

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE HISTÓRIA

JOÃO VITTOR TOMÁS XAVIER

“A jornada do herói”: Uma análise sobre a representação da figura de Miyamoto Musashi, o maior samurai do Japão, a partir do mangá *Vagabond*.

Uberlândia

2024

JOÃO VITTOR TOMÁS XAVIER

“A jornada do herói”: Uma análise sobre a representação da figura de Miyamoto Musashi, o maior samurai do Japão, a partir do mangá *Vagabond*.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de graduação em História – Licenciatura.

Orientador: Prof.º Dr. Guilherme Amaral Luz.

Uberlândia-MG

2024

Ficha catalográfica

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFUcom
dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

X3 2024	Xavier, João Vittor Tomás, 2001- “A jornada do herói”: Uma análise sobre a representação da figura de Miyamoto Musashi, o maior samurai do Japão, a partir do mangá Vagabond. [recurso eletrônico] / João Vittor Tomás Xavier. - 2024. Orientador: Guilherme Amaral Luz. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em História. Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia. Inclui ilustrações. 1. História. I. Luz, Guilherme Amaral, 1974-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em História. III. Título. CDU: 930
------------	---

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

JOÃO VITTOR TOMÁS XAVIER

“A jornada do herói”: Uma análise sobre a representação da figura de Miyamoto Musashi, o maior samurai do Japão, a partir do mangá *Vagabond*.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para obtenção do título de graduação em licenciatura em História.

Orientador: Prof.º Dr. Guilherme Amaral Luz.

Uberlândia, 18 de novembro de 2024

Banca Examinadora:

Prof.º Dr. Guilherme Amaral Luz. – Orientador

Prof. Dr. Florisvaldo Paulo Ribeiro Júnior – Examinador

Prof. Ms. Pablo Lacerda Bueno – Examinador

AGRADECIMENTOS

Durante toda essa jornada que percorri até esse momento, devo agradecimentos a toda a minha família e meus amigos, todos vocês foram essenciais para que esse sonho se tornasse possível.

Agradeço a minha mãe Adélia, que diante de todas as dificuldades e pesares, foi a minha luz ao longo de toda essa trajetória. A sua resiliência e perseverança me deram a força necessária para continuar e seguir em frente. Agradeço profundamente por toda a escuta e ajuda, todos os conselhos e, agradeço principalmente, por sempre ter acreditado em mim. Ao meu pai, Ricardo, obrigado por todo o apoio que me foi dado. O seu esforço e suor não foram em vão, eles são responsáveis por esse sonho ter se tornado realidade. Agradeço por ter me dado todo o incentivo necessário para que eu pudesse atingir esse objetivo que sempre desejei. Vocês são a minha vida.

Ao meu irmão, Jorge, meu ponto de conforto e segurança. Ser seu irmão mais velho, me fez querer ser uma pessoa melhor, me fez desejar ser alguém que você se orgulhasse. Você me incentiva a ser minha melhor versão dia após dia. Você é o meu *kaizen*.

Aos amigos que a UFU me deu. Obrigado por serem parte desse caminho, agradeço por cada risada e cada tristeza que compartilhamos.

A Gabi e Milla, obrigado por terem se tornado meus alicerces. Obrigado por todos os cafés que tomamos e todas as histórias que compartilhamos. Carrego todas vocês em meu coração, ao lado de todos os conselhos que me forneceram gentilmente durante essa jornada.

Aos meus amigos de Abadia, Denner, Gh, Luiz e Paulo. Obrigado por sempre terem me acompanhado. Obrigado por manterem a nossa amizade tão viva em seus corações. Vocês são mais que amigos, são meus irmãos, e foram minha família em muitos momentos. Sem vocês esse caminho seria bem mais difícil, e percorrê-lo não teria sentido.

Obrigado ao Levante Popular da Juventude por ter me proporcionado tantas lembranças edificantes. Isso nunca será esquecido.

Por fim, agradeço ao meu orientador profº Guilherme, por ter acreditado nesse projeto. Agradeço por todas as reuniões no Educam acompanhadas de uma bela garrafa de chá. Agradeço por ter me dado todo o suporte necessário e todo o incentivo para que esse projeto deixasse de ser um desejo e se tornasse realidade. Não foi fácil concluir esse projeto, mas a sua orientação tornou esse caminho mais leve.

RESUMO

O presente trabalho busca analisar as possibilidades da adoção do mangá no ensino de História, utilizando-se especificamente da obra *Vagabond* para a compreensão da história japonesa do período Edo. Em conjunto, o trabalho busca explorar a estrutura de linguagem mitológica do monomito ou da Jornada do Herói nos termos de Joseph Campbell analisando como ela aparece no mangá *Vagabond* e na série Miyamoto Musashi dirigida por Uchida, uma vez que essa estrutura se mostra presente para recuperarmos os valores e conotações da representação do samurai na cultura de massas contemporânea. Conclui-se este trabalho afirmando-se a importância da criação de novas metodologias de ensino e as vantagens do uso de mangás e histórias em quadrinhos na educação para um aprendizado mais eficiente, lúdico e dinâmico.

Palavras-chave: Ensino de História; Mangás; Quadrinhos; Vagabond; Monomito.

ABSTRACT

This paper seeks to analyze the possibilities of adopting manga in the teaching of History, specifically using the work *Vagabond* to understand Japanese history during the Edo period. Additionally, it aims to explore the mythological language structure of the monomyth or Hero's Journey, in the terms of Joseph Campbell, by analyzing how it appears in *Vagabond* and in the Miyamoto Musashi series directed by Uchida. This structure is present as a way to recover the values and connotations of the samurai's representation in contemporary mass culture. The paper concludes by affirming the importance of creating new teaching methodologies and the advantages of using manga and comics in education for a more efficient, playful, and dynamic learning experience.

Keywords: History Teaching; Manga; Comics; *Vagabond*; Monomyth.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Shinmen Takezo (Musashi), caído sobre os cadáveres da Batalha de Sekigahara.....	27
Figura 2- Takezo derrota um dos soldados que caçavam refugiados, enquanto reafirma que todos que tentarem matá-lo irão morrer.....	28
Figura 3- Takezo derrota o chefe dos bandoleiros, Tsujikaze Tenma, que foge mediante o medo da fúria animalésca de seu adversário.....	29
Figura 4- Takezo é perseguido pela mãe da Matahachi e pelos guardas que estão à sua procura.....	30
Figura 5- Takezo encontra o monge TakuanSoho.....	31
Figura 6- Takezo reflete sobre os homens que matou, compreendendo, portanto, que sua “possível morte” é resultado de suas próprias ações.....	32
Figura 7- O monge Takuan renomeia o jovem Takezo dizendo que seu antigo eu está morto e que a partir desse momento ele deve levar uma vida diferente, sendo nomeado Miyamoto Musashi.....	33
Figura 8- Takezo reflete sobre suas relações parentais e as rejeições sofridas.....	36
Figura 9- Takezo reflete sobre se tornar “Invencível sob o Sol”, objetivo que o herói busca alcançar durante grande parte do mangá.....	37
Figura 10- Takuan incentiva Musashi a sair em uma jornada de libertação da transcendência e de renúncia ao seu antigo eu, vivendo uma vida sem morte e destruição.....	39
Figura 11- Takuan compreende que Musashi se transformou em um homem mais forte, e que essa força está relacionada ao ato do herói ter se tornado uma pessoa gentil.....	44
Figura 12- Musashi reflete sobre o verdadeiro caminho da espada, e demonstra estar preocupado em seus momentos anteriores ao combate contra Denshichiro.....	46
Figura 13- Musashi reflete o seu processo de mudança, associado à batalha da libertação do Ego frente à sombra, e das figuras tutelares que o moldaram durante sua jornada.....	48
Figura 14- Musashi reflete sobre como deve agir para vencer os 70 samurais da academia Yoshioka.....	51
Figura 15- Musashi após o fim do combate, reflete sobre as mortes que foram provocadas por meio de sua espada.....	52

SUMÁRIO

Introdução: A figura de Miyamoto Musashi e suas principais representações midiáticas.....	10
Capítulo 1 - Uma breve discussão entre o mito e a história.....	21
1.1. O herói de mil faces.....	21
1.2. Uma breve história do Mito.....	23
Capítulo 2 - A jornada do Herói: Miyamoto Musashi.....	26
2.1. O início da jornada de Shinmen Takezo.....	26
2.2. Tornar-se gentil, e a jornada do herói.....	44
Capítulo 3 - O mangá como ferramenta do Ensino de História.....	53
3.1. Planos para o uso do mangá Vagabond em sala de aula.....	66
Considerações Finais.....	70
Fontes.....	72
Referências bibliográficas.....	72
Referências midiáticas.....	73

Introdução: A figura de Miyamoto Musashi e suas principais representações midiáticas.

