko Inoue (1967-). As obras são romances históricos e narram a história do samurai *rōnin* Miyamoto Musashi, que viveu entre o século XVI e XVII. O principal objetivo de Motta (2020) é encontrar os porquês do *mangaka* representar o samurai da forma que foi representado no mangá e estabelecer qual o possível imaginário criado a partir da leitura do quadrinho. As conclusões do estudo apontam que, enquanto o romance traz uma abordagem menos idealizada dos samurais, o mangá os representa como seres sempre honrados — até mesmo os vilões, cruéis no livro de 1940, são retratados como oponentes respeitáveis no mangá. Motta (2020) conclui que esse imaginário que busca ser construído pelo *mangaka* faz parte de um fenômeno maior dos anos 1990 que romantiza o Período Edo, demonstrando uma consonância com os trabalhos de Oliveira (2018) e Feijó (2013). Nesse sentido, assim como em outras linguagens, como o cinema e animações, o mangá é compreendido como uma forma de construção de sentido histórico, uma vez que a sua forma de abordar os temas da história são mais “acessíveis” que obras acadêmicas, causando forte impacto social no que tange à interpretação do passado.

Figura 8 - Gen Pés Descalços



Fonte: Nakazawa (2004, p. 253)

Outra possibilidade do mangá como fonte histórica se relaciona com o estudo da memória. Nesse viés, William Mathias Moreira (2014) analisa *Gen – Pés Descalços* (1973-1974), um mangá autobiográfico de Keiji Nakazawa (1939-2012) sobre a situação civil do Japão durante a Segunda Guerra Mundial. O quadrinista foi testemunha ocular da explosão da bomba atômica de Hiroshima em 1945, sendo este evento retratado violentamente em seus quadrinhos. Moreira (2014) compreende que o mangá, como narrativa ficcional, permite dizer o indizível, frutos de traumas ou silenciamentos: no caso das bombas, o General

MacArthur, responsável pela ocupação americana no pós-guerra do Japão entre 1945 e 1952, proibia que os sobreviventes de Hiroshima e Nagasaki comentassem sobre os ataques. Em suma, a experiência individual de Keiji Nakazawa com os trágicos eventos de 1945 se conectam com a memória coletiva do Japão e de leitores do mundo todo, que, ao verem os desenhos dos corpos deformados das vítimas dos ataques americanos (**Figura 8**), dificilmente saem sem um desconforto e sem um pesar pelo evento. O mangá também se torna uma forma de perpetuação e desenvolvimento da memória coletiva, em uma mistura de ficção e realidade.

Ainda sobre a relação História, memória e mangá, Karen Pinho de Moraes (2016) continua a sua pesquisa sobre mangás que se iniciou em 2011 — quando assinava como Karen Pinho Moriya. Nesse novo estudo, a autora se debruça sobre o mangá *Adolf* (1983-1985), de Osamu Tezuka (1928-1989), em sua tese de doutorado de 2016. Assim como Yamada (2014), ela compreende o mangá como literatura, uma vez que o mangá

enquanto narrativa imagética-textual ocupa seu lugar entre as obras literárias. Nesse sentido, consideramos o mangá *Adolf* uma prática social, e como tal, procuramos identificar quais valores, significados, embates e sensibilidades estão postos ou suprimidos, com relação ao recorte espaço-temporal de sua escrita. Procuramos situar qual tradição o autor inseriu sua obra e como ele o fez; quais comunidades são reconhecíveis e como se desenvolvem as relações dentro delas; as condições nas quais a obra foi tecida e para quem o foi; visualizar quais as questões nevrálgicas que despontam e, a partir destas, estabelecemos relações com o presente da escrita, na tentativa de identificar qual ou quais propostas o autor delineou (MORAES, 2016, p. 21).

Moraes (2016) aponta que *Adolf* é uma narrativa por meio da qual Tezuka deseja transmitir as sensações da Segunda Guerra Mundial, a qual vivenciou na juventude. O *mangaka* sentia que o tempo foi fazendo com que o período de guerra fosse se transformando em mero conteúdo escolar, uma informação qualquer no meio de tantas outras. *Adolf*, então, seria uma forma de deixar uma evidência sensorial desse período da História nipônica. O mangá, diferente de *Gen*, não é uma autobiografia. A narrativa de Tezuka é uma obra de ficção desenvolvida a partir de estudos em arquivos, levantamento de dados e pesquisas diversas realizadas por uma equipe especialmente contratada para isso.

A pesquisa de Moraes (2016) identifica como essa construção ocorre a partir da história do mangá. *Adolf* possui três protagonistas com o mesmo nome do título, sendo um deles Adolf Hitler. A narrativa é feita a partir de um personagem-narrador, fornecendo uma característica de maior veracidade à ficção, “dando a impressão que os fatos ocorridos deveriam ser um aprendizado para as gerações atuais refletirem sobre seu próprio presente e realizarem projeções futuras” (MORAES, 2016, p. 55). Dessa forma, mesmo pessoas que não vivenciaram os eventos, atendendo à intencionalidade do autor do mangá, podem criar certas memórias sobre a Segunda Guerra Mundial.

Essas propostas de abordagens não esgotam as possibilidades dos mangás como fonte para historiadores. Pelo contrário, apesar da riqueza e dedicação dos pesquisadores, os estudos históricos sobre mangá no Brasil ainda são embrionários. Para compreender o estado da arte da pesquisa acadêmica sobre mangás no Brasil, um panorama geral será demonstrado no próximo item.

1.3 A PESQUISA ACADÊMICA BRASILEIRA SOBRE QUADRINHOS E MANGÁS

Se inicialmente, devido a uma ideia preconceituosa de que quadrinhos são produtos culturais inferiores, demasiadamente mercadológicos ou infantis, com as pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos acompanhando longas justificativas que buscavam ressaltar a importância das HQ's, muitas vezes, elas soavam quase como pretextos por ter essa linguagem como objeto, e, por vezes, isto ainda acontece em alguns trabalhos. Entretanto, os avanços acadêmicos e a legitimação dos próprios quadrinhos como linguagem narrativa legítima na sociedade têm afastado esse embaraço (VERGUEIRO, 2017). Nesta pesquisa, consideramos que esse debate está superado e entendemos os quadrinhos como uma linguagem artística com suas próprias características, mas igualmente importante para a compreensão da história, assim como outras formas de expressão cultural, como pinturas, fotografias, teatro, literatura, cinema e música.

Diante do sucesso comercial, do impacto social e comportamental na sociedade contemporânea, da presença dos personagens originalmente criados para quadrinhos em outras mídias, como cinema e videogames, da renovação constante de fãs e de obras, do desenvolvimento de uma massa crítica que se manifesta em inúmeros livros (acadêmicos ou não), revistas e da produção *online* especializadas na análise de quadrinhos, o uso de elementos dos quadrinhos em atos políticos, entre outros aspectos, evidencia que a universidade não pode mais ignorar as HQ's (CALLARI e GENTIL, 2016).

No Brasil, a maioria das investigações acadêmicas sobre quadrinhos estão concentradas na área de Letras e Comunicação, por outro lado, existe uma pluralidade de pesquisa em diversas áreas. O pesquisador brasileiro Waldomiro Vergueiro afirma ter participado de bancas sobre quadrinhos nas áreas de “Comunicação, Letras e Literatura, Educação, História, Medicina, Fisioterapia, Teologia, Ciência Sociais, Tradução, Física, Ciência da Informação, entre outras” (VERGUEIRO, 2017, p. 74), demonstrando o leque de possibilidades de estudos e o crescente interesse sobre a temática.

Vergueiro (2015) realizou um levantamento em 41 universidades públicas do Brasil, buscando realizar uma História Quantitativa e Serial da produção acadêmica acerca das histórias em quadrinhos. Para tal, juntamente com seu grupo de pesquisa, fez um levantamento dos trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses, no intervalo de tempo entre 1972 e 2013, a partir das universidades relacionadas pelo Ministério da Educação e que dispunham de acervo online em 2014, o período da pesquisa. Vergueiro (2015) compreende que não se trata de um estudo completo, permitindo, todavia, algumas conclusões.

Do total de 174 trabalhos encontrados nas condições supracitadas, foram identificados trabalhos de várias disciplinas, predominantemente de Humanas. Letras é a disciplina com maior número de produções sobre o tema, com 52 trabalhos; depois temos Pedagogia, 25; Comunicação Social, 20; Artes Visuais, 18; e História, com 15 trabalhos. Além destes, há ocorrências em menor número de Ciências Sociais, Psicologia, Jornalismo, e em outras áreas, como Matemática e Educação Física. Sobre a produção acadêmica brasileira em História, o estudo demonstrou que

Das 174 teses e dissertações encontradas, destaca-se que a produção na área de História ainda é pequena se comparada com o total das publicações. Os trabalhos em História apresentam somente 15 dissertações e nenhuma tese de doutorado. Embora seja um campo que necessita ser melhor explorado pelo historiador, nota-se que houve um interesse por esse tema entre os historiadores, contudo esse não se mostra tão recorrente. Observando os dados do gráfico que segue temos uma visualização melhor desse panorama. É interessante notar que a primeira dissertação de História que tinha como tema principal os quadrinhos foi no ano de 2006, na década onde aconteceram inúmeras mudanças já discutidas anteriormente (VERGUEIRO, 2015, p. 11).

A primeira década do século XXI foi responsável pelo aumento de trabalhos sobre a temática por vários motivos: a implantação, em 2006, do Plano Nacional da Biblioteca Escolar (PNBE), que incluía quadrinhos nos acervos escolares, criando demanda editorial e ampliação da variedade de publicações no Brasil — envolvendo quadrinhos semanais, mangás, *graphic novels*, obras europeias e nacionais. Nesse cenário, houve o aumento do interesse pela temática pelo público geral e, conseqüentemente, pelos cientistas (VERGUEIRO, 2015). Além desses fatores, é perceptível que a chamada cultura *geek*, que abarca todo um mercado de *games*, quadrinhos, cinemas, séries, antes marginalizados para *nerds*, tornou-se de interesse para o grande público.

Uma pesquisa quantitativa referente a produção acadêmica sobre quadrinhos por estudantes de História foi realizada por Victor Callari e Karoline Kunieda Gentil (2016). Utilizando o *site* do governo federal, foram pesquisadas 41 instituições de ensino superior (apenas 39% das 106, uma amostragem reduzida por alguns problemas técnicos). Foram identificados, no intervalo de 1972 e 2013, em todas as áreas do conhecimento, 337 trabalhos, distribuídos entre 203 monografias, 139 dissertações de mestrado e 35 teses de doutorado. A análise de dados se restringiu às dissertações e às teses. Desse total de 174 trabalhos, 15 eram de História, enquanto 52 eram de Letras — o curso com maior incidência. Sobre o conteúdo destes 15 trabalhos, os autores comentam

Percebe-se que em História os estudos realizados pretendem indagar como o contexto histórico, a representação dos indivíduos, o espaço urbano e as visões políticas são apresentadas nas narrativas, a ausência de doutores especialistas em Histórias em Quadrinhos talvez ajude a explicar o porquê de tão poucas pesquisas na área, e a redundância nas preocupações contextuais que envolvem as HQs, quase sempre as colocando como obras que refletem determinada época, sem atentar para a reciprocidade da produção artística que molda a sociedade tanto quanto a espelha (CALLARI e GENTIL, 2016, p. 18).

Apesar do número reduzido de pesquisas, os pesquisadores Callari e Gentil (2016) demonstram que existe um crescimento acentuado pós anos 2000. O primeiro trabalho de História identificado pela dupla foi de 2006, durante o incentivo governamental para a presença de quadrinhos nas escolas — fator também citado por Vergueiro (2015). Desde então, somado às adaptações ao cinema dos heróis de quadrinhos e do sucesso comercial dos mangás e animês, a produção acadêmica ganhou novos adeptos. Dentro desse universo das pesquisas em quadrinhos, o mangá é apenas uma fração dos trabalhos.

Em um levantamento buscando identificar o panorama sobre estudos do pop asiático e realizado na área das Ciências da Comunicação no Brasil (URBANO, ARAUJO e SANTOS, 2018), foram encontradas pesquisas em 20 universidades brasileiras, sendo cerca de 41 dissertações e 11 teses, entre 1997 e 2017, sobre o tema (Tabela 2), embora os autores do artigo ressaltem que os números podem ser maiores. Tais pesquisas englobam quadrinhos, música, cinema, jogos eletrônicos e outras manifestações da cultura pop. Além disso, não foram consideradas as produções na área de História, Ciências Sociais e outras, que poderiam trazer mais trabalhos para esta lista. Estas indicações são interessantes, pois demonstram que o mangá não é a única manifestação da cultura pop japonesa que desperta o interesse dos acadêmicos brasileiros.

Tabela 2 - Quadro geral de dissertações e teses sobre cultura pop oriental

Estado	Universidade	Dissertações	Teses	Objetos/Temas
Bahia	UFBA	1	1	Ficção Seriada Japonesa; Mangás/HQ
Ceará	UFC	1	0	Corpo
Espírito Santo	UFES	1	0	Anime
Mato Grosso	UFMT	4	0	Personagens/Marcas; Mangás/HQs, Anime
Minas Gerais	UFMG	2	0	Cibercultura; Jogos
	PUC-Minas	1	0	Mangás/HQ
Paraná	UTP	2	2	Anime, Fandom, Cosplay
Rio Grande do Sul	PUC-RS	1	0	Mangás/HQ
	UFRGS	1	0	Anime
Rio de Janeiro	UFF (PPGCOM)	3	0	Fandom; Mangás/HQs; Cinema
	UERJ	2	0	Fandom; Mangás/HQs
	PUC-Rio	1	0	Mangás/HQs
São Paulo	USP	2	2	Mangás/HQs; Identidade; Imigração
	PUC-SP	9	6	Linguagem; Cinema; Jogos; Cosplay; Anime; Ficção Seriada Japonesa; Corpo; Fandom
	ESPM-SP	3	0	Fandom; Cinema
	USCS	2	0	Fandom; Mangás/HQs
	UNESP	1	0	Mangás/HQs
	UNISO	1	0	Personagens/Marcas
	Cáster Libero	1	0	Anime
UNIP	2	0	Personagens/Marcas	
Total	20 universidades em 9 estados federativos	41	11	Mangás/HQs; Identidade, Imigração; Cibercultura; Personagens/Marcas; Linguagem; Cinema; Jogos; Cosplay; Anime; Ficção Seriada

Fonte: (URBANO, ARAUJO e SANTOS, 2018, p. 54).

Diante dessas pesquisas quantitativas, foi identificada a necessidade de elaborar um quadro geral sobre as pesquisas acadêmicas em nível de pós-graduação *stricto sensu* especificamente sobre mangá no Brasil.

Para isto, no dia 04 de julho de 2022, foi realizada uma busca a partir da palavra-chave “mangá” no catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), sendo apresentados 942 resultados. Entretanto, a maioria dos resultados eram referentes a trabalhos na área de Agronomia, voltados para cultura e produção da fruta manga. Para filtrar os resultados, a partir de recursos do próprio *site*, foram suprimidas todas as pesquisas da área das Ciências Agrárias e

congêneres. Caso haja algum trabalho sobre os quadrinhos japoneses neste campo científico, ele não foi contabilizado no levantamento.

Após o filtro, restaram 152 dissertações ou teses. Trabalhos de Conclusão de Curso de graduação não são contabilizados nessa plataforma. Dentro destes resultados, alguns trabalhos ainda não eram sobre os quadrinhos. A partir da leitura e análise dos títulos e resumos, foram eliminados trabalhos que não tinham relação com os mangás. Sobre os trabalhos eliminados, havia aqueles que possuíam como objeto de estudo o filme *Amarelo Manga* de 2002; outros uma aldeia indígena de nome Manga localizada no Amapá; e alguns trabalhos de astronomia que utilizam o *Mapping Nearby Galaxies at APO (MaNGA)*, aparentemente, uma forma de mapear os astros. Alguns trabalhos orientados por Tania Regina Zimmermann também foram erroneamente listados na plataforma CAPES na busca sobre mangás, possivelmente por estarem relacionados no banco de dados com o projeto da orientadora *Aspectos da Segunda Guerra Mundial a partir do Mangá “Gen Pés Descalços”*, mas não tinham relação alguma com o quadrinho.

Feita esta reorganização nos dados, permaneceram 86 produções que estão relacionados — de fato — com os mangás, os quadrinhos japoneses. Ressalta-se que estes são somente os trabalhos listados no catálogo da CAPES, podendo existir outros no Brasil que, por inúmeros motivos, podem não estar neste banco. Apesar de existirem outras plataformas para consulta de teses e dissertações, por vezes, compondo acervos não listados na Internet pelas instituições, a pesquisa pela Capes tem caráter de amostra e, não sendo o objetivo principal da presente investigação acadêmica fazer um levantamento completo das pesquisas brasileiras sobre mangá, ao menos, tais números permitem uma percepção de um panorama geral sobre a produção acadêmica sobre a temática.

Os dados foram extraídos do *site* em forma de referência ABNT e, por isso, foi necessário transcrevê-los para uma planilha no Microsoft Excel para a obtenção das informações necessárias. As informações foram catalogadas pelo nome do autor, título, ano, nível (mestrado, mestrado profissional, doutorado), programa, área, universidade e cidade.

O campo “área” foi organizado para agrupar os programas de pós-graduação mais específicos, por exemplo: além de “Mestrado em História”, existem “Mestrado em História Comparada” e “Mestrado História Social da Cultura”, nesse caso, todos foram considerados da “área” de História. Visando a transparência desta organização, a *Tabela 3 - Áreas e respectivos programas de pós-graduação* demonstra como os programas foram agrupados. Algumas escolhas podem ser questionadas, contudo, foram realizadas com o objetivo de melhor visualização dos dados. Os sites dos programas de pós-graduação foram analisados para realizar este agrupamento.

Tabela 3 - Áreas e respectivos programas de pós-graduação

ÁREA	PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
ARTES	ARTES
	ARTES VISUAIS
CIÊNCIAS SOCIAIS	SOCIOLOGIA
	CIÊNCIA SOCIAL (ANTROPOLOGIA SOCIAL)
	ANTROPOLOGIA SOCIAL
	CIÊNCIAS DA RELIGIÃO
COMUNICAÇÃO	CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
	COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA
	COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEA
	COMUNICAÇÃO
	COMUNICAÇÃO SOCIAL
	COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS
	COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS
	COMUNICAÇÃO E PRÁTICAS DE CONSUMO
DESIGN	DESIGN
EDUCAÇÃO	EDUCAÇÃO
	EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS QUÍMICA DA VIDA E SAÚDE
	ENSINO DE FÍSICA - PROFIS
	ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA
	ENSINO
HISTÓRIA	HISTÓRIA
	HISTÓRIA COMPARADA
	HISTÓRIA SOCIAL DA CULTURA
INTERDISCIPLINAR	ESTUDOS DE CULTURA CONTEMPORÂNEA
	CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE
	PROCESSOS E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS
INTERDISCIPLINAR	INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS
LETRAS	LETRAS (LÍNGUA LITERATURA E CULTURA JAPONESA)
	LETRAS
	LINGUISTICA APLICADA

	ESTUDOS DA LINGUAGEM
	LINGUAGEM E ENSINO
	TEORIA LITERÁRIA
	LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS
	TEORIA LITERÁRIA E CRÍTICA DA CULTURA
	ESTUDOS DA TRADUÇÃO
	LITERATURA
PSICOLOGIA	PSICOLOGIA SOCIAL
TECNOLOGIA	CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
TURISMO	TURISMO

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações Capes (jul/2022)

Organizadas as informações, foram utilizadas fórmulas de contagem e extração de dados. Os resultados obtidos demonstram que o que ocorre com a pesquisa acadêmica sobre quadrinhos (VERGUEIRO, 2015; CALLARI e GENTIL, 2016) se repete com os mangás: a maioria dos trabalhos estão na área de Letras, seguidos pelos da Ciência da Comunicação e, então, História. Além destes três campos, é observável um verdadeiro leque de pesquisas em diversas áreas (Tabela 4).

Tabela 4 - Áreas das pesquisas acadêmicas sobre mangá

ÁREA	TRABALHOS
LETRAS	32
COMUNICAÇÃO	19
HISTÓRIA	10
EDUCAÇÃO	7
INTERDISCIPLINAR	5
CIÊNCIAS SOCIAIS	4
DESING	4
ARTES	2
SAÚDE	2
PSICOLOGIA	1
TURISMO	1
TECNOLOGIA	1

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações Capes (jul/2022)

Há uma especificidade no caso de pesquisas sobre mangá: dos 32 trabalhos de Letras, 9 são do programa de Pós-graduação em Letras (Língua, Literatura e Cultura Japonesa) da Universidade de São Paulo (USP), o programa que mais pesquisou mangá no Brasil, segundo os dados extraídos. Não obstante,

a USP é a universidade brasileira que mais pesquisou mangá, com 14 trabalhos, além dos 9 supracitados, existem mais 3 no programa de Ciências da Comunicação, 1 em Psicologia Social e outro em Ciência Social (Antropologia Social). Depois da USP, todas universidades listadas possuem 4 trabalhos ou menos (

Tabela 5), demonstrando que a existência de um programa voltado para a Cultura Japonesa incentiva trabalhos sobre mangá. Outra variável possível é a forte presença nipo-brasileira em São Paulo, pois, como aponta Sakurai (2007), a imigração japonesa se direcionou principalmente para a região.

Tabela 5 - Total de Pesquisas por Universidade

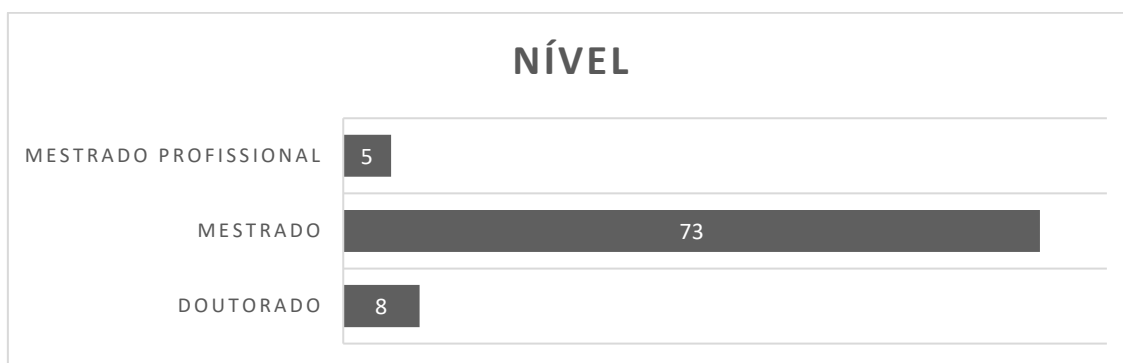
UNIVERSIDADE	TOTAL
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO	14
UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA	4
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO	4
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO	4
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO	3
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS	3
UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE	3
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO	2
FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO	2
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO	2
UNIVERSIDADE EST.PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO	2
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA	2
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ	2
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS	2
UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA	2
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO	2
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ	2
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL	2
UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA	2
UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ	1
CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE	1
ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING	1
FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE	1
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS	1
PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL	1
UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PELOTAS	1
UNIVERSIDADE DE TAUBATÉ	1
UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ	1

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS	1
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MATO GROSSO DO SUL	1
UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA	1
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CEARÁ	1
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE	1
UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL	1
UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE	1
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS	1
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA	1
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS	1
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO JOÃO DEL-REI	1
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA	1
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ	1
UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO	1
UNIVERSIDADE FEEVALE	1
UNIVERSIDADE MUNICIPAL DE SÃO CAETANO DO SUL	1
UNIVERSIDADE PAULISTA	1
UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE	1

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações Capes (jul/2022)

Sobre o nível acadêmico, foram identificadas 78 dissertações de mestrado, entre 73 mestrados acadêmicos e 5 profissionais na área de Educação. Doutorados totalizam 8 trabalhos, sendo 3 em História, 3 em Comunicação e 2 em Letras (Figura 9 - Nível de Pós-graduação da Pesquisa).

Figura 9 - Nível de Pós-graduação da Pesquisa

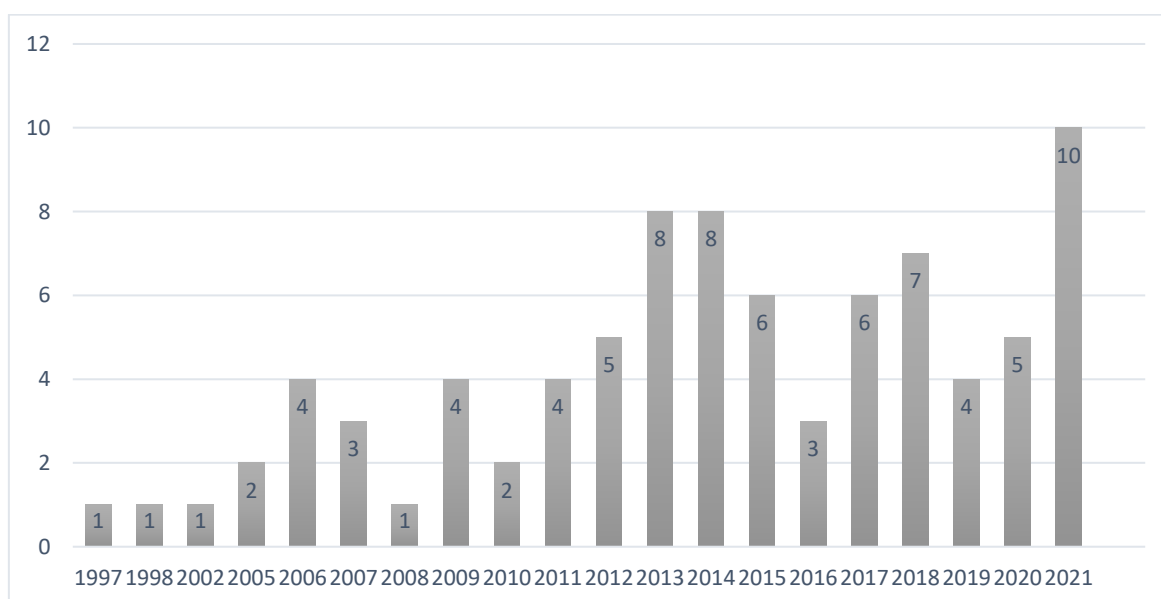


Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações Capes (jul/2022)

Sobre a quantidade de pesquisas feitas ao longo dos anos, é possível verificar um crescimento a longo prazo. Porém, não formando uma curva retilínea, apresentando picos de 8 trabalhos em 2013 e 2014, seguidos, entre 2015 e 2018, de uma redução das pesquisas, entre 3 e 7 defesas realizadas anualmente. O recorde ocorre com 10 trabalhos, no ano de 2021.

É provável que muitos trabalhos mais antigos não tenham sido incluídos na plataforma CAPES devido às limitações tecnológicas ou outros fatores. O primeiro trabalho identificado no levantamento é de 1997; por outro lado, é de conhecimento que existem trabalhos anteriores, como a tese de 1988 de Sonia Luyten, pesquisa brasileira pioneira com a temática mangás (VERGUEIRO, 2017). É verificável alguns hiatos, períodos que não foram contabilizados nenhuma pesquisa de pós-graduação sobre mangás no Brasil, como entre 1999/2001 e 2003/2004. É possível que, quanto mais recente, mais fidedigno seja o dado, devido à informatização e integração dos sistemas universitários. Outra informação importante é que foi identificada uma pesquisa de 2022; no entanto, ela foi omitida da *Figura 10 - Pesquisas por período*, pois, por ser o ano vigente, acabaria distorcendo o gráfico para baixo, sendo que, possivelmente, outros trabalhos foram apresentados ao longo desse ano.

Figura 10 - Pesquisas por período



Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações Capes (jul/2022)

Filtrando somente a área de História, em ordem cronológica, são listadas as referências da Tabela 6 - Mestrados e Doutorados sobre Mangás na área de História. São 10 trabalhos, sendo 3 teses de doutorado e 7 dissertações de mestrado, defendidas entre 2011 e 2021.

Tabela 6 - Mestrados e Doutorados sobre Mangás na área de História

Autor	Título	Ano	Nível	Instituição
MORIYA, KAREN PINHO.	Reinventando os samurais: o mangá <i>O Lobo Acompanhado de seu Filhote</i> (1970-1976)	2011	Mestrado em História	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
FEIJO, LUIZ CARLOS COELHO.	Narrativa e representação nos quadrinhos: A Restauração Meiji (1868) nos mangás	2013	Mestrado em História	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
YAMADA, ELI AISAKA.	A ERA EDO (1603 – 1867) E O JAPÃO CONTEMPORÂNEO (2003 – 2010): o multiculturalismo e a cultura de massa sob a perspectiva da História Comparada nas representações de Justiça / justiça-justiceiro nos mangá <i>Vagabond</i> (1999) e <i>Death Note</i> (2003)	2014	Doutorado em História Comparada	UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
MOREIRA, WILLIAM MATHIAS.	Entre Ficção e a Realidade: o testemunho traumático na narrativa sequencial e autobiográfica de <i>Gen - Pés Descalços</i> .	2014	Mestrado em História Social da Cultura	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO DE JANEIRO
GREGORIO, KAREN PINHO.	Narração e memória no mangá <i>Adolf</i> , de Osamu Tezuka (1983-1985)	2016	Doutorado em História	PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

OLIVEIRA, LEONARDO ROSA MOLINA DE.	<i>Rurouni Kenshin</i> e cultura japonesa entre tradição e modernidade	2018	Mestrado em História	UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
SANTO, JANAINA DE PAULA DO ESPÍRITO.	Segunda Guerra Mundial em mangá: um estudo de cultura histórica	2018	Doutorado em História	UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
MOTTA, LUCAS MARQUES VILHENA.	“A Espada é o Centro da Vida”: Imaginário dos Samurais no Mangá <i>Vagabond</i> (1998-2007)	2020	Mestrado em História	UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
FIGUEIREDO, TOMAZ CASTRILLON DE.	Nausicaä atravessa o pacífico: adaptação e internacionalização de <i>Nausicaä do vale dos ventos</i> de Hayao Miyazaki	2021	Mestrado em História	UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
ZANONI, ANTONIO AUGUSTO.	ENTRE A GUERRA, O PÓS-GUERRA E UM OUTSIDER: As narrativas mnemônicas de mangás pós-segunda Guerra Mundial	2021	Mestrado em História	FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Fonte: Catálogo de Teses e Dissertações Capes (jul/2022)

Os trabalhos dos pesquisadores brasileiros demonstram algumas possibilidades do uso do mangá como fonte histórica. Algumas das abordagens destes historiadores foram apresentadas no item anterior, como forma de refletir o uso do mangá como fonte.

Porém, ainda existem muitas possibilidades de abordagem. O site Anime Manga Studies reúne os principais trabalhos realizados em língua inglesa e demonstra que há diversas temáticas ainda inexploradas pelos mestrados e doutorandos em História, como as temáticas de diversidade e racismo. As pesquisas realizadas em outras áreas do conhecimento identificadas em nosso levantamento também mostram áreas ainda não abordadas pelos historiadores nacionais em nível de pós-graduação, como a representação feminina, os

cosplayers (pessoas que se vestem de personagens de mangá e animê), os *otakus* (os fãs mais dedicados de mangá e animê), o uso do mangá em sala de aula, o *soft power* e, especialmente, os mangás brasileiros. Em pesquisas de TCC e iniciação científica, muitos destes temas já podem ter sido analisados, porém, não dispomos de dados suficientes neste momento para evidenciar quantitativamente esta afirmação. Sendo assim, evidencia-se que há um desenvolvimento dos estudos sobre mangá na disciplina de História na academia brasileira, mas muito ainda pode ser feito.

2 MANGÁS, RELIGIÃO E RELIGIOSIDADE JAPONESA

Nos incontáveis títulos de mangá já publicados, a presença de elementos da cultura religiosa japonesa e asiáticas é muito comum, mas chama a atenção a frequente utilização de temas judaico-cristãos como inspiração no seu desenvolvimento narrativo e artístico. Antes de falar sobre os mangás com elementos religiosos, faz-se necessário apresentar um panorama geral das religiões e da religiosidade japonesa.