A figura semilendária de Miyamoto Musashi, renomado samurai do Japão do período Edo, tem sido frequentemente retratada em diversas produções culturais contemporâneas, desde filmes e séries até obras literárias. Esta introdução tem como objetivo mapear e analisar algumas das principais representações de Musashi na cultura midiática global contemporânea, explorando como essas interpretações contribuem para a compreensão pública e a percepção da vida e do legado deste guerreiro japonês. Para entender adequadamente o impacto das produções culturais contemporâneas sobre Musashi, é fundamental contextualizá-las no cenário histórico e cultural global. Musashi viveu durante o período Sengoku no Japão, uma era de intensos conflitos e instabilidade política. Sua figura, com sua habilidade excepcional com a espada e sua filosofia particular, tem sido objeto de admiração e fascínio ao longo dos séculos. Partimos da hipótese de que, no contexto contemporâneo, a presença de Musashi na cultura de massas reflete tanto o interesse contínuo pelas artes marciais asiáticas ao redor do mundo quanto a busca por modelos transculturais de excelência e autotransformação.

A primeira obra a ser considerada é o romance “Musashi” escrito por Eiji Yoshikawa e traduzido do japonês por Leiko Gotoda, publicado em sua primeira edição pela Estação Liberdade, em São Paulo, no ano de 1999^{tra}. Nesta discussão inicial, o trabalho busca explorar os principais elementos da obra, sua relevância cultural e as características que a tornam um “clássico” da literatura japonesa. Dessa maneira, o romance transporta o leitor para o Japão do período Edo apresentando ao leitor a vida de Miyamoto Musashi, o mais célebre samurai da história. É importante ressaltar que o livro se baseia nas aventuras de uma figura histórica real, Miyamoto Musashi (1584-1645), e, acompanha a transformação do herói, que parte da inicial caracterização de um jovem selvagem e sanguinário até se tornar um herói nacional. A jornada de Musashi é marcada por duelos, desafios e momentos de grande perigo que revelam mais do que suas habilidades de combate, mas também sua busca interior de evolução como pessoa.

Ao que se diz respeito à recepção e à crítica do romance, é notório que a obra foi muito condenada pela sua estrutura supostamente repetitiva e pela falta de desenvolvimento psicológico dos personagens.¹ No entanto, ele foi um enorme sucesso, sendo publicado

¹ Overmeire, Ben Van (2016). *The Journal of Popular Culture*. 49 (5): 1125-1146, p.1126.

originalmente pelo jornal Asahi Shimbun² e alcançando 14 reedições. Ao todo vendeu mais de 120 milhões de cópias ao longo do tempo e inspirou diversas outras obras, como adaptações cinematográficas e o mangá *Vagabond*³. Ademais, o trabalho de Eiji Yoshikawa contribuiu para a criação da ideia popular moderna do samurai como um guerreiro espiritual zen-budista, que seguiria o código de honra, chamado *Bushido* (“caminho do guerreiro”). Por ter desenvolvido uma técnica de uso simultâneo de duas espadas, além da fama de ter vencido todos os seus duelos, a figura de Musashi permanece como um ícone cultural e histórico. A obra transcende, portanto, o mero romance, sendo uma imersão na cultura japonesa, na época dos xogunatos, celebrando a coragem e a busca pela maestria da essência do “verdadeiro” samurai.

Outro trabalho que retrata a vida deste semilendário samurai japonês é o livro “O samurai: A vida de Miyamoto Musashi,” escrito por William Scott Wilson⁴. Publicado originalmente em inglês como “The Lone Samurai”, o livro foi traduzido para o português e publicado pela editora Estação Liberdade em 2006. A obra oferece uma visão abrangente da vida e do legado de Musashi, onde o personagem é retratado desde a sua juventude até sua ascensão como uma das figuras mais respeitadas do período Edo japonês. Ao longo do livro, Wilson descreve as proezas militares de Musashi, desde seus primeiros duelos até sua lendária vitória sobre o renomado samurai Sasaki Kojirō⁵. Ademais, o autor mergulha nas reflexões de Musashi, explorando sua busca pela perfeição através do domínio das artes marciais e mediante a iluminação espiritual. O autor busca examinar também as transformações pessoais de Musashi ao longo de sua vida, destacando sua evolução como estrategista, artista e pensador. O samurai, portanto, não se resume a somente um habilidoso guerreiro, sendo também um poeta e um filósofo, cujas obras influenciariam profundamente a cultura japonesa.

Por fim, Wilson analisa o legado duradouro de Musashi, explorando a sua influência no pensamento contemporâneo sobre liderança, estratégia e autodesenvolvimento. A história do samurai mais conhecido do Japão é muitas vezes apresentada como uma fonte de

2 O Asahi Shimbun é um dos maiores e mais respeitados jornais do Japão. Fundado em 1879, ele é conhecido por sua cobertura abrangente de notícias nacionais e internacionais, além de análises detalhadas e reportagens investigativas. O jornal teve o início de sua circulação em 25 de janeiro de 1879 e desde então tem sido publicado diariamente, tanto em edições matutinas quanto vespertinas.

3 Overmeire, Ben Van (2016). *The Journal of Popular Culture*. 49 (5): 1125-1146, p.1126.

4 WILSON, William Scott. *O Samurai: A Vida de Miyamoto Musashi*. Tradução de Mauro Pinheiro. São Paulo: Estação Liberdade, 2006. 328 p.

5 Sasaki Kojirō (1583-1612), também conhecido como Ganryū Kojirō, foi um famoso espadachim japonês e fundador da escola de kenjutsu Ganryū. Ele é mais conhecido por seu duelo contra Miyamoto Musashi, que ocorreu na ilha de Ganryūjima em 1612, onde Kojirō foi derrotado e morto.

O espadachim era renomado por sua habilidade com a nodachi, uma espécie de espada longa, e desenvolveu uma técnica chamada Tsubame Gaeshi (Rasante da Andorinha), que supostamente era capaz de cortar uma andorinha em pleno voo. Ele estudou o estilo de espada Chūjō-ryu sob a tutela de mestres como Kanemaki Jisai ou Toda Seigen. Sua rivalidade com Musashi é uma das mais famosas da história dos samurais, e o duelo entre eles é frequentemente retratado na literatura e na cultura popular japonesa. Retirado de Sasaki Kojirō | Miyamoto Musashi | William de Lange. Acesso em 29/08/2024.

inspiração e ensinamentos atemporais, relevantes não apenas aos praticantes de artes marciais, mas também para qualquer pessoa em busca da excelência ou da autotransformação⁶. Em suma, "O Samurai: A Vida de Miyamoto Musashi" oferece uma visão envolvente e perspicaz da vida e do legado de um personagem tomado como dos maiores guerreiros da história, proporcionando aos leitores uma compreensão mais profunda não apenas da figura de Musashi, mas também do *ethos* samurai e da cultura japonesa, tal como idealizados pelo autor estadunidense do século XX.

É importante ressaltar também a representação de Miyamoto Musashi no cinema, visto que ela desempenhou um papel significativo na disseminação de sua história e legado para o público em geral. Dessa maneira, existe uma variedade de produções cinematográficas que apresentam interpretações da vida e das proezas do lendário samurai, proporcionando um leque diversificado de perspectivas e abordagens. Dentre elas, é importante destacar a série *Miyamoto Musashi*, dirigida por Tomu Uchida⁷, que representa uma das mais importantes representações cinematográficas da figura de Musashi. Composta por um conjunto de seis filmes⁸, esta série oferece uma visão abrangente e detalhada da vida e das proezas do lendário samurai, desde a sua juventude, passando pelas suas batalhas épicas e a sua jornada espiritual e filosófica. A série é composta pelos seguintes filmes: *Miyamoto Musashi* de 1961; *Miyamoto Musashi: Confronto em Hannyazaka* de 1962; *Miyamoto Musashi: O Nascimento do Estilo de Duas Espadas* de 1963; *Miyamoto Musashi: O Duelo no Templo Ichijo* de 1964; *Miyamoto Musashi V: Musashi vs Kojiro* também de 1964 e por fim; *Miyamoto Musashi VI: Espadas da Morte* de 1965.