2.1 PLURALISMO RELIGIOSO JAPONÊS

As religiões estão presentes no arquipélago japonês há séculos, algumas, há mais de um milênio. Buscando compilar todo o processo religioso japonês, Michiko Yusa (2002) organizou, em seu livro *Religiões do Japão*, a cronologia transcrita na Tabela 7. Ressalta-se que a edição é lusitana, logo, algumas palavras aparecem de grafia diferente ao que normalmente se utiliza no Brasil. Yusa (2002) avisa que a nomenclatura das eras do Japão, bem como as datas destas, variam de uma fonte para outra.

Tabela 7 - Cronologia das Religiões no Japão

PERÍODO	RELIGIÃO	HISTÓRIA JAPONESA
Jomon 11000? -300 a. C.	<ul style="list-style-type: none"> • Animismo. Crença em todo o tipo de espíritos 	<ul style="list-style-type: none"> • Período de caça, pesca e recolha
Yayoi c. 300 a. C. c. 200 d. C.	<ul style="list-style-type: none"> • Estabelece-se a crença nos espíritos <i>kami</i> • Funda-se o culto dos antepassados 	<ul style="list-style-type: none"> • Japão dividido em Estados tribais
Yomato (ou "Tumuli") c.200-500	<ul style="list-style-type: none"> • Construção dos primeiros santuários xintoístas • Confucionismo e Taoísmo introduzidos por imigrantes chineses e coreanos 	<ul style="list-style-type: none"> • Rainha Himiko (r.c. 180-248) • Unificação do Japão pela família imperial
Asuka c. 500-645	<ul style="list-style-type: none"> • 538 Introdução do Budismo de <i>Paekche</i> • Príncipe Xotoku protege o Budismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidação do governo imperial • Sistema de burocracia decalcado do que fora introduzido na China

Hakuo 645-710	<ul style="list-style-type: none"> • Coexistência pacífica de Xintoísmo e Budismo 	<ul style="list-style-type: none"> • Imperador Tenmu ordena a compilação da antiga história do Japão
Nora 710-784	<ul style="list-style-type: none"> • Florescem as escolas de Budismo Nara • 752 Consagração da Grande Imagem de Buda em Todaiji 	<ul style="list-style-type: none"> • Centralização do país sob o governo da família imperial
Heian 794-1192	<ul style="list-style-type: none"> • Fundação da seita Tendai no Monte Hiei e da seita Xingon no Monte Koya. • 1052 Início do <i>mappo</i>, "período do declínio das doutrinas de Buda" • Crença no Paraíso de Amida e difunde-se a prática de <i>nenbutsu</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Corte imperial dominada por aristocratas (esp. a família Fujiwara) • Subida dos guerreiros ao poder • 1185 Derrota do clã Taira pelo clã Minamoto
Kamakura 1192-1333	<ul style="list-style-type: none"> • Período dos grandes chefes religiosos: Honen, Shinran, Eisai, Dogen. Nichiren e Ippen (ascensão do "Budismo Kantakura") • Os mestres Chan emigram da China para o Japão • Início da articulação do Xintoísmo como religião 	<ul style="list-style-type: none"> • 1192 Minamoto Yoritomo estabelece o xogunato em Kamakura • O regente Hojo toma o poder político • 1247 e 1281: invasões mongóis
Muromachi 1336-1573	<ul style="list-style-type: none"> • Espalha-se a ideia do Japão como sendo um país protegido dos deuses • Aparecimento das seitas budistas Kamakura • Budismo Zen predomina nas artes 	<ul style="list-style-type: none"> • 1336-1392 A corte imperial é dividida em Corte do Norte e Corte do Sul • 1338 Ashikaga Takauji estabelece o xogunato em Quioto
[Sengoku] (Período dos Estados Guerreiros) c. 1460-1530	<ul style="list-style-type: none"> • Aparecimento de comunidades religiosas militantes • 1536 ataque aos templos de Nichiren em Quioto • 1549 São Francisco Xavier introduz o Cristianismo • 1571 Oda Nobunaga ataca o Monte Hiei 	<ul style="list-style-type: none"> • 1467-1477 Guerra Onin • Japão mergulha num período volátil de guerra civil entre senhores da guerra
Azuchi-Momoyama 1573-1603	<ul style="list-style-type: none"> • 1587 Primeira proibição do Cristianismo 	<ul style="list-style-type: none"> • 1573 Oda Nobunaga toma Quioto • 1582 Toyotomi Hideyoshi sucede a Nobunaga
Edo (ou Tokogawa) 1603-1867	<ul style="list-style-type: none"> • Perseguição aos cristãos • Florescimento das doutrinas de Confúcio e outras escolas de ética • Surgem estudos de antiga literatura japonesa 	<ul style="list-style-type: none"> • 1603 Tokugawa Iyasu estabelece o xogunato em Edo (Tóquio) • 1639 Encerramento dos portos • 1854 assinatura do tratado EUA-Japão

	<ul style="list-style-type: none"> • Século XIX: eclosão de movimentos populares religiosos 	<ul style="list-style-type: none"> • 1858 abertura dos portos a países ocidentais
Meiji 1868-1912	<ul style="list-style-type: none"> • Xintoísmo escolhido como religião nacional • 1868 Separação do Xintoísmo e do Budismo • 1873 Levantamento da interdição ao Cristianismo • Florescimento do Budismo e outros movimentos espirituais 	<ul style="list-style-type: none"> • 1868 Restauração Meiji • 1889 Promulgação da constituição Meiji • 1894-95 Guerra sino-japonesa • 1904-5 Guerra russo-japonesa
Taisho 1912-1926	<ul style="list-style-type: none"> • Ideologia marxista torna-se popular entre os intelectuais é suprimida pelo governo 	<ul style="list-style-type: none"> • Breve período de prosperidade da democracia
Showa 1926-1989	<ul style="list-style-type: none"> • Xintoísmo de Estado elevado a religião nacional • Surgem Soka Gakkai, Reiyukai, Rissho Koseikai e outras seitas populares • Dissolução pós-guerra do Xintoísmo de Estado. • 1945-década de 50 aparecimento das "novas religiões" 	<ul style="list-style-type: none"> • Década de 30 Surgem os sentimentos ultranacionalistas • 1945 Bombas atômicas lançadas em Hiroshima e Nagasaki • 1945-1952 forças aliadas ocupam o Japão • Década de 60 Rápida urbanização, recuperação econômica, avanço tecnológico
Heisei 1989-presente	<ul style="list-style-type: none"> • 1995 Ataque com gás sarin no metrô de Tóquio perpetrado pelos membros da Aum Shinrikyo 	<ul style="list-style-type: none"> • Grande desenvolvimento econômico da década de 80 • Crise econômica da década de 90, seguida de lenta recuperação • Aparecimento do conservadorismo político • Aumento da taxa de delinquência juvenil

Fonte: YUSA (2002, p. 9-11)

As duas religiões com mais praticantes no Japão contemporâneo são o xintoísmo e o budismo. Em geral, a primeira é pouco praticada fora do país, sendo considerada pelos japoneses como a religião primordial nativa do arquipélago (SHOJI, 2021), embora isso seja controverso do ponto de vista historiográfico. A segunda, apesar de sua origem estrangeira, possui características próprias no Japão, sendo uma delas a não exclusividade: o budismo praticado no Japão tem como distintivo uma união com o *shintō* (KATO, 2012, p. 125). Atualmente, é comum os japoneses manterem práticas xintoístas e budistas concomitantemente, realizando cerimônias de ambas as religiões, mesmo sendo crenças relativamente distintas (YUSA, 2002). Tais aproximações são fruto de um processo de permanências e rupturas, o qual permite compreender os principais aspectos da cultura religiosa japonesa.

O xintoísmo é caracterizado pelo culto aos *kami* (神), que são as “divindades” ou deidades da prática xintoísta. *Kami* não possui uma tradução exata para o português e “podem ser espíritos que habitaram objetos naturais, divindades personificadas, ou pessoas endeusadas; os espíritos *kami* inspiram receio e podem ser benévolos ou malévolos” (YUSA, 2002, p. 122). Rafael Shoji (2021) alerta que *kami* pode ser traduzido como “espírito divino”, “deus”, “deusa” ou suas variações no plural, mas que não deve ser confundido com o termo “deus” das religiões monoteístas.

Xintoísmo é latinização da expressão *Shintō* (銀魂) ou *kami no michi*, que são as formas no idioma japonês de expressar essa religião, carregando o significado de “caminho dos *kami*”, a partir da junção dos ideogramas de *kami* “銀” (pode ser lido como *shin*) e *michi* “魂” (pode ser lido como *tō*) (RAUTMANN, 2020, p. 20). Richard André (2008), porém, aponta que este significado pode ser fruto de um discurso que buscava sistematizar o xintoísmo como uma religião “nativa” do Japão por parte de sacerdotes xintoístas, sendo que estes mesmos ideogramas poderiam ser lidos no período *kamakura* (1192-1333), como *jindō*, que se refere ao universo de divindades não-budistas. A utilização da expressão xintoísmo para contextos anteriores ao século XIX pode ser problemática, apesar de ser comum em trabalhos acadêmicos, pois, entre os séculos XII e XIX, o culto aos *kami* passa por uma reestruturação — em uma tentativa de organização a partir de aspectos do budismo. Somente na Restauração Meiji que o xintoísmo se consolida como uma religião à parte do budismo, apesar de ter se apropriado de vários elementos dele. Por isso, é preferível utilizar a expressão culto aos *kami* ao invés de xintoísmo em contextos pré-modernos (ANDRÉ, 2008).

Sendo uma religião diversificada e pouco centralizada, o xintoísmo possui algumas variantes de acordo com o período e região do Japão. Rautmann (2020) afirma que a mais antiga é o *koshinto*, relacionado a crenças animistas¹⁰, possuindo a percepção que em todas as coisas existe algum tipo de espírito,

¹⁰ O termo animista é usado por diversos autores como Rautmann (2020) e Yusa (2002), porém, a expressão pode implicar em um sentido pejorativo em religião às religiões ditas primitivas. Um termo mais adequado é “vitalista”, como sugerido por Michihito Tsushima (ANDRÉ, 2008).

sejam pessoas ou rios, rochas e animais. Por outro lado, a variante *jinja shintō* está relacionada às práticas de santuários, nas quais são realizados os festivais e os cerimoniais. A *mikan shintō* refere-se ao xintoísmo popular, presente especialmente em regiões rurais, com grandes variações e sincretismos¹¹ mais evidentes com o budismo, o cristianismo, o taoísmo e o confucionismo – muitas vezes praticados na própria residência. Já o *kishitsu shintō* é restrito às práticas realizadas pela casa imperial do Japão. Por sua vez, o *kyosha shintō* designa comunidades que possuem fundadores e ensinamentos próprios, formando grupos e subgrupos (RAUTMANN, 2020). Em um sentido similar, Luiz (2021) defende a ideia da existência de “xintoísmos”, e não de um “xintoísmo”.

O Xintoísmo está fortemente relacionado à construção da identidade japonesa, com os *kami* compondo o panteão de entidades primordiais que dão origem às ilhas do Japão, à casa imperial e ao povo japonês. Por solicitação do Imperador Tenzu, no ano de 712 d.C, foi escrito o *Kojiki* (Relatos do tempo antigo), e, em 720, o *Nihongi* (Crônicas do Japão), obras que compilam a origem mitológica oficial do Japão, na qual é narrada a criação do arquipélago e da humanidade pelos *kami* Izanami e Izanagi e, também, é narrada a origem da família real, que seria descendente da *kami* Amaterasu, a deidade do Sol. Essa última deidade é a *kami* mais reverenciada no Japão, devido a sua importância mitológica, sendo o santuário dela em Ise considerado um dos lugares mais sagrados do país. Os mitos narrados nas obras impactam diretamente a política japonesa, trazendo a característica sagrada para a família real, ao mesmo tempo em que influenciam nas práticas ritualísticas, nos tabus e no folclore (SHOJI, 2021). Entre o final do século XIX e o início do XX, a mitologia xintoísta foi discursivamente utilizada para a justificação do imperialismo japonês sobre as nações asiáticas, uma vez que “figuravam o Japão como uma terra privilegiada

¹¹ Concordando com Richard André (2018), a compreensão de sincretismo aqui abordada diverge da ideia de que as religiões são uma mistura corrupta de matrizes originais que são perdidas. Ao invés disso, o sincretismo é visto como uma manifestação da dinâmica religiosa, pois não existiriam religiões fenomenologicamente puras. Em primeiro lugar, a semelhança entre duas religiões pode permitir a integração de alguns elementos doutrinários e estratégicos, complementando possíveis lacunas religiosas com objetivos variáveis de acordo com o contexto histórico. A conexão não é aleatória, mas atende a demandas históricas, negocia representações para melhor se adequarem a sociedades específicas ou é utilizada como mecanismo de oposição a outros campos religiosos. O segundo aspecto, se refere ao sincretismo percebido nas práticas dos fiéis, como a busca de soluções imediatas em diferentes repertórios religiosos, independentemente de sua origem ou forma.

pelos *kami* e como centro do mundo” (LUIZ, 2018, p. 44), o que autorizava a dominação e a exploração dos recursos naturais estrangeiros.

Contemporaneamente, o xintoísmo está muito mais relacionado com rituais do que com doutrinas. O conceito de pureza é central na ritualística, observável a partir da presença de fontes de água pura nos santuários, onde o fiel lava a boca e as mãos para que possa iniciar a relação com o *kami*. As ritualísticas também incluem orações, oferenda de alimentos e bebidas, diversos *matsuri* (festivais) ao longo do ano — como o da colheita, do ano novo, da florada de crisântemos e das cerejeiras, nos quais os *kami* são ritualisticamente convidados a participar pelos sacerdotes. Além disso, existem eventos menores e mais privados, como o casamento e a saída da infância. Por sua vez, os funerais, normalmente, são realizados em ritos budistas. Rituais individuais também fazem parte do Japão contemporâneo, no qual os japoneses fazem suas orações, oferendas em dinheiro, compram amuletos e fazem pedidos amorosos, profissionais, de saúde, entre outros aos *kami* (SHOJI, 2021).

Todavia, André Bueno (2021) aponta que existe um código moral composto por aforismos que configuram o caráter geral de normas sociais, comportamentais e as obrigações individuais no *shintō*, como: evitar a agressão, castigar os maus e estimular os bons, não esconder as qualidades dos demais e corrigir o que acha errado; e obrigações com a realeza e o Estado (quanto a esse último, a devoção estatal foi fortemente abalada com o estabelecimento da sociedade secular japonesa do pós-guerra). A derrota para os Estados Unidos não significou o fim do xintoísmo; longe disso, apesar das proibições do culto ao imperador como deus vivo e do Xintoísmo de Estado, a religião japonesa manteve a estrutura congregacional e administrativa, situando-se em uma condição de pilar cultural para a preservação de tradições e da identidade nipônica — dispondo de um grande número de santuários que são amplamente frequentados por todo o Japão, mesmo por indivíduos que não se consideram necessariamente xintoístas, sendo essa uma das principais características do xintoísmo pós-guerra, uma vez que

paradoxalmente, um cidadão japonês comum da atualidade pode identificar, de forma clara e consciente, muitos elementos do xintoísmo que construíram sua identidade e, no entanto, dedicar-se a outras

denominações religiosas, sem perceber nisso um conflito intelectual, existencial ou cultural (BUENO, 2021, p. 137).

Já o budismo é uma das religiões mais antigas do mundo e que ainda é largamente praticada. Sua origem ocorre na Índia, no século VI a.C., e é introduzida, formalmente, no Japão somente no século VI d.C., após conversões ocorridas na China (I d.C.) e Coreia (IV d.C.). Entretanto, antes da introdução formal, “é provável que os ensinamentos budistas tenham começado a penetrar em Yamato¹² entre os séculos V e VI d.C. através da imigração coreana” (KAMAMURA, COLLCUTT e JANSEN, 2008, p. 54). Todavia, a religião não foi levada em consideração pela elite cortesã até o século VI, quando o rei de Baekje envia uma estátua e textos sagrados, recomendando o budismo para Kimmei, governante de Yamato. Foi do Reino Baekje, na península coreana, que também chegaram os primeiros missionários budistas até o arquipélago japonês, iniciando um processo que levaria à conversão de membros da elite japonesa, inclusive a do imperador japonês no século VIII. Yusa (2002, p.37) descreve que, após essa introdução formal, o budismo se espalhou pelo Japão “de cima para baixo, dos reis e imperadores para o povo”, levando a diversos conflitos internos entre o culto aos *kami* e o budismo. Contudo, havia um interesse das elites de se aproximarem dos reinos coreanos e chineses, levando a predileção à religião budista.

Sidarta Gautama é identificado como o fundador da religião budista. Seus ensinamentos foram difundidos pelo mundo ao longo dos séculos, especialmente na Ásia, conduzindo a diversas interpretações e a práticas religiosas distintas (YUSA, 2002). Numericamente falando, o budismo foi mais bem sucedido fora da Índia do que no seu local de origem, sendo que o subcontinente indiano permaneceu predominantemente hindu ao longo dos séculos que sucederam os ensinamentos de Sidarta (BUENO, 2021). Essencialmente, a doutrina budista é baseada nas “quatro nobres verdades”

1) A vida é cheia de sofrimento; 2) O sofrimento provém da ânsia; 3) O sofrimento pode terminar se se eliminar a ânsia; 4) O meio de atingir a paz interior (nirvana) é através das oito vias sagradas. Estas consistem em: 1) recta visão (ou sabedoria); 2) recta intenção (ou motivação); 3)

¹² Yamato foi o primeiro governo centralizado do Japão realizado pela Corte de Yamato em Nara, entre os séculos III e VIII.

discurso recto (em particular honestidade e bondade); 4) recta conduta; 5) meios de vidas rectos (para evitar maus pensamentos); 7) recta tenção e 8) recta concentração (ou seja, meditação). A prática destas oitos vias promove uma análise introspectiva e estimula uma vida de cuidados espirituais. Embora todos os oitos elementos estejam organicamente interligados, o principal é a meditação, que sustenta os outros e coloca os problemas numa perspectiva correcta (YUSA, 2002, p. 31-32).

O budismo no Japão é marcado por inúmeras escolas e facções ao longo do tempo e espaço, que divergem em inúmeros aspectos — desde o papel da mulher na sociedade, seus líderes, aspectos mitológicos e as crenças no pós-morte. Diante de tamanha complexidade dos debates doutrinários, torna-se inviável detalhar, neste momento, o processo de introdução e de difusão do budismo no Japão, mas um ponto que se pode evidenciar para compreensão da religião do pós-guerra é a coexistência do budismo e do xintoísmo (YUSA, 2002).

Yusa (2002) demonstra o esforço de alguns sacerdotes em fundamentar a “natureza híbrida” das duas religiões: alguns budistas, ainda no século VIII, diziam que os *kami* estavam abaixo dos budas e, portanto, poderiam evoluir para o estágio de iluminação, assim como os homens. No século X, xintoístas que defendiam a natureza híbrida diziam que os *kami* eram a manifestação da essência original de Buda. Ademais, afirmavam que os budas e os *bodisatvas* (um estado sublime que um humano pode atingir em vida, próximo à iluminação) eram manifestações provisórias da essência *kami*. Não são incomuns santuários xintoístas com estátuas de buda e templos budistas com representações dos *kami*.

Para Yusa (2002), a relação entre as duas religiões é, por vezes, cordial, em outras, antagônicas. Existem conflitos nos quais o aspecto religioso é concomitante com enfiamentos políticos entre os grupos sociais que dominavam diferentes regiões do Japão. Há ainda momentos de prevalência de uma religião sobre a outra: durante o xogunato Tokugawa, o budismo foi favorecido. Diante das conversões ao catolicismo ocorridas no século XVI, que não eram bem-vistas pelo xogum, foi definido que todas as famílias japonesas (*ie*) deveriam ter uma certificação emitidas por um templo budista, comprovando que a unidade familiar não era cristã, mas fiel ao templo budista que emitiu a certificação. Esta estratégia ficou conhecida como Sistema *danka*, o que

transformou os templos budistas em uma instituição formal. Além disto, os fiéis contribuíam financeiramente com os templos e participavam das festividades anuais, elevando o poder dos sacerdotes, tanto que, em 1665, o xogunato teve que emitir uma lei para limitar o estilo de vida luxuoso dos líderes budistas.

Por volta do século XVIII, o budismo se estabelece como uma religião fúnebre, “centrada nos serviços religiosos em memória dos antepassados (*senzo kuyu*)” (YUSA, 2002, p. 84). Entretanto, o culto aos ancestrais e a relação com a morte é um outro ponto de sincretismo entre as duas religiões, característica de longa duração analisada por André (2018), que conclui

Quando de sua introdução no Japão, principalmente por meio da vertente Mahayana, as escolas budistas passaram a realizar um sincretismo estratégico com elementos do culto aos kami, cujas fronteiras não eram (e continuam não sendo) claras até a segunda metade do século XIX. Houve, nesse sentido, como ressaltado, uma “kamização” do Budismo ou uma “budização” da reverência aos kami, na medida em que os ancestrais teoricamente budistas tornaram-se entidades protetoras do lar. Essa transformação do repertório budista não constitui uma degradação das crenças originais, mas a dinamicidade de uma religião a princípio indiana que se difundiu por diferentes regiões do mundo, sendo constantemente ressignificada. São os ventos da impermanência (ANDRÉ, 2018, p. 301-302).

Em maior ou menor grau, ao longo da história do Japão, xintoísmo e budismo permaneceram como as religiões mais praticadas, mas é importante ressaltar que ambas se relacionaram com outras religiões e práticas religiosas como o confucionismo, o taoísmo, o xamanismo e o cristianismo. O confucionismo teve especial importância durante a Era Edo (1603-1867). Segundo Célia Sakurai (2007), os preceitos de valorização da obediência, a legitimidade ao patriarcado (respeito ao homem, chefe da família e da nação) e o arcabouço ético da religião chinesa eram perfeitos para a manutenção do sistema xogunato. Neste mesmo período, o cristianismo era proibido em todo território. Yusa (2002) indica que os sábios confucionistas modificaram as doutrinas chinesas para se adequarem ao contexto japonês, sendo que várias escolas de confucionismo foram introduzidas no Japão com apoio dos xoguns, apesar da predileção ao budismo. As ideias híbridas também abarcaram o confucionismo, como o sábio Ninomiya Sontoku (1787-1856) defendia: “o xintoísmo é o caminho que leva à fundação do país; o confucionismo é o caminho

que leva ao governo do país; e o budismo é o caminho que leva ao governo do espírito de cada um” (YUSA, 2002, p. 87).

Até 1868, o budismo foi a religião oficial do Estado. Por outro lado, no século XIX, com a Restauração Meiji e o posterior surgimento do Xintoísmo de Estado, houve a predileção estatal a um *shintō* reformulado, em detrimento do budismo. Não houve proibição, mas um esforço em separar as duas religiões após séculos de sincretismo. Houve medidas de restrição mais agressivas ao budismo nos primeiros anos de Meiji, durante um movimento de destruição do budismo iniciado por autoridades do governo, o *Haibutsu Kishaku*, principalmente com a destruição de templos — sendo que muitos se tornaram santuários xintoístas — e com o uso de violência contra bonzos. Apesar das hostilidades, o Budismo não foi extinto no Japão, pois sua prática estava fortemente enraizada na cultura japonesa ao longo de séculos, além disso, houve também uma significativa resistência dos próprios monges budistas (ANDRÉ, 2018).

Nos anos anteriores às guerras mundiais, a Restauração Meiji (1868) tentou estabelecer um Estado Nação moderno, similar ao processo que ocorria na Europa do século XIX, mas, para isso, a elite japonesa buscou a restauração das tradições do Japão, elencando o xintoísmo como religião oficial. O imperador foi cultuado como um *kami* vivo e os cultos locais passam a ser desestimulados, bem como xamanismos populares e o budismo, uma vez que contrariam a ideia de unificação da Nação. Em um segundo momento, durante a década de 1880, estabeleceu-se o Xintoísmo Estatal, o qual não era reconhecido como uma religião, mas como um ato patriótico, um rito nacional. O budismo, o cristianismo e os cultos *shintō* locais passaram a ser compreendidos como cultos pessoais, sendo que todos os japoneses, independente das crenças pessoais, tinham o dever de realizar as práticas do Xintoísmo Estatal (LUIZ, 2018).

O esforço de consolidar o Xintoísmo Estatal é abalado, definitivamente, com a derrota na Segunda Guerra Mundial. Entre as consequências da rendição aos Estados Unidos da América, estava a manutenção da casa imperial, porém, com a inserção na nova Constituição Japonesa, a renúncia do caráter divino do imperador, o estabelecimento da liberdade religiosa e o Estado laico, ocorre a decadência do xintoísmo estatal. Um processo de reeducação cultural foi

empreendido, estabelecendo uma elevada secularização dos japoneses durante o pós-guerra, ao mesmo tempo em que se mantêm muitas das práticas religiosas em seu cotidiano, mas com significados diferentes de outrora (GOTO-JONES, 2019).

Segundo o *Japan Statistical Yearbook 2021*, uma publicação oficial do governo japonês com os dados estatísticos e geográficos de 2015 até 2018, existem cerca de oitenta e nove milhões de xintoístas e oitenta e oito milhões de budistas; quanto aos cristãos, são menos de dois milhões. Há aproximadamente nove milhões de japoneses não religiosos ou que são de outras religiões. O quadro estatístico explica: “[o] total de adeptos excede o total da população japonesa, uma vez que muitos pertencem tanto ao xintoísmo quanto ao budismo”¹³ (JAPAN, 2021, tradução nossa). Isso pode ser um indício que condiz com a análise que Adam Barkman (2010) faz da religiosidade japonesa. O autor se baseia nos conceitos de Emanuel Kant e John Hick, definindo três formas de se compreender a diversidade religiosa: o pluralismo, o exclusivismo e o inclusivismo.

O pluralismo religioso é a ideia de que diferentes religiões podem coexistir pacificamente e sem interferência umas nas outras. Isso significa que não há uma única verdade religiosa e que, caso exista, o ser humano não consegue descrevê-la. Sendo assim, cada indivíduo tem o direito de escolher sua própria fé e praticá-la livremente, ao seu modo (BARKMAN, 2010).

O exclusivismo religioso é a crença de que apenas uma religião é verdadeira e que todas as outras são falsas. Quem acredita nessa visão defende que sua religião é a única forma de alcançar a salvação ou a verdade, e que as demais religiões são erradas (BARKMAN, 2010).

O inclusivismo religioso é a crença de que apenas uma religião é verdadeira, mas que as pessoas de outras religiões também podem alcançar a salvação por meio da graça divina. Isso significa que apenas uma religião leva à verdade absoluta, mas que as pessoas de outras religiões também podem ser

¹³ No original, “Total adherents exceed the total population of Japan, because many people belong to both Shintoism and Buddhism”.

salvas se viverem de acordo com suas próprias crenças e valores (BARKMAN, 2010).

Segundo o Barkman (2010), de maneira geral, a sociedade japonesa contemporânea vive o pluralismo religioso. A busca por uma verdade absoluta ocupa um lugar secundário entre os japoneses, sendo a salvação individual e a transformação pessoal o principal objetivo de se desenvolver alguma crença no sagrado. Dessa forma, pluralistas como os japoneses contemporâneos tendem a desconfiar de religiões doutrinárias. Como não compreendem a própria crença como uma forma de restrição a quaisquer outras, tendem a realizar práticas religiosas de crenças diversas, de acordo com a situação específica.

Há uma expressão popular japonesa que frequentemente é utilizada para explicar esse pluralismo: “nasça shintō, morra budista”. Todavia, no Japão contemporâneo, poderiam ser incluídas as frases “case cristão, viva sem-religião (*nonreligiousness*)” (LEFEBVRE, 2022, p. 11). Um japonês que se considere budista ou ateu pode decidir realizar sua cerimônia de casamento em um templo cristão por questões estéticas, de modismo consumista, de influência da cultura pop ocidental ou até mesmo de preço, mas, de fato, não se importa muito com a doutrina cristã em si (NAKAGAWA, 2008, p. 8). Além disto, a celebração do casamento como um rito religioso ocorre somente após o final da Segunda Guerra Mundial, sob influência dos Estados Unidos (ORTIZ, 2000, p. 156).

Jesse LeFebvre (2022) aborda a transformação do cristianismo no Japão contemporâneo e a popularidade das igrejas de casamento. As igrejas de casamento são locais destinados exclusivamente para essas cerimônias e não possuem conexão com nenhuma denominação cristã estabelecida. Essas igrejas geralmente apresentam um estilo arquitetônico ocidental e são decoradas com símbolos religiosos cristãos, mesmo que seus proprietários e frequentadores não sejam necessariamente cristãos. O autor argumenta que as igrejas de casamento são um exemplo da transformação não-religiosa do cristianismo, na qual elementos da tradição cristã são adaptados e incorporados em práticas e valores seculares. Muitos japoneses que frequentam essas igrejas se identificam como *mushūkyō* (sem religião), escolhendo as igrejas por razões estéticas, culturais ou pessoais, em vez de por motivos religiosos. O artigo conclui que a popularidade das igrejas de casamento pode ser vista como uma

forma de secularização, na qual as instituições religiosas são cada vez mais dissociadas de uma identidade religiosa definida e são utilizadas para atender às necessidades e aos desejos culturais e sociais das pessoas. A transformação do cristianismo no Japão pode ser vista como uma forma de "consumo religioso", no qual os indivíduos escolhem aspectos da tradição religiosa para satisfazer suas necessidades e desejos pessoais, em vez de se comprometer com uma tradição religiosa definida. Em geral, o artigo sugere que a relação entre religião e cultura no Japão contemporâneo é complexa e dinâmica, e que as práticas religiosas e os valores seculares estão cada vez mais entrelaçados.

Sendo assim, mesmo que elementos religiosos estejam presentes no cotidiano japonês (com templos e santuários em meio às cidades, o costume de visitar os túmulos dos ancestrais e a manutenção de altares dentro das casas de família), dois terços da população japonesa não se consideram como integrantes de uma religião, o que explicaria a expressão “viva sem religião” da expressão supracitada: a sociedade japonesa do pós-guerra é considerada secular (KISALA, 2006). Identificando-se como um ritualista-ateu, comenta Hisayasu Nakagawa (2008, p. 8): “posso, com toda sinceridade, responder que sou budista, ou xintoísta ou até mesmo ateu, segundo os critérios europeus”, afirmando que, apesar de serem raros, os japoneses que adotam uma estrutura mais doutrinária de religião, frequentemente realizam os rituais sagrados em casa ou nos santuários e templos, inclusive, compartilhando estes espaços com os não-religiosos. Nesse sentido,

Parece que esta situação apresenta um impasse hermenêutico, mas estudos etnográficos de locais sagrados, rituais e cultura visual e material associada forneceram *insights* significativos sobre o papel da religião na sociedade japonesa contemporânea. Quando os estudiosos examinam o que os japoneses fazem (e não o que eles dizem acreditar), fica claro que muitas pessoas participam de rituais de uma maneira que pode ser razoavelmente descrita como religiosa, mesmo que essa não seja a terminologia que a maioria dos japoneses usaria. [...] Os leigos japoneses, incluindo muitos dos entrevistados e entrevistados de minha pesquisa, geralmente preferem descrever essas práticas como costumeiras, não religiosas. [...] Isso não é para descartar as formas como as pessoas descrevem suas próprias atitudes e atividades, mas para interpretá-las com uma das melhores ferramentas heurísticas que temos à nossa disposição —ou seja, o conceito de religião¹⁴ (THOMAS, 2012, p. 10-11).

¹⁴ No original: “It would seem that this situation presents a hermeneutical impasse, but ethnographic studies of sacred sites, ritual, and associated visual and material culture have

Shuichi Kato (2012), por outro lado, afirma que a secularização da cultura já se fortalecia, na Era Tokugawa, com o processo de urbanização do Japão — com a população citadina cada vez mais focada no “aqui” e no “agora”, ou seja, menos preocupadas com questões pós-morte e da existência de um mundo real/espiritual. Ao mesmo tempo, o budismo se institucionalizava a partir da construções de templos, nos quais eram registrados os nascimentos; enquanto os santuários xintoístas e o culto aos *kami* serviam como espécie de proteção a questões cotidianas; por sua vez, a ética neoconfucionista adotada pela elite *samurai* oferecia uma certa ordem à sociedade japonesa.

Entre o final do século XIX e ao longo do século XX, o contato com outras sociedades oriundas da reabertura do Japão resultou no campo religioso em sincretismos e novas abordagens sobre os pensamentos ocidentais, levando ao surgimento de novas denominações religiosas japonesas. André Bueno (2021) destaca as seguintes: a *Tenrikyō*, baseadas nas revelações de Miki Nakayama, em torno de 1893, num culto que aponta para um monoteísmo, com similaridades com o xintoísmo, o budismo e o cristianismo. Outra denominação é a Igreja Messiânica Mundial, que traz uma nova interpretação do Deus judaico-cristão: uma abordagem que prioriza a meditação e a contemplação e a crença na *johrei*, uma energia universal e purificadora compartilhada pela imposição das mãos. O Brasil possui a maior comunidade da Igreja Messiânica no mundo. Desenvolvida na década de 1930, a *Seichō-no-ie* acredita em um deus único, mas que se trata de um *kami*, estabelecendo a crença na consciência da ligação filial com o divino. Há ainda o *mahikari* (Luz da Verdade), uma técnica de cura pela imposição das mãos, assim como o *johrei* e o *reiki* (criado por Mikao Usui em 1922 e bastante difundido no Ocidente). O criador de *mahikari* defendia que tanto Jesus quanto Buda utilizavam da imposição das mãos para cura. Por fim,

provided significant insights into the role of religion in contemporary Japanese society. When scholars examine what Japanese people do (rather than what they say they believe), it becomes clear that many people participate in rituals in a manner that can reasonably be described as religious, even if that is not the terminology most Japanese people would use. [...] Japanese laypeople, including many of my survey respondents and interviewees, generally prefer to describe these practices as customary, not religious. [...] This is not to discount the ways that people describe their own attitudes and activities, but to interpret them with one of the best heuristic tools we have at our disposal—namely, the concept of religion”.

o *Kofuku-no-Kagaku* (Ciência da Felicidade) crê que existe um ser supremo chamado *El Cantare* e que Buda entre outras figuras místicas são manifestações desta entidade. Além disso, essa vertente acredita que *El Cantare* enviou mestres de outras dimensões do espaço, como Jesus, Zoroastro e Isaac Newton (BUENO, 2021).

Observa-se que mesmo as novas denominações religiosas no Japão não buscam excluir outras formas de religião, mas sim realizar um processo de sincretismo religioso. Durante o período pós-guerra, essas religiões encontraram terreno fértil para expansão e desenvolvimento — devido a mudanças legais, econômicas, sociais, políticas e culturais. Essas religiões diferem das religiões cristãs ocidentais, do islamismo e até mesmo do budismo praticado em outros países asiáticos, uma vez que há pouca repressão a novas empreitadas religiosas, seja por motivos sociais ou estatais. De certa forma, a cultura religiosa pluralista do Japão pós-guerra favorece formas quase individuais de compreensão do sagrado.

Considerando o exposto, torna-se evidente que o xintoísmo e o budismo ocupam um lugar de destaque na religiosidade japonesa, atuando, simultaneamente, no cotidiano de uma parcela significativa da população japonesa, especialmente no contexto da sociedade do pós-guerra. Tal fato não exclui a presença de outras religiões no Japão — inclusive as de origem estrangeira — que sofreram processos de domesticação ou que são praticadas em conjunto com as duas principais religiões. Mais do que isso, no sentido de Michel de Certeau (2009), é fundamental destacar as formas de fabricação do sagrado que cada japonês pode elaborar: a primeira forma é a partir do contexto cultural e religioso; a segunda forma é oriunda da mescla de várias tradições religiosas no seu cotidiano. Por sua vez, o cristianismo não teve e ainda não possui uma expressiva representatividade numérica na demografia japonesa. Contudo, os impactos decorrentes da introdução desta religião são consideráveis para a história do Japão e para a composição do pluralismo religioso, temas que serão abordados a seguir.

2.2 O CRISTIANISMO NO JAPÃO

O cristianismo e o judaísmo, ao contrário do xintoísmo, possuem um fundador bem definido, doutrinas, preceitos, livro sagrado, mandamentos e organizações bem hierarquizadas. Embora minoritária no Japão, atualmente, existem japoneses que seguem a religião cristã de forma similar ao que encontramos no Ocidente, sejam eles católicos ou protestantes, além de uma quantidade considerável de imigrantes cristãos, entre os quais os brasileiros. Existem também igrejas nativas, as quais desenvolveram um cristianismo com diversas domesticações e/ou sincretismos, que cresceram em popularidade durante as décadas que sucederam a derrota japonesa na Segunda Guerra Mundial. Além da presença religiosa em si, o cristianismo se manifesta, culturalmente, de forma mais ampla, em vários aspectos do cotidiano japonês, como a adoção de datas comemorativas a exemplo do Natal e do dia de São Valentim (Dia dos Namorados) – porém, com costumes expressivamente diferentes dos observados nos países cristãos: o Natal é um dia de romance e o Dia dos Namorados um dia de se trocar chocolates. Compreende-se que apropriação do cristianismo em obras de mangá também é uma manifestação contemporânea do cristianismo no Japão, apesar das diversas adaptações realizadas e de não ser necessariamente sagrada, como veremos no item 2.3 em diante. Entretanto, antes de abordar essas apropriações do cristianismo nos mangás, serão realizadas breves considerações sobre a história da presença cristã no Japão, uma vez que existem poucos textos em português que realizam um panorama geral deste processo.

Ao ressaltar a história do cristianismo no Japão em perspectiva histórica, desde a chegada dos navios portugueses no arquipélago em 1549 até a contemporaneidade, observam-se diferentes percepções dos dirigentes e da sociedade japonesa para com a religião estrangeira. Do ponto de vista da relação entre Japão e religião cristã, visando a organização deste longo período marcado por rupturas, propõe-se uma subdivisão cronológica em quatro fases: a) introdução: entre 1549 e 1614, quando o cristianismo é introduzido no Japão pelas missões jesuíticas portuguesas, iniciando, no arquipélago, um processo de catequização que ocorria de forma relativamente eficiente com aval de parte da

elite, até uma gradual restrição no fim desta fase; b) proibição: entre 1614 e 1873, seguindo um processo que se iniciava ao fim da fase anterior, o cristianismo é definitivamente proibido em todo Japão, e seus seguidores são, violentamente, perseguidos. Algumas comunidades, porém, mantiveram o culto cristão em segredo, os chamados *kakure kirishitan* (cristãos escondidos); c) tolerância: entre 1873 e 1945, pós-reabertura do Japão e no processo de esforços do Império Japonês para a consolidação do xintoísmo estatal e o culto ao imperador, o Japão deixou de interditar cristianismo em um sinal de boa vontade às potências estrangeiras, porém, era uma religião marginalizada e desestimulada; d) liberdade: a partir de 1945 até os dias atuais, com a derrota japonesa na Segunda Guerra, instituiu-se a liberdade religiosa constitucional, estabelecendo o Estado laico japonês. O cristianismo continua sendo uma religião numericamente minoritária, porém, seus fiéis têm liberdade de culto (HICHMEH, 2014; ION, 2003; YUSA, 2002). A **tabela 8** sintetiza estas características:

Tabela 8 - Fases do cristianismo no Japão

Fase	Período	Característica
Introdução	1549 – 1614	Missões europeias iniciaram o processo de conversão ao cristianismo.
Proibição	1614 – 1873	Xogunato proibiu o culto cristão por todo Japão.
Tolerância	1873 – 1945	Apesar da liberdade religiosa constitucional estabelecida, os cristãos tinham sua lealdade ao Estado questionada.
Liberdade	1945 – Atual	Cristãos permanecem como minoria, mas possuem ampla liberdade de culto.

Fonte: HICHMEH (2014); ION (2003); YUSA (2002).

A introdução do cristianismo no Japão está relacionada às grandes navegações e a expansão dos impérios ibéricos no século XVI. O jesuíta Francisco Xavier (1506-1552), um dos fundadores da Ordem de Jesus, foi quem liderou a primeira missão evangelizadora para o arquipélago. O padre foi canonizado em 1622 e é conhecido como “Apóstolo do Oriente”, devido a inúmeras conversões atribuídas a suas missões em Goa, Índia, Indonésia e Japão. Francisco Xavier focava sua conversão em grupos populares e utilizava-se de nativos considerados exemplares, transformando-os em evangelizadores.

Além disto, traduzia, com seus companheiros, uma versão reduzida do catecismo para a língua local e utilizava-se de intérpretes para se comunicar. Entre 1546 e 1549, Xavier se aproximou de um japonês chamado Anjirō, um refugiado que se instalou em Goa. Goa era um território português no subcontinente indiano. Devido a isto, Anjirō se comunicava em português e japonês. Xavier se interessou pela terra natal de Anjirō e definiu que deveria iniciar uma missão evangelizadora mais a leste. Francisco Xavier, Anjirō, rebatizado como Paulo de Santa Fé e mais dois jesuítas — padre Cosme de Torres e o irmão João Fernandes — partiram de Goa em 1549 e desembarcaram no Japão, na província de Satsuma, em Kyūshū (LEÃO, 2017).

Para Yusa (2002), o contexto encontrado pelos missionários foi favorável: o Japão estava envolto em uma guerra civil com os *daimios*¹⁵, os quais estavam dispostos a renunciarem às antigas crenças em troca de decisões pragmáticas e racionais. Para alguns deles, a aliança com os portugueses poderia ser um trunfo bélico. O Senhor da Guerra de Yamagushi apoiou a introdução da religião europeia em seus domínios, concedendo um templo budista abandonado para Xavier instituir o primeiro templo cristão no Japão. A língua era muito diferente e um grande empecilho para a catequização, mas Anjirō atuava como intérprete. Dessa forma, os jesuítas aprenderam o básico para se comunicar. No campo da doutrina, o ponto de maior conflito com os nativos era a concepção cristã de que a salvação das almas era somente para aqueles convertidos, o que condenaria os antepassados japoneses ao inferno – algo grave para a cultura japonesa, fortemente relacionada ao dever filial. Francisco Xavier e seus companheiros empreenderam debates com os líderes budistas e xintoístas das regiões que visitaram, a fim de compreender as características das religiões locais, principalmente em pontos de semelhança que poderiam ser explorados para a conversão. Em discussão com os monges budistas da escola *Shingon*, Xavier se sentiu encorajado ao descobrir que estes concordavam com a existência de um ser todo poderoso, no caso, o Buda Cósmico, *Mahavairochana*. Porém, havia crenças que soavam demasiadamente estranhas para os budistas, como a imortalidade da alma, a trindade, a Encarnação e a Ressurreição de Cristo, consideradas muito fantasiosas para os monges. Neste primeiro momento,

¹⁵ Senhores de terra do período pré-moderno japonês.

muitos japoneses acreditam que o cristianismo era mais uma forma de budismo, pois muitas escolas budistas existiam pelo país (YUSA, 2002).

Em 1551, Francisco Xavier partiu para China, deixando seus companheiros no Japão. A missão permaneceu com Cosme Torres como superior. Um pequeno contingente de jesuítas que chegavam ao longo dos anos e os nativos convertidos mantiveram o processo de catequização na região. Havia um esforço dos europeus em compreender a cultura local e desenvolver argumentos evangelizadores, uma vez que Portugal e a Igreja não investiam na missão nipônica em função das grandes demandas do colonialismo do século XVI, ou seja, não haveria poder coercitivo para as conversões locais (BARNABÉ, 2012). O historiador brasileiro Jorge Leão (2017) aponta que, em uma situação incomum entre as missões jesuíticas do século XVI, diante da carência de sacerdotes, algumas documentações e pesquisas indicam que mulheres foram educadas para atuarem como catequistas no Japão. Uma das preocupações dos jesuítas era que os japoneses cometessem sincretismos religiosos entre o cristianismo e as práticas budistas e o *shintō*, o que seria considerado heresia pela Igreja. Para uma educação mais formal, os jesuítas construíram colégios e seminários e desenvolveram o dicionário Português-japonês *Nipo jisho*. Segundo Isao Kumakura (2008), vinte anos após a chegada de Xavier, vinte mil japoneses eram cristãos, após trinta e cinco anos, eram cento e cinquenta mil.

Essa aceleração no número de convertidos também tem relação com a situação política da época. Na década de 1570, Oda Nobunaga (1534-1578) venceu os conflitos internos e foi efetivo em seu ímpeto de unificar o Japão. Durante a guerra que o levou ao poder, algumas organizações budistas fizeram oposição armada contra a sua ascensão. Oda Nobunaga empreendeu diversos massacres, vitimando monges e fiéis, sobretudo a Verdadeira Escola da Terra Pura. Devido à sua antipatia ao budismo, Nobunaga apoiou o Cristianismo, fazendo com que a religião se expandisse com relativa facilidade nos seus domínios (YUSA, 2002).

Os *daimio* também permitiram o avanço do processo evangelizador levado a cabo pelos jesuítas, pois percebiam que a conversão ao cristianismo favorecia os negócios com os portugueses. A conversão dos *daimio* é especialmente impactante do ponto de vista demográfico, pois os senhores

poderiam obrigar seus subordinados a se converterem. Até o fim do século XVI, entre os membros da elite, orar em latim e adotar alguns costumes europeus era sinal de sofisticação (DRAZEN, 2017). Segundo Célia Sakurai (2007, p.1022), especula-se que um milhão de japoneses eram convertidos ao cristianismo no ano de 1602.

Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), sucessor de Nobunaga, era mais desconfiado com o Cristianismo. Ao longo de seu mandato (1582-1598), a perseguição aos cristãos é, sucessivamente, intensificada. Em 1587, Hideyoshi convocou uma audiência com os líderes dos jesuítas e os questionou sobre o aprisionamento e a comercialização de japoneses como escravizados, sobre o consumo de carne bovina (prática proibida no Japão da época) e sobre a perseguição a templos budistas (DRAZEN, 2017). No mesmo ano, é decretado o Édito de Hakata, que bania os padres cristãos do centro do Japão. O decreto não foi posto totalmente em prática, com a permanência de atividades cristãs em várias comunidades, entretanto, o episódio demarca o advento de uma política anticristã no Japão (LEÃO, 2017). Em 1593, enquanto Espanha e Portugal formavam a União Ibérica, franciscanos espanhóis chegam ao Japão. O conflito entre franciscanos e jesuítas não agradou Hideyoshi, o líder japonês acreditava que a religião cristã poderia trazer caos social, em especial a vertente franciscana, a qual possui uma aproximação com os mais pobres. Diante de todos esses problemas com os cristãos, em 1597, Hideyoshi autorizou o massacre de 26 cristãos, entre japoneses e europeus, todos crucificados publicamente, sendo eles os primeiros dos mártires japoneses. O evento é conhecido como Martírio de Nagasaki (YUSA, 2002).

Hideyoshi morreu no ano de 1598. Entre sua morte e a ascensão dos Tokugawa, na transição do século XVI ao XVII, conflitos internos não favoreceram os ibéricos e a cristandade japonesa. Os navegantes holandeses e ingleses tornaram-se os principais parceiros comerciais do Japão, aos quais, por serem protestantes, são atribuídas as notícias de difamação à Igreja Católica que chegavam ao Japão. No Período Edo (1603-1867), a linhagem de Tokugawa Ieyasu assume o papel de xogum, liderança militar que controla de fato a política japonesa, apesar da existência do imperador. Apesar de uma calma inicial, devido à pacificação interna, o cristianismo é, gradualmente, perseguido, até ser

definitivamente proibido. Mesmo neste cenário adverso, a Igreja Católica teve alguns avanços no território japonês, com a nomeação dos primeiros ordenados, em solo nipônico, em 1601 e 1604 (LEÃO, 2017). Em 1610, missionários protestantes holandeses desembarcaram no Japão, importando da Europa conflitos para o arquipélago asiático, causando ainda mais descontentamento dos dirigentes japoneses (DRAZEN, 2017).

Após a década de 1610, o xogunato Tokugawa diminuiu, drasticamente, a permissividade com os europeus: notícias vindas de outras regiões da Ásia alertavam que os ocidentais utilizavam o cristianismo para a dominação territorial. Em 1612, os europeus foram expulsos do Japão. Em 1614, o cristianismo foi proibido por todo território. Cristãos deveriam, obrigatoriamente, cometer a apostasia, ou seja, renunciar publicamente à sua fé em Cristo. Por vezes, eram obrigados a pisar em imagens sagradas, como comprovação de sua renúncia. Os milhares de japoneses que se recusavam a obedecer foram punidos, por vezes, presos, torturados, crucificados e/ou executados por decapitação (HICHMEH, 2017; SAKURAI, 2007).

Durante o período Tokugawa, em 1636, o Japão adotou uma política externa de isolamento conhecida como *sakoku* (país fechado). Nesta, o país só mantinha relações comerciais limitadas e com regras específicas com Holanda, China, Coreia e Ryukyu (Reino de Okinawa – atualmente anexado ao território japonês). Havia, portanto, contato com o mundo exterior de forma restrita, sendo incorreto afirmar que houve um completo isolamento japonês no período (KAZUI e VIDEEN, 1982). Yuri Hichmeh (2014) indica que a Rebelião de Shimabara (1637-1638) foi o último grande evento que levou o Japão ao *sakoku*. A revolta teve características populares, contra aumento de impostos e condições de vida, mas o xogum considerou o fato de uma considerável parcela da população e da elite de Shimabara ser cristã como um indício de que o cristianismo inspirava rebeldia. A rebelião foi massacrada pelos samurais, com o apoio de navios holandeses: cerca de trinta mil pessoas foram mortas. Portugueses enviaram um navio para tentar negociar uma reabertura em 1640, porém, a maioria da tripulação foi condenada à morte, e aos sobreviventes sobrou a missão de retornar a Goa e narrar o que aconteceu. Encerravam-se as relações Japão-Portugal, até a reabertura do Japão, no século XIX.

Durante o xogunato, extinguiram-se todas as missões cristãs europeias no Japão com as ações de inquisidores a serviço dos Tokugawa. A partir dos conceitos de Michel de Certeau, o historiador brasileiro Yuri Hichmeh (2017) analisa a perseguição dos Tokugawa ao cristianismo como parte da estratégia de legitimação do poder do *shogun* e da construção da identidade japonesa, uma vez que o cristianismo era compreendido com uma ameaça estrangeira. A partir das informações concedidas ao xogunato por Fabian Fukan, um cristão japonês que renunciou à sua fé, consolidava-se para o governo a ideia de que os cristãos eram uma ameaça ao país. O mandamento de “amar a Deus sobre todas as coisas”, por exemplo, foi apresentado, por Fabian Fukan, como um indício de insubordinação, pois a devoção à fé estaria acima do dever filial, das leis dos budas e até mesmo do respeito ao xogum.

Por sua vez, os japoneses que mantiveram sua fé neste período de proibição ficaram conhecidos como os cristãos escondidos, ou cripto-cristãos, em japonês, *kakure kirishitan*, pois não poderiam se revelar publicamente. Sem a presença dos europeus, o cristianismo japonês passou por transformações e adaptações para sobreviver. O martírio dos jesuítas e dos convertidos foi fundamental para o fortalecimento da fé dos remanescentes, sendo o sacrifício final preferível à apostasia entre os sacerdotes e fiéis. Mais do que um culto privado, os cristãos japoneses constituíram um culto secreto,

Impossibilitados de adquirirem escrituras, pinturas ou outros itens ligados à Igreja Católica, não raro estes cripto cristãos devotavam sua fé por meio de artigos que remetessem aos mártires do ápice da perseguição. Antigos pertences ou ossadas eram tratados como relíquias, o que auxiliou na conservação da “memória da perseguição” e de seus protagonistas. Pode-se entender estas práticas sob a teoria dos usos populares dados a conhecimentos e símbolos religiosos, por utilizarem e reinterpretarem um quadro de referência pré-estabelecido (o catolicismo), à mercê das estratégias e que os cercam. Assim, em uma esfera pública, os *Kakure Kirishitan* adotam o “próprio” japonês: por meio da fala, dos registros em templos budistas e por frequentarem estes espaços, por exemplo. Em seus espaços secretos, mais do que privados, separam-se e identificam-se com base no que compartilham: a fé e a prática do secreto (HICHMEH, 2017, p. 193-194).

A política isolacionista japonesa e a situação dos cristãos japoneses do período Edo se mantiveram praticamente inalteradas até o ano de 1853, quando os navios de guerra dos Estados Unidos ignoraram as leis japonesas e forçaram uma entrada no Japão, iniciando o processo que levaria ao fim do isolacionismo.

A partir de 1858, o xogunato assinou acordos comerciais com Estados Unidos, Rússia, França, Grã-Bretanha e Países Baixos. Junto com os comerciantes e os embaixadores, chegaram sacerdotes e missionários das várias denominações religiosas das nações aliadas, católicos, protestantes e ortodoxos. A proibição ao cristianismo ainda estava em vigor em solo japonês, fazendo com que, mesmo neste período, enquanto os estrangeiros ensinavam idiomas e outros conhecimentos aos japoneses, as conversões fossem feitas de forma furtiva. A proibição só foi revogada, oficialmente, em 1873. Todavia, a condição dos cristãos e dos missionários permaneceu ambígua até a constituição Meiji de 1890, que garantiu a liberdade de culto, desde que não causassem rupturas políticas (BALLHATCHET, 2003).

Figura 11 - Maria Kannon



Fonte: *Salle des Martyrs*, Sociedade para as Missões Estrangeiras de Paris.

Disponível em: *Wikimedia Commons*

Alguns anos antes, em 1865, catorze *kakure kirishitan* se apresentaram a padres franceses, pedindo para ver a imagem de Santa Maria. Foi neste momento que os cristãos escondidos foram revelados ao mundo (YUSA, 2002). O interesse pela imagem pode estar relacionado com o fato de que a maioria dos ícones deixados pelos missionários do século XVI já haviam sido perdidos.

Isso levou ao surgimento de imagens cristãs com os traços artísticos japoneses e ao sincretismo religioso, como é o caso do uso da imagem da *bodhisattva* da misericórdia, Kannon, uma entidade budista, como se fosse a Virgem Maria (**Figura 11**). Tal representação é conhecida como Maria Kannon (DRAZEN, 2017).

Durante o Período Meiji (1868–1912), após a queda do Xogunato e a centralização do poder nas mãos do Imperador, a política externa japonesa deslocou-se do isolacionismo para a abertura gradual. Um dos fatores que levaram à interdição japonesa do cristianismo ao fim foi a visita de uma delegação de eminentes ministros japoneses aos Estados Unidos e Europa, em 1871. Essa visita visava conhecer as potências industriais para então adotar, ou não, as instituições e conceitos ocidentais que fossem convenientes para Japão. Durante a viagem, os ministros perceberam que o cristianismo era de valor inestimável para os europeus e os americanos e que as notícias de perseguição e morte aos cristãos não eram boas para a imagem do Japão moderno. Neste mesmo momento, os moradores de uma aldeia composta por cristãos em Urakami estavam sendo forçados a renunciarem à fé. Aproximadamente três mil indivíduos não aceitaram a imposição do governo, sendo eles exilados ou mortos. A delegação que estava na Europa enviou um telegrama ao governo japonês, alertando sobre a má repercussão da perseguição. Buscando uma melhor imagem do país com seus novos parceiros comerciais, o Imperador encerra a perseguição em 1873, permitindo que a população de Urakami e todos os cristãos escondidos mantivessem suas práticas religiosas sem mais perseguições (YUSA, 2002). No fim do período Meiji, foram contabilizados cento e oitenta e nove mil cristãos no Japão. Entre eles, os protestantes eram a maioria, noventa mil membros, seguido pelos Católicos Romanos, com sessenta e sete mil membros. Trinta e dois mil se converteram para Igreja Ortodoxa, os restantes eram membros de religiões nativas, muitas recém-fundadas e com elementos de sincretismo religioso e nacionalistas (BALLHATCHET, 2003).

Com o fim do Período Meiji e o início do Taisho (1912-1926), o Japão intensifica o processo de industrialização e militarização com intenções imperialistas. O chamado Império do Japão, como já dito, adotou o Xintoísmo de

Estado como um rito patriótico. O Imperador foi considerado um *kami* vivo, e o nacionalismo extremo é incentivado na sociedade — inclusive no âmbito escolar (LUIZ, 2018). Ao mesmo tempo em que a Constituição do Império do Japão de 1890 garantia a liberdade religiosa, as crenças cristãs opunham-se aos valores fundamentais do Estado japonês da época, como, por exemplo, a deificação do imperador.

Hamish Ion (2003) descreve as complexas relações das igrejas cristãs com o governo e a sociedade japonesa imperial. O contexto social da virada do século XIX para o XX foi favorável para a evangelização. O Japão experimentava uma acentuada urbanização e industrialização. A população vivia as consequências dessas transformações: cidades lotadas, desigualdade, menos apego a tradições e maior interesse pelo estilo de vida estrangeiro — ao mesmo tempo em que o Japão se tornava o país com o maior padrão de vida do Leste Asiático. Além dos missionários estrangeiros, alguns japoneses começaram a se destacar ao se tornarem pregadores famosos, como o protestante pacifista Toyohiko Kagawa (1888-1960). As igrejas também mantiveram a estratégia de abertura de escolas e universidades. Em 1912, o Estado realizou um evento oficial nomeado “Conferência das três religiões”, no qual foram convidados os representantes do xintoísmo, do budismo e do cristianismo. Este evento foi compreendido como um reconhecimento estatal da importância cristã na sociedade nipônica, uma vez que o cristianismo aparece entre as duas grandes religiões do Japão. Em 1936, havia trezentos mil cristãos no Japão, em uma população de aproximadamente sessenta e cinco milhões (ION, 2003).

Até o início da década de 1930, o cristianismo seguia um processo de conversão entre as diversas comunidades, mas algumas preocupações se mantinham: a lealdade dos cristãos ao Estado; a resistência ao nacionalismo, devido à proximidade com estrangeiros e o fortalecimento de alguns movimentos, como os esforços dos protestantes japoneses em formarem um movimento ecumênico. Por já serem uma minoria, as divisões internas do cristianismo — em especial entre protestantes — não favorecia as conversões. Por isso, observam-se diversas tentativas por parte das lideranças sacerdotais e leigas de unificação das igrejas cristãs japonesas (ION, 2003).

Havia novos problemas: muitos missionários estrangeiros criticavam a política externa expansionista japonesa, além de igrejas que faziam atividades sociais se aproximarem de militantes socialistas (entretanto, ao longo da década de 1920, os movimentos mais radicais se afastaram devido às diferenças ideológicas). Os cristãos viveram a “Questão do Santuário”, uma vez que os ritos xintoístas se tornaram obrigatórios, muitos sacerdotes cristãos tinham dúvidas se estariam cometendo idolatria. O Império exigia inclusive que os ritos fossem incluídos nas atividades escolares e universitárias das instituições cristãs. A maioria dos cristãos japoneses não ofereceu resistência, adotando os ritos patrióticos do Xintoísmo de Estado. A Igreja Anglicana, por exemplo, incluiu uma oração ao Imperador dentro de seu culto (ION, 2003).

A partir da década de 1930, o Japão intensifica seu autoritarismo e nacionalismo. Logo, a Igreja cristã precisava demonstrar sua lealdade ao Império ou seria eliminada. “O ponto de vista oficial era que havia liberdade religiosa apenas enquanto isso fortalecesse a autoridade imperial, e que não era um direito inerente dos cidadãos”¹⁶ (ION, 2003, p. 83). Desde a Guerra Sino-Japonesa (1894-1895) e a Guerra contra a Rússia (1904-1905), fiéis cristãos e missionários eram enviados para os campos de batalha para demonstrar que não eram diferentes dos outros compatriotas. Os missionários cristãos também acompanhavam os japoneses que buscavam constituir colônias — como o caso da imigração japonesa ao Brasil. As constantes críticas de missionários se intensificam com a invasão japonesa da Manchúria (1931), o que fez o Império incentivar as igrejas cristãs japonesas para que se desvinculem dos sacerdotes estrangeiros. Há uma extensiva substituição de bispos e pastores estrangeiros por japoneses (ION, 2003).

Com a Lei da Religião de 1940, o Estado tem a intencionalidade de controlar as religiões e, no caso do cristianismo, foi criada uma denominação que respeitaria os interesses do Império: o cristianismo japonês, também chamado de *Nippon Kirisutokyōdan*, ou *Kyōdan*. Sacerdotes e leigos desta Igreja faziam discursos em favor da ocupação da China, Coreia e demais países da Ásia. Mais do que não criticar as decisões do governo, durante o fortalecimento

¹⁶ No original: “the official view was that there was religious freedom only so long as it strengthened imperial authority, and that it was not an inherent right of citizens”.

do Imperialismo, missionários cristãos foram enviados juntos com o Exército para o além-mar, com o intuito de divulgar o cristianismo japonês como estratégia de dominação. As igrejas que resistiam à unificação eram perseguidas, e as que tinham menos de cinco mil membros foram, sumariamente, fechadas pela Lei (ION, 2003).

Essa configuração se manteve até o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945. A nova Constituição — promulgada em 1946, ainda sob a ocupação e forte influência americana — tinha como um dos pilares a abolição do Xintoísmo de Estado. O imperador emitiu uma nota de “Declaração de Humanidade”, negando ser um *kami*. Situação esta confirmada no artigo 1 da Constituição: “O Imperador deverá ser o símbolo do Estado e a unidade do seu povo, derivando a sua posição a partir da vontade do povo no qual reside a soberania do poder” (EMBAIXADA DO JAPÃO NO BRASIL, 2012, n.p). A liberdade religiosa é garantida, e é explicitado que não haveria privilégios para quaisquer religiões.

Artigo 20. A liberdade religiosa é garantida a todos. Nenhuma organização religiosa deverá receber qualquer privilégio do Estado nem exercer qualquer autoridade política. Nenhuma pessoa será obrigada a se associar de qualquer ato religioso, celebração, ritual ou prática. O Estado e seus órgãos deverão se abster de qualquer educação religiosa ou qualquer atividade religiosa (EMBAIXADA DO JAPÃO NO BRASIL, 2012, n.p.).

Michael John Sherrill (2003) comenta que, no pós-guerra, o cristianismo teve liberdade para seu processo evangelizador, um contexto muito diferente de todos os momentos históricos anteriores. Diversos membros da *Kyōdan* regressaram para suas Igrejas, e os muitos missionários, expulsos durante a guerra, retornaram ao Japão, junto com novos membros. Durante a ocupação, as Igrejas atuaram como centro de caridade e reconstrução do Japão, trazendo uma boa imagem para as instituições. Este período imediato após o fim do conflito pode ser considerado um *boom* no número de cristãos, uma vez que estava em declínio desde 1940 e volta a subir de forma acentuada, principalmente com as novas Igrejas Carismáticas que se formavam pelo Japão. Derrotados, os japoneses estavam dispostos a aceitarem influências estrangeiras, com o objetivo de reestruturar a sociedade. Entretanto, esse processo de conversão desacelera entre 1950 e 1960,

à medida que a confiança econômica do Japão crescia, os EUA pareciam menos importantes para a modernização do Japão. Como o

Ocidente em geral caiu em desgraça, a Igreja também caiu. A garantia da liberdade religiosa havia eliminado a perseguição, mas a igreja havia perdido muito de seu apelo. Era visto como um assunto interessante para estudar e como algo que fornecia uma ética social saudável, mas parecia irrelevante para as sensibilidades religiosas japonesas¹⁷ (SHERRILL, 2003, p. 165).

O período entre as décadas de 1970 e 1990 foi marcado pela aceleração econômica do Japão, que consolidava a segunda posição na classificação do PIB mundial. O consumismo e a secularização atingiram níveis nunca vistos no país. As Igrejas mais tradicionais estagnaram em seu crescimento, mas as chamadas *shin shin shūkyō* (novas “novas” religiões) iam na direção oposta da sociedade racionalista: traziam uma religião com exorcismo, curas e misticismo, muitas baseavam-se no cristianismo, outras eram um amálgama de várias religiões japonesas. A partir de 1990, com a crise financeira no Japão, o cristianismo mantém sua posição como religião minoritária — apesar de ser a terceira maior religião do país, mantida também pela chegada de imigrantes (SHERRILL, 2003).