6 A proliferação contemporânea de obras de autoajuda e conselhos nos negócios inspiradas em figuras históricas e textos clássicos asiáticos, como *Miyamoto Musashi* e "O livro dos Cinco Anéis", o "Bushido: o código dos samurais", e "A Arte da Guerra" de Sun Tzu, reflete uma busca crescente por sabedoria atemporal e estratégias eficazes aplicáveis ao mundo moderno. A popularidade dessas obras pode ser atribuída à percepção de que a sabedoria antiga oferece soluções testadas pelo tempo para problemas contemporâneos. Textos como "O Livro dos Cinco Anéis" de Musashi e "A Arte da Guerra" de Sun Tzu são vistos como fontes de estratégias universais que transcendem o contexto original de guerra e combate, aplicando-se a áreas como negócios, liderança e desenvolvimento pessoal. Esses textos são frequentemente interpretados de maneira metafórica, onde as batalhas e estratégias descritas são aplicadas a desafios empresariais e pessoais. Por exemplo, a ênfase de Sun Tzu em conhecer a si mesmo e o inimigo é adaptada para o contexto de concorrência empresarial e autoconhecimento. No entanto, essa transposição nem sempre é direta e pode levar a interpretações simplistas ou inadequadas dos conceitos originais. A comercialização dessas obras muitas vezes resulta em simplificações excessivas. Livros de autoajuda e conselhos nos negócios tendem a destilar os ensinamentos complexos em "fórmulas de sucesso" fáceis de digerir, o que pode diluir a profundidade e a nuance dos textos originais. Isso pode levar a uma compreensão superficial dos princípios, sem um verdadeiro engajamento com o contexto histórico e cultural em que foram escritos. A adoção desses textos no mundo dos negócios reflete uma cultura de alta performance e competitividade. Os princípios de estratégia e disciplina dos samurais e gerais são atraentes para líderes empresariais que buscam vantagem competitiva e eficiência. No entanto, essa abordagem pode ignorar aspectos éticos e humanos, focando excessivamente em resultados e sucesso a qualquer custo. A proliferação de obras de autoajuda e conselhos nos negócios inspiradas em textos clássicos asiáticos reflete tanto uma busca por sabedoria atemporal quanto uma tendência de comercialização e simplificação. Embora esses textos ofereçam valiosos insights, é crucial abordá-los com uma perspectiva crítica e contextual para evitar interpretações superficiais e inadequadas.

7 A série de filmes sobre Miyamoto Musashi dirigida por Tomu Uchida, é composta por 6 filmes, sendo lançada entre 1961 e 1965. Os filmes foram produzidos pela Toei Company, uma das maiores e mais renomadas produtoras de cinema do Japão.

8 A série é composta por seis filmes, sendo eles: *Miyamoto Musashi* de 1961; *Miyamoto Musashi: Confronto em Hannyazaka* de 1962; *Miyamoto Musashi: O Nascimento do Estilo de Duas Espadas* de 1963; *Miyamoto Musashi: O Duelo no Templo Ichijo* de 1964; *Miyamoto Musashi V: Musashi vs Kojiro* também de 1964 e por fim; *Miyamoto Musashi VI: Espadas da Morte* de 1965.

“Miyamoto Musashi” é o primeiro filme de Tomu Uchida para a série, lançado em 1961. A obra narra a vida de Musashi em sua busca pela perfeição. O filme oferece uma representação autêntica e emocionante das primeiras experiências de Musashi como guerreiro e sua determinação em se tornar o melhor espadachim do Japão, narrando os acontecimentos desde o fim da batalha de Sekigahara⁹ até a prisão de Musashi no Castelo Himeji¹⁰. “Contra todos no Templo Ichijoji” é o quarto filme de Uchida lançado em 1964, e continua a saga de Musashi retratando suas batalhas lendárias no Templo de Ichijoji¹¹. É o maior momento de intensidade e drama dos filmes sobre Musashi, pois retrata a luta solitária do maior espadachim nipônico contra toda a escola de esgrima Yoshioka, quando o personagem principal enfrenta, sozinho, mais de 70 homens e, ainda assim, retorna vitorioso do confronto. O último filme oficial da série de Tomu Uchida foi lançado em 1965 e é intitulado “Duelo ao Alvorecer”. Na conclusão da saga, acompanha-se a batalha final na ilha de Ganryu¹² entre os dois lendários samurais Miyamoto Musashi e Sasaki Kojiro.

Por fim, para concluirmos uma apresentação geral das fontes principais que analisamos neste trabalho, temos a adaptação da vida de Musashi aos quadrinhos por meio do mangá *Vagabond* de Inoue Takehiko, material que será explorado mais a frente em tópico específico desta monografia. *Vagabond* é uma série de *mangá* (história em quadrinhos japonesas) escrita e ilustrada por Takehiko Inoue (1967-), baseada no romance Musashi

9 A Batalha de Sekigahara, ocorrida em 21 de outubro de 1600, foi um dos conflitos mais decisivos da história do Japão, marcando o fim do período Sengoku e o início do Xogunato Tokugawa. Após a morte de Toyotomi Hideyoshi, que havia unificado o Japão, o país entrou em um período de instabilidade. Hideyoshi deixou um conselho de regentes para governar até que seu filho, Toyotomi Hideyori, atingisse a maioridade. No entanto, disputas internas entre os regentes levaram a uma divisão entre duas facções principais: o Exército Ocidental, liderado por Ishida Mitsunari, e o Exército Oriental, liderado por Tokugawa Ieyasu. A batalha ocorreu em Sekigahara, na província de Gifu. Tokugawa Ieyasu, com cerca de 74.000 homens, enfrentou as forças de Ishida Mitsunari, que contavam com aproximadamente 80.000 soldados. A batalha foi intensa e decisiva, com várias deserções e traições que favoreceram Ieyasu. No final, o Exército Oriental saiu vitorioso, consolidando o poder de Tokugawa Ieyasu sobre o Japão. A vitória de Tokugawa Ieyasu na Batalha de Sekigahara levou à fundação do Xogunato Tokugawa, que governou o Japão por mais de 250 anos, até a Restauração Meiji em 1868. A batalha de Sekigahara tem um importante significado histórico para o Japão, pois a vitória de Tokugawa Ieyasu na Batalha de Sekigahara deu fim ao período de guerras civis, iniciando o Xogunato Tokugawa que trouxe mais de 250 anos de paz e estabilidade ao Japão.

10 O Castelo de Himeji, também conhecido como Castelo da Garça Branca devido à sua aparência branca e elegante, é um dos castelos mais icônicos e bem preservados do Japão. Localizado na cidade de Himeji, na província de Hyogo, o castelo é um Patrimônio Mundial da UNESCO e um Tesouro Nacional do Japão. O castelo tem uma história que remonta a mais de 600 anos. A construção original começou no século XIV, mas a estrutura que vemos hoje foi concluída em 1609 sob a supervisão do daimyo Ikeda Terumasa. O castelo desempenhou um papel estratégico importante durante o período Sengoku e foi expandido e fortificado ao longo dos anos sendo famoso por incorporar em sua arquitetura várias características defensivas, como paredes inclinadas, portões fortificados e uma rede de caminhos labirínticos que dificultavam o avanço de invasores. O castelo de Himeji pertenceu a diversas pessoas ao longo da sua história, no entanto, após a Batalha de Sekigahara em 1600, o castelo foi concedido a Ikeda Terumasa, que completou a construção do castelo em 1609. Ademais, o castelo é frequentemente visto como um símbolo de paz e estabilidade, representando o período Edo, quando o Japão experimentou mais de 250 anos de paz sob o Xogunato Tokugawa.

11 O Templo Ichijō-ji é um templo budista da seita Tendai localizado em Kasai, na província de Hyōgo, Japão. Fundado no ano 650 por ordem do Imperador Kōtoku. A história mais famosa associada ao Templo Ichijō-ji é a história do duelo entre Miyamoto Musashi e Yoshioka Denshichirō. Este duelo é parte da série de confrontos entre Musashi e a família Yoshioka, que culminou em uma batalha final no Templo Ichijō-ji. Miyamoto Musashi, um dos mais famosos espadachins do Japão, desafiou a escola Yoshioka, uma renomada escola de esgrima. Após derrotar Yoshioka Seijūrō, o chefe da escola, Musashi enfrentou seu irmão mais novo, Yoshioka Denshichirō, no Templo Ichijō-ji. O duelo foi marcado para ocorrer nos terrenos do templo, e Musashi, conhecido por suas táticas astutas, chegou atrasado de propósito para desestabilizar seu oponente. A luta foi rápida e decisiva, com Musashi derrotando Denshichirō com um único golpe.