O xintoísmo, o budismo, o cristianismo e as novas religiões coexistem no Japão do pós-guerra, sendo que a maioria dos japoneses consideram não ter uma fé religiosa pessoal, assim, as atividades sagradas se converteram em atividades culturais (YUSA, 2002, p. 113). Entre a maioria dos japoneses, práticas de origem religiosa são realizadas cotidianamente, sem que, necessariamente, atribua-se um valor sagrado/doutrinário para elas. Este é um dos fatores que permitem que alguns japoneses não se filiem a uma religião específica, adotando e adequando diversas crenças de acordo com a necessidade específica – o pluralismo religioso explorado no item 2.1. Nos mangás, as religiões e as religiosidades aparecem de forma similar, ou seja, raramente são de cunho evangelizador e aparecem em favor da narrativa e do mundo criado pelo *mangaka*. Como será demonstrado no próximo item, diante do contato constante com a religião cristã, ao mesmo tempo em que é pouco

¹⁷ No original: “Moreover, as Japan’s economic confidence grew, the U.S. seemed less important to Japan’s modernization. As the West in general fell out of favor, so did the Church. The guarantee of religious freedom had eliminated persecution, but the church had lost much of its appeal. It was seen as an interesting subject to study and as something that provided for a wholesome social ethic, but it seemed irrelevant to Japanese religious sensibilities”.

familiar para a maioria da população, o cristianismo é apropriado pelos autores de formas pouco usuais nos mangás.

2.3 TEMAS RELIGIOSOS NOS MANGÁS

Este item buscará desenvolver como a forma não doutrinária e plural de se compreender as religiões no Japão favorece a grande quantidade de obras da cultura pop que tem como base narrativa e estética os temas religiosos, sendo observada grande liberdade criativa por parte dos autores sobre aquilo que é considerado sagrado para religiosos. Serão evidenciadas algumas obras e apresentadas algumas pesquisas que tentam compreender este fenômeno. A quantidade de mangás com temas religiosos cristãos citáveis é praticamente incalculável. Portanto, renuncia-se a uma tentativa de se abordar uma grande quantidade de obras, preferindo-se indicar algumas mais conhecidas pelo grande público.

Jolyon Baraka Thomas (2012) busca compreender o porquê da temática religiosa ser tão recorrente em um país com uma população descrita nos estudos acadêmicos como secular. O especialista em religiões japonesas, a partir de estudos etnográficos, comenta que o público consumidor dos mangás e animês não busca intencionalmente por histórias com temáticas religiosas, procuram divertir-se, entreter-se e emocionar-se. O *mangaka*, por sua vez, precisa atender esta demanda e encontra, nas referências religiosas, muitos elementos que podem cativar o público: a estética, os valores, a familiaridade, as semelhanças, a curiosidade, entre outros. O autor ainda comenta sobre a tendência acadêmica dos estudos da relação entre mídia e religião, demonstrando que a maioria das pesquisas aborda como as religiões vêm utilizando a mídia para a divulgação da fé, adotando a estética e a divulgação televisiva, da internet, música pop, entre outros, para fins proselitistas. Por outro lado, os mangás fazem o sentido inverso, no caso, utilizam-se das estruturas religiosas — seja a mitologia, as doutrinas, o clero, os ritos — para o desenvolvimento da mídia quadrinística com fins de entretenimento. Segundo o pesquisador, essa abordagem ainda carece de mais pesquisas.

Em comparação com países de maioria monoteísta, o público japonês é menos agressivo quanto à manipulação e à apropriação do sagrado por artistas, concedendo maior liberdade aos *mangaka* e possibilitando a publicação de inúmeras obras, anualmente, com elementos religiosos. A quantidade e a diversidade são tão intensas que Thomas (2012) sugere a existência de um subconjunto da religiosidade japonesa que ele nomeou como Cultura Religiosa de Mangá e Animê — paralela à cultura religiosa doutrinária e ritualística dos japoneses, compondo um corpo próprio, no qual *kami*, sacerdotes, clero, Deus, Jesus, Buda, Maria, Shiva, pecado, cruz, ressurreição, reencarnação, entre outros temas tipicamente religiosos são completamente ressignificados e adquirem uma imagem própria dentro dos contextos das obras. Quando se trata de religiões menos comuns no cotidiano nipônico, como o cristianismo e o hinduísmo, é possível afirmar que grande parte da percepção dos japoneses sobre essas religiões é baseada nas apropriações feitas pelos *mangaka* e pelos próprios leitores — em um sentido cereteuniano. Outros exemplos da Cultura Religiosa nos Mangás e Animês são os personagens ficcionais que são cultuados e utilizados como exemplos de vida e caráter por pessoas do mundo real. O autor ainda diferencia os leitores entre aqueles de um nível mais baixo de compromisso religioso (que leem mangá para fugir do tédio ou para uma diversão temporária, algo sem efeito duradouro) e aqueles de um nível mais alto (crença na fatualidade da história, práticas rituais ou mudanças significativas no estilo de vida ou comportamento).

Thomas (2012) indica que tanto os autores quanto os leitores agem diretamente com as religiões ao produzir e lerem mangá. Ele utiliza o termo *recreation* (recrear) para demonstrar esta ação: *recreation* deve ser entendida como “se divertir” ou “fazer divertir”, ao mesmo tempo em que quer dizer “recriar”. O autor compreende que o *mangaka* recria a religião, no seu mundo, com o objetivo final de desenvolver um momento de *recreation* para o leitor (de diversas formas). O leitor não tem um papel passivo nesta relação. Apesar de Thomas (2012) não citar Michel de Certeau (2009) como uma de suas referências, sua percepção sobre o consumo é similar: os consumidores implantam, recebem, interpretam e interagem — mental e fisicamente — com a narrativa e o conteúdo visual. Eles compram estátuas, fazem pedidos em santuários para proteger

personagens, imitam poses e gestos, adotam protagonistas e vilões como indivíduos dignos de imitação e idolatria. Enfim, para compreender como a religião é apropriada nos mangás, um ponto importante é a recepção de seus leitores.

A apropriação de temas religiosos como entretenimento remonta a períodos anteriores ao que se convencionou chamar de Japão Moderno (ou seja, anterior ao processo da Restauração Meiji). No Período Edo (1603-1868), os *yokai*¹⁸ passaram a ser utilizados como “personagens de livros, ilustrações, sátira política, brincadeiras, e foram se espalhando por outras regiões além da capital, como Quioto e Osaka” (WANDERLEY, 2013, p. 79). Aline Majuri Wanderley (2013) aponta que, a partir do século XX, os *yokai* se tornaram muito comuns como mascote de cidade e como personagens nos enredos de mangá e animê.

Escrito e ilustrado por Shigeru Mizuki, o mangá *Gegege no Kitarō* (1960-1969) é um exemplo, foi um grande sucesso comercial, sendo seis vezes adaptado para televisão em formato de animê entre os anos 1968 e 2020. O mangá conta a história de um menino chamado *Kitarō*, que é meio-humano e meio-*yōkai*, e sua luta para proteger a humanidade. A história é baseada nas tradições japonesas e mistura elementos de fantasia, drama e comédia. Nele, a maioria dos personagens são *yokai*, sendo considerado um dos grandes responsáveis pela amplificação destes seres na cultura pop. A capa do primeiro volume do mangá (**Figura 12**) mostra as representações destes seres folclóricos. Os desenhos e a trama com foco nos *yokai* se torna um atrativo para o público doméstico, pois, apesar de serem entidades familiares para a maioria dos japoneses, com o animê e o mangá, as novas gerações têm contato com as tradições religiosas que se tornaram mais incomuns na sociedade urbana secularizada japonesa — mesmo que ressignificadas. Além disto, o mangá atua como divulgador da cultura japonesa pelo mundo (WANDERLEY, 2013). *Gegege no Kitarō* é somente um exemplo de muitas obras que possuem os *yokai* como

¹⁸ *Yokai* não possui uma tradução para o português. A palavra abarca uma série de criaturas sobrenaturais da cultura japonesa, mas que não são consideradas objetos de adoração (*kami*). Wanderley (2013), entretanto, demonstra que existe uma aproximação entre *kami* e *yokai*, pois, apesar do segundo carregar um sentido negativo de “monstro”, a mesma entidade pode ser considerada um *yokai* para determinado grupo de pessoas e um *kami* para outro.

tema principal, outros sucessos comerciais são *Natsume Yuujinchou* (2005-atualidade), *InuYasha* (1996-2008), *Mushishi* (1999-2008), entre outros.

Figura 12 - *Gegege no Kitarou*, volume 1



Fonte: Wikimedia Commons

As entidades máximas do xintoísmo, os *kami*, também são representados nos mangás de diversas formas. Um *kami* é o personagem principal de *Noragami* (2010-atualidade), escrito e ilustrado por Adachitoka (um coletivo feminino de *mangaka*). A história segue um *kami* chamado Yato, que não possui um santuário ou seguidores e que tenta ganhar fama realizando trabalhos em troca de oferendas realizadas por humanos. A história apresenta vários aspectos da cultura e crenças xintoístas: a importância dos santuários e orações, a existência de vários *kami*, e a necessidade de oferendas e rituais para reverenciá-los. Além

disso, a figura do Yato como um *kami* desconhecido e sem seguidores também reflete o xintoísmo, no qual se crê que existem muitos *kami* menores e incógnitos além dos principais. Em *Naruto* (1999-2014), o personagem Sasuke possui golpes que são batizados com os nomes dos principais *kami* do xintoísmo, como *Amaterasu*, *Susano-o*, *Izanami* e *Izanagi*. *Noragami* e *Naruto* são histórias *shonen* de ação e comédia, nas quais as entidades cultuadas no dia a dia japonês são apropriadas como piada e nomes de golpes especiais. Até onde se verificou, isto não causa grandes polêmicas na sociedade, demonstrando que não existem muitos empecilhos para parodiar o sagrado no Japão. Ao mesmo tempo, a presença de histórias envolvendo *kami*, *yokais* e outros seres sagrados no dia a dia do leitor japonês reforça a cultura religiosa do público leitor – mesmo que de forma ressignificada.

Buda e o budismo também estão presentes em alguns títulos de mangás e de diversas maneiras. O mangá *Buda* (1972-1983), de Osamu Tezuka, narra a vida de Sidarta Gautama, o fundador do budismo, também chamado de Buda Histórico. A série começa mostrando o contexto da Índia nos anos antes do nascimento de Sidarta, passando para a história de Sidarta como príncipe, que vive uma vida luxuosa e protegida, mas é perturbado com a visão da dor, do sofrimento e da morte. Ele então abandona sua vida de riqueza e privilégios para se tornar um asceta e buscar uma maneira de acabar com o sofrimento humano. A série acompanha sua jornada enquanto ele enfrenta desafios, encontra mentores e alcança a iluminação. Ao longo do caminho, a série também aborda temas como a natureza da existência, o significado da vida e o papel da religião na sociedade. Ou seja, é um mangá com características de biografia, que usa da aventura e da comédia para narrar a história de Buda. Thomas (2012) defende que os mangás de temáticas religiosas, por vezes, preenchem lacunas da espiritualidade do consumidor, fazendo com que o leitor possa criar sua própria percepção sobre a religiosidade, muitas vezes incorporando elementos desta cultura pop (naturalmente profana) à sua percepção do sagrado.

Outro caso interessante envolvendo Buda como personagem é o título *Jovens Sagrados* (2006-presente). Mangá criado por Hikaru Nakamura (1987-), a história imagina com seria se os fundadores do cristianismo e do budismo, Jesus Cristo e Buda, decidissem tirar férias na Terra e morassem juntos em um

apartamento em Tóquio. Enquanto eles vivem suas vidas normais, como ir ao trabalho, fazer compras e se divertir, eles também precisam lidar com as questões de sua natureza divina e os problemas que surgem quando as pessoas os reconhecem. A série é uma comédia *slice-of-life* (gênero de mangá que aborda questões cotidianas) sobre temas como a fé, a religião, a existência divina e as relações humanas. Jesus Cristo é retratado como um homem jovem, bonito e amigável, mas também com uma personalidade um pouco preguiçosa e despreocupada. Ele usa roupas modernas e vive uma vida normal de um japonês, mas também mostra sua natureza divina de vez em quando curando as pessoas ou fazendo milagres. Em alguns momentos, ele é confundido com o ator americano Johny Depp por pessoas na rua. Buda é retratado como um homem calmo, sábio e paciente. Ele também usa roupas modernas, vive uma vida normal e utiliza seus poderes iluminando os outros com sua sabedoria. Buda é representado como alguém que tem um grande conhecimento e compreensão da filosofia e das questões espirituais. A capa do mangá permite um vislumbre dos personagens de jeans e camiseta, mas diversos elementos fazem o comprador logo relacionar os dois com os fundadores das religiões (**Figura 13**). O *plot* é inusitado e causa curiosidade, por isto, esse mangá é um bom exemplo de como o *mangaka* se apropriou dos elementos religiosos para criar seu próprio Buda e Jesus, visando captar a atenção do público, sendo uma boa fonte para futuros estudos.

Figura 13 - Capa de Jovens Sagrados - volume 1



Fonte: Divulgação Editora NewPop

Um importante título de mangá que usa temas religiosos em seu enredo foi *Saint Seiya* (1986-1990), conhecido como *Cavaleiros do Zodíaco* no Brasil, onde fez muito sucesso, considerado o primeiro animê a ser de fato um fenômeno midiático no país. Os protagonistas da obra são apresentados como heróis de uma nova era, conforme propagado pelo mangá, e são concebidos a partir da fusão de duas mitologias distintas: uma mítico-religiosa, composta pelos

deuses gregos, nórdicos, astrologia e mitologia cristã; e outra secular, composta pelo super-herói, teorias da física e artes marciais (SALVADOR, 2020).

No mangá *Cavaleiros do Zodíaco*, os poderes dos personagens têm sua origem em constelações/signos (como os Cavaleiro de Leão e Cavaleiro de Sagitário) e em entidades de diversas mitologias, como a grega (Cavaleiro de Pégaso e Cavaleiro de Andrômeda) e a chinesa (Cavaleiro de Fênix e o Cavaleiro do Dragão), entre muitas outras. Ainda é possível identificar elementos cristãos: durante a Saga de Hades, o mundo inferior é construído a partir da geografia estabelecida, por Dante Alighieri, em *A Divina Comédia*. Além disto, na versão japonesa, os personagens são chamados de “santos” e não “cavaleiros”. A adaptação partiu da edição da França, primeiro país a publicar o mangá fora do Japão. Isso pode ser um exemplo de readequações necessárias para evitar polêmicas com o público, uma vez que os “santos” dos mangás seriam santos de deuses gregos e de outras mitologias (PRILLA, 2020). Ademais, o cosmo é apresentado como a fonte do poder dos personagens, explicando que, assim como a explosão do *Big Bang* deu origem ao universo, cada pessoa possui um universo dentro de si que também explode liberando energia. Nesse sentido, a obra incorpora conhecimentos científicos provenientes da física moderna, os quais se fundem de forma geral com noções filosóficas, mitológicas e religiosas (SALVADOR, 2020).

O *mangaka* de *Cavaleiro dos Zodíacos* se apropriou de diversas mitologias de diferentes localidades, assumindo que todas podem coexistir em sua obra, sem que isso implique necessariamente em uma discordância. Esse aspecto reflete o pluralismo religioso presente na sociedade japonesa, a qual se caracteriza por ser aberta a diferentes crenças e, conseqüentemente, por incorporá-las em suas produções culturais. Ademais, o autor recria as mitologias, utilizando-as como ponto de partida para construir o mundo e a narrativa da obra. Por esses motivos, *Cavaleiros do Zodíaco* também traz uma importante reflexão sobre as apropriações de religiões nos mangás: talvez, o que realmente importa das religiões para o mangaka são as mitologias, mais do que as práticas religiosas, já que fornecem ricos elementos narrativos para o autor. Mesmo o cristianismo e o xintoísmo, religiões ainda praticadas atualmente, neste prisma, poderiam ser compreendidas exclusivamente como referências mitológicas

pelos autores de mangá. Tais reflexões exigiriam mais aprofundamento a partir dos estudos de mitologias e podem ser abordadas em pesquisas futuras.

Pensando na recepção do leitor japonês, Thomas (2013) fez diversas entrevistas entre estudantes buscando identificar a percepção dos usos dos elementos religiosos nos mangás. Em especial, verificar se — ao consumir mangás com referências ao budismo, ao cristianismo, ao xintoísmo ou a quaisquer outras religiões — despertava-se neles o interesse em saber mais e até praticar aquela fé. O pesquisador também perguntou a opinião dos leitores no uso do mangá para fins proselitistas. Entre os resultados, ele pontua que

Uma pequena minoria dos entrevistados da minha pesquisa - entre 7 e 8 por cento - afirmou que ler mangá ou assistir animê contribuiu para seu interesse em religião ou em uma divindade ou figura religiosa específica, e algumas dessas pessoas nomearam obras como *Neon Genesis Evangelion*, *On Yasukuni (Yasukuniron)* e *Shaman King* como exemplos. Considerando o fato de que poucas pessoas admitem se interessar por religião, no entanto, acho significativo que muitos entrevistados - quase 75 por cento - tenham reagido positivamente à ideia de artistas leigos usarem temas religiosos em suas histórias: 32,2% dos entrevistados disseram que esse uso era “uma coisa boa” (*ii to omou*) e 41,4% dos entrevistados disseram que “dada a escolha, eu diria que é uma coisa boa” (*dochira ka to ieba ii to omou*). Eu interpreto essas respostas positivas como afirmações ao apelo da informação religiosa fora de contextos dogmáticos, particularmente ao contrastar esses resultados com respostas à pergunta sobre se os estudantes achavam que grupos religiosos deveriam fazer proselitismo por meio do mangá: 47,1% disseram esta perspectiva os tornava um pouco ou bastante desconfortável (*warui to omou, dochira ka to ieba warui to omou*), e apenas 10,3 por cento dos entrevistados acreditam que tal proselitismo foi definitivamente uma coisa boa (*ii to omou*). O fato de que quase metade achou a perspectiva desconcertante é digno de nota (THOMAS, 2012, p. 60-61)¹⁹.

¹⁹ No original: “A small minority of my survey respondents—between 7 and 8 percent— claimed that reading manga or watching anime contributed to their interest in religion or in a specific deity or religious figure, and some of these people named works like *Neon Genesis Evangelion*, *On Yasukuni (Yasukuniron)*, and *Shaman King* as examples. Considering the fact that few people admit to interest in religion, however, I find it significant that many respondents— nearly 75 percent—reacted positively to the idea of lay artists using religious themes in their stories: 32.2 percent of respondents said such usage was “a good thing” (*ii to omou*), and 41.4 percent of respondents said that “given the choice, I would say it’s a good thing” (*dochira ka to ieba ii to omou*). I interpret these positive responses as affirmations of the appeal of religious information outside of dogmatic contexts, particularly when contrasting these answers with responses to the question about whether students thought that religious groups should proselytize through manga: 47.1 percent said the prospect made them somewhat or rather uncomfortable (*warui to omou, dochira ka to ieba warui to omou*), and only 10.3 percent of the respondents believe that such proselytizing was definitely a good thing (*ii to omou*). While a slim majority took an accommodating stance on this issue, the fact that nearly half found the prospect discomfiting is noteworthy”.

Temas cristãos são constantes em diversas mangás, sendo que alguns deles são recorrentes e com significados similares em obras diferentes. Assim como nos outros casos, quando os autores de mangá usam a mitologia judaico-cristã como base da narrativa, não existe a necessidade de seguir a doutrina católica, protestante ou judaica. Pelo contrário, observa-se uma grande liberdade criativa no trato da religião ocidental. Patrick Drazen (2017) aponta diversos exemplos de usos do cristianismo nos mangás e nos animês e o divide entre as representações mais comuns: crucificação, exorcismos, Natal, casamentos cristãos, clero, freiras e anjos. O livro realiza um esforço enciclopédico e agrupa diversos trechos de mangás e animês que fazem referências ao cristianismo, entretanto, muitas vezes o autor se limita a narrar a cena, não trazendo análises em muitos casos.

Uma das análises de Drazen (2017) é de que as crucificações nos mangás estão mais relacionadas à transmissão de uma ideia profana de tortura do que o martírio sagrado da religião cristã. Ela é uma representação comum em diversos títulos, mesmo que o enredo da obra em si não tenha relação alguma com a mitologia judaico-cristã — como em *Astroboy*, *Naruto*, *Pokémon* e *Sailor Moon*. Para o autor, a relação entre a cruz e a tortura pode estar ligada à história japonesa, na qual a crucificação passou a ser utilizada como método de tortura desde a chegada dos portugueses no século XVI. Drazen (2017) aponta que não foram somente os cristãos perseguidos pelo xogunato Tokugawa que foram vítimas deste método de tortura, pois os líderes japoneses aplicaram essa pena em situações diversas. Por exemplo, a ordem de Nobunaga de crucificar dois mensageiros em 1579. Apesar de as crucificações em mangás serem compreendidas como uma tortura como outras quaisquer em mangás e animês (que tendem a ser mais violentos mesmo em obras dedicadas a faixas etárias mais jovens, se comparados com os pares ocidentais), nos países de cultura cristã, a crucificação é um tipo muito específico de tortura e fortemente relacionada com a Paixão de Cristo, portanto, com características sagradas. A possibilidade de polêmicas fez com que as versões estadunidenses do animê *Sailor Moon* retirassem uma cena de crucificação do episódio 74 (**Figura 14**), reduzindo o episódio em um minuto e dez segundos (MOVIE CENSORSHIP, 2014). Algo similar ocorre em uma passagem específica de *FullMetal Alchemist*,

em que, na versão japonesa, a personagem Envy está amarrada em uma pedra em formato de cruz, que foi substituída na versão americana por uma pedra oval genérica (DRAZEN, 2017). As duas adaptações são um indício de que as representações da cruz são signos com significados diferentes nos Estados Unidos e no Japão.

Figura 14 - Crucificação no animê Sailor Moon



Fonte: Movie Censorship (2014)

A presença do exorcismo nos mangás também é frequente, mas nem sempre é relacionada ao ritual cristão. As religiões asiáticas também possuem práticas similares ao exorcismo, mas normalmente estão relacionados com maus espíritos e com a alma de pessoas que não morreram em paz (fantasmas), e, menos frequentemente, estão relacionados com possessão demoníaca. A crença em seres malignos que assombram as pessoas, bem como a contratação de exorcistas, é um costume ainda existente na sociedade japonesa. Isso explica o fato desse ser um tema recorrente na cultura pop japonesa, sendo os filmes de fantasmas japoneses um dos gêneros mais famosos do país internacionalmente. Nos mangás, os exorcistas são protagonistas de diversas histórias.

Em alguns mangás, há uma mistura de magia e religião ao retratar exorcistas com características cristãs, como em *Ao no Exorcist* (2009-), ou *Blue*

Exorcist, conhecido mangá de Kazue Kato (1980-). Drazen (2017) aponta que esse mangá é uma paródia dos livros Harry Potter, principalmente da escola de magia Hogwarts, porém, dentro de uma instituição similar à Igreja Católica. Em *Blue Exorcist*, o protagonista é filho de Satan, senhor das trevas, que vai estudar em uma escola que prepara exorcistas para lutar contra os demônios, ou seja, o próprio personagem precisa superar a contradição de ser um meio-demônio e desejar ser um exorcista (protagonistas com algum tipo de “demônio/monstro interno” é um tema muito recorrente em obras *shōnen*, vide *Naruto*, *Bleach*, *Dragon Ball* e *Devilman*). A instituição se chama Academia Vera Cruz, que é controlada pelo Vaticano. Os exorcistas realizam os exorcismos de forma bem diferente dos ritos católicos do mundo real: os embates contra os demônios se tornam lutas de artes marciais e golpes mágicos, normalmente com alguma referência à cultura judaico-cristã misturada a elementos da cultura japonesa, como o budismo. Como se pode notar, são feitas várias referências às instituições católicas e à cultura religiosa europeia, numa mistura de religião (cristianismo-budismo) e de cultura pop (Harry Potter). Logo, nesse novo mundo, o catolicismo é recriado, para usar a expressão proposta por Thomas (2012).

Sherrill (2003) demonstrou que, entre os cristãos japoneses do pós-guerra, aqueles que frequentam denominações protestantes superam, numericamente, os católicos. Entretanto, nos mangás, existe uma predileção ao catolicismo para representar personagens cristãos. Adam Barkman (2010) indica que temas católicos são mais apropriados pelos *mangaka* por possuírem muito mais símbolos que o protestantismo. Além disto, obras e histórias católicas tiveram grande impacto cultural no Japão, como a *Divina Comédia* ou a história de Joana D’Arc, ambas citadas em *Devilman*. Existem ainda as obras que possuem temas baseados no Goticismo e no Romantismo, principalmente aquelas que envolvem enredos de vampiros e outros tipos de monstros clássicos da cultura pop ocidental, que, frequentemente, referenciam o catolicismo na estética de seus quadrinhos.

A **Figura 15** é uma cena da animação japonesa adaptada do mangá *Fire Force* (2015-). Nesta obra, os heróis pertencem a uma instituição que mistura elementos do catolicismo com o corpo de bombeiros. Eles combatem seres flamejantes chamados de infernais (焔ビト - *Homura Bito*). A sede do grupo é

um templo com características de catedral católica: vitral, cruz, torres, mas com uma caixa d'água em evidência — uma alusão aos bombeiros. A personagem feminina à esquerda possui o uniforme de freira, ao passo que os outros personagens trajam os uniformes de bombeiro que remetem às vestes eclesiásticas, como o personagem que veste uma peregrineta²⁰. A personagem mais à direita está seminua, revelando uma característica *ecchi*²¹ da obra, mesmo em um contexto ficcional inspirado nos membros do clero.

Figura 15 – Cena da abertura de *Fire Force* (2019-)



Fonte: Crunchyroll

Como se percebe, princípios importantes do cristianismo são adaptados de acordo com a necessidade do enredo. No mangá *Nanatsu no Taizai*, em português, *Sete Pecados Capitais*, escrito e ilustrado, entre 2012 e 2020, por Suzuki Nakaba, os heróis são nomeados de acordo com os sete pecados capitais, exatamente como diz o parágrafo 1866 do catecismo da Igreja Católica (Avareza, Gula, Inveja, Ira, Luxúria, Preguiça e Soberba), enquanto o time antagonista é composto por uma dezena de demônios nomeados como “Os Dez Mandamentos”. Os nomes destes dez, por outro lado, não condizem com as leis

²⁰ Peregrineta é a capa eclesiástica que cobre os ombros e parte dos braços, semelhante à murça (mozeta), mas aberta à frente.

²¹ No Ocidente, convencionou-se nomear como *ecchi* mangás no qual se utiliza a sensualidade e erotismo como recurso narrativo, mas sem sexo explícito ou nudez completa.

revelada para Moisés. São eles, no mangá: Piedade, Amor, Paciência, Retenção, Pureza, Repouso, Pacifismo, Fé, Altruísmo e Verdade. Além do nome, o comportamento, os poderes e a habilidade de combate destes personagens estão relacionados com seu “pecado” ou “mandamento”. Este é um exemplo de como alguns dos princípios mais sagrados da religião judaica e cristã se tornam inusitados recursos narrativos em uma obra de mangá.

Em outros casos, é observado que são referenciados termos e elementos do cristianismo, como recurso estético e narrativo, para determinar algum poder ou característica do personagem. É o caso dos mangás *Trinity Bloody* (2001-2005), *Immortal Rain* (1999-2011) e *Witch Hunter Robin* (2002), nos quais os personagens que possuem o dom da imortalidade são chamados por alguma variação do nome Matusalém, referenciando o personagem mais longevo da Bíblia, que teria vivido 969 anos (BARKMAN, 2010).

No caso de *Nanatsu no Taizai* e os outros, as referências aos temas judaico-cristãos servem, essencialmente, como âncora para o desenvolvimento dos personagens e para a construção do mundo fictício. Barkman (2010), entretanto, aponta que algumas obras podem trazer significados específicos para essas apropriações, como nos casos em que os seres da mitologia-cristã representam de alguma forma o avanço do Ocidente sobre o Japão, principalmente referenciando as bombas atômicas de 1945, em especial, a partir de três narrativas bíblicas: o Dilúvio, a Torre de Babel e o Armagedom. Porém, elas também são alteradas para se encaixar nos mundos criados pelo *mangaka*. Não havendo o compromisso com adaptações fidedignas da Bíblia, nem mesmo o receio de se provocar revolta de fiéis, os autores de mangá se sentem livres para ajustar as histórias do Livro Sagrado da religião com mais seguidores no mundo. Alguns casos relevantes são apontados por Barkman (2012), como em *D-grayman* (2004-), no qual um clã formado pelos 13 filhos de Noé (na Bíblia eram 3) deseja refazer o dilúvio, assim como Noé fez. Ou seja, no mangá, quem provocou o dilúvio foi Noé, não Deus. Já em *Spriggan* (1989-1996), Noé é uma nave alienígena que pode controlar o clima e foi a causa do dilúvio e da subsequente era glacial. Em ambas as séries, a história do dilúvio, que para os japoneses é uma narrativa mitológica ocidental e cristã, é recriada em mangá,

mas ainda carrega consigo o escopo épico originalmente estrangeiro aos japoneses: destruição mundial.

O animê mundialmente conhecido *Neon Genesis Evangelion* (originalmente, de 1995-1996) possui uma narrativa apocalíptica. Nela, monstros gigantes chamados de anjos atacam o Japão, que se defende usando robôs controlados por crianças, chamados de Eva. Ao longo da trama, várias referências explícitas ao cristianismo, ao judaísmo místico e ao gnosticismo cristão são utilizadas pelo autor. Questionado de o porquê utilizar os temas cristãos, o autor de *Evangelion* pontua que, por ser uma religião desconhecida entre os japoneses, seria mais interessante por ser misteriosa (BARKMAN, 2010). Thomas (2012) indica que o autor de *Evangelion* faz apropriações de forma objetiva, para uso “cosmético”, sem interesse em transmitir uma mensagem cristã religiosa particular. Drazen (2017) aponta outra possibilidade: que os criadores de *Evangelion* queriam um sistema de crenças que pudessem transformar em uma ameaça plausível de aniquilação global. Enquanto o xintoísmo e o budismo não profetizam nada tão dramático, o judaico-cristianismo propõe visões apocalípticas do tempo, sendo perfeitamente adequada para a história de destruição global, e a construção de um Novo Mundo, como em *Evangelion*. Após indicar algumas diferenças desse animê e mangá com os textos bíblicos, o pesquisador defende que o uso dos temas cristãos permite mais liberdade criativa do que o uso de temas budistas e xintoístas, por serem conhecidos muito superficialmente entre a população japonesa, ainda mais para retratá-la de uma forma negativa. Tal afirmação pode ser problemática, pois pode passar a impressão que o autor quer enganar o leitor devido ao seu pouco conhecimento do tema, sendo que, como já apontado, existe uma ampla apropriação das duas maiores religiões do Japão, e não há grandes diferenças na escala de liberdade criativa que se tem nos mangás com temas cristãos e xintoístas/budistas.

Uma forma recorrente de se representar indivíduos religiosos é como se fossem uma massa de fanáticos, ignorantes ou iludidos nos mangás. Barkman (2010) defende que os pluralistas religiosos tendem a considerar religiosos exclusivistas e inclusivistas como pessoas intolerantes, uma vez que eles se consideram portadores de uma verdade absoluta, qualquer que seja. Um

exemplo citável é o primeiro vilão de *FullMetal Alchemist*: um falso sacerdote que engana toda a população de um vilarejo. Apesar de não ser um personagem cristão, pois é citado que adora um Deus do Sol fictício, toda a estética do personagem remete a um reverendo, e o templo é similar a uma catedral. Os heróis, que dentro do contexto do mangá são seres defensores da ciência, desmascaram o falso profeta, libertando a população do fanatismo.

Por outro lado, é necessário comentar que se deve ter cuidado ao analisar as representações dos cristãos e do cristianismo nos mangás, principalmente entre os ocidentais, muito influenciados pela cultura cristã, pois podem trazer a falsa impressão de ser uma provocação, um ataque direto à religião ou até mesmo uma tentativa de descristianizar o leitor ou algo que não fazia parte das intencionalidades do autor. De fato, em países como Estados Unidos e Brasil, muitos líderes religiosos condenam os mangás e animês, aconselhando que os pais evitem as obras japonesas, por serem satânicas ou pagãs. Thomas (2012) alerta que o autor tem pouco controle sobre o que o público vai fazer com a obra, mas para os pesquisadores é fundamental compreender as percepções sobre o sagrado que os japoneses têm.

É válido citar que existem mangás e animês com temas cristãos com objetivos proselitistas. Nestes casos, as narrativas bíblicas e personagens são muito mais alinhados aos textos sagrados. Estas obras são financiadas por Igrejas e, normalmente, não são totalmente japonesas, mas adotam o estilo mangá para levar o Evangelho para um público específico, especialmente a juventude do Japão. É o caso do animês *Superbook* (que conta as histórias do Antigo Testamento) e *Flying House* (que conta as histórias do Novo Testamento), que tiveram diferentes versões entre os anos 80 e os dias atuais. Foram projetados pela Tatsunoko Productions, estúdio de animação japonês, e idealizados pela Christian Broadcasting Network, rede de televisão americana. Outro título é o mangá *Messiah (2006-2019)*, o qual foi produzido pela Japan Bible Society, sociedade ecumênica responsável pela impressão de bíblias no Japão. Essa obra é uma adaptação da Bíblia em mangá (GALVÃO, 2020).

Portanto, com exceção dos mangás proselitistas, o cristianismo é apropriado nos mangás com o objetivo de se construir um mundo próprio, de acordo com as intencionalidades do autor. Os elementos e temas religiosos são

explorados e recriados de forma livre, seja a partir de signos e significados recorrentes em outros mangás, seja com ideias inéditas ou inusitadas, mas, geralmente, o foco é o desenvolvimento da narrativa e da arte do *mangaka*, e não o desenvolvimento de um discurso evangelizador. Muitas vezes, a temática cristã é inserida para se falar de outros temas, mais caros aos japoneses do que o próprio cristianismo.

É importante evidenciar que essas apropriações são recorrentes devido à forma como os japoneses concebem a religião. No caso do cristianismo, o processo histórico desenvolveu uma relação específica dos japoneses com a religião cristã. Ao contrário do Ocidente, o cristianismo é uma religião minoritária no Japão, onde não é considerada como uma verdade única e cujos ritos podem ser utilizados de forma livre, como no caso dos casamentos. No entanto, a religião cristã foi vista, em alguns momentos, como uma inimiga do Japão, uma invasora estrangeira, logo, essa percepção pode estar presente em alguns títulos de mangá.

O pluralismo religioso e o fato de o cristianismo ser minoritário no Japão são fundamentais para a realização de análises sobre os mangás com temas cristãos. Seria possível citar mais obras e apropriações do cristianismo nos mangás, porém, este seria um trabalho interminável. Ao invés disso, será analisado com mais profundidade um título específico: *Devilman*, que reúne diversos elementos cristãos e possibilita importantes reflexões dentro da temática desta pesquisa.

3 – APROPRIAÇÕES DO CRISTIANISMO NO MANGÁ DEVILMAN

Devilman, obra que será analisada a partir de agora, é um mangá escrito e ilustrado por Go Nagai entre 1972 e 1973, é uma obra de grande impacto na indústria de quadrinhos, considerado um clássico por muitos consumidores.²² A edição utilizada para a presente pesquisa é a tradução brasileira de Thiago Nojiri, lançada como uma Edição Histórica, em dois volumes, pela Editora New Pop em 2019.

3.1 CONTEXTO HISTÓRICO: JAPÃO, 1970 - PACIFISMO E MILAGRE ECONÔMICO

A década de 1970 marca uma fase de grande otimismo no Japão. Todavia, ao mesmo tempo, a possibilidade de uma guerra assombrava a população ainda com traumas da derrota na Segunda Guerra Mundial. Vinte anos após a rendição incondicional, o Japão se consolidava como a segunda maior economia do mundo, atrás somente do antigo inimigo e então grande aliado e competidor: os Estados Unidos da América. Impulsionados pelos negócios advindos da Guerra da Coreia, o país mantinha um crescimento expressivo do chamado Milagre Econômico japonês, ocorrido entre as décadas de 1950 e 1960, com seu PIB crescendo, em média, 10% ao ano. A grande influência estadunidense neste processo de reconstrução no Pós-Segunda Guerra é decisiva para posicionar o Japão como a potência do bloco capitalista na Ásia, com o país americano realizando empréstimos e se tornando o principal parceiro comercial do Japão (WATANABE, 2012, p. 45).

Respeitando as exigências dos aliados frente à rendição incondicional do Japão, o Estado nipônico adotou uma doutrina pacifista em sua constituição. Em especial no que se refere à sua política externa, aboliu suas forças armadas durante a ocupação aliada, conforme o “Capítulo II – Renúncia à Guerra” da sua constituição de 1947, ainda em vigor, com seu artigo único

²² Conforme pode ser observado na mídia especializada (NALIATO, 2019; BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS, 2020) e em blogs (CRIVE, 2018; BEDIN, 2020), por exemplo.

Artigo 9. Aspirando sinceramente a paz mundial baseada na justiça e ordem, o povo japonês renúncia para sempre o uso da guerra como direito soberano da nação ou a ameaça e uso da força como meio de se resolver disputas internacionais. Com a finalidade de cumprir o objetivo do parágrafo anterior, as forças do exército, marinha e aeronáutica, como qualquer outra força potencial de guerra, jamais será mantida. O direito a beligerância do Estado não será reconhecido (EMBAIXADA DO JAPÃO NO BRASIL, 2012).

Todavia, essa condição de não ter forças armadas era sempre posta à prova, já que o contexto da Guerra Fria foi especialmente agressivo no extremo Oriente. Nos meados do século XX, os países vizinhos do Japão foram palcos de grandes conflitos: a Guerra Civil que resultou na Revolução Chinesa (1949), a Guerra da Coreia (1950-1953) e a Guerra do Vietnã (1955-1975). Além disto, o país se posicionou como a última fronteira entre os EUA e URSS no Oceano Pacífico, que mesmo diante da atenuação das ofensivas entre as superpotências, a possibilidade de uma guerra nuclear a qualquer momento assustava a população que ainda possuía indivíduos contemporâneos às bombas de Hiroshima e Nagasaki. É neste contexto que, no ano de 1954, com apoio americano, o Japão cria as Forças de Autodefesa do Japão, que possuem a limitação de atuarem exclusivamente como forma de defesa do território, com seus princípios e armamentos focados para este sentido (WATANABE, 2012).

Mesmo diante deste contexto belicoso na Ásia, o Japão direcionou seus esforços e recursos na expansão de seus negócios pelo mundo, tornando-se uma grande potência em vários setores, em especial no automobilismo e nos eletrônicos. Sony, Kodak, Toyota, Honda, Nissan, Mitsubishi, Mizuno, Toshiba, Panasonic e Nintendo são exemplos de marcas japonesas que ficariam entre os líderes de mercado nos meados do século XX, disputando diretamente com os produtos estadunidenses e europeus. Sendo assim, manufaturados *made in Japan* — que nos primeiros anos do pós-guerra eram sinônimo de produtos baratos e de baixa qualidade — começaram a ser vistos, a partir da década de 1960, como inovadores, práticos e baratos. Tais produtos eram consumidos nas maiores economias do mundo, gerando mais empregos e renda no Japão. Os recursos também foram destinados para várias medidas governamentais que visavam políticas públicas de bem-estar social (SAKURAI, 2011).

Não obstante, a vida do trabalhador assalariado era composta de longas jornadas e grande devoção à empresa – restringindo momentos de lazer e de convívio familiar. Comparado aos países ricos como EUA e Alemanha Ocidental,

o Japão possuía a maior carga horária diária, semanal e menos dias de férias remuneradas. Estudantes de todos os níveis também experimentam condições de alta expectativa social, com exames vestibulares e longos períodos dentro da escola. Os mangás e animes eram uma forma destes trabalhadores e estudantes se divertirem em seu tempo livre, em uma experiência escapista e de entretenimento. Este é um dos motivos que explicam o fato das vendas não pararem de crescer, em conjunto com o aumento do poder aquisitivo médio da população japonesa e o elevado nível de alfabetização (LUYTEN, 2012).

Os sucessos internos fizeram com que editoras japonesas e as companhias de televisão percebessem que os quadrinhos, as animações e as séries poderiam ganhar o mercado internacional. Após o sucesso de *Astroboy* nos EUA, na década de 1960, os personagens japoneses foram ganhando mais fama internacionalmente, isso criou uma demanda tanto japonesa quanto internacional de novas obras, mantendo um espaço comercial para inovações nos gêneros e estilos de mangás (SATO, 2011). Os mangás deste período adotaram um sistema de produção no qual o autor não trabalhava sozinho, mas com um grupo de assistentes, escritores e desenhistas, permitindo a publicação serializada semanal, uma prática que se mantém até os dias atuais (ITO, 2005).

3.2 TRAJETÓRIA DE GO NAGAI COMO *MANGAKA*

É neste contexto de busca pelo novo e de aumento da produção de mangá, em um Estado de doutrina pacifista em meio à Guerra Fria, que Go Nagai escreve suas principais obras. Nascido na cidade de Wajima, província de Ishikawa, em 1945 (quatro dias após a rendição incondicional do Japão às forças aliadas), seu nome verdadeiro é Kiyoshi Nagai e é considerado precursor de vários gêneros de estilos de mangás, indústria na qual atua desde a década de 1960 até os dias atuais. Politicamente, Nagai se identifica como um ativista antiguerra e antiautoritarismo (NAGAI, 2006).

Ainda novato, Go Nagai foi uma aposta da editora Shueisha na sua recém-criada revista semanal de mangás, a *Shonen Jump*, em resposta à *Shonen Magazine* da editora Kodansha, que em 1966 já vendia mais de um milhão de

cópias por semana. Atualmente, a *Shonen Jump* é a revista com a maior vendagem no Japão, proprietária de grandes sucessos como *Naruto*, *Dragon Ball* e *One Piece* (ITO, 2005, p. 469). Em agosto de 1968, na primeira edição da *Shonen Jump*, é publicado *Harenchi Gakuen* (COMIC VINE, 2021), o primeiro sucesso de Go Nagai. O título é considerado fundamental para o desenvolvimento do gênero *ecchi*. Atualmente, a expressão *ecchi* é utilizada no Ocidente para definir mangás que possuem alguns quadros de conotação sexual, porém, sem a presença de cenas explícitas. Muitas vezes, o erotismo não é o tema central do mangá com cenas *ecchi* (RITO, 2021). A

Figura 16 apresenta um momento cômico do mangá, no qual alguns alunos pregam uma peça no professor o deixando com as partes íntimas expostas e pendurado no teto, justamente no dia da reunião dos pais. O professor Araki está suando, ao mesmo tempo que tenta fingir normalidade para os adultos que o observam constrangidos.

Figura 16 - Cena de Harenchi Gakuen



Fonte: Harenchi Gakuen, volume 1, capítulo 2 (NAGAI, 1968).

Harenchi Gakuen causou polêmica no período de lançamento, a associação japonesa de pais e professores considerava a obra uma erotização precoce das crianças, além de incentivar maus comportamentos. Nagai foi considerado um inimigo público (ALT, 2007). A resposta de Nagai foi nas páginas

do mangá, que, de forma irônica, mudou o clima dos quadrinhos, deixando de ser uma obra de humor com erotismo para apresentar cenas de violência, com a sala de aula na qual se passava a história sendo massacrada pela associação de país e mestres (SCHODT, 1997, p. 124).

Harenchi Gakuen introduziu o nome de Go Nagai entre as celebridades *mangaka*, demonstrando que seria um autor polêmico, porém, de grande apelo ao público. O erotismo também se torna uma marca de sua obra, presente inclusive em vários momentos de *Devilman*. Em 2015, em entrevista para o site *Silent Manga Audition*, Nagai traz uma possível explicação do porquê, mesmo após ser criticado pelo seu estilo em *Harenchi Gakuen*, continuou fazendo obras com as mesmas características: “Se as pessoas dizem que você não pode fazer algo, é então que você quer fazer ainda mais. Coisas que são consideradas proibidas, significam que outras pessoas ainda não a estão fazendo!”²³ (NAKASHIMA, 2015) .

Como o autor ganhou fama pelo estilo erotizado de sua obra predecessora, ele foi convidado para trabalhar em um título que tivesse uma protagonista feminina. Assim surge *Cutie Honey*, publicada entre 1973 e 1974, que tem uma protagonista que consegue se transformar de uma menina comum para uma heroína poderosa que combate vilões ao mencionar uma palavra-chave – ficando nua neste processo (NAGAI, 2019c). Devido a esta transformação e outros elementos da obra, ela é considerada a precursora das obras de garotas mágicas (*mahou shoujo*) – gênero de grandes sucessos internacionais como *Sakura Card Captor* e *Sailor Moon*.

Em 1972, Go Nagai publica *Mazinger Z*, que trouxe uma novidade que marcaria o gênero *mecha* (robôs gigantes): ao contrário das obras anteriores, os robôs não eram autômatos, eram pilotados por seres humanos em uma cabine dentro da cabeça do robô. Em 1974, Go Nagai escreve *Getter Robot*, que traria mais uma inovação para o gênero *mecha*: o conceito de *gattai* (fusão), no qual os robôs se encaixam formando um super robô (algo que ganhou fama internacional na década de 1990 com o *Super Sentai* americanizado, *Power*

²³ “If people say you can’t do something, then you want to do it even more. Things that are considered forbidden, means other people aren’t doing them yet!”.

Rangers). As duas séries do autor fizeram grande sucesso comercial no Japão e na Europa, sendo rentabilizado com a venda de licenciados (MCCARTHY, 2014, p. 67).

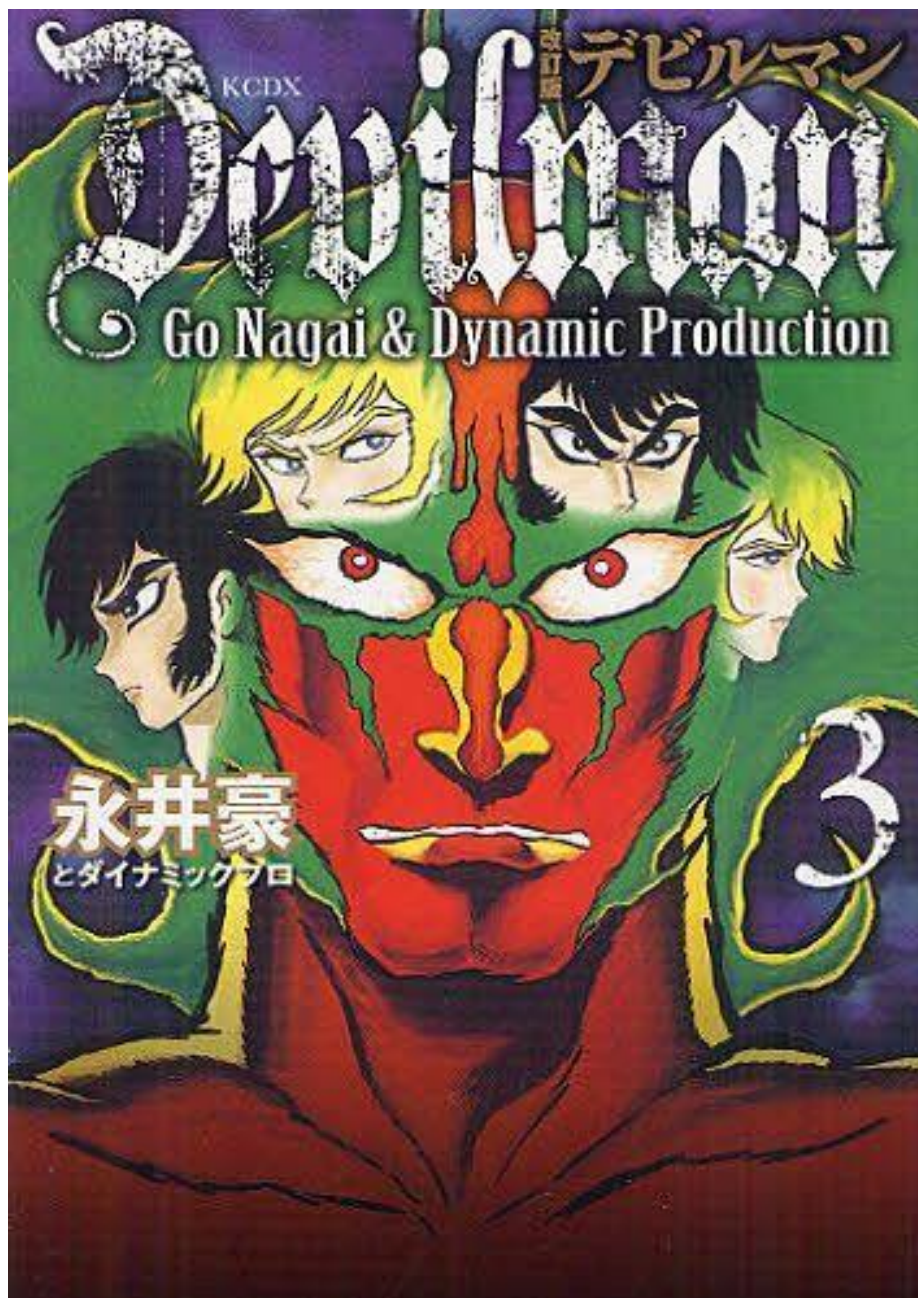
Antes de se tornar um *mangaka*, Go Nagai era um consumidor de mangás, sendo a leitura de *Lost World* (publicado em 1948 pelo “deus do mangá”²⁴, Osamu Tezuka) que o motivou a trabalhar na área (DYNAMIC PRODUCTION, 2017).

Após se formar no Ensino Médio, Go Nagai não fez faculdade e trabalhou em empregos comuns até os 20 anos, quando sofreu de constantes diarreias e pensou que estava com câncer, temeu morrer e isto foi um ponto de inflexão em sua vida. Ao finalmente procurar o hospital, foi diagnosticado com uma doença do intestino (colite ulcerativa). Após ser curado, concluiu que deveria trabalhar em algo perene, criar coisas que iriam permanecer mesmo após sua morte, provas de que ele esteve vivo. Assim, ele decidiu aprimorar sua técnica de desenho e desistiu definitivamente de tentar entrar na universidade para entrar na indústria de mangá (DYNAMIC PRODUCTION, 2007). Entregou seus esboços na editora Shogakukan, uma das maiores do Japão e foi contratado. Entre 1965 e 1967, Go Nagai trabalhou como assistente de Shotaro Ishinomori (DYNAMIC PRODUCTION, 2017), um dos mais influentes autores do Japão — que, por sua vez, foi o antigo assistente de Osamu Tezuka —, sendo sua obra mais conhecida a série televisiva *Black Kamen Rider*, um enorme sucesso que é transmitido ininterruptamente desde 1971 (com renovação de temporada confirmada para

²⁴ No Japão, é comum atribuírem o título de “*sensei*” (mestre) para os autores de mangá. Entretanto, somente Osamu Tezuka (1928-1989) é considerado o “*manga no kamisama*” (deus do mangá). Tal reconhecimento se deve as suas contribuições para a indústria dos mangás e das animações japonesas: a estética dos personagens com olhos grandes foram desenvolvidas por ele, além da forma que cenas de ação são sequencializadas nos quadrinhos japoneses, remetendo à um *storyboard* de produções cinematográfica. A editoração e ritmo de produção também são outra herança do trabalho de Tezuka. Ele foi o primeiro autor de mangá a exportar sua obra para outros países com *Astroboy*. Com o dinheiro obtido com seu trabalho, desenvolveu técnicas de animação que permitiram que animes fossem serializados e transmitidos no Japão, iniciando a tradição das animações japonesas televisivas. Suas obras de cinema foram de grande sucesso, sendo também o primeiro a ser premiado em festivais de cinema e tendo sua obra exibida em museus de arte, ou seja, levando o mangá e o anime para um reconhecimento como arte. Estes são apenas alguns feitos de Tezuka que o faz ser conhecido como deus do mangá, um ponto pacífico entre outros *mangaka* e admiradores desta mídia (SATO, 2007, p. 125-137).

2022). Entre diversos mangás deste autor, a obra mais famosa é *Cyborg 009*, publicada entre 1964 e 1981 (ISHIMORI PRODUCTION INC., 2013).

Figura 17 - Devilman Kaitei-ban, volume 3, junho de 2012



Fonte: (NAGAI, 2019b)

Em 1967, após deixar seu trabalho com Ishinomori, Go Nagai publica *Meakashi Polikichi*, sua primeira obra original. É somente em 1968, com a já citada *Harenchi Gakuen*, que Go Nagai se torna um autor conhecido. Diante do sucesso, em abril de 1969, Go Nagai funda a empresa Dynamic Production Co., Ltd., em sociedade com o irmão, para administrar as licenças de suas criações,

contratar assistentes, encontrar outras obras e escritores (DYNAMIC PRODUCTION, 2007). A empresa e o autor continuam em atividade até hoje, com a Dynamic ainda em crescimento, com representações em outros países, fazendo novas edições de obras antigas e criando materiais inéditos, principalmente *spin-offs*. Algumas publicações creditam a empresa como coautora de Go Nagai, não somente como uma produtora ou uma distribuidora. É como o caso da capa de *Devilman Kaitei-ban*, *spin-off* de *Devilman*, que coloca Go Nagai e a Dynamic Production igualmente como autores, com seus nomes incorporados, em destaque, aos títulos da obra, demonstrando um esforço de *branding* ao relacionar os dois nomes (**Figura 17**). Entre as grandes conquistas comerciais recentes, a Dynamic, em parceria com o estúdio de animação japonês Aniplex, produziu o anime *Devilman Crybaby* (2018), com distribuição exclusiva da gigante estadunidense Netflix, levando a criação de Go Nagai para 190 países em 25 idiomas (RESSLER, 2015).

Em 1971, Nagai havia escrito o mangá *Mao Dante*. A obra foi originalmente publicada em 1971, na revista *Weekly Shonen Champion*, e conta a história de um jovem chamado Ryo Utsugi, que se transforma em um ser demoníaco chamado Dante em busca de vingança contra os deuses do Olimpo, que destruíram sua família e sua cidade. A história é conhecida por ser bastante violenta e contém temas adultos, como incesto e nudez, além de críticas à religião. O mangá também foi adaptado em uma série de anime em 2002, que foi exibida na TV japonesa. Este mangá possui muitos dos elementos que estariam presentes em *Devilman*, inclusive a forte influência do épico toscano, *A Divina Comédia*.

Em 1972, a Toei Animation, a maior empresa de animação para televisão do Japão, entra em contato com a Dynamic para a produção de um animê baseado em *Mao Dante*, porém, reformulado, já que o protagonista deveria ser mais humanizado. Go Nagai aceita o trabalho, porém, prefere criar um produto novo, apesar de algumas semelhanças. É assim que surge a primeira versão de *Devilman*, uma animação para televisão. Esta versão televisiva de *Devilman* foi um sucesso de público – foram 39 episódios entre os anos de 1972 e 1973 - o que gerou um convite para a publicação de um mangá com o mesmo personagem. O *Devilman* concebido para a televisão difere do personagem

criado para o mangá. A versão televisiva é destinada para um público mais infantil (isso, segundo os padrões japoneses de entretenimento, que permite um certo grau de violência maior que na tv ocidental), enquanto o mangá segue um caminho mais adulto, com temas mais complexos (NAGAI, 2006).

O mangá foi publicado entre as edições de 11 de junho de 1972, nº25/1972, e 24 de junho de 1973, nº27/1973, da *Weekly Shonen Magazine*²⁵, totalizando 53 capítulos (MEDIA ARTS DATABASE, 2022). Como observado, Go Nagai não se restringe a um gênero ou a um estilo, inspirado em seu mestre Shotaro Ishinomori e seu ídolo Osamu Tezuka, a intenção sempre foi ser versátil e sem amarras de gênero (産経 WEST, 2018).

3.3 VISÃO GERAL SOBRE O ENREDO DE DEVILMAN

O mangá *Devilman* conta a história da luta do adolescente Akira Fudo contra os *demons* que querem extinguir a humanidade para recuperar o controle sobre o planeta Terra. *Demon* é como os antagonistas são identificados nesta obra, mesmo que em alguns momentos sejam chamados de demônios. Dentro do contexto do mangá, os *demons* são seres vivos que os humanos acabaram representando como demônios e outros seres monstruosos nas diversas religiões e culturas do mundo, apesar do cristianismo ser a mais citada.

Como os *demons* são muito mais poderosos que os seres humanos, Akira aceita tentar se fundir com um demônio, agindo de acordo com o plano proposto pelo seu melhor amigo, Ryo Asuka. Desta fusão entre humano e demônio, surge o herói protagonista da história: Devilman, um ser com os poderes do *demon* Amon, do mesmo modo que mantém a racionalidade humana e o coração puro de Akira Fudo. Entretanto, apesar de manter sua benevolência, mesmo quando não está transformado, várias características físicas e comportamentais de Akira

²⁵ *Weekly Shōnen Magazine* é uma revista semanal japonesa de mangás publicada pela Kodansha. O termo “shonen” define que o público-alvo da revista são meninos mais jovens e adolescentes que gostam de ação. Já “*Weekly*” revela outra característica editorial dos mangás japoneses, uma vez que são lançados por capítulos semanalmente em uma revista que compila na mesma edição diversos títulos de mangá. A permanência da história na revista depende da resposta positiva do público.

foram modificadas. Ele deixa de ser um garoto tímido e pacífico, passando a se impor mais, sendo violento, mais libertino, sendo intimidador em várias ocasiões.

Figura 18 - Akira Fudo antes de se fundir com Amon



Fonte: (NAGAI, 2019a, p. 49)

Figura 19 - Akira Fudo após a fusão com o demônio Amon



Fonte: (NAGAI, 2019a, p. 290)

Apesar de representarem o mesmo personagem, a **Figura 18** e a **Figura 19** possuem muitas diferenças, uma vez que são de momentos distintos: antes e depois da fusão com *demon*, respectivamente. Os traços que Go Nagai utilizou

para desenhar o personagem quando ainda era completamente humano são mais suaves e arredondados, ao passo que, após a fusão, as linhas ficam mais retas, dando a impressão mais selvagem – linhas e traços remetem à significados e símbolos que compõem a história nos quadrinhos (SCOTT, 1995, p. 125-126). Os olhos também estão completamente diferentes: no primeiro momento, eles são grandes e redondos, com um brilho acentuado — uma característica de personagens femininas (LUYTEN, 2012, p. 62) —, no segundo momento, são delineados, expressam agressividade, enquanto as pupilas são sempre círculos brancos, remetendo à ferocidade, ao vazio, à falta de humanidade. Contudo, não é somente a estética que muda, o próprio discurso observável nos balões de diálogo é diferente, passando de um personagem que gagueja (“n-não”), ao evitar uma briga da saída para escola, para um personagem que ri (“he he he”) satisfeito em cometer atos de violência contra outros.

Antes de apresentar os personagens principais da história, o mangá dedica suas primeiras páginas para explicar a cosmogonia da obra: em uma releitura do Gênesis bíblico, os *demons* são apresentados como os seres originários que estavam na Terra desde o período da Criação, são “terráqueos antes de nós” (NAGAI, 2019a, p. 83). São seres vivos que utilizam o poder de fusão para se tornarem mais poderosos, adquirindo as características de outros seres vivos, sejam vegetais ou animais, até mesmo objetos inanimados. Porém, com o passar do tempo, os *demons* evoluíram para uma espécie muito selvagem e violenta, tornando o mundo em um ambiente que predominava somente a lei do mais forte. Por esse motivo, os deuses criadores retornam à Terra com o objetivo de destruir o planeta, para posteriormente reconstruí-lo, uma vez que desaprovaram a existência dos *demons*. Uma batalha é travada entre deuses e os *demons*. Liderados por Satã, o anjo traidor, os *demons* saem vitoriosos desta batalha.

Durante a Era Glacial, para preservar suas forças, os *demons*, voluntariamente, entram em hibernação, cientes que a guerra não havia acabado, já que cedo ou tarde os deuses voltariam para executar o armagedom. Neste ínterim, surge a humanidade que domina a Terra – o nosso mundo, com os mesmos países e

convenções sociais e culturais, ou seja, a história humana em *Devilman* é a mesma do mundo real.

Em um salto temporal para o “agora” do mangá, é mostrada a Cordilheira do Himalaia, onde exploradores despertam acidentalmente os *demons* de seu sono no gelo. O mangá se passa numa data imprecisa, que é representada como “198X”, ou seja, na época da publicação de *Devilman*, 1972, esta era uma obra levemente futurista, revelando também seu caráter distópico.

A história então muda para o Japão e os personagens principais nos são apresentados. Akira Fudo, o protagonista, é representado durante toda a introdução da história como um adolescente tímido, puro, por vezes acovardado, ainda assim, com forte senso de justiça e bondade. Neste momento, Akira ainda não se transformou em Devilman. Ele estava voltando da escola em companhia de Miki Makimura, personagem feminina que funciona como par romântico do protagonista. Eles moram na mesma casa, pois os pais de Akira não moram no Japão devido ao trabalho. Ela possui uma personalidade mais esperta e madura que Akira, além de ser uma personagem popular na escola e de boa índole. Em diversos momentos, ela tem o papel de donzela indefesa, que é salva pelo *Devilman*. Em outros momentos, ela faz insinuações românticas e sexuais para Akira, o que normalmente o deixa constrangido.

Assim como outras obras do gênero *shonen*, apesar da constante tensão sexual/romântica entre os personagens, eles nunca se relacionam de fato, mantendo uma relação platônica de ambas as partes. A relação se constrói a partir da vontade ou necessidade de Devilman sempre proteger Miki, como é caso da **Figura 20**, na qual a donzela é atacada por um *demon* na praia, com sua roupa sendo destruída na agressão. Ao salvar Miki ainda desacordada, Devilman utiliza seus poderes por suas antenas para reconstruir o maiô de sua amada, o que pode demonstrar respeito e necessidade de proteção. Quando ela acorda, ele diz que ela foi puxada pela onda e desmaiou.

Figura 20 - Miki é salva por Devilman



Fonte: (NAGAI, 2019a, p. 621)

Ryo Asuka também nos é apresentado neste primeiro capítulo, ele é o melhor amigo de Akira, funciona como uma espécie de mentor e especialista/conhecedor sobre os *demons*. Em contraponto ao protagonista, a personalidade de Ryo é agressiva, o que é demonstrado em seus primeiros quadros: ele dispara uma arma de fogo contra valentões da escola (armas de fogo são proibidas no Japão, são raros os civis que portam uma), logo após esta cena, Ryo dá uma carona para Akira usando uma licença falsa. O diálogo deste momento expõe a diferença entre a personalidade deles, Ryo é destemido e pragmático, ao passo que Akira prefere fazer as coisas de forma sempre correta, por outro lado, não recusa as sugestões do amigo. Estes são os três personagens principais de toda a obra, aparecendo em quase todos os capítulos.

Após um pequeno conflito introdutório, a história principal começa a acontecer. Akira é levado para a mansão de Ryo, que lhe conta que seu pai foi morto após se fundir com um *demon* como parte de uma experiência que estava realizando. Este momento da obra é dedicado à explicação do que seriam os *demons* e o que deveria ser feito para evitar que eles acabassem com a humanidade. Tudo é feito de forma bem expositiva, com textos e imagens.

Orientado por Ryo, Akira coloca sobre a cabeça um busto similar a um demônio. Visões de todo o processo da criação dos *demons* surgem diante os olhos do protagonista e ele percebe que a humanidade estava correndo perigo. É revelado que os *demons* possuem a capacidade de dominar os seres humanos que estão em momentos de euforia ou medo, os quais perdem sua racionalidade no processo de possessão e se entregam para seus instintos básicos – fome e sexo. Uma vez possuído, o ser humano deixa de ter sua personalidade e passa a ter seu corpo controlado pelo demônio. Desta forma, o *demon* pode se metamorfosear e viver a vida do antigo dono daquele corpo e, quando quiser, pode se transformar na forma *demon* original, sobretudo nas batalhas e quando vai se alimentar de carne humana.