12 A Ilha de Ganryū (鰐島, Ganryū-jima), anteriormente conhecida como Funajima, é uma pequena ilha localizada entre Honshū e Kyūshū, no Japão. A Ilha de Ganryū é famosa por ser o local do lendário duelo entre dois dos mais renomados espadachins do Japão: Miyamoto Musashi e Sasaki Kojirō. Este duelo ocorreu em 13 de abril de 1612 e é um dos eventos mais icônicos da história dos samurais.

(1935), de Eiji Yoshikawa, e que conta a história do samurai Miyamoto Musashi (1584-1645). Takehiko Inoue é um autor japonês de sucesso, sendo conhecido principalmente por três grandes obras de destaque: *Slam Dunk*, *Real* e *Vagabond*. Suas duas primeiras produções abordam a temática do basquete, enquanto sua última obra, *Vagabond* destoa de suas produções anteriores abordando um caráter de “biografia histórica” ou ficção histórica. A obra em questão começou a ser lançada em 1998, pela *Weekly Morning*, revista dirigida ao público adulto. Baseado no livro *Musashi*, de Eiji Yoshikawa, *Vagabond* tem como protagonista o lendário espadachim Miyamoto Musashi, conhecido no Japão como sendo o maior samurai de todos os tempos. O mangá começou a ser serializado na revista *Weekly Morning*, com seus capítulos lançados e compilados em 37 volumes pela editora Kodansha até julho de 2014. O mangá, foi traduzido para vários idiomas devido à sua popularidade global. Além do japonês, o mangá está disponível em inglês, português, espanhol, francês, alemão, italiano, chinês, coreano e muitos outros idiomas. Esta ampla tradução reflete o impacto cultural e a apreciação internacional da obra. A obra foi publicada no Brasil pela primeira vez em 2001 pela editora Conrad. Posteriormente, a publicação foi retomada pela editora Conrad e atualmente, *Vagabond* é licenciado e publicado no Brasil pela editora Panini Comics. A tradução da edição da Panini foi feita por Dirce Miyamura.

Além do que foi dito anteriormente, é necessário compreender o contexto histórico das produções culturais sobre Miyamoto Musashi e portanto, é essencial situar essas produções entre a perspectiva conservadora que se sucedeu à Restauração Meiji e as releituras da identidade japonesa “tradicional” no Japão após a Segunda Guerra Mundial. O período da Restauração Meiji (1868-1912) foi um tempo de rápida modernização e ocidentalização do Japão, quando o país buscou se equiparar cultural, política, militar e tecnologicamente às potências ocidentais. Neste período, havia um movimento de rejeição das tradições e valores antigos em favor da adoção de ideias e instituições “ocidentais”. Pode-se dizer que essas concepções influenciaram as representações culturais do herói Miyamoto Musashi neste período, visto que seus aspectos como um guerreiro habilidoso foram ressaltados, entretanto, sua filosofia e espiritualidade foram desprezadas em virtude desse processo de rejeição aos valores antigos da sociedade nipônica.

Já, durante as primeiras décadas do século XX (1912-1945), o nacionalismo e o imperialismo ganharam força no Japão, o que promoveu uma narrativa de unidade nacional e exaltação das tradições japonesas. Nesse período, Musashi foi retratado como um símbolo do espírito guerreiro japonês e de sua superioridade sobre os adversários estrangeiros, e assim, as produções culturais sobre ele como o romance *Musashi* de Eiji Yoshikawa e a série de filmes

de Tomu Uchida, frequentemente enfatizam seu papel na defesa da nação e na manutenção da ordem social. Após a derrota no Japão na Segunda Guerra Mundial (pós 1945), inicia-se um período de profunda reflexão e reavaliação da identidade nacional japonesa, no qual muitas das narrativas nacionalistas foram questionadas e uma nova perspectiva emerge, buscando resgatar e reinterpretar as tradições culturais japonesas de maneira mais crítica e ambivalente. Neste contexto, as representações de Musashi foram revistas para destacar não apenas suas habilidades de combate, mas também a sua busca pela iluminação espiritual e a sua filosofia de autotransformação, baseada nos preceitos do zen-budismo. Por outro lado, não ficam de fora de tais representações uma certa atmosfera melancólica e vacilante do herói, que, em diversos momentos, põe em questionamento os seus próprios valores e a sua própria trajetória, à qual mais parece preso por obrigação/destino do que envolvido por escolha pessoal.

Nesse sentido, a série, Miyamoto Musashi, Uchida, reflete tanto as influências conservadoras do nacionalismo imperialista quanto às mudanças na narrativa pós-Segunda Guerra Mundial. Os filmes da coleção apresentam Musashi como um herói nacional, mas também exploram sua vacilante e solitária jornada espiritual e filosófica de maneira mais profunda e humanizada, refletindo os valores contemporâneos de busca pela essência/excelência do ser por meio do “caminho da espada”.

Enquanto isso, o romance de Eiji Yoshikawa, de 1935, desempenha um papel importante na análise histórica das representações de Musashi. Escrito antes da Segunda Guerra Mundial e da subsequente reavaliação da identidade nacional japonesa, ele reflete as influências do nacionalismo e do movimento de exaltação das tradições japonesas que caracterizam o período pré-guerra. Durante o período anterior à Segunda Guerra Mundial, o Japão estava imerso em um clima de nacionalismo e imperialismo, promovendo uma narrativa de unidade nacional e orgulho cultural. O romance de Yoshikawa retrata Musashi como um símbolo do espírito guerreiro japonês e da superioridade da cultura japonesa. Isto é: como um herói nacional cujas conquistas gloriosas refletem, os valores tradicionais do Japão. Neste sentido, é interessante destacar que o romance de Yoshikawa contribuiu significativamente para a construção da imagem de Miyamoto Musashi como um ícone cultural e herói nacional no imaginário japonês. Ele, ajudou a solidificar a narrativa de Musashi como exemplo de coragem e determinação, influenciando o imaginário coletivo japonês e colaborando para a percepção pública do seu legado positivo.

Já o mangá *Vagabond* escrito e ilustrado por Takehiko Inoue e publicado a partir de 1998, pode ser situado em um contexto pós Segunda Guerra, refletindo as mudanças na

sociedade japonesa e na percepção da identidade nacional após o conflito. Embora seja uma obra de ficção, *Vagabond* oferece uma reinterpretação da vida de Miyamoto Musashi explorando não apenas suas habilidades de combate, mas dando um foco bem maior em sua jornada espiritual e filosófica. Após a derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial, o país passou por um período de profunda reflexão e reavaliação de sua identidade nacional. As antigas narrativas de nacionalismo e imperialismo foram questionadas, e houve um interesse renovado em explorar as tradições culturais japonesas de uma maneira mais autêntica e inclusiva. *Vagabond* reflete essa atmosfera de reavaliação cultural, oferecendo uma interpretação contemporânea e humanizada da vida de Musashi.

O mangá deve ser compreendido como uma reinterpretação da identidade japonesa. A figura de Musashi é reavaliada. A obra de Inoue, de modo semelhante à série cinematográfica de Uchida mergulha nas complexidades da mente e do espírito de Musashi, destacando sua busca pela iluminação espiritual e a sua luta interna para reconciliar sua sede de vitória com sua busca pela verdadeira essência do ser. Essa abordagem mais psicológica e introspectiva alinha-se com as sensibilidades contemporâneas. O mangá *Vagabond* se encaixa, desse modo, dentro da análise histórica das representações de Miyamoto Musashi ao oferecer uma interpretação contemporânea da vida e da jornada do semilendário samurai. Ao situar a obra no contexto pós-Segunda Guerra Mundial e, a esta altura, nos anos 1980, já também na erosão da Guerra Fria e do advento de uma ordem mundial multipolar na qual o Japão, em especial, destaca-se na Ásia, podemos apreciar como ela reflete as mudanças na sociedade japonesa e na percepção da identidade nacional, enquanto oferece uma narrativa rica e envolvente que ressoa com questões universalistas ou “globais” sobre a condição humana.

Vagabond é uma série de *mangá* (história em quadrinhos japonesas) escrita e ilustrada por Takehiko Inoue (1967-), baseada no romance *Musashi* (1935), de Eiji Yoshikawa, e que conta a história do samurai Miyamoto Musashi (1584-1645). Takehiko Inoue é um autor japonês de sucesso, sendo conhecido principalmente por três grandes obras de destaque: *Slam Dunk*, *Real* e *Vagabond*. Suas duas primeiras produções abordam a temática do basquete, enquanto sua última obra, *Vagabond* destoa de suas produções anteriores abordando um caráter de “biografia histórica”¹³ ou ficção histórica. A obra em questão começa a ser lançada em 1998, pela *Weekly Morning*, revista dirigida ao público adulto. *Vagabond* tem como protagonista o semilendário espadachim Miyamoto Musashi, conhecido no Japão como sendo

¹³ MOTTA, Lucas Marques Vilhena Motta. “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, 147 p.

o maior samurai de todos os tempos¹⁴. O mangá é um retrato fictício da vida de Musashi, um “Rōnin”¹⁵ que viajava pelo Japão na procura de grandes adversários para desafiar e, assim, aprimorar-se. A mescla de lutas espetaculares, com a milenar filosofia oriental, além de uma pitada de romance e comédia, torna o mangá simplesmente irresistível. No entanto, apesar da obra contar com mais de 20 anos desde a publicação de seu primeiro capítulo, ainda não encontrou seu final. O mangá encontra-se em hiato¹⁶, sendo o volume 37 o último que foi publicado, no ano de 2014.

Nesse sentido, é importante compreender o mangá como um suporte que chama a atenção por produzir diversas representações dos samurais e do Japão do período Edo, sendo uma fonte acessível e interessante para a juventude contemporânea tomar contato com a história japonesa do período em questão. Esse trabalho pretende compreender como o mangá, um recurso midiático originalmente japonês, foi capaz de representar os samurais e, conseqüentemente, a figura ideal do “herói” japonês na figura de Miyamoto Musashi por meio da obra *Vagabond*.

Para compreender o uso dos mangás no ensino de história é necessário entender primeiramente o que são eles. Os mangás podem ser percebidos, grosso modo, como quadrinhos japoneses, pois eles se apropriam da forma de criar quadrinhos do Ocidente e mesclam essa forma com as narrativas, estilos artísticos e estéticas próprias do Arquipélago japonês. O termo mangá foi utilizado primeiramente no século XIX, e apresentava uma coletânea de pinturas que retratavam o Japão daquela época. O termo, para Hokusai, significava “rascunhos mais livres, inconscientes”, nos quais ele podia brincar com o exagero. Apesar de não possuir mais o mesmo significado, pode-se dizer que o mangá contemporâneo inspira-se nos estilos artísticos do passado. Outro estilo artístico responsável pela influência estética sobre o mangá é o Ukiyo-e (mundo flutuante, em tradução livre). Esse estilo desenvolveu-se entre os séculos XVII e XIX e consistia em uma técnica de xilogravura cujas obras, eram vendidas a baixo preço sob a forma de xilogravuras, produzidas em massa, de fácil disponibilidade.¹⁷

¹⁴ YOSHIKAWA, Eiji. *Musashi* Vol. 1, tradução de Leiko Gotoda. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

¹⁵ No Japão do período Edo foi um samurai que não seguia a um *Daimyo*, ou seja, que não possuía um mestre. Na obra de Inoue Takehiko, a formalidade do contrato de Musashi com a casa Hosokawa não chegou a se concretizar oficialmente, considerando-o, portanto, como um rōnin. Ademais, *Rōnin* é um termo também compreendido como “vagabundo”, no sentido de “sem-teto”, já que não serve a uma casa. Em inglês, este termo é *Vagabond* cujo katakana romanizado é “*Bagabondo*” tal qual o título original.

¹⁶ Uma série de mangás entra em hiato quando a publicação aqui no Brasil alcança o volume publicado no original japonês, quando isso acontece ela é temporariamente paralisada até que novos volumes sejam lançados no Japão.

¹⁷ GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos*; tradução: Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

É dessa maneira que os mangás surgem na sociedade japonesa. No entanto é importante compreender que os mangás, assim como qualquer outro produto cultural, são historicamente datados. Em virtude disso, esta pesquisa se propõe a desenvolver reflexões acerca do uso dessa mídia para a construção histórica, pois, como pensado por Rosenbaum¹⁸, os quadrinhos e mangás têm um potencial muito grande de influenciar o imaginário de determinados períodos históricos através de suas narrativas. Nesse sentido, Tessa Morris-Suzuki¹⁹ compreende que nossas visões de história são extraídas de diversas fontes, o que faz com que os quadrinhos se tornem ótimos materiais para serem utilizados. Em seu livro *The Past Within Us*, a autora defende a influência que as diversas mídias podem ter na formação de conhecimento histórico de um indivíduo. Sua ideia preponderante é a de que os textos midiáticos, em alguma proporção, contribuem para a formação de uma “memória” sobre determinado período histórico, fato ou conflito. Essas produções podem apresentar interpretações diferentes, gerando conflitos e embates dentro do campo de batalha historiográfico. As reflexões de Morris-Suzuki apontam alguns modos de como analisar essas fontes midiáticas através da perspectiva histórica. Em sua concepção, o interesse para problematizar a mídia está nas “(...) maneiras sutis em que a mídia popular, por seus silêncios, tanto quanto pelo que representa, molda a nossa paisagem imaginativa do passado”²⁰. Essa visão suscita uma instrumentalização do passado como ferramenta pela mídia. Com isso, pode-se manipular a opinião pública em relação a determinado aspecto do passado.

Morris-Suzuki²¹ e Rosenbaum²² nos dão um aporte teórico de como o mangá pode ser utilizado para influenciar a opinião pública acerca de questões históricas. Contudo, o relevante nessa questão é como o mangá pode ser instrumentalizado. Nesse sentido, compreendo que, assim como descrito por Morris-Suzuki, os mangás podem ser utilizados como alternativas ao conteúdo acadêmico, visto que tais produções geralmente não conseguem permear ou atingir grandes camadas do público. De forma geral, isso possibilita que outros textos (mídias) se tornem fontes de conhecimento histórico. Ademais, o discurso que permeia a narrativa é o principal fator para utilização dos mangás/quadrinhos como fonte histórica, pois dessa maneira, o autor das narrativas interpreta os fatos ou períodos ali

¹⁸ ROSENBAUM, Roman. The representation of Japanese history in manga. IN: ROSENBAUM, Roman (ed.). *Manga and the representation of Japanese history*. New York: Routledge, 2012. p. 12.

¹⁹ MORRIS-SUZUKI, Tessa. *The Past Within Us: Media, Memory, History*. London/New York: Verso, 2005.

²⁰ MORRIS-SUZUKI, Tessa. *The Past Within Us: Media, Memory, History*. London/New York: Verso, 2005, p.17.

²¹ MORRIS-SUZUKI, Tessa. *The Past Within Us: Media, Memory, History*. London/New York: Verso, 2005.

²² ROSENBAUM, Roman. The representation of Japanese history in manga. IN: ROSENBAUM, Roman (ed.). *Manga and the representation of Japanese history*. New York: Routledge, 2012.

representados. Levando em consideração que o artista não tem compromisso final com o rigor histórico, as interpretações que podem, potencialmente, promover o negacionismo de um consenso historiográfico ou, até mesmo, apresentar fatos distorcidos é um risco. Em obras que buscam representar algum personagem ou contexto do passado, esses aspectos são potencializados, pois o autor escolhe o que ressaltar ou silenciar, além de estar livre para inventar cenas, personagens ou eventos que jamais existiram daquela forma, tendo a licença de criar elementos ficcionais com objetivos estéticos e estilísticos, por exemplo.

Além disso, o imaginário é criado a partir das mídias, sendo elas uma das principais vias formadoras de imaginário na atualidade. Já que a proposta deste projeto é analisar uma produção cultural japonesa que se propõem a recontar a trajetória de Miyamoto Musashi, famoso espadachim do período Edo, é preciso pensar se essa obra que será analisada pode ser responsável de alguma maneira por influenciar ou incutir uma memória/imaginário sobre a persona de Musashi e o período Edo nos seus leitores. A partir desse questionamento, a pesquisa busca compreender conjuntamente a relação entre o samurai Miyamoto Musashi, a figura ideal de guerreiro japonês, e o conceito da Jornada do Herói proposto por Campbell, visto que a alcunha do herói idealizado também perpassa conceitos de memórias/imaginário das sociedades.