Figura 21 - Diálogo entre Ryo e Akira



É neste momento que Ryo revela para Akira a única forma de vencer os *demons*: participar de ritual de “sabá das bruxas” para tentar se fundir com um demônio poderoso. Para atrair o *demon*, Ryo inicia um massacre durante o ritual. Assim, vários participantes do sabá são possuídos por *demons* e Akira Fudo se funde com Amon, um poderoso *demon*, tornando-se o Devilman. Diferente das outras possessões, Akira não perde o controle sobre seu corpo, ganhando poderes e a capacidade de se transformar em Amon/Devilman, adicionalmente, consegue retornar para suas características físicas humanas à sua livre escolha.

Após os capítulos introdutórios descritos, a obra adota uma narrativa episódica, na qual as tramas são encerradas no próprio capítulo. Ou seja, um *demon* ou grupo de *demons* diferentes são apresentados a cada edição, sendo derrotados pelo Devilman e Ryo. Já quando a obra caminha para sua conclusão, há uma maior continuidade entre um capítulo e outro, aproximando-se do inevitável armagedom, na derradeira batalha entre o exército Devilman e o de Satã que encerra a obra.

Neste sentido, quanto mais próximo do final, mais urgente e psicologicamente violenta a trama se torna. Quando finalmente os *demons* são revelados ao mundo, o desespero toma conta da humanidade, levando o pânico para as ruas e para os governos do mundo. Como é impossível distinguir os humanos dos *demons* metamorfoseados, um clima de desconfiança se instaura por toda a Terra. Além das mortes causadas pelos *demons*, os humanos começam a matar uns aos outros devido ao medo de serem *demons* disfarçados.

A tragédia aumenta, o mangá vai ficando mais sombrio e violento nos últimos capítulos. É revelado que Ryo Asuka, melhor amigo de Akira, na verdade é o antagonista da história, ele é o próprio Satã, que estava com suas memórias apagadas. Ele leva a cabo seu plano de acabar com a humanidade. Ele revela ao mundo que Akira é o Devilman. Miki, par romântico do protagonista, é violentamente assassinada junto com outros amigos de Akira pelos próprios vizinhos, pois desconfiavam que ela era uma *demon* por terem abrigado Devilman em sua casa. Ademais, os pais de Miki que acolhiam Akira também foram mortos por humanos. A morte deles abala profundamente o protagonista, fazendo-o perder a vontade de defender a humanidade, considerando-os seres

tão demoníacos quanto os *demons*, ao ponto de matar os humanos que fizeram isso com seus amigos — até então ele havia matado somente *demons*.

No último capítulo, Devilman lidera seu exército de devilmans contra o exército de demônios, liderados por Satã. Ao final, Akira acaba mortalmente ferido, Satã compreende que a sua vontade de matar todos os humanos foi um erro similar ao de Deus (quando eles decidem acabar com a Terra no início da história) e chora, arrependendo-se. Na última página, os anjos de Deus aparecem, dando a entender que a Terra seria destruída para uma nova Criação.

3.4 DEVILMAN, UM HERÓI HOMEM-DEMÔNIO

O protagonista Devilman é o super-herói do mangá. Seu nome remete aos principais heróis dos quadrinhos estadunidenses, como *Batman*, *Superman*, *Spiderman*, *Aquaman*, entre outros. Ou seja, numa tradução livre, ele poderia ser o Homem-Demônio²⁶. Lembrando que Devilman é um personagem que mantém a racionalidade humana de Akira Fudo com a força de um demônio.

Em vários quadros, Devilman é representado em poses tipicamente dos heróis de quadrinhos (com braços cruzados; protegendo alguém ou sendo carinhoso; mostrando sua força; *closes* de baixo para cima), como se pode observar na **Figura 22**, na qual Devilman aparece com traços firmes e limpos, com as mãos representadas de formas praticamente humanas. Outras vezes, pelo contrário, é enfatizada sua característica bestial (violência extrema, presas, garras, sangue, traço mais “sujo”), principalmente durante batalhas, como o caso da **Figura 23**. A estrutura corpórea remete ao *Mephistopheles* do artista francês Eugène Delacroix (1798-1863), ilustrador da obra *Fausto* e, principalmente, às ilustrações de *A Divina Comédia* realizadas por Auguste Doré (REIDER, 2010, p. 147).

²⁶ Devilman não foi traduzido como Homem-demônio nos mangás, mas foi adotada na adaptação para animê *Devilman Crybaby* (2018), realizada pela Netflix.

Figura 22 - Devilman salva Joana D'Arc



Fonte: (NAGAI, 2019a, p. 654)

Figura 23 - Devilman se fere em batalha



Fonte: (NAGAI, 2019a, p. 445)

O *demon* que se fundiu com Akira Fudo é denominado como Amon, um ser diferente de seus pares, sendo muito mais poderoso que a média. Amon é um nome conhecido entre os demônios descritos na demonologia. A demonologia possui dentro de seu campo de estudo a tentativa de identificar a hierarquia dos demônios, e, tradicionalmente, Amon é identificado como o marquês do inferno. Ao longo do mangá, vários outros *demons* são nomeados de acordo com nomes também encontrados no *Dicionário Infernal*, escrito e ilustrado por Jacques Auguste Simon Collin de Plancy em 1818. Esta obra é uma das principais referências na representação visual dos demônios. A estética de Amon em Devilman, porém, não condiz com a ilustração/descrição do Dicionário

de Collin de Plancy, que o apresenta como um lobo com calda de serpente (**Figura 24**) ou um homem com cabeça de corvo.

Figura 24 - Ilustração do demônio Amon

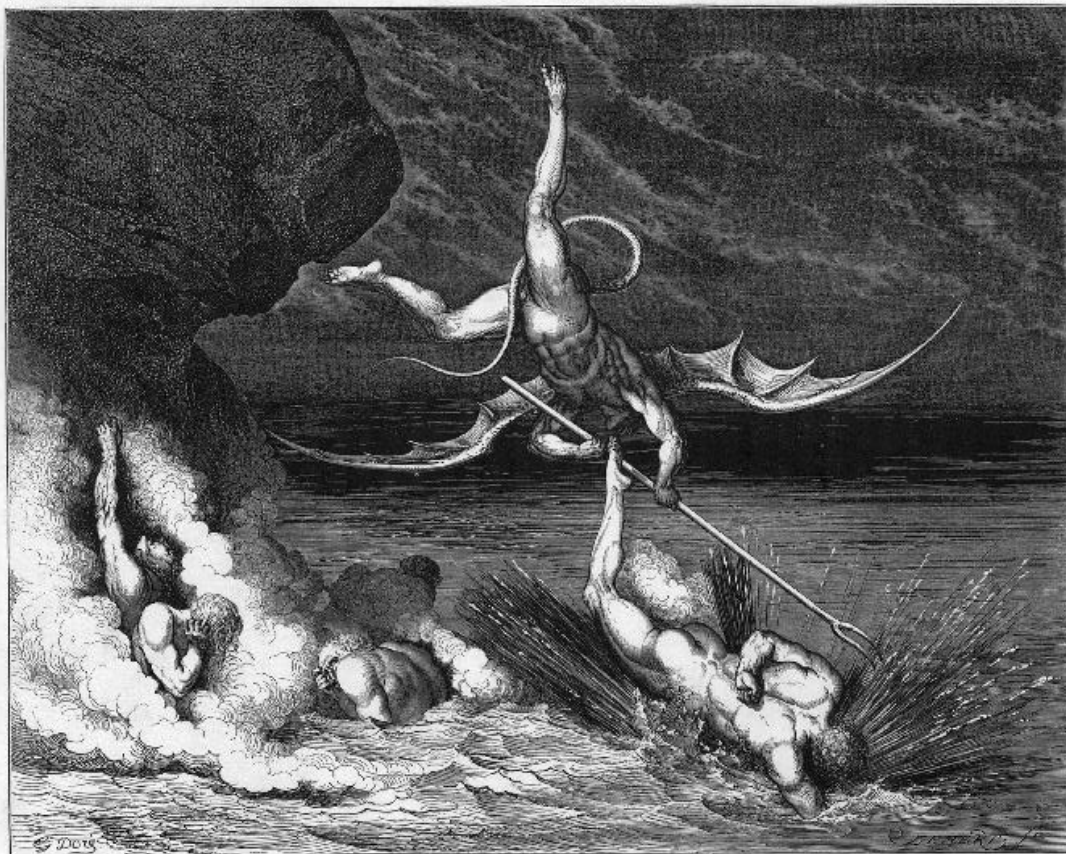


Fonte: Dicionário Infernal (PLANCY, 1863, p.28)

O Devilman também não condiz esteticamente com o deus Amon da mitologia egípcia, que era representado de diversas formas, como homem, como animal (por vezes, um ganso, normalmente, um carneiro), ou, então, um ser zooantropomórfico, meio-homem e meio-carneiro. A principal divindade cartaginesa é Ba'al Hammon, rei dos deuses, companheiro da deusa Tanit. Normalmente, representado como um homem com chifres de carneiro, também não parece ser uma referência para o *mangaka* – apesar de ser um nome que aparece na bíblia, no entanto, como um lugar (BÍBLIA, Cânticos, 8,11). Amon também é o nome de um Rei de Judá que adorava os deuses pagãos e é considerado um pecador na Bíblia hebraica (BÍBLIA, II Reis, 21,18-26).

Entretanto, mesmo aparentemente não buscando a estética de Amon nas referências supracitadas, os vários elementos presentes no personagem Devilman condizem com a representação dos demônios em diversas obras de artistas católicos, principalmente nas ilustrações de Gustave Doré da Divina Comédia – que é indicada pelo próprio Nagai como a referência para construção da estética dos demônios (**Figura 25**). Barkman (2010) pontua que muitos mangás e animes que se utilizam do cristianismo como inspiração de suas histórias o fazem a partir de artes românticas ou góticas. Além disso, muitas vezes, as referências à religião são, estritamente, uma aproximação estética destes estilos artísticos. No caso de Devilman, Go Nagai vai além, fazendo que toda a obra de certa forma tenha como base a mitologia judaico-cristã, porém, adaptada para seu enredo.

Figura 25 – Barrators - Giampolo



Fonte: (DORÉ, 1976, p. 186).

Devilman mantém mais características antropomórficas quando comparado com outros *demons*, refletindo a fusão entre ser humano e demônio

que define o personagem. Os traços que remetem à virilidade são ressaltados: braços fortes e estatura elevada. Elementos animais também são evidentes: quando voa, abre as asas de morcego; as pernas são pretas e peludas, remetendo a um bode preto, animal fortemente relacionado ao satanismo no imaginário popular. Complementam seu visual, uma cauda longa, antenas que se esticam e podem ser usadas como arma, orelhas que lembram asas de morcego, dentes afiados e garras. Muitas destas características são esporádicas e aparecem de acordo com a necessidade de Devilman. Essa combinação de vários animais é frequente em outros personagens da obra, devido ao poder de fusão dos *demons*. Por outro lado, o formato de seu rosto também pode ser relacionado a um humano mascarado, remetendo aos heróis dos quadrinhos estadunidenses (Figura 26).

Figura 26 - O Homem-demônio



(NAGAI, 2019b, p. 627)

Na **Figura 27**, é possível observar que Devilman possui, simultaneamente, elementos de super-herói (a máscara e o ângulo de desenho de baixo para cima) e de demônio (garras, pelos e a violência). Neste quadro (em uma aventura que envolve viagem no tempo), Devilman derrota o *demon* que corrompeu o coração de Maria Antonieta, famosa rainha francesa. Sendo este um “herói demoníaco”, assim como nesta cena, a representação da extrema violência contra os inimigos é uma constante.

Figura 27 - Devilman na Revolução Francesa



Fonte: (NAGAI, 2019b, p. 40-41)

A representação demoníaca do herói comunica outra ideia importante da obra: abrir questionamentos sobre quem de fato é o vilão. Se, inicialmente, é claro que os *demons* seriam violentos, selvagens e irracionais, enquanto os humanos seriam as vítimas deles, no decorrer da narrativa, essa premissa começa a ser questionada. Os antagonistas se demonstram com a capacidade de ter empatia e de fazerem sacrifícios em nome do amor entre membros da própria espécie, além disto, compara-se o fato de os *demons* se alimentarem da carne humana, assim como as pessoas se alimentam de outros animais da terra. Ao mesmo tempo, os seres humanos cometem atos de extrema violência entre

os próprios, inclusive contra a família do protagonista. Nos momentos finais da obra, é descoberto que existem vários outros homens-demônios pela terra (pessoas que, como Devilman, fundiram-se com os demônios, mas mantiveram o “coração puro”), porém, por terem a estética demoníaca, são caçados e mortos pelos governos humanos do mundo, mesmo lutando a favor da humanidade. O personagem Devilman, em diversos momentos, desenvolve diálogos reflexivos, questionando se ele seria realmente o herói da história ou somente mais um monstro.

A decisão do autor de representar esteticamente heróis e vilões de forma similar é compreendida ao longo da história, principalmente nas páginas finais, no qual o exército de demônios enfrenta o exército de homens-demônios. Diferente do apocalipse bíblico, no qual, em um dualismo bem definido, os anjos de Deus enfrentam os demônios; no mangá, o autor faz questão de deixar clara as motivações e justificativas dos *demons*, demonstrando que a batalha final não é uma simples luta do bem contra o mal, sendo um conflito de interesses, uma vez que não existiria possibilidade de duas espécies conviverem na Terra. Este embate é resolvido pela “lei do mais forte”, ou seja, a guerra. Ao fim, a batalha leva a extinção de todos os seres vivos do planeta.

3.5 OS ANTAGONISTAS: *DEMON*, DEMÔNIOS DANTESCOS OU *ONI*?

Assim como a estética do herói, a conclusão da obra foge do dualismo cristão, no qual os demônios são sempre representantes do puro mal. Para entender melhor, deve-se compreender os demônios a partir da cultura religiosa japonesa.

Os *oni* são os seres esteticamente próximos ao que chamamos de demônios no Ocidente, sendo normalmente traduzidos para a língua portuguesa como “demônio” ou “ogro”. Dentre as características de suas representações, é possível observar dentes afiados, garras, chifres - próximo à representação de alguns *demons* e do próprio Devilman no mangá. Porém, existe grande variação estética entre eles, além de mudanças no próprio conceito de *oni* ao longo das eras japonesas. A representação mais comum no imaginário japonês do *oni* é o

ushitora (Figura 28), com chifres de boi, trajando um *fundoshi*²⁷ de pele de tigre (REIDER, 2010).

Figura 28 - Sessen Doji oferecendo sua vida a um ogro.



Fonte: Soga Shohaku, 1764. Disponível em:

http://artscape.ne.jp/artscape/eng/focus/1903_02.html. Acesso em: 25/01/2022

²⁷ Um *fundoshi* é uma peça de vestuário típica do Japão, uma espécie de tanga e que deixa as coxas e nádegas desnudas.

Quando os *demons* são visualizados pela primeira vez, o autor utilizou-se da expressão *akuma* (悪魔) para descrevê-los. Tal expressão pode ser traduzida como demônio, assim como *oni*, mas carregam um sentido de uma “entidade maligna”, muitas vezes utilizada para referenciar demônios de religiões estrangeiras, como o cristianismo – e não do ogro do folclore japonês. Mas ao longo do mangá, estes antagonistas são chamados de *demon*, originalmente escritos デーモン, ou seja, em *katakana*, um silabário empregado na escrita de palavras estrangeiras — e não nos ideogramas *kanji* ou no silabário *hiragana*, ambos usados para palavras nativas. Uma interpretação possível para esta escolha é que Go Nagai demarca que os *demons* são uma referência aos seres demoníacos cristãos (estrangeiros). No mangá, enquanto os protagonistas discutem a presença dos *demons* entre os humanos, é citado que monstros como os demônios, lobisomens, vampiros, os *oni* e outros *yokais* do Japão seriam na realidade *demons* que se espalharam pela terra ao longo dos séculos. Ao concluir esta conversa, porém, Ryo cita Lúcifer e a Divina Comédia de Dante, reaproximando novamente os *demons* da mitologia judaico-cristã.

A pesquisadora especialista em folclore japonês, Noriko Reider (2010), afirma que, apesar de *Devilman* ser baseado no cristianismo, na prática, trata-se de uma história de *oni*. Reider (2010, p. 149, tradução nossa) aponta que os “*oni* possuem tanto aspectos positivos quanto negativos, e os demônios em *Devilman* também possuem ambos os lados”²⁸, sendo assim, mesmo que o universo de *Devilman* seja orientado pela religião ocidental, o discurso e os elementos ali presentes são baseados na visão de mundo japonesa, na qual bem e mal sempre coexistem (p. 150).

²⁸ “*oni* have both positive and negative aspects, and the demons in *Devilman* also possess both positive and negative sides”.

Figura 29- *Demon* genérico devorando um braço humano



Fonte: (NAGAI, 2019a, p. 304)

Devorar humanos é outra característica dos *oni* que, provavelmente, Go Nagai transferiu para os *demons*. A figura do demônio no cristianismo, normalmente, não está relacionada a atos antropográficos, seu papel é influenciar a humanidade para o pecado. Para isso, ele

[...] deturpa, envolve o humano, já que tem força criadora e manipuladora de espíritos de sua mesma natureza que chegam mesmo a se infundirem no espírito dos homens para corrompê-los, cegá-los e desviá-los do Bem que é Deus (AMARAL, 2011, p. 423)

Já em *Devilman*, os *demons* são demonstrados como predadores da espécie humana (**Figura 29**). Assim como os *oni*, os *demons* são representados com bocas grandes e devorando pessoas. Várias lendas contadas há gerações no Japão descrevem cenas destes seres devorando pessoas (REIDER, 2010, p. 15). Go Nagai, em entrevista, comenta que o ser humano já foi uma presa, e esta é uma memória que está na memória da espécie e que ele gosta de utilizar este medo inconsciente em suas obras (WICKY, 2006). Para Reider (2010), animes e mangás continuaram esta prática de contar e enriquecer o *lore* demoníaco do Japão, inclusive o caso de *Devilman*, que o faz incluindo elementos da religiosidade ocidental.

O autor do mangá, Go Nagai, em entrevista no evento ComicCom 2007 de Nápoles, ao responder sobre a influência da literatura italiana em sua obra,

comenta que seu pai tinha um exemplar de *A Divina Comédia* de Dante Alighieri em sua casa e que ele acostumava admirar as ilustrações de Gustave Doré. Desde então, ele presta atenção e consome a cultura italiana constantemente. Ele afirma: “Mao Dante e o subsequente *Devilman* são, com certeza, filhos de Lúcifer presos no gelo” (D373, 2007). Em *Devilman*, Dante é citado por Ryo Asuka e Akira Fudo, que propõem que *A Divina Comédia* não foi uma obra de ficção, mas um relato em Dante Alighiere em contato com *Demons* (NAGAI, 2019a, p. 109-110).

O personagem que representa o rei do inferno é Zenon, o qual é muito similar ao Lucifer dantesco: um ser com três cabeças, asas de morcego e gigantesco (COSTA, 2012). Zenon (**Erro! Fonte de referência não encontrada.**) é uma das principais ameaças à humanidade da obra, sua aparição é uma declaração de guerra contra a humanidade, comunicando-se com todas as pessoas por telepatia e aparecendo, simultaneamente, em vários lugares do mundo. Sua representação é similar ao Lúcifer da Divina Comédia, todavia, no mangá, não existe um personagem nomeado como Lúcifer. Em *Devilman*, Zenon é o rei dos demônios, porém o principal antagonista é Satã, anjo caído, *deus dos demons* – que só é revelado nos momentos finais da obra.

Figura 30 - Zenon declara guerra aos humanos

Fonte: (NAGAI, 2019b, p. 156)

A obra de Dante Alighieri é considerada a principal fonte da cosmovisão do inferno da Europa Medieval. As ilustrações realizadas séculos depois por Gustave Doré influenciam diversas obras sobre a temática em torno do inferno e do paraíso por todo o planeta até os dias de hoje (COSTA, 2012). No Japão, assim como outros grandes clássicos do Ocidente, *A Divina Comédia* foi introduzida no Japão na abertura do período Meiji, sendo inicialmente traduzida para o japonês a partir da tradução inglesa. Somente em 1914 que ela é traduzida diretamente do texto original pelo italianista Yamakawa Heisaburo. Deste então, o clássico europeu já passou por diversas novas traduções e serviu de referências para diversos autores japoneses, entre eles, Ryūnosuke Akutagawa, no conto *Haguruma* de 1927, demonstrando que *A Divina Comédia* atuou como um importante elo cultural entre o Japão e a cultura literária cristã europeia (TIRINO, 2018).

A ideia de que os *demons* estavam aprisionados no gelo durante a Era Glacial, como vimos, é uma influência do Inferno da Divina Comédia, pois o prisionamento de Diabo não é especificado desta forma na Bíblia. Entretanto, quando uma aliada de Akira explica a origem de Satã, ela comenta que o anjo caído havia sido aprisionado por Deus no gelo com os demônios, de onde iria se erguer e com o exército de demônios para lutar contra o povo de Deus. Ou seja, a personagem aparentemente está citando o Livro Sagrado, mas ela incluiu elementos da *Divina Comédia* na narrativa de forma livre (o inferno de gelo), demonstrando que Go Nagai não estava preocupado em seguir fielmente às Escrituras, uma vez que o Livro Sagrado é adaptado de acordo com a necessidade narrativa de sua obra (REIDER, 2010, p. 148).

3.6 APROPRIAÇÃO DO GÊNESIS COMO DISCURSO AMBIENTALISTA

No mangá, é estabelecido que os *demons* estão na terra desde a criação. A partir de uma visão revelada para Akira por um artefato demoníaco, o protagonista descobre a origem dos *demons*. Em uma página, é apresentada a figura de um homem e de uma mulher similares a seres humanos. Quadro a quadro, é revelada a capacidade de fusão (*gattai*) destes indivíduos. A mulher se funde com uma serpente e, posteriormente, a uma árvore (**Figura 31**). Esta é uma livre adaptação do livro bíblico do Gênesis, referenciando ao Jardim do Éden, à Eva, à Serpente e à Árvore da Ciência do Bem e do Mal. A Serpente do paraíso era retratada com feições femininas em muitas representações da Idade Média europeia (FRANCO, 2020), porém, a fusão com a árvore se demonstra algo que é provavelmente uma novidade do mangá.

Figura 31 - A primeira demon



A expressão *gattai* — que foi traduzida como “fusão” na Edição Brasileira de *Devilman*, e que é traduzida como amalgamação (*amalgamation*) pela especialista em demônios japoneses Noriko Reider (2010, p.149) — era amplamente utilizada por crianças japonesas que brincavam de se transformarem em seres mais poderosos, fazendo a fusão com animais ou outros seres. Na experiência lúdica, para fazer a transformação, era preciso gritar “*gattai*”. Observa-se que Go Nagai mistura elementos da cultura religiosa ocidental e oriental, além de se apropriar de elementos da cultura popular e elementos cotidianos para desenvolver seu mangá.

É possível que o autor utilize a fusão entre os demônios e os elementos da natureza para demonstrar a conexão que os antagonistas possuem com a vida terrena. Quando os *demons* finalmente se revelam para a humanidade, o rei dos *demons*, Zenon, demonstra-se revoltado com o fato de os humanos terem destruído o meio ambiente (**Figura 32**). Em outro momento, quando cientistas começam a dissecar corpos de *demons*, é descoberto que os demônios possuem mais de uma estrutura celular em seu corpo, com partes animais, humanas e, também, de insetos e de vegetais. A conclusão de um cientista é que os *demons* são a junção de todos os seres da Terra em rebelião contra os humanos, uma vez que “nós viemos agindo como soberanos do planeta e acabamos levando à extinção incontáveis espécies. [...] E agora, as espécies mais fracas estão se juntando para se vingarem de nós” (NAGAI, 2019b, p. 320).

Neste sentido, a forma como os demônios são constituídos em *Devilman* — em conjunto com a ameaça inicial feita pelo líder deles — revela um possível discurso ambientalista da obra. Nas décadas de 1960 e 1970, a questão ecológica era uma grande preocupação do governo japonês, tendo em vista a aceleração do crescimento industrial que o país passava e o sacrifício ecológico decorrente deste processo. Muitos projetos de despoluição do ar e dos rios e, principalmente, de aumento da eficiência energética foram postos em prática (MINISTÉRIO DOS NEGÓCIOS ESTRANGEIROS DO JAPÃO, 2012).

Figura 32 - Zenon acusa a humanidade



Fonte: (NAGAI, 2019b, p. 163)

Corroborando com o discurso ambientalista oficial do Japão, o xintoísmo possui características que aproximam a experiência religiosa com a natureza, uma vez que “todas as coisas são espírito filho (*bunrei*) do *kami* original” (RAUTMANN, 2020, p. 77). A humanidade, parte deste grande ecossistema, deveria, então, buscar equilíbrio, respeito, veneração e humildade frente ao meio ambiente. Santuários xintoístas são construídos em meio à natureza, principalmente em montanhas, demonstrando esta comunhão proposta pela religião. Os bosques nos arredores dos santuários (*chinju no mori*), muitas vezes, são frutos de reflorestamento, espaços de áreas verdes no superpovoado e urbanizado Japão (SHOJI, 2021, p. 61).

Aike P. Rots (2015), entretanto, indica que esta aproximação do xintoísmo com o movimento ambientalista é uma apropriação das crenças desta religião, uma vez que os sacerdotes dos templos não fazem parte de movimentos ativistas, nem fazem críticas à industrialização ou às mudanças climáticas. De maneira geral, apoiam a preservação do *chinju no mori* e se beneficiam da exposição positiva que esta prática causa na comunidade internacional, afinal, a questão ambiental é uma das prioridades globais, inclusive para a ONU. Ademais, o fortalecimento do Xintoísmo pelo discurso ecológico resulta no afastamento da imagem negativa que o “Xintoísmo de Estado” trouxe para a religião nipônica, durante a Segunda Guerra Mundial.

Entendimentos normativos do xintoísmo como a antiga e unificadora tradição de culto da nação japonesa, intimamente ligada à instituição imperial e aos territórios físicos do estado japonês, andam de mãos dadas com iniciativas para preservar paisagens antigas como *chinju no mori* e “restaurar” a relação simbiótica homem-natureza supostamente característica da antiga sociedade japonesa. Ao se associarem a questões ambientais e reinterpretarem as práticas dos santuários, alguns estudiosos xintoístas e sacerdotes dos santuários estão contribuindo ativamente para a transformação de sua própria tradição – talvez tornando-a uma “tradição para o futuro”²⁹ (ROTS, 2015, p. 227, tradução nossa).

A relação entre religião e natureza é característica do culto aos *kami*, no entanto, o desenvolvimento deste discurso ambientalista é uma construção do pós-guerra. Nos animes e mangás, obras com abordagens ambientais tendem a incluir os *kami* em seu enredo, fortalecendo os vínculos de espiritualidade e de proteção do meio ambiente, como, por exemplo, *A Princesa Mononoke (1997)*, *Miyori e a Floresta Mágica (2007)* e *Mushishi (1999-2002)*. *Devilman* é uma obra anterior a estas, e os *demons* não são apresentados como *kami* no mangá, porém, chama a atenção o uso de demônios como seres preocupados com a natureza, algo que foge da ideia cristã construída sobre eles.

²⁹ “Normative understandings of Shinto as the ancient, unifying worship tradition of the Japanese nation, intimately connected with the imperial institution and the physical territories of the Japanese state, go hand in hand with initiatives to preserve ancient landscapes such as *chinju no mori* and “restore” the symbiotic human-nature relationship supposedly characteristic of ancient Japanese society. By associating themselves with environmental issues and reinterpreting shrine practices accordingly, some Shinto scholars and shrine priests are actively contributing to the transformation of their own tradition—making it a “tradition for the future,” perhaps”.

Neste aspecto em especial, os *demons* estão mais próximos aos *kami* do xintoísmo que aos demônios descritos na Bíblia. Vale destacar que, no cristianismo, os humanos são criaturas de Deus, assim como os outros seres vivos, porém, Deus concede a autoridade ao Homem para o domínio das outras criaturas – o centro de toda a criação é a humanidade. Alguns movimentos teológicos cristãos tentam incluir esta pauta ambiental nos debates devido às demandas contemporâneas, contudo, não se caracteriza como uma discussão central na religião cristã (SILVA, 2010).

Barkman (2010) identificou uma característica a partir de outros animês e mangás de temática cristã: normalmente, utiliza-se da mitologia bíblica para se falar de outros temas que são, potencialmente, mais importantes para o leitor japonês do que o próprio cristianismo. De maneira geral, a maioria dos japoneses não encaram o cristianismo como uma verdade absoluta, mas reconhecem vários momentos de sua narrativa com um valor mitológico/moral, assim, referenciam-no em várias obras de mangás e animes, para auxiliar na abordagem de dificuldades humanas e sociais que afligem a sociedade japonesa. Para isso, utilizam-se de livres adaptações e interpretações, como é o caso do Rei dos Demônios, Zenon, que profere um discurso ambientalista para todos os habitantes da Terra (**Figura 32**).

3.7 O DISCURSO ANTIGUERRA NA POSSESSÃO DEMONÍACA

Quando *Devilman* completou 30 anos, Go Nagai (2006) escreveu revelações sobre o desenvolvimento do mangá. O texto foi inserido em uma versão comemorativa de aniversário de *Devilman* em língua inglês e replicado no site *devilworld.co.jp*, antigo portal oficial do autor. Nele, o quadrinista aponta qual seu principal objetivo com a publicação da obra: fazer um manifesto antiguerra.

Go Nagai comenta que seu processo criativo, normalmente, é pouco planejado. Ele estabelece características gerais dos personagens e segue um fluxo, não sabendo exatamente para onde sua criatividade vai levar a obra. O autor diz que, ao terminar *Devilman*, surpreendeu-se consigo com a decisão de

levar humanidade à extinção após uma violenta guerra. Go Nagai afirma que somente entendeu esta decisão em uma consulta com um médium inglês. Este afirmou que o *mangaka* foi um padre austríaco em uma vida passada, o qual se matou por não suportar as injustiças cometidas pela Igreja durante as caças as bruxas. Go Nagai explica que

Estas são as palavras de um médium e é claro que não tenho provas objetivas. Ainda assim, eu sei que se eu tivesse vivido na Europa durante esses tempos e estivesse do lado da perseguição, eu teria sofrido terrivelmente de culpa e vergonha. Perto do final de Devilman, Akira grita para aqueles que supostamente estão eliminando o mal: "Vocês são os verdadeiros demônios!" Talvez essas fossem as palavras que eu, o padre, queria proferir. Há uma sensação de Armagedom quando entramos em um novo milênio. A tensão global é alta e a humanidade parece estar à beira da última guerra mundial. Os seres humanos realmente têm um futuro brilhante? (NAGAI, 2006).

Go Nagai utiliza um elemento cristão para transmitir seu discurso antiguerra. Sua crítica principal vai ao recrutamento forçado, que, durante a guerra, transforma pessoas comuns em combatentes. O autor comenta

O tema de Devilman é antiguerra. Quando os humanos se transformam em demônios, o que eles realmente estão fazendo é pegar as armas do crime e embarcar na guerra. A 'fusão indiscriminada de demônios com humanos' que vemos em Devilman refere-se ao sistema de recrutamento, enquanto a morte da amada Miki de Akira Fudo simboliza a morte da paz. Eu sou o autor de Devilman, mas ao longo de sua criação, senti como se estivesse sendo empurrado por um poder invisível. Não há justiça na guerra, em nenhuma guerra, nem há qualquer justificativa para os seres humanos matarem uns aos outros. Devilman carrega uma mensagem de advertência, à medida que avançamos em direção a um futuro brilhante (NAGAI, 2006).

No mangá, humanos são possuídos por demônios desde os primeiros capítulos, essa possessão é chamada de fusão. Quando o processo de fusão é completado, o humano é despersonalizado, agindo de acordo com as vontades do *demon*, passando a cometer assassinatos e a devorar carne humana. Como aponta Nagai (2006), a possessão demoníaca é uma analogia ao recrutamento. Inicialmente, poucos humanos sofrem a fusão, pois existia uma condição para que isso acontecesse: o humano deveria perder sua racionalidade para que o *demon* se apossasse dele. Nos meados da obra, os *demons* começam a fazer as fusões indiscriminadas, ou seja, eles tentam se fundir com pessoas aleatórias, que normalmente resulta na morte do humano e do *demon* invasor. A ideia é que

o desespero de ser possuído e morrer a qualquer momento levaria o medo para as nações, conduzindo os humanos para a irracionalidade, facilitando, assim, a fusão com os *demons*.