A escolha de *Vagabond* ocorreu pelo valor afetivo que tenho com a obra e pelo fato de não haver muitas pesquisas que utilizam dessa obra como fonte. Nesse sentido, baseei-me em duas pesquisas principais para verificar a necessidade de desenvolver a minha própria análise. A primeira delas foi a dissertação de Mestrado de Vilhena: “A Espada é o Centro da Vida: imaginário dos Samurais no Mangá *Vagabond* (1998-2007)”, que busca trazer uma análise mais apurada sobre o imaginário dos samurais e sobre como o mangá *Vagabond* reproduz e influencia esse imaginário já existente desde o xogunato Tokugawa²³. No entanto, é possível perceber que essa pesquisa, por mais que avance no sentido de buscar compreender as representações dos samurais e do período Edo dentro do mangá *Vagabond*, ela se limita a trabalhar essa perspectiva de maneira acadêmica, e assim sendo, não propõe formas de como abordar tal problematização em sala de aula, na Educação Básica, limitando-se ao ambiente da academia.

Dessa forma, buscamos um desenvolvimento dos argumentos de Vilhena em diálogo com a licenciatura, que vise alcançar a democratização dos saberes e a divulgação da produção acadêmica para o público geral. O segundo trabalho que serviu como base para essa

23 MOTTA, Lucas Marques Vilhena Motta. “A Espada é o Centro da Vida”: O Imaginário dos Samurais no Mangá *Vagabond* (1998-2007). Dissertação (Mestrado em História). Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020, 147 p.

pesquisa foi o trabalho de José Carlos Messias Santos Franco “A construção da figura do herói nos mangás e comics: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis”. Neste trabalho, José Carlos analisa a representação do herói nos mangás japoneses e nos comics estadunidenses, buscando comparar a figura do samurai com a do super-herói americano através de algumas questões principais como o entendimento da figura do herói, seu surgimento, morte e confronto com antagonistas. A pesquisa de Carlos, faz um ótimo trabalho comparativo ao analisar a construção do herói no mangá *Vagabond* e nas histórias em quadrinhos do Batman e do Superman, no entanto, o autor não se aprofunda na construção do personagem de Musashi historicamente. Dessa maneira, minha própria análise concentra-se unicamente na construção de Musashi como herói, aprofundando o estudo com o desenvolvimento do mito do herói no mangá *Vagabond*.

O trabalho está dividido em três capítulos, onde cada um traz uma parte específica do desenvolvimento da pesquisa e escrita analítica.

O primeiro capítulo, *Uma breve discussão entre o mito e a história*, contextualiza o trabalho de uma forma teórica e metodológica, apresentando uma discussão entre o mito e a história. Inicialmente, é explorada a ideia de monomito desenvolvida por Campbell em conjunto com sua teoria dos rituais de passagem. Adiante, Armstrong em seu estudo sobre o mito, contextualiza sua importância social. Em suma, a primeira parte do trabalho busca relacionar a história e o mito, compreendendo suas relevâncias para a cultura moderna.

O segundo capítulo, *A jornada do herói: Miyamoto Musashi*, realiza uma análise sobre a jornada do herói proposta por Campbell dentro da obra *Vagabond* de Inoue. Neste capítulo, os conceitos desenvolvidos pelo mitologista são observados em paralelo com o mangá, buscando compreender a importância do mito e da história na formação do herói. Para maior compreensão do público, as imagens referentes ao mangá devem ser lidas de maneira ocidental, ou seja, da direita para a esquerda, no entanto, as falas dos personagens devem ser lidas de forma contrária, seguindo a forma de leitura japonesa (da esquerda para a direita).

O terceiro e último capítulo, *O mangá como ferramenta do Ensino de História*, busca discutir como os mangás, em específico a obra *Vagabond*, podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas e inovadoras no ensino de história proporcionando uma abordagem mais interativa e atrativa para os estudantes.

Por fim, o estudo concluiu que a utilização de mangás no ensino de História pode ser um recurso didático valioso. Ao considerar os múltiplos benefícios de incorporar a literatura em quadrinhos no ambiente escolar, destaca-se a importância de focar no aluno e na sua capacidade de entender seu papel como um agente ativo na sociedade. Essa abordagem não

apenas facilita a assimilação de conteúdos históricos, mas também incentiva os estudantes a desenvolverem suas próprias interpretações e conhecimentos, promovendo um aprendizado mais dinâmico e participativo.

Capítulo 1 - Uma breve discussão entre o mito e a história.

1.1. O herói de mil faces

Joseph Campbell nasceu em 26 de março de 1904 em White Plains, Nova Iorque, sendo conhecido por ser um famoso mitologista, escritor e professor universitário norte-americano. Sua principal obra é *O herói de Mil Faces*, publicado originalmente em 1949, na qual o escritor aborda diversos estudos sobre mitologia e religião comparada. Por meio desse trabalho, o autor busca desenvolver alguns pontos principais. Primeiramente, Campbell busca revelar algumas “verdades” que são frequentemente apresentadas ao público geral sob o disfarce de figuras mitológicas e religiosas, realizando esse processo por meio da reunião de múltiplos exemplos espalhados pelo mundo todo. A ideia proposta pelo autor é de que por meio da examination desses exemplos, existe a capacidade de percebermos um significado mais profundo ou “antigo” dessas verdades apresentadas nos mitos. Dessa maneira, o mitólogo reuniu uma ampla gama de mitos e contos folclóricos de todos os arredores do mundo, com a premissa de que os símbolos ali presentes falem por si próprios. Existiriam, portanto, conforme a sua teoria diversas semelhanças que são imediatamente notadas e desenvolvem uma ampla e constante afirmação de verdades básicas que tem servido como um ponto de orientação para a humanidade ao longo de milênios de existência.

Campbell inicia sua obra dissertando sobre o “monomito”. De acordo com o escritor, os mitos que surgiram em todas as partes do mundo e em todas as épocas sob todas as conjunturas são uma fonte de inspiração vital para todas as possíveis realizações das atividades humanas, sejam elas físicas ou mentais. O autor considera o mito como uma “abertura secreta” através da qual as “energias inesgotáveis do cosmos” se infiltram nas manifestações culturais humanas. Isso implica que os mitos têm um papel fundamental na formação e expressão de várias facetas da cultura humana, incluindo religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e até mesmo os sonhos que povoam nosso sono. Assim, o autor propõe um questionamento: “por que a estrutura do mito é, em todos os lugares, o mesmo, variando

apenas em sua forma em virtude dos costumes locais?.²⁴ Campbell propõe o conceito de monomito ou “jornada do herói”, uma estrutura narrativa que ele identifica como um padrão universal presente em muitas histórias mitológicas ao redor do mundo. Segundo o escritor, essa jornada do herói consiste em três fases principais: partida, iniciação e retorno.

Primeiramente, na partida, o herói começa no mundo comum e recebe um chamado para a aventura. Pode haver hesitação inicial, mas eventualmente o herói cruza o limiar para o desconhecido. Em segundo lugar, a fase de iniciação envolve o herói enfrentando uma série de provas e desafios. Durante esta etapa, o herói encontra aliados e inimigos e deve superar uma crise central ou obstáculo, muitas vezes enfrentando a morte ou algo equivalente. Ao superar essa crise, o herói obtém uma recompensa ou conhecimento. Por fim, no retorno, o herói volta ao mundo comum, transformado pela experiência. Ele traz consigo um “elixir”, que pode ser um tesouro, conhecimento, sabedoria ou poder, destinado a melhorar o mundo de origem. Em suma, essa é a estrutura do monomito, proposto por Campbell, que ele argumenta formar um padrão que não é apenas uma convenção literária, mas o reflexo de verdades psicológicas e espirituais fundamentais do ser humano em todas as sociedades e culturas.

Ademais, o autor propõe que os monomitos encontram-se ligados aos rituais de passagem ou transformação das sociedades primitivas e das antigas civilizações, encontrando-se presentes até os dias de hoje. Esses rituais marcaram e marcam a transição de uma fase da vida para outra, sendo essenciais para a transformação tanto da consciência quanto do inconsciente dos indivíduos. Além disso, eles envolviam práticas formais e muitas vezes rigorosas que simbolizavam o rompimento com o passado e preparavam a pessoa para uma nova etapa da vida. Os rituais de passagem ocupavam, assim, um lugar elevado na vida da sociedade primitiva e incluíam cerimônias de nascimento, nomeação, puberdade, casamento e morte. Após a realização desses ritos, Campbell observa uma espécie de rompimento bastante rigoroso, porém comum, onde a mente do inicializado afasta-se das atitudes e padrões de vida de seu estágio anterior, que “ficou para trás”. Compreende-se que esse processo era tão profundo que ao retornar a vida cotidiana, o indivíduo que perpassou pelo rito era visto como se tivesse renascido, estando pronto para assumir novas responsabilidades. O indivíduo que passava pelo rito, conseqüentemente morria para o passado e renascia para o futuro.²⁵

Nesse sentido, o autor apresenta uma reflexão e um questionamento sobre a natureza do herói, o “homem da submissão autoconquistada”. Essa submissão refere-se à capacidade

²⁴ CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 1ª ed. São Paulo: Pensamento, 1989. p.6.

²⁵ CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 1ª ed. São Paulo: Pensamento, 1989. p.11.

do herói de se render voluntariamente a algo maior que ele mesmo, que pode ser um princípio, um destino ou uma verdade profunda. Existe, portanto, um “enigma” que seria a pergunta central da jornada do herói: ao que ele deveria se submeter? A resposta para essa pergunta é o que define a virtude e a conquista histórica do herói.

Campbell compreende que o herói não deve retornar de forma nostálgica ao passado ao mesmo tempo em que não deve buscar um futuro utópico. Em vez disso, é necessário um renascimento contínuo, uma “recorrência de nascimento” (palingenesia), para superar a inevitabilidade da morte e da deterioração. Temos a confirmação, sendo assim, de que o herói deve morrer simbolicamente para renascer transformado, e que essa constante jornada de palingenesia pode ser a “chave de vitória” para o herói que deve se submeter a um bem maior do que ele mesmo. Nesse sentido, este trabalho busca analisar por meio do mangá *Vagabond* e da série cinematográfica *Musashi*, as estruturas do monomito desenvolvidas por Campbell que se encontram presentes na mitologia histórica do “maior samurai do Japão”: Miyamoto Musashi. Não pretendemos, com isso, reafirmar ou confirmar a suposta universalidade do monomito ou da jornada do herói nos termos de Campbell, mas explorar esta estrutura de linguagem mitológica tal como ela aparece nas obras a serem analisadas, uma vez que ela se mostra presente e operacional para recuperarmos os valores e conotações da representação do samurai na cultura de massas contemporânea.

1.2. Uma breve história do Mito

Outra pensadora que explora a origem e o desenvolvimento dos mitos ao longo da história humana é Karen Armstrong, pesquisadora britânica especialista em religião. Em sua obra “Breve história do Mito”²⁶, a autora desenvolve alguns pontos interessantes. Primeiramente, Armstrong compreende que os seres humanos sempre foram criadores de mitos, desde a pré-história, sendo essa capacidade de ter pensamentos que transcendem a experiência cotidiana o que nos distingue como seres humanos. Consequentemente, na busca de sentido para a vida, o ser humano elabora histórias que permitem situar a existência em um cenário mais amplo, garantindo assim, uma sensação de significado à vida, mesmo em meio ao caos. O mito, portanto, se baseia na experiência da morte e no medo do fim. Paralelo ao que Campbell escreve sobre a presença dos rituais de passagem dentro dos mitos, Armstrong compreende que a mitologia é inseparável do ritual, de forma que perdem seu sentido quando separados dessa representação simbólica e litúrgica.

²⁶ ARMSTRONG, Karen. Breve história do mito. Trad. de Celso Nogueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

É importante compreender que segundo a autora, os mitos têm o papel de auxiliar os seres humanos a lidar com as dificuldades e angústias. A mitologia não conta uma história simplesmente por contar, mas ela demonstra como o homem deve se comportar mediante determinadas situações, pois: “no mundo antigo “a mitologia não tinha a ver com a teologia, no sentido moderno da palavra, mas sim com a experiência humana²⁷.” Esse trabalho propõe-se em certa forma a pensar as relações entre o mito e a história. Armstrong define que durante o século XVIII, a sociedade desenvolve uma visão científica da história, onde a preocupação está envolvida na realidade dos fatos. No entanto, no mundo pré-moderno, a preocupação em se fazer história estava ligada mais ao seu significado e menos a sua veracidade. Os mitos apontam para o além da história, para aquilo que é atemporal na existência humana e que contraria toda a visão cronológica da história. Assim, a autora compreende ser um equívoco considerar o mito como uma forma inferior de pensamento, visto que a mitologia não é uma forma inicial de fazer história. O mito é fictício e transfigura o mundo fragmentado com o intuito de nos ajudar a vislumbrar novos caminhos.

Campbell, em *O herói de Mil Faces*, desenvolve uma série de arquétipos do herói que posteriormente serão mobilizados nesse trabalho para a análise de *Vagabond*. Alguns exemplos dos arquétipos analisados pelo pesquisador são do herói como: guerreiro, amante, imperador e tirano, redentor do mundo e santo. É interessante destacar que, de acordo com Karen Armstrong, o padrão arquetípico do herói surge provavelmente no período paleolítico, pela experiência dos xamãs, caçadores e dos neófitos. De acordo com ela:

Todos eles tiveram que enfrentar a perspectiva da morte violenta antes de retornar com dádivas para nutrir a comunidade. Todas as culturas desenvolveram uma mitologia similar para a busca heróica. O herói percebe que falta algo em sua vida ou em sua sociedade. As ideias antigas, que por várias gerações nutriram a comunidade não lhe dizem mais nada. Por isso ele abandona o lar e enfrenta aventuras perigosas. [...] no processo, seu ser anterior morre e ele ganha uma nova atitude ou um novo conhecimento, que leva de volta a seu povo.²⁸

Armstrong reforça o ideal de Campbell de que o herói deve estar pronto para desistir de tudo, visto que não existe uma nova vida sem alguma forma de morte. O mito do herói ensina ao ser humano como se comportar em momentos extremos. A escritora afirma sobre a necessidade de se estar preparado para permitir que o mito nos transforme para sempre, visto que ele atua com o intuito de condução para além das certezas seguras proporcionando o renascimento do eu.

²⁷ ARMSTRONG, Karen. Breve história do mito. Trad. de Celso Nogueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2005, p.11.

²⁸ ARMSTRONG, Karen. Breve história do mito. Trad. de Celso Nogueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2005, p.35-6.

A pesquisadora britânica traz um ponto bastante importante ao propor uma relação entre a arte e o romance como operantes no mesmo nível de consciência em que os mitos, o que consequentemente faz com que recorram aos mesmos temas. Assim, Armstrong determina um paralelo entre a leitura de um romance e a abordagem tradicional da mitologia. Nesse sentido, a mitologia é uma forma de arte, assim como o romance, o que significa que as duas expressões culturais possibilitam a capacidade da transformação. A autora disserta que:

Se for escrito e lido com atenção e seriedade, um romance, como um mito ou uma grande obra de arte, pode servir como iniciação e nos ajudar a realizar o penoso rito de passagem de uma fase da vida, de um estado de espírito para outro. Um romance, como um mito, nos ensina a ver o mundo de modo diferente; ele nos diz como olhar para dentro de nossos corações e ver nosso mundo de uma perspectiva que vai além de nosso interesse pessoal. Se os líderes religiosos profissionais não podem nos instruir no conhecimento mítico, nossos artistas e romancistas talvez possam ocupar esse papel sacerdotal e apresentar uma visão nova a nosso mundo perdido e avariado.²⁹

Dessa forma, o mangá *Vagabond* e o filme *Musashi*, que derivam do romance homônimo, podem ser tomados como ferramentas importantes de iniciação que ajudam a realizar esse difícil rito de passagem na contemporaneidade. As duas obras ensinam formas diferentes de ver o mundo por meio da perspectiva do herói Miyamoto Musashi, que também passou pelo seu processo de ritual de passagem, momento no qual o herói renasce para a sociedade em que vive. Dessa maneira, os leitores têm a oportunidade de seguir o exemplo do personagem principal e buscarem o nascer de um novo eu. Os romances e os mitos se conectam, especialmente os que se referem ao samurai mais famoso do Japão.