Logo após as fusões indiscriminadas, a União Soviética destrói uma de suas cidades com uma bomba de hidrogênio. *Demons* começam a tomar o controle de líderes mundiais e de oficiais do exército, em poucos minutos a terceira guerra mundial é iniciada. Um dos objetivos dos demônios era iniciar a guerra nuclear entre a União Soviética e os Estados Unidos, uma possibilidade que assombrava o mundo durante a Guerra Fria. Deus pune os soviéticos, transformando o Estado socialista em sal, assim como fez em Sodoma e Gomorra (NAGAI, 2019b, p. 304).

O medo de se transformar em um demônio (entrar novamente em guerra) assombrava a população japonesa. No mangá, podemos observar que, inicialmente, somente algumas pessoas eram vítimas da fusão, ou seja, levando em consideração a analogia proposta por Nagai (2006), são poucos que aceitam a guerra. Todavia, após o medo se instaurar na população, mais e mais pessoas são fundidas, ou seja, recrutadas. No mangá, além daqueles que se fundem, muitos humanos começam a tomar decisões violentas para lidar com a situação, matando pessoas que desconfiam ser inimigas, criando uma força especial de combate aos *demons*, abandonando os direitos humanos, entre outros. Ou seja, para o *mangaka*, a irracionalidade leva as pessoas à guerra e à violência.

O ano de 1960 foi marcante no debate sobre quais caminhos o Japão iria tomar na segurança externa. O primeiro-ministro Kishi desejava revisar o Tratado de Segurança com os Estados Unidos, consolidando a superpotência como aliada, mas atribuindo mais responsabilidade aos militares nipônicos. Contra este novo tratado, milhões foram para rua em protesto, acusavam que o novo tratado seria o fim dos ideais pacifistas da Constituição do Pós-Guerra (GOTO-JONES, 2019, p. 134-135). A URSS já havia enviado o Sputnik para o espaço, a Guerra do Vietnã já havia começado, e o medo era colocar o Japão no planejamento estratégico dos Estados Unidos no contexto conturbado da Guerra Fria. Muitos japoneses compreendiam que a doutrina pacifista permitiu que a sociedade focasse no desenvolvimento econômico e social e, naturalmente, eles

temiam perder isto. Para a oposição de Kishi, o tratado era uma ameaça à democracia japonesa conquistada no pós-guerra (IGARASHI, 2011).

O pacifismo não era uma unanimidade. Entre os favoráveis a um Japão mais militarizado, destaca-se a figura do escritor Yukio Mishima, que considerou um erro os protestos contra o Tratado de Segurança. Mishima também avaliava que os americanos emascularam o Japão, já que o proibiu de ter sua força militar, característica histórica japonesa. Além disto, achava humilhante a negação da divindade do imperador. Sua visão extremista tinha eco em alguns setores da sociedade, porém, de forma limitada. Quando tentou discursar e propor um golpe de Estado para um grupo de militares japoneses em 1970, supostamente se frustrou com a não adesão e cometeu *seppuku*, o suicídio característico da cultura *samurai* (GOTO-JONES, 2019, p. 140).

O discurso pró-guerra aparece na voz dos demônios em *Devilman* durante uma aventura de viagem ao passado, no qual Ryo e Akira visitam a Guerra dos Cem Anos. Os *demons* sequestraram Joana D'Arc e a levam para um julgamento, sob a acusação de tentar acabar com a guerra. Os demônios dizem que a guerra é necessária para o desenvolvimento humano e tecnológico e que a paz é enfraquecedora (**Figura 33**). O juiz demoníaco cita o norte-americano Orson Welles: “a única coisa que os cem anos de paz da Suíça trouxe foi o relógio-cuco...” (NAGAI, 2019a, p. 641). Em seguida, questiona Joana se não seria hipocrisia falar de paz liderando o exército francês em uma guerra, ela responde: “eu vou à luta porque alguém precisa se levantar para colocar um fim nela” (NAGAI, 2019a, p. 642). É nesse momento que Devilman chega e, violentamente, mata os *demons* e salva Joana D'Arc, leva-a de volta para o campo de batalha onde, segundo ele, ela “deve cumprir com seu dever pelo bem da humanidade!” (NAGAI, 2019a, p. 656).

A análise deste trecho permite afirmar que a voz do juiz demoníaco e dos outros *demons* apresentam a guerra como uma coisa natural e necessária, ao passo que Joana e Akira entendem que, ao lutar contra a guerra, também pode ser necessária a utilização de força contra pessoas violentas. É similar à doutrina militar japonesa do pós-guerra, ou seja, ser pacifista e renunciar a guerra não quer dizer aceitar invasores e não lutar, mas, sim, propor-se a não atacar outros países e buscar a via diplomática. Caso seja imperativo, as Forças de Defesa do

Japão podem atuar para cumprir seu dever, inclusive matando inimigos. Como se percebe, há uma área cinzenta no que é ser pacifista. Ser uma potência econômica sem uma estrutura de defesa é inviável nas relações internacionais. Por isto, o Japão do pós-guerra, constantemente, muda sua percepção sobre seu papel no mundo militar global.

Na década de 1970, o debate em torno das políticas de defesa externa japonesa também foi um tema central na Dieta Nacional do Japão³⁰. O desenvolvimento econômico japonês permitiria mais investimentos nas forças de defesas, sendo que, no ano 1970, o comitê de segurança propõe que as forças armadas americanas assumissem um papel secundário na defesa japonesa e que o Japão deveria ter condições de se defender sozinho. Assim, convocar-se-iam os americanos somente em situações mais extremas. A ideia de fortalecer os armamentos japoneses levaram a críticas dos vizinhos asiáticos, ainda desconfiados com o Japão devido à Segunda Guerra. Em 1971, este projeto é deixado de lado, e uma abordagem mais alinhada à Doutrina Yoshida³¹ se manteve. Em 1972, o novo primeiro-ministro, Tanaka Kakuei, quer afastar a ideia de remilitarização japonesa, criando limites de investimento no setor (1% do PIB) e modernizando a área militar, mas não ampliando de tamanho. Na segunda metade de 1970, com a vitória do Norte no Vietnã, a linha antimilitarista se consolida no congresso. As forças de defesa deveriam ser suficientemente poderosas para se defender de ameaças estrangeiras, apesar dos EUA manterem seu papel de principal aliado militar (WATANABE, 2012).

³⁰ Dieta Nacional do Japão, ou *kokkai*, é o poder legislativo japonês.

³¹ “Sob a proteção convencional e nuclear dos Estados Unidos, o Japão conseguiu desenvolver um comportamento baseado na reconstrução total de sua economia. Essa política ficou conhecida pelo nome de seu criador e maior defensor, Yoshida Shigeru. Para ele, boas relações com os Estados Unidos garantiriam o crescimento japonês em uma época turbulenta, ameaçada por uma guerra nuclear. Assim, a Doutrina Yoshida buscava manter todos os reforços e recursos do país na reconstrução de sua economia, dando pouca importância a questões internacionais e de segurança. Em seus planos, a Constituição de 1947 tinha um papel central de impedir que o país caísse em *entrapments* dos Estados Unidos” (WATANABE, 2012, p. 117).

Figura 33 - Demons julgam Joana D'Arc



Quando Go Nagai escreveu *Devilman*, o mundo estava presenciando os momentos finais da Guerra do Vietnã, enquanto o Japão debatia se deveria fortalecer sua defesa ou não. Além disto, naquele ano de 1972, a questão da presença de armas nucleares em território japonês, aparentemente, havia sido resolvida: após anos de negociações, Okinawa, que estava sob domínio americano, finalmente retorna para a jurisdição japonesa. Além de funcionar como base das tropas estadunidenses, o arquipélago abrigava ogivas nucleares dos Estados Unidos, sendo um ponto estratégico no combate aos países do bloco socialista no Oriente, em especial, como suporte na Guerra do Vietnã. A Dieta Nacional do Japão adotou uma doutrina contra a produção, a presença e a introdução deste tipo de armas no Japão. Portanto, o país só aceitou as ilhas após a retirada do arsenal nuclear (WATANABE, 2012, p. 70).

Quando o mangá completou 30 anos em 2002, ocasião na qual Go Nagai escreveu as *Revelações de Devilman* (NAGAI, 2006), o mundo estava em estado de emergência devido aos atentados de 11 de setembro de 2001 e à Guerra Contra o Terror — que foi declarada pelos Estados Unidos como parte de uma estratégia global e que já teve repercussões em diversos países do Oriente Médio. Se eventualmente existir uma edição de 50 anos de *Devilman* em 2022, o clima bélico ainda estará presente diante da Guerra entre Ucrânia e Rússia. Aparentemente, a busca por paz e por um “futuro brilhante” ainda é uma meta de longo prazo. O próprio Japão também passa atualmente por reformulações de sua política de defesa desde o governo de Shinzu Abe (2012-2020), que tenta transformar as forças de defesa em um exército, em resposta aos testes balísticos da Coreia do Norte e à ascensão militar da China (CHARLEAUX e PAJON, 2020).

3.8 ELEMENTOS DO SER MITOLOGICO BUDISTA *FUDO-MYO* EM UM ANJO CRISTÃO

Ainda nas primeiras páginas do mangá, há uma batalha entre o exército de *demons* liderado por Satã e os deuses (representados como anjos). No momento final deste conflito, os soldados dos dois exércitos se fundem com os seus pares, formando dois seres colossais que batalham entre si. Vale lembrar

que esta batalha representa a tentativa de Deus destruir sua criação, devido ao caminho violento que ela tomou após o surgimento dos *demons*. O resultado da fusão dos demônios é um ser amorfo, com várias bocas e presas afiadas, sua silhueta é similar a uma serpente. Já o resultado do lado celestial é um ser que lembra um anjo (ver **Figura 34**), com asas e que emana um brilho.

Figura 34 - Anjo Guerreiro



Fonte: (NAGAI, 2019a, p. 23)

Figura 35 - Fudō Myōō, Heian period (794–1185)



Fonte: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/44842>. Acesso em:

24/01/2022

Muitos dos traços deste anjo remetem às características de um importante ser da cultura religiosa japonesa, o *Fudo-Myo*. Conforme explica Noriko Reider (2010), este é um ser mitológico do budismo *Shingon*³², o mais venerável e mais conhecido dos cinco reis da sabedoria, uma manifestação de *Mahavairocana*, o “Buda universal do budismo esotérico, e tem um semblante temível, pois destrói as ilusões e desejos materiais dos humanos em troca da salvação da humanidade” (p. 149). A representação do anjo guerreiro (**Figura 34**), que aparece na introdução do mangá, também possui muitas características estéticas similares ao ser mitológico. Não se trata nem de uma reprodução completamente fiel dos anjos das representações ocidentais, nem do ser budista supracitado. Os olhos possuem traços similares, um terceiro olho é visível na testa do personagem, parecido com os reis da sabedoria do qual *Fudo Myo* faz parte. A espada é parecida com as representações espalhadas por diversos templos budistas do Japão, como o da **Figura 35**.

Outra referência ao *Fudo-Myo* ocorre a partir de uma aproximação da escrita dos nomes do ser mitológico e de Akira Fudo. A escrita japonesa é composta por três diferentes sistemas: o *hiragana*, o *katakana* e o *kanji*. Diferente dos dois primeiros, que são sistemas fonéticos, o *kanji* é composto por milhares de ideogramas de origem chinesa, os quais podem possuir múltiplos significados e formas de leitura. O uso de *kanji* na composição de nomes é a regra na cultura japonesa e a combinação desses ideogramas define a pronúncia e o significado do nome. Os pais e autores podem escolher *kanji* que definam a personalidade, características ou desejos para o futuro de seus filhos e personagens. Segundo Reider (2010), o personagem Devilman é comparável ao ser mitológico *Fudo-Myo*, diante da semelhança entre os nomes Akira Fudo (不動明) e Fudo Myo (不動明王), que são escritos com os mesmos ideogramas, com exceção da inclusão do *kanji* 王 (ō, rei) ao final do segundo nome. Como se pode perceber, a introdução de um *kanji* ao final do nome muda consideravelmente a fonética da leitura. Isso acontece pois cada *kanji* possui uma leitura própria, mas também pode ser lido de diferentes maneiras, dependendo da combinação com outros

³² A escola Shingon é um dos ramos do budismo *Vajrayana* juntamente com o budismo tibetano. É geralmente chamado de "budismo esotérico japonês".

ideogramas. Além disso, o mesmo kanji pode ter diferentes significados, dependendo do contexto em que é utilizado.

Nota-se que a fusão dos elementos cristãos com uma religião japonesa/oriental faz sentido dentro do contexto da obra. Em *Devilman*, todos os seres mitológicos descritos nas religiões humanas são, na verdade, *demons* (conceito que tomamos a liberdade de ampliar também para os anjos). Faz também sentido dentro do contexto do pluralismo religioso japonês, o qual não exclui a possibilidade de diversas crenças e deuses coexistirem. Especialmente na questão estética, evidencia-se que, por mais que *Devilman* se baseie na cultura cristã para desenvolver seu enredo, as influências hindu-budistas são inegáveis (REIDER, 2010, p. 150).

3.10 SATÃ COMO O PERIGO DO HIBRIDISMO

Ryo Asuka é um dos personagens principais da obra, sendo ele o responsável pelo “chamado à aventura” de Akira Fudo. Loiro, de pele clara e olhos azuis, o personagem Ryo Asuka remete à representação de um ocidental idealizado. Nos primeiros capítulos, enquanto Akira observa fotos da família de Ryo, é revelado que o personagem é filho de um japonês com uma “mulher estrangeira” (NAGAI, 2019a, p. 76). No final da trama, Ryo — que é o melhor amigo de Devilman, e que por toda a história é apresentado como um *sidekick* (parceiro) de Devilman em suas aventuras — tem suas memórias restauradas: na verdade, ele era Satã, o deus/anjo que aparece, na introdução do mangá, lutando ao lado dos *demons* e contra as forças do Céu. Na mitologia cristã, Satã é um nome de origem hebraica (שָׂטָן), presente em diversas passagens da Bíblia, sendo uma das nomenclaturas relacionadas ao inimigo de Deus, assim como o Diabo, Demônio e Lucifer. Satã, ou Satanás, pode ser traduzido como adversário, inimigo (COSTA, 2012).

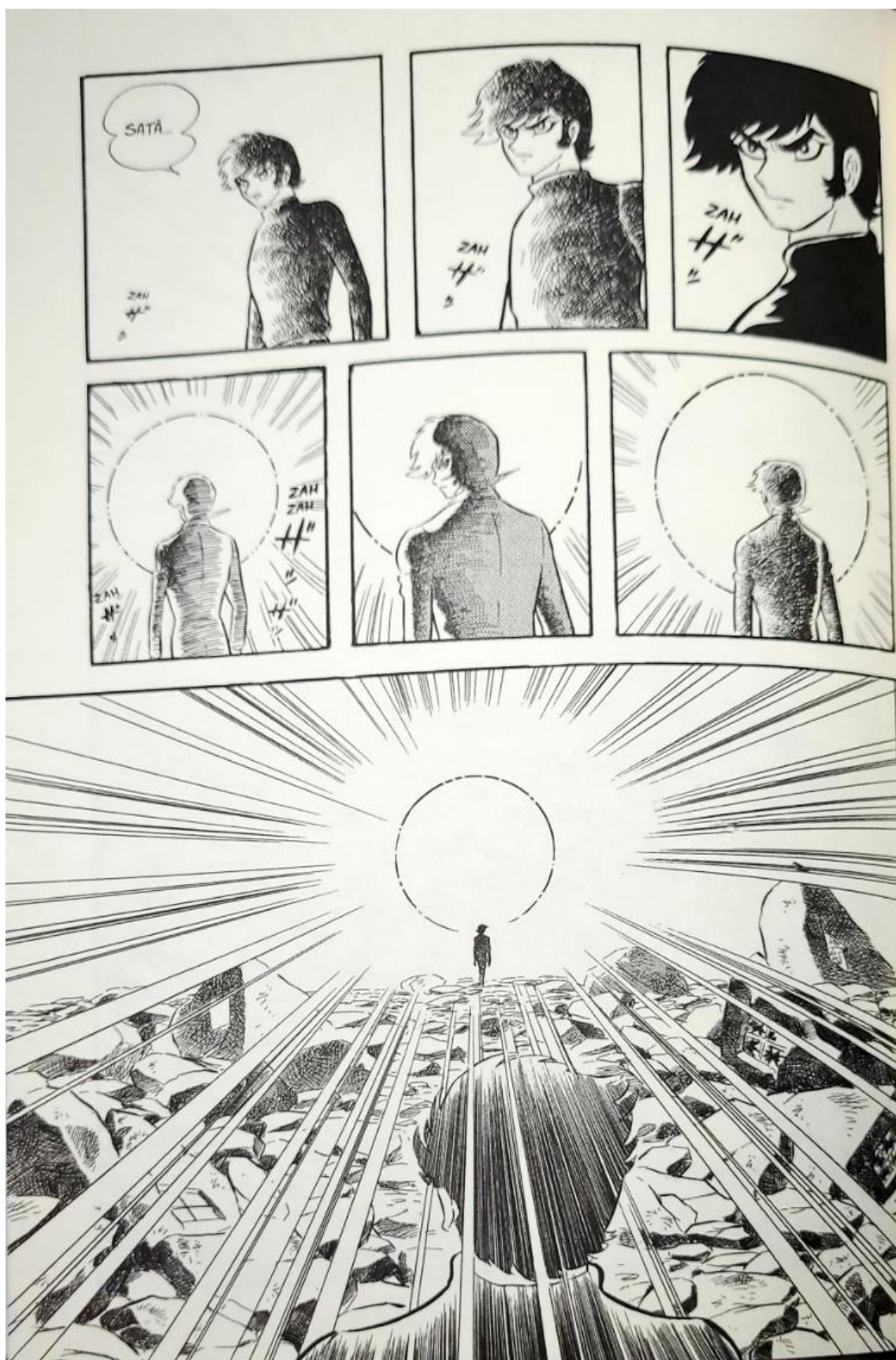
Na trama do mangá, o verdadeiro melhor amigo de infância de Akira já estava morto quando Satã assumiu o lugar de Ryo Asuka. Nos dois anos que antecedem o primeiro capítulo, com o objetivo de conhecer as fraquezas humanas e elaborar o plano de dominação, usando os poderes de uma *demon*

subordinada, Satã apagou suas próprias memórias de demônio, incluiu as memórias do verdadeiro Ryo Asuka e se passou, perfeitamente, por um humano comum. Entretanto, diante do convívio com o protagonista Akira Fudo, Satã acaba se apaixonando por ele. Ao longo da história, existem várias cenas que remetem a uma atração homoafetiva por parte de Ryo para Akira. Além disso, há situações de ciúmes devido à presença de Miki, ou seja, um triângulo amoroso.

O painel no qual Akira descobre que Ryo é Satã (**Figura 36**) é uma boa representação da característica sequencial dos mangás, que remetem aos movimentos de cinema. Pouco antes dele, Ryo revela que pretende criar um novo mundo, sem humanos, ou seja, somente com os *demons*. Diz que não pretendia lutar contra o Devilman, pelo contrário, gostaria que eles fizessem parte desta nova fase da Terra. Akira não diz nada, e Ryo o deixa sozinho, quando Akira reconhece seu antagonista e diz: “Satã”. Até este momento, o leitor também não sabe desta identidade secreta. Percebe-se um efeito de *zoom out* quadro a quadro sob o rosto de Akira, compreendendo que ali era o fim da antiga amizade. Ryo segue de costas em direção ao nascer do sol, uma potencial referência a Lucifer, também chamado de Luz da Manhã, pois, alguns painéis antes, faz-se questão de afirmar que a cena se passava no período matutino: “a gente acabou levando a noite toda” (NAGAI, 2019b, p. 452) – diz Akira. Sinalizações de período assim não ocorrem com frequência no restante da obra.

Satã não é um *demon* na história de *Devilman*. Trata-se de um ser divino, que é identificado como “Satã, deus dos demônios”. Assemelhando ao mito do Anjo Caído, no qual parte dos anjos de Deus se rebelam com o Criador. Satã é um personagem que lidera os demônios, mas é representado como um anjo. Os quatro pares de asas não lembram as de morcegos e, sim, as de aves. Os traços remetem a uma iluminação que emana de seu corpo, e representações de estrelas/brilho sempre estão presentes quando Satã aparece, ao contrário de outros demônios que possuem características mais sombrias. Numa inversão do conceito estético do personagem Devilman (um herói demoníaco), a aparência angelical esconde a identidade vilanesca de Satã.

Figura 36 - Akira descobre que Ryo é Satã



O personagem é hermafrodita (utilizando o termo da tradução brasileira), é sempre representado nu, em corpo musculoso e seios fartos. No mangá, os genitais do demônio são normalmente ocultados pelos limites das bordas dos quadrinhos ou são tampados pelo posicionamento de suas asas. Porém, quando o personagem está em um ponto mais distante do quadro, é desenhado um pênis, outra vez, quando mais próximo, não há presença visível de qualquer genitália (**Figura 37**). Ser hermafrodita é um fato relevante para o andamento da narrativa, pois, segundo o próprio Satã, é devido a ter esta condição sexual que ele se apaixonou por Akira Fudo. Esta é uma interpretação livre da concepção geral de que anjos não possuem sexo, porém, neste caso, Go Nagai apresentou os anjos com os dois genitais.

Figura 37 - Satã revela que é hermafrodita



Fonte: (NAGAI, 2019b, p. 577)

Ryo ser representado como um personagem mestiço, loiro, de olhos claros, tanto em sua forma humana, tanto quanto como Satã, demonstra uma possibilidade de interpretação de *Devilman*: os demônios como representação da ameaça ocidental ao Japão.

Na cultura de mídia japonesa, outros vilões também já representaram o Ocidente de forma oculta. O filme *Godzilla* (1954) é uma destas representações, no qual o grotesco monstro que destrói Tóquio funciona como corporificação das perdas japonesas na Segunda Guerra, tanto das bombas de Hiroshima e Nagasaki, quanto dos EUA, que causaram estas perdas. (IGARASHI, 2011, p. 283). Em *Neon Genesis Evangelion*, Anjos (que são seres alienígenas) são enviados para o Japão para destruir a cidade de Tokyo-3. Tais seres podem ser interpretados como a invasão estrangeira (alienígena) e sua tentativa de construção de uma “Nova Terra”, uma vez que se baseiam em diversos elementos cristãos para a construção destes personagens (BARKMAN, 2010). Hideaki Anno, criador de *Evangelion*, tem *Devilman* como uma grande influência (AIDA, 2016). Por isto, é possível entender como as duas obras trazem “anjos”, seres celestiais de uma religião estrangeira, como potencial ameaça para a destruição da Terra e da humanidade (ou do Japão).

A cultura japonesa se manteve conectada há milênios com a China, com a península da Coreia e, conseqüentemente, com outros povos da Ásia, como a Índia (SAKURAI, 2007). Porém, a partir das Grandes Navegações, o contato com os países europeus e, posteriormente, já no século XVII, com os Estados Unidos, coloca a opinião pública japonesa em um dilema que se estende até os dias de hoje: até que ponto o Japão deve aceitar as influências culturais, políticas, econômicas e militares do Ocidente? (ORTIZ, 2000). A modernização do Japão possuía como referência o moledo europeu e estadunidense de desenvolvimento. Yushikuni Igarashi (2011) identifica esta modernização linear com a expressão *Kindaishugi* (p. 205). Desta relação Japão x Ocidente, surgem várias interpretações, sobretudo no pós-guerra. A problemática é que os Estados Unidos passa de grande inimigo japonês para principal aliado em 1945, numa relação que se desenvolve a partir da atração (pelo estilo de vida, consumo, etc.) e da repulsa (ocupação territorial, imposições legais, influências culturais e comportamentais, etc.) (p.190).

Uma das interpretações desta relação é a característica de hibridismo japonês (*Zasshusei*). Igarashi (2011) elenca alguns autores que debatem este conceito, entre eles Suichi Kato, que defende que o hibridismo japonês é uma característica positiva que traz unicidade ao Japão, ou seja, não existe no mundo uma nação que melhor incorporou valores de progresso ocidentais, mantendo-se uma nação asiática e que isso deve ser mantido (p. 205-206).

Igarashi (2011) traz o debate sobre o hibridismo a partir das narrativas produzidas no pós-guerra com personagens nipo-americanos. Em especial, dois contos de Nabuo Kojima (1905-2006), escritor que ganhou relevância no pós-guerra justamente por trabalhar as questões da derrota japonesa e seus impactos na sociedade. Em *Aprendizados Táticos de Yanjing*, de 1952, há um personagem nipo-americano que sente vergonha de sua ascendência ocidental e trabalha durante a Guerra como intérprete, para, ao menos, morrer como um japonês. O corpo híbrido do personagem Ahikawa era definido pelo seu poliglotismo e forte impulso sexual. Além disto, para apagar seu lado americano, fazia um tremendo esforço na guerra, enquanto seus colegas de unidade se esforçavam para se esquecerem que estavam nesta condição (IGARASHI, 2011, p. 219). Em outro conto, *Estrelas*, de 1954, um nipo-americano chamado Joji (ou, em inglês, George) é enviado para a guerra e sofre humilhações por não ser considerado japonês. O personagem então se agarra nas estrelas presas aos uniformes militares que indicam a hierarquia no exército, criando um mundo paralelo na guerra, no qual a importância do indivíduo não tem relação com o mundo pré-guerra. A derrota faz este mundo fictício das estrelas desmoronar. Um comandante que Joji acompanhava, que tinha mais estrelas do que ele, pede um emprego na fazenda de sua família na América. Neste novo contexto, a condição de hibrididade de Joji era um trunfo (IGARASHI, 2011). A história deste personagem ficcional demonstra que

o perceptível entre-lugar dos nipo-americanos foi apropriado pela sociedade japonesa do pós-guerra como um anteparo atrás do qual era possível se esconder. Após a rendição, a identidade híbrida de Joji é ressuscitada no exército como uma ferramenta capaz de esconder sua função principal na guerra e de promover a sua recém-descoberta afinidade com os EUA (IGARASHI, 2011, p. 236).

No caso de *Devilman*, o personagem híbrido Ryo Asuka é o responsável pelo resurgimento dos demônios que levaram a destruição da Terra. Além disto, é um personagem com um duplo hibridismo, sendo “homem e mulher” e “japonês e estrangeiro”. Durante o fim da Segunda Guerra, por diversas vezes, o Japão foi representado como objeto feminino e o Estados Unidos como objeto masculino (IGARASHI, 2011, p. 60). Como toda decisão do autor não é aleatória, colocar Ryo como filho de uma estrangeira, ainda que não identificada como americana, ele sendo o único personagem que não é totalmente japonês na obra, é um indício que a potencialidade destruidora da influência estrangeira no Japão também está sendo abordada. No mangá, Satã difere-se do inimigo da religião Cristã, uma vez que Devilman teve que enfrentar um ser híbrido por excelência, talvez um dos maiores “demônios” do Japão Pós-guerra.

3.11 O APOCALIPSE E O TEMPO JAPONÊS

A cultura judaico-cristã estabelece que o tempo teve um começo (a Criação), um meio (o tempo histórico em que vivemos) e um fim (o Juízo Final). O Juízo Final, por sua vez, também é conhecido como Armagedom, o qual também é citado como Fim do Mundo. Ou seja, ela estabelece uma linha do tempo com extremidades delimitadas. Os eventos dentro do tempo histórico não são ocasionados pelo destino, são consequências do livre arbítrio e não de circunstâncias pré-estabelecidas (KATO, 2012, p. 31-32). *Devilman* segue esta mesma lógica, porém, dentro do contexto do embate entre Deus, Satã, Devilman e a humanidade. Deus criou os *demons*, mas a forma como se desenvolveram fugiu das vontades divinas. O próprio surgimento de Devilman, a forma como a humanidade e Deus lidou com a crise, enfim, todos os outros eventos do mangá, em nenhum momento se tem a sugestão de que os eventos eram predestinados.

No entanto, o tempo japonês difere do tempo judaico cristão. O pensador japonês Suichi Kato estabelece que

na cultura japonesa coexistem três modos tempos de tempos diferentes. Ou seja, uma linha reta sem começo e sem fim = tempo histórico; o movimento cíclico sem começo e sem fim = tempo cotidiano; e o tempo universal da vida, que tem começo e fim. E todos

os três tempos se voltam para a ênfase do viver no “agora” (KATO, 2012, p. 53).

Porém, baseando-se no *Kojiki* (mais antigo registro da mitologia japonesa), Kato (2012), o autor percebe que o céu e a terra já existiam antes mesmos dos deuses primordiais citados nos textos mitológicos do século VIII. Além disto, não há indícios de um fim neles ou na mitologia japonesa, nem mesmo na linha do tempo budista, que influencia fortemente a cultura japonesa, raramente se encontra algum tipo de escatologia. O budismo não fala sobre o começo do mundo, nem de um fim (p. 41). A percepção cíclica do tempo é fortalecida pelo clima temperado que ocorre no arquipélago nipônico, havendo uma grande previsibilidade de vários fenômenos: quando vai nevar, quando a flor de cerejeira vai florescer, quando as florestas ficarão com as folhas avermelhadas, quando o calor escaldante vai atingir a população japonesa. O tempo cíclico cria uma impressão de que sempre será assim, eternamente. Porém, no aspecto individual, no tempo dos seres vivos, há um começo e um fim.

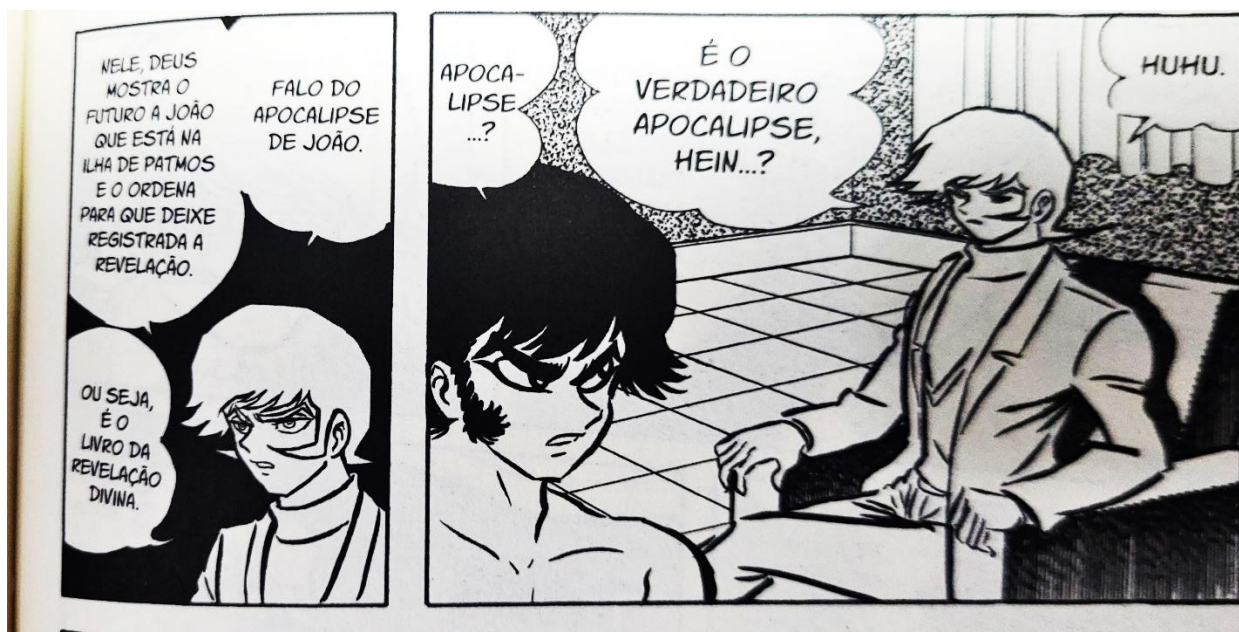
Esta diferença de percepção do tempo cria uma barreira para o leitor japonês compreender o que de fato é o armagedom. Na década de 1970, era uma palavra desconhecida para os japoneses. Por este motivo, Go Nagai precisa desenvolver diálogos expositivos para a audiência compreender do que se trata o Fim do Mundo cristão (

Apesar da percepção de tempo japonesa, Go Nagai baseou sua obra na estrutura cristã, iniciando o mangá com seu Gênesis e encerrando com seu Apocalipse. O exército de Deus é substituído pelo exército de devilmans, e, ao contrário da Bíblia, Satã sai vitorioso desta batalha. No momento final, porém, Deus destrói a Terra, decepcionado com os caminhos da humanidade e dos *demons*. O quadrinista se baseia na narrativa bíblica para demonstrar que a extinção humana, após uma guerra total, é um apocalipse possível, revelando mais uma apropriação do cristianismo para fortalecer seu argumento antiguerra.

Figura 38). O termo armagedom ficaria conhecido no Japão apenas no ano de 1995 com os atentados terroristas do AUM Shinrikyō ao metrô de Tóquio, um culto apocalíptico que chocou o Japão e o mundo (REIDER, 2010, p. 148).

Apesar da percepção de tempo japonesa, Go Nagai baseou sua obra na estrutura cristã, iniciando o mangá com seu Gênesis e encerrando com seu Apocalipse. O exército de Deus é substituído pelo exército de devilmans, e, ao contrário da Bíblia, Satã sai vitorioso desta batalha. No momento final, porém, Deus destrói a Terra, decepcionado com os caminhos da humanidade e dos *demons*. O quadrinista se baseia na narrativa bíblica para demonstrar que a extinção humana, após uma guerra total, é um apocalipse possível, revelando mais uma apropriação do cristianismo para fortalecer seu argumento antiguerra.

Figura 38 - Ryo explica o apocalipse



Fonte: (NAGAI, 2019b, p. 271)

Em um bate papo entre Go Nagai e Hideaki Anno (criador do anime *Evangelion*), o autor de *Devilman* revelou sua intencionalidade com esta

conclusão: aversão à tirania. Afirmou que, mesmo sem saber o que acontecerá no pós-morte, com certeza não quer estar ao lado dos tiranos após o fim de sua vida. Relacionando esse pensamento com *Devilman*, Go Nagai comentou: “No final de *Devilman*, também podemos chegar a uma conclusão de que Deus é o mal. Satã também se opõe ao poder: Ele se opõe a Deus...” (WICKY, 2006). O autor colocou o domínio do Deus onipotente sobre suas criaturas como uma forma de tirania, e, na visão dele, um ser com tamanho poder é necessariamente maligno. As aversões do autor são transpostas para sua obra a partir de um personagem inspirado no Deus cristão, uma demonstração de como o *mangaka* utiliza-se dos elementos do cristianismo como recurso narrativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A linha argumentativa desta dissertação percorreu o seguinte trajeto: inicialmente, foram apontadas possibilidades do mangá como fonte histórica; em um segundo momento, foi realizada a apresentação de aspectos gerais das religiões e da religiosidade japonesa para, finalmente, ser feita uma análise da obra *Devilman* a partir das reflexões anteriores. O referencial teórico de Michel de Certeau permitiu compreender que a religião, como sistema dominante, é apropriada pelos autores de mangá, que fazem usos não previstos pelos agentes de poder (as instituições religiosas) para a produção de um produto de entretenimento.

O mangá, como toda fonte histórica, está relacionada ao tempo de sua produção. Por este motivo, foi apresentada a necessidade de se estudar os aspectos sócio-históricos da produção de cada título. Além disto, a própria concepção do que é um mangá e o discurso que esta expressão carrega foi debatida, pois a própria definição do mangá é um espaço de disputa, entre aqueles que defendem que mangá é somente os quadrinhos produzidos no Japão ou que o mangá é um estilo de quadrinhos. A forma como o mangá às vezes é apresentado, como uma evolução autóctone japonesa, pode carregar um discurso nacionalista que é confrontado com as evidências históricas que demonstram a grande influência da indústria ocidental nos quadrinhos japoneses.

As características principais dos mangás e dos quadrinhos em geral que devem ser observadas pelos pesquisadores é um tema recorrente na maioria das produções acadêmicas sobre a temática, porém, é uma discussão que deve ser reafirmada, pois é verificável que este é um debate ainda em desenvolvimento na academia, faltando um corpo teórico mais específico. A apresentação do panorama geral das pesquisas brasileiras com o mangá como fonte histórica permitiu um vislumbre geral do estado da arte, principalmente no campo de História, no qual foram apresentadas as abordagens de cada um dos trabalhos identificados. Além de inspirar e respaldar esta e futuras pesquisas, o levantamento aponta algumas abordagens que ainda não foram feitas no Brasil.

De maneira geral, a religiosidade japonesa apresenta uma série de características que a diferenciam de forma considerável da religiosidade brasileira, o que demanda um esforço interpretativo para entendê-la. Isso se deve, primeiramente, as características plurais da forma de se conceber a religião e, em segundo lugar, pelo fato das principais religiões japonesas, o budismo e o xintoísmo, serem pouco conhecidas no Brasil. Por isso, buscou-se desenvolver um panorama geral de ambas as religiões, sabendo-se que seria inviável expor muitos detalhes. Enfatizou-se, portanto, a relação que ambas as religiões desenvolveram ao longo do tempo e como o Japão lidou com a introdução de uma terceira religião, o cristianismo. O esforço desta pesquisa foi que mesmo o leitor que não tivesse contato nenhum com a religiões do Japão, em especial com o desenvolvimento do cristianismo nesse país, pudesse compreender a visão contemporânea japonesa quanto ao sagrado, para então adentrarmos nas análises sobre os mangás com temas cristãos.

Embora as três religiões apresentem diferenças doutrinárias, ritualísticas e na concepção do mundo, elas não parecem ser excludentes entre si para os japoneses contemporâneos. Por outro lado, apesar do pluralismo religioso contemporâneo, este estudo demonstrou, a partir da revisão da bibliografia, que a diversidade não foi sinônimo de paz entre as religiões; pelo contrário, por um longo período, a religião cristã foi duramente perseguida. Além disso, destacou-se outra característica da religiosidade japonesa do pós-guerra, que, apesar da forte secularização e da teórica "não-religião", os rituais religiosos permanecem presentes no cotidiano da maioria das pessoas, enquanto nos mangás, temas religiosos são constantes nesse mercado editorial.

Foi necessário demonstrar que as apropriações do cristianismo no mangá não é algo isolado. Os *mangaka* usualmente inserem elementos de religiões em seus enredos e estética artística, desde as religiões mais familiares aos japoneses, o xintoísmo e o budismo, até religiões minoritárias, como o cristianismo e hinduísmo. Concordando com as análises de Thomas (2012), foi demonstrado como os *mangaka* usam os temas religiosos para construir um mundo novo, com objetivos diversos, mas que de maneira geral isso é mobilizado para desenvolver uma história divertida ou interessante ao leitor. Para tal, o *mangaka* recria a religião de acordo com suas intencionalidades. As

consequências apontas pelo pesquisador é que lacunas da religiosidade podem ser preenchidas pelos elementos dos quadrinhos, formando uma cultura religiosa paralela àquela tradicional doutrinária. Algumas reflexões foram realizadas sobre como a religião cristã é apropriada nos mangás, buscando-se enfatizar como estes elementos estão relacionados aos aspectos histórico-sociais japoneses. Sabe-se que poderia ser realizado um levantamento ainda maior e demonstração de outros elementos; entretanto, decidiu-se aqui pelo aprofundamento em um mangá específico, *Devilman*, elaborando diversas análises históricas.

O autor de *Devilman*, Go Nagai, está inserido no contexto da cultura religiosa japonesa do pós-guerra. Seu interesse pela cultura italiana e Dante Alighieri o fez se aproximar da religiosidade cristã, minoritária como crença, porém, muito presente no cotidiano do Japão. O mangá *Devilman* é produto deste contexto e os elementos cristãos e da religiosidade japonesa estão espalhados pelas mais de mil e trezentas páginas da obra. Porém, como foi discutido ao longo dos capítulos, estes elementos religiosos muitas vezes estão inseridos para se falar de outro assunto, como se fossem alegorias, referências ou eufemismos.

Em conclusão, pode-se afirmar que *Devilman* demonstra como as apropriações do cristianismo em uma obra de mangá estão relacionadas com a forma pela qual os japoneses compreendem as religiões: de maneira pluralista. Ou seja, mesclam temas de diferentes religiões de forma semelhante à maneira que um japonês combina elementos de diferentes religiões para atingir seu propósito, como ao celebrar casamentos como um cristão, organizar funerais budistas e ritos de passagem xintoístas. Inserido no contexto histórico do Japão da década de 1970, o autor utiliza-se das narrativas do Gênesis para explicar a origem dos *demons* e sua aproximação com o meio ambiente, aproximando os demônios cristãos dos *kami*, e dos temas do Apocalipse e da possessão demoníaca para realizar um manifesto antiguerra. Explora um discurso antiautoritarismo a partir da figura onipotente de Deus, entendido como um vilão por Go Nagai. A partir da extrema violência, questiona valores dualísticos, colocando os humanos como vilões em diversos momentos e demônios como seres empáticos, invertendo papéis bíblicos. Ao representar Satã como um ser

ao mesmo tempo hermafrodita e um mestiço do Ocidente com o Oriente, demonstra outra forma de adaptar o inimigo cristão, desta vez para um potencial antagonista ao Japão: o hibridismo. Dessa forma, o mangaka recria a religião cristã, fazendo uso de premissas sagradas para criar um produto cultural profano. Do outro lado, como aponta Thomas (2012) e como sugerem as teorias sobre leitura de Certeau (2009), os consumidores podem desenvolver uma percepção única das religiões a partir das abordagens que a cultura pop constrói sobre elas: uma cultura religiosa própria é desenvolvida em especial no caso dos mangás, devido a frequência da temática religiosa nesta linguagem e ao poder dessas publicações no mercado editorial japonês e do mundo.

Em suma, esta pesquisa explorou as possibilidades do mangá como fonte histórica, apresentando uma análise da obra *Devilman* a partir das reflexões sobre a religiosidade japonesa. O referencial teórico de Michel de Certeau permitiu compreender a apropriação do sistema religioso pelos autores de mangá para a produção de entretenimento. Ademais, foi apresentado um panorama geral das pesquisas brasileiras com a fonte histórica mangá, que aponta algumas abordagens que ainda não foram feitas no Brasil. Por fim, a dissertação explorou este aspecto das religiões e da religiosidade japonesa e demonstrou como os *mangaka* inserem elementos religiosos em seus mangás, usando temas religiosos para construir um mundo novo com objetivos diversos.

FONTES

AIDA, Fuyuji. 漫画家・永井豪インタビュー「あ、これ、パクられたなあ、と思うことは山ほどありますよ（笑）」. **Tsutaya**, 2016. Disponível em:

<https://tsutaya.tsite.jp/news/movie/29507858/>. Acesso em: 12 mar. 2022.

ALT, Matt. Go Monkey. **Alt Japan**, 17 junho 2007. Disponível em:

https://altjapan.typepad.com/my_weblog/2007/06/enemies_of_soci.html.

Acesso em: 02 jan. 2022.

BEDIN, Fernando. Resenha: Devilman, Um Clássico dos Mangás. **Central HQ's**, 11 Janeiro 2020. Disponível em:

<https://centralhqs.com/index.php/2020/01/11/resenha-devilman-um-classico-dos-mangas-por-fernando-bedin/>. Acesso em: 06 mar. 2022.

BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS. Resenha: Devilman – Edição Histórica (volume 1). **BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS**, 23 MARÇO 2020. Disponível em:

<https://blogbbm.com/2020/03/23/resenha-devilman-edicao-historica-volume-1/>. Acesso em: 06 mar. 2022.

CAPES. **Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES**. Disponível em:

<https://catalogodeteses.capes.gov.br/catalogo-teses/#/>. Acesso em: 04 jul 2022.

CHARLEAUX, João P.; PAJON, Céline. Qual a nova estratégia de remilitarização do Japão? **Nexo**, 2020. Disponível em:

<https://www.nexojornal.com.br/entrevista/2020/02/08/Qual-a-nova-estrat%C3%A9gia-de-remilitariza%C3%A7%C3%A3o-do-Jap%C3%A3o>.

Acesso em: 19 mar. 2022

COMIC VINE. Weekly Shonen Jump #1. **Comic Vine**, 2021. Disponível em:

<https://comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-jump-1-no-1-1968/4000-299656/>. Acesso em: 21 ago. 2022.

CRIVE. Devilman é tudo isso mesmo? **Katoon**, 28 Janeiro 2018. Disponível em:

<https://katoon.com.br/index.php/2018/01/28/devilman-tudo-mesmo/>.

Acesso em: 06 mar. 2022.

D373. Go Nagai | Unappologetic Interview. **(DoA)nimation**, 2007. Disponível em:

<https://doanimation.wordpress.com/2007/07/06/go-nagai-unappologetic-interview/>. Acesso em: 12 mar. 2022.

DORÉ, Gustave. **The Doré Illustrations for Dante's Divine Comedy**. Kindle. ed. New York: Dover Publication, 1976.

DYNAMIC PRODUCTION. ダイナミックプロ 会社概要. **Dynamic Production**

(site oficial), 2007. Disponível em: http://www.dynamicproduction.co.jp/d-pro_gaiyo.html. Acesso em: 07 mar. 2022.

DYNAMIC PRODUCTION. Go Nagai's Profile. **Go! Wonderland**, 2017.

Disponível em: <https://www.go-wonderland.jp/en/profile/>. Acesso em: 06 março 2022.

DYNAMIC PRODUCTION. Nagai Go Debut 40 Shunen Kinen Kikaku Nagai Go Senshu. **7 & Y**, 2007. Disponível em: https://archive.ph/20130112132848/http://www.7andy.jp/esb/docs/special/200711_bible/index2.html. Acesso em: 07 mar. 2022.

EMBAIXADA DO JAPÃO NO BRASIL. A Constituição do Japão. **Embaixada do Japão no Brasil**, 2012. Disponível em: <https://www.br.emb-japan.go.jp/cultura/constituicao.html>. Acesso em: 20 jan. 2023.

ISHIMORI PRODUCTION INC. 石ノ森章太郎先生の年表 2 . **Ishimori**

Production, 2013. Disponível em:

<https://ishimoripro.com/%e7%9f%b3%e3%83%8e%e6%a3%ae%e7%ab%a0%e5%a4%aa%e9%83%8e%e5%85%88%e7%94%9f%e3%81%ae%e5%b9%b4%e8%a1%a8%ef%bc%92/?wovn=en>. Acesso em: 07 mar. 2022.

MEDIA ARTS DATABASE. 週刊少年マガジン 1972. **Media Arts Database**, 2022. Disponível em: <https://mediaarts-db.bunka.go.jp/id/M537377>. Acesso em: 07 março 2022.

MINISTÉRIO DOS NEGÓCIOS ESTRANGEIROS DO JAPÃO. A história do ambientalismo no Japão. **Nipônica**, Tóquio, Japão, v. 7, 2012.

MOVIE CENSORSHIP. Sailor Moon. **Movie Censorship**, 2014. Disponível em: <https://www.movie-censorship.com/report.php?ID=150692>. Acesso em: 22 jan. 2023.

NAGAI, Go. Devilman Revelations - originally printed in the english translated series from Kodansha. **Devilworld**, 2006. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20060620081843/http://devilworld.org/revelations.html>. Acesso em: 06 mar. 2002.

NAGAI, Go. **Devilman**: Edição Histórica. Tradução de Thiago Nojiri. São Paulo: New Pop, v. I, 2019a.

NAGAI, Go. **Devilman**: Edição Histórica. Tradução de Thiago Nojiri. São Paulo: NewPop, 2019b.

NAGAI, Go. **Cutie Honey**. São Paulo: NewPop Editora, 2019c.

TURRIN, Enrico. The comics market in Europe: status, challenges and opportunities to go digital. **Aldus Up**: European Bookfairs Network, 2021. Disponível em: <http://www.aldusnet.eu/k-hub/comics-market-europe-status-challenges-opportunities-go-digital/>. Acesso em: 30 mar 2002.

NAKASHIMA, Taiyo. Go Nagai sensei Interview – “Manga is the artist’s own ‘journey of the mind’.”. **Silent Manga Audition**, 16 março 2015. Disponível em: <https://www.manga-audition.com/go-nagai-sensei-interview-manga-is-the-artists-own-journey-of-the-mind/>. Acesso em: 2022 janeiro 17.

NALIATO, Samir. Mangá Devilman será lançado pela NewPop em dois volumes. **Universo HQ**, 25 novembro 2019. Disponível em: <https://universohq.com/noticias/manga-devilman-sera-lancado-pela-newpop-em-dois-volumes/>. Acesso em: 06 março 2022.

ORICON. コミック市場、10.3%増の6759億円で過去最高を更新 紙2.3%減・電子20.3%増. **Oricon News**, 2022. Disponível em: <https://www.oricon.co.jp/news/2226103/full/>. Acesso em: 30 mar 2022.

RESSLER, Karen. Masaaki Yuasa Directs New Devilman Anime for Netflix. **Anime News Network**, 15 março 2015. Disponível em: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-03-15/masaaki-yuasa-directs-new-devilman-anime-for-netflix/.113478>. Acesso em: 07 mar. 2022.

WICKY, Jay. Entretien Gô Nagai/Hideaki Anno. **Forum Go Nagai, Go**, 2006. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20080518115354/http://gettermario.dynamicforum.net/go-nagai-277042011735946-f13/entretien-go-nagai-hideaki-anno-t974.htm>. Acesso em: 12 mar. 2022.

産経 WEST. 永井豪インタビュー「デビルマン...懐かしい生原稿や下描き、実験的な作品も展示」 永井GO展. **Sankei**, 09 Setembro 2018. Disponível em: <https://www.sankei.com/article/20180922-74STIRMKTFOJ3JMC5EO6GP3YGE/2/>. Acesso em: 12 mar. 2022.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ronaldo. O demônio entre a religião e a religiosidade cristã: O legado oriental para um monoteísmo de percepção dualista. **Mneme – Revista De Humanidades**, Rio Grande do Norte, v. 11, p. 421-434, JAN/JULHO 2011.

ANDRÉ, Richard G. Do Samsara à ancestralidade: a apropriação do culto aos ancestrais no Budismo japonês. **Revista Brasileira de História das Religiões**, ANPUH, 32, set./dez. 2018. p. 277-305.

ANDRÉ, Richard. Shintoísmo e Culto aos Kami: Aproximações e Distanciamentos. **Revista Nures**, São Paulo, n. 9, maio/set. 2008.

ARAKI, Hirohiko. **Manga in Theory and practice: the craft of creating manga**. San Francisco: Viz Media, 2017.

BALLHATCHET, Helen J. The modern missionary movement in Japan: Roman Catholic, Protestant, Orthodox. In: MULLINS, Mark **Handbook of Christianity in Japan**. Leiden: Brill, 2003. p. 35-68.

BARKMAN, Adam. Anime, Manga and Christianity: A Comprehensive Analysis. **Journal for the Study of Religions and Ideologies**, Romania, v. 9, n. 27, p. 25-45, Inverno 2010.

BARNABÉ, Renata C. **A construção da missão japonesa no século XVI**. UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. São Paulo. 2012.

BELINI, Lais S. **A Diplomacia Pop-cultural Japonesa de 2004 a 2014: motivações e antagonismos**. Universidade São Paulo. São Paulo. 2019.

BRAGA JUNIOR, Amaro X. **Desvendando o mangá nacional: reprodução ou hibridização? Uma Abordagem Sociológica Sobre o Fenômeno.** Universidade Federal de Pernambuco. Recife. 2005.

BRIENZA, Casey. Introduction: Manga without Japan? In: BRIENZA, Casey **Global Manga: "Japanese" comics without Japan?** Dorchester: Dorset Press, 2015. p. 1-22.

BUENO, André. **Religiões no oriente contemporâneo: adaptações, transformações e influências.** Curitiba: InterSaberes, 2021.

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. As pesquisas brasileiras nas universidades brasileiras: uma análise geral estatística do panorama geral e entre os historiadores. **História, histórias**, Brasília, v. 4, n. 7, p. 9-23, 2016.

CARLOS, Giovana S. **O(s) fã(s) da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil.** Universidade Tuiuti do Paraná. Curitiba. 2011.

CERTEAU, Michel D. **A Escrita da História.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1982.

CERTEAU, Michel D. **A invenção do Cotidiano: 1. Artes de fazer.** 16º. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

CHINEN, Nobu. **Linguagem mangá conceitos básicos.** São Paulo: Criativo, 2013.

COSTA, DL., A. A. S. Algumas considerações sobre o Diabo na Divina Comédia. In: MAGALHÃES, ACM, E. A. . O. **O demoníaco na literatura [online].** Campina Grande: [s.n.], 2012. p. 146-160.

COSTA, Rafael M. Abstracionismo, montagem construtiva e militarismo na geração de Tagawa Suihou e do manga pré-Segunda Guerra Mundial. **Memorare**, Tubarão, 7, n. 3, set./dez. 2020. 139-163.

DRAZEN, Patrick. **Holy Anime! Japan's view of christianity.** Maryland: Hamilton Books, 2017.

EXNER, Eike. **Comics and the origins of manga: a revisionist history.** New Brunswick: Rutgers University Press, 2022.

FEIJÓ, Luiz C. C. **Narrativa e representação nos quadrinhos : a restauração Meiji (1868) nos mangás.** Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Pelotas. Pelotas. 2013.

FIGUEIREDO, Tomaz C. D. **Nausicaä Atravessa o Pacífico: adaptação e internacionalização de Nausicaä do Vale dos Ventos, de Hayao Miyazaki.** Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Goiás. Goiânia, p. 225. 2020.

FRANCO, Hilário. A serpente, espelho de Eva. Iconografia, analogia e misoginia em fins da Idade Média. **Medievalista**, Lisboa, v. 27, p. 5, Janeiro – Junho 2020.

GAARDER, Jostein. **O livro das religiões.** São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

GALVÃO, Glaucinei D. A Bíblia e a Bíblia em Mangá – estilos diferentes com o mesmo objetivo. In: PAZ, Ravel G.; GOMES, Nataniel D. S.; NASCIMENTO, Mateus M. D. **Animando as mangas – ensaios sobre animes e mangás**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020. p. 274-296.

GOTO-JONES, Christopher. **Japão Moderno: uma breve introdução**. Porto Alegre: L&PM, 2019.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: LUYTEN, Sônia **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 79-84.

HICHMEH, Yuri S. S. **O cristianismo no Japão: do proselitismo jesuíta à construção ideológica da perseguição (1549-1640)**. Dissertação (Mestrado em História). UFPR. Curitiba. 2014.

HICHMEH, Yuri S. S. Entre estratégias e táticas: O martírio e a resistência Cristã no Japão (1614-1686). **Revista Diálogos Mediterrânicos**, Curitiba, n. 13, Dez. 2017. 174-194.

IGARASHI, Yokume. **Corpos da memória narrativa do pós-guerra na cultura japonesa (1945-1970)**. São Paulo: Annablume, 2011.

ION, A. H. The Cross Under an Imperial Sun: Imperialism, Nationalism, and Japanese Christianity, 1895–1945. In: MULLINS, MARK R. **Handbook of christianity in Japan**. Leiden: Brill, 2003. p. 69-100.

ISRAEL, Daniela C. **Do mito ao mangá: O fluxo entre mitologia, história e Dragon Ball**. Universidade Feevale. Novo Hamburgo, p. 183. 2017.

ITO, Kinko. A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. **The Journal of Popular Culture**, Malden, MA, 38, n. 3, 2005. 456-475.

KAMAMURA, Isao; COLLCUTT, Martin; JANSEN, Marius. **Japão**. Barcelona: Folio, 2008.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. 3ª. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KAZUI, Tashiro; VIDEEN, Susan D. Foreign Relations during the Edo Period: Sakoku Reexamined. **The Journal of Japanese Studies**, v. 8, n. 2, p. 283-306, Verão 1982.

KISALA, Robert. Japanese Religions. In: SWANSON, Paul; CHILSON, Clark **Nanzan Guide to Japanese Religion**. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2006. p. 3-12.

KOYAMA-RICHARD, Brigitte. **Mil anos de Mangá**. São Paulo: Estação Liberdade, 2022.

- LEÃO, Jorge H. C. **A companhia de Jesus e os pregadores japoneses: Missões jesuíticas e mediação religiosa 1549-1614**. Universidade Federal Fluminense. Niterói. 2017.
- LEFEBVRE, Jesse R. The Rise of Wedding Churches: The Nonreligious Transformation of Japanese Christianity. **Journal of Religion in Japan**, Leiden, 42, n. 2, 2022. 1-32.
- LUIZ, Leonardo H. Xintoísmo de Estado: Entre o imperialismo e a imigração japonesa para o Brasil. **Aedos**, Porto Alegre, ago. 2018. 199-218.
- LUYTEN, Sonia B. Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som. **Revista Usp**, São Paulo, n. 52, dez./fev. 2001-2002. 176-189.
- LUYTEN, Sonia B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3ª. ed. São Paulo: Hedra, 2012.
- MCCARTHY, Helen. **A Brief History of Manga**. East Sussex: Ilex Press, 2014.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MORAES, Karen P. D. **Narração e memória no mangá Adolf, de Osamu Tezuka (1983-1985)**. Tese (Doutorado em História). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo. 2016.
- MOREIRA, William M. **Entre Ficção e a Realidade: o testemunho traumático na narrativa sequencial e autobiográfica de Gen - Pés Descalços**. Pontifícia Universidade Católica. Rio de Janeiro. 2014.
- MORIYA, Karen P. **Reinventando os samurais: o mangá O Lobo Acompanhado de seu Filhote (1970-1976)**. Dissertação (Mestrado em História). Pontifícia Universidade Católica. São Paulo. 2011.
- MOTTA, Lucas M. V. **"A espada é o centro da vida": o imaginário dos Samurais no Mangá Vagabond (1998-2007)**. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal de Pelotas. Pelotas. 2020.
- MUSSARELLI, Felipe. **A análise de quadrinhos japoneses sob a ótica de Bakhtin: o mangá como material de referência para a cultura japonesa**. FAPESP. São Carlos, p. 165. 2013.
- NAKAGAWA, Hisayasu. **Introdução à cultura japonesa: ensaio de antropologia recíproca**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. São Paulo: Martins, 2008.
- NAKAZAWA, Keiji. **Gen: pés descalços**. São Paulo: Conrad, 2004.
- OKA, Arnaldo M. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, Sonia B. **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 85-94.
- OLIVEIRA, Leonardo R. M. D. **Rurouni Kenshin e cultura japonesa entre tradição e modernidade**. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal Fluminense. Niterói. 2018.
- ORTIZ, Renato. **O próximo e o distante: Japão e modernidade-mundo**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

- PELLICA, Carlos. Notas sobre a influência da cultura portuguesa no Japão (séculos XVII e XVIII): o legado dos missionários europeus. **Antíteses**, Londrina, v. 10, n. 20, p. 631-655, jul/dez 2017.
- POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.
- PRILLA, João P. V. **Arquiteturas do submundo: o mundo dos mortos do mangá Cavaleiros do Zodíaco à sombra do Inferno dantesco**. UFSC. Ilha de Santa Catarina, p. 178. 2020.
- RAUTMANN, Robert. **Xintoísmo**. Curitiba: InterSaberes, 2020.
- REIDER, Noriko T. **Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present**. Logan, Utah: Utah State University Press, 2010.
- RITO, Kimi. **The History of Hentai Manga: An Expressionist Examination of Eromanga**. Whitinsville: FAKKU, 2021.
- RODRIGUES, Danilo P. **Estados Unidos pós 11 de setembro na história em quadrinhos in the shadow of no towers de Art Spiegelman (2001-2004)**. Dissertação (Mestrado em História Social) - Universidade Estadual de Londrina. Londrina, p. 118. 2017.
- RODRIGUES, Márcio D. S. Apontamentos para a pesquisa histórica sobre quadrinhos. In: CALLARI, Victor; RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Quadrinhos e História: contribuições ao ensino e à pesquisa**. Belo Horizonte: Letramento, 2021. p. 19-61.
- ROTS, Aike P. Sacred Forests, Sacred Nation: The Shinto Environmentalist Paradigm and the Rediscovery of Chinju no Mori. **Japanese Journal of Religious Studies**, Nanzan, v. 42, n. 2, p. 205-233, 2015.
- SAKURAI, Celia. **Os Japoneses**. São Paulo: Contexto, 2007.
- SALVADOR, Ana M. Os Cavaleiros do Zodíaco: uma constelação de influências. In: PAZ, Ravel G.; GOMES, Nataniel D. S.; NASCIMENTO, Mateus M. D. **Animando as mangas – ensaios sobre animes e mangás**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020. p. 398-419.
- SATO, Cristiane A. **Japop: O poder da Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.
- SCHODT, Frederich. **Manga! Manga! the word of japanese comics**. Tóquio: Kodansha America, Inc, 1997.
- SCOTT, Mc C. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- SHERRILL, Michael J. CHRISTIAN CHURCHES IN THE POSTWAR PERIOD. In: MULLINS, MARK R. **Handbook of Christianity in Japan**. Leiden: Brill, 2003. p. 163-181.
- SHOJI, Rafael. **Xintoísmo**. São Paulo: La fonte, 2021.
- SILVA, Dagmar V. N.; BARBOSA, Vanderlis L. Akira: Interfaces entre o mangá e o animê. In: PAZ, Giordano; GOMES, Nataniel D. S.; NASCIMENTO, Mateus

- M. D. **Animando as mangas – ensaios sobre animês e mangás**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020. p. 325-343.
- SILVA, Eliane M. D. Religião: estudos de religião para um novo milênio. In: KARNAL, Leandro. **História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas**. São Paulo: Contexto, 2003.
- SILVA, Elias G. D. RELIGIOSIDADE E MEIO AMBIENTE: DAS CRÍTICAS DOS AMBIENTALISTAS À CONSTRUÇÃO DE UMA ECOTEOLOGIA. **Revista Eletrônica Espaço Teológico**, São Paulo, v. 4, n. 6, p. 132-140, jun/dez 2010.
- TIRINO, Mario. Manga Dante. Comunicazione interculturale e tradizione figurativa in Dante Shinkyoku di Gō Nagai. **Dante e l'arte**, Barcelona, 5, 2018. p. 177-220.
- THOMAS, Jolyon B. **Drawing on tradition: manga, anime, and religion in contemporary Japan**. Honolulu: University of Hawai'i Press , 2012.
- URBANO, Krystal; ARAUJO, Mayara ; SANTOS, Pedro H. Panorama dos estudos sobre pop oriental no Brasil: Um quadro introdutório no contexto da comunicação. In: CARVALHO, Eric D.; (ORG) **Comunicação e Cultura Pop**. São Paulo: Casper Líbero, 2018. p. 46-61.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **A produção acadêmica sobre histórias em quadrinhos das universidades brasileiras estaduais e federais: análise de 1972 à 2013**. 3ª Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. São Paulo: [s.n.]. Agosto 2015.
- VERGUEIRO, Waldomiro. **Pesquisa Acadêmica em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.
- WANDERLEY, Aline M. **DETA! O yōkai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas**. Universidade de São Paulo. São Paulo. 2013.
- WATANABE, Paulo D. **Segurança e Política Externa do Japão no Pós-Segunda Guerra Mundial**. Universidade Estadual De Campinas. Campinas. 2012.
- YAMADA, Eli A. **A Era Edo (1603 – 1867) e o Japão Contemporâneo (2003 – 2010): O multiculturalismo e a cultura de massa sob a perspectiva da História Comparada nas representações de Justiça**. Dissertação (Mestrado em História). Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro. 2014.
- YUSA, Michiko. **Religiões do Japão**. Lisboa: Edições 70, 2002.
- ZANONI, Antonio A. O Mangá Contemporâneo: Entre Sociedade, Narrativa E Capital. **Bilros**, Fortaleza, 9, n. 19, jul.-dez. 2021. 97-120.