29 ARMSTRONG, Karen. Breve história do mito. Trad. de Celso Nogueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2005, p.124-25.

Capítulo 2 - A jornada do Herói: Miyamoto Musashi

2.1. O início da jornada de Shinmen Takezo.



Figura 1 - Retirado de *Vagabond* #1. Shinmen Takezo (Musashi), caído sobre os cadáveres da Batalha de Sekigahara.

A história de *Vagabond*, assim como a série cinematográfica de Uchida, inicia-se com o evento histórico da Batalha de Sekigahara em 1600. Neste conflito, os jovens amigos Hon'iden Matahachi e Shinmen Takezo (que mais tarde se torna Miyamoto Musashi) descobrem que são os únicos sobreviventes do lado derrotado, o exército ocidental leal ao clã Toyotomi. A batalha de Sekigahara foi um conflito decisivo, consolidando a vitória de Ieyasu Tokugawa sobre o clã Toyotomi. Isso permitiu que Tokugawa, um daimyo (um poderoso senhor de terras do Japão antigo que governavam a maior parte do país a partir de suas vastas propriedades), estabelecesse o xogunato em seu nome três anos depois. Este xogunato foi mantido, em tempos de relativa paz militar, por seus descendentes durante um período de mais de 200 anos, tendo seu fim em 1867.

Após saírem do campo de batalha, os dois amigos são encontrados por uma patrulha de soldados que procuravam sobreviventes do lado inimigo. Enquanto Matahachi se encontra paralisado mediante sua covardia, Takezo luta com toda sua ferocidade, e apesar de não

possuir uma técnica extremamente refinada consegue derrotar todos os seus inimigos somente com sua “vontade de viver”.



Figura 2 - Retirado de *Vagabond* #1. Takezo derrota um dos soldados que caçavam refugiados, enquanto reafirma que todos que tentarem matá-lo irão morrer.

Após essa batalha, a dupla de amigos se encontra ferida e sofrendo os danos de se alimentarem mal por dias, quando são salvos por duas saqueadoras de cadáveres (pessoas que buscam armas, dinheiro e objetos valiosos dos corpos de soldados mortos em conflito), sendo elas filha e mãe, respectivamente. Como pagamento pela hospitalidade, Matahachi e Takezo iniciam uma luta com uma gangue de ladrões que explora o trabalho das duas mulheres, matando todos os inimigos ali presentes. No entanto, em determinado momento Matahachi foge da batalha, deixando seu companheiro Takezo com a difícil tarefa de enfrentar cerca de dez homens sozinho, acompanhado unicamente por sua espada de madeira. O mangá retrata Takezo como uma espécie de animal que luta de maneira agressiva, ressaltando que sua vontade de viver é a causa da sua força quase animalesca.



Figura 3 - Retirado de *Vagabond* #1. Takezo derrota o chefe dos bandoleiros, Tsujikaze Tenma, que foge mediante o medo da fúria animalasca de seu adversário.

Após o episódio citado anteriormente, Matahachi se apaixona pela viúva que salvou e cuidou da dupla de amigos após a batalha de Sekigahara. Acreditando que seu amigo, Takezo foi morto pelo grupo de bandidos, Matahachi muda-se de cidade com as duas mulheres. Takezo, agora, tem a difícil tarefa de voltar para seu vilarejo natal onde é odiado pelos aldeões para avisar, respectivamente, a noiva e a mãe de Matahachi de que o garoto está vivo e morando em outra cidade. Impedido de seguir um caminho diferente que não seja o da morte, Takezo se vê obrigado a matar diversos soldados e guardas de fronteiras (na época, cada fronteira provincial do Japão detinha a sua). É nesse momento que nosso jovem herói começa a ser perseguido pelos próprios aldeões de sua vila que o consideram um demônio, um animal perigoso, alcunha que o garoto recebe principalmente por meio das ações da mãe de seu amigo Matahachi, que considera culpa de Takezo a ida de seu filho a guerra e, conseqüentemente, o seu abandono das suas obrigações na sua vila de origem.



Figura 4 - Retirado de *Vagabond* #1. Takezo é perseguido pela mãe da Matahachi e pelos guardas que estão à sua procura.

Nesse momento de embate com as autoridades, Takezo foge para a floresta e encontra o monge Takuan Soho. Nas palavras de Campbell, Takuan é o “arauto”, aquele que inicia o chamado da aventura do herói. Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa, é ele quem marca o que o autor descreveu como “despertar do eu”, ou seja, o processo de metamorfose do herói. O chamado, portanto, funciona como uma espécie de ritual, um momento de passagem espiritual que, quando completo, equipara-se à morte seguida do renascimento. De acordo com o estudioso em mitologia: “o horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais, já não são adequados; está próximo o momento da passagem por um limiar”³⁰. A etapa inicial da jornada mítica, que chamamos de ‘o chamado para a aventura’, indica que o destino chamou o herói, movendo seu foco do conforto da sociedade para um território desconhecido. O encontro de Takezo com Takuan constitui, assim, o início da aventura e da transformação de nosso herói.

³⁰ CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. 1ª ed. São Paulo: Pensamento, 1989. p.31.



Figura 5 - Retirado de *Vagabond* #2. Takezo encontra o monge Takuan Soho.

Em consequência de várias dificuldades encontradas pelos soldados que se encontravam presentes na vila mas que não conseguiam capturar o jovem Takezo, o monge se propõe a capturá-lo acompanhado unicamente de Otsu, antiga noiva de Matahachi, que agora têm conhecimento da fuga de seu ex noivo juntamente com outra mulher. Após passar vários dias nas montanhas que cercam o vilarejo, Takezo é capturado por meio de uma artimanha do monge que utilizou a jovem Otsu, antiga amiga de Takezo, como isca. Cansado, com fome, e mentalmente cansado devido a toda perseguição que sofreu desde que alcançou a vila Miyamoto (vila de nascimento do herói), Takezo acaba se rendendo a uma boa sopa quentinha e a companhia de sua antiga amiga de infância, assim, sendo capturado por Takuan e Otsu.

O monge, arauto da jornada de Takezo tem a tarefa de orientar o herói para que ele renasça e se modifique espiritualmente, o que cria uma atmosfera de fascínio imediato em torno da figura do arauto que aparece como um guia e do herói que deve morrer para sua antiga vida. Pode-se definir, portanto, a relação do herói com o monge como uma relação de irresistível atração, onde os dois personagens se conectam de alguma forma. Consequentemente, após a captura, o monge Takuan aprisiona Takezo em um cedro gigante

por dias, privando-o de comida e água. O herói não compreende por que o monge não o mata simplesmente ao invés de colocá-lo naquela posição de humilhação, impedindo-o de morrer em combate, como um guerreiro. É mediante esse momento de aprisionamento que Takuan busca fazer com que Takezo reflita sobre suas ações, sua existência e as mortes que causou.



Figura 6 - Retirado de *Vagabond* #2. Takezo reflete sobre os homens que matou, compreendendo, portanto, que sua “possível morte” é resultado de suas próprias ações.

Seguindo a estrutura do que Campbell chamou de “o chamado da aventura”, o herói mediante seu encontro com o arauto deve morrer para o passado, para assim renascer para o futuro como uma pessoa mais desenvolvida espiritualmente. De acordo com esse pensamento, o mangá, assim como o romance e a série cinematográfica de Uchida, aborda de maneira extremamente inteligente esse ritual de passagem. O monge carrega Takezo em suas costas pela floresta com a promessa de que o jovem pode escolher o local em que deseja morrer. Ao chegar no local escolhido, Takuan busca fazer com que Takezo reflita sobre sua vida e sobre as decisões que tomou, afirmando que o jovem deve sorrir nesse momento, pois viveu uma vida de ódio e morte da forma que desejou e, portanto, deveria se orgulhar de ter vivido como quis. O mangá apresenta um traço realista e contrastante que demonstra a dor de Takezo.

Nosso herói percebe que uma vida de ódio e morte não é honrosa e que existem outros caminhos a qual ele pode seguir: ele pode renascer...

O monge não pediu para que ele escolhesse o local de sua morte física, mas de sua morte espiritual, ele não é mais a mesma pessoa que era antes e, portanto, faz-se necessário que ele adote outro nome, a fim de simbolizar seu novo nascimento. Shinmen Takezo não existe mais, ele morreu, e quem renasce é Miyamoto Musashi.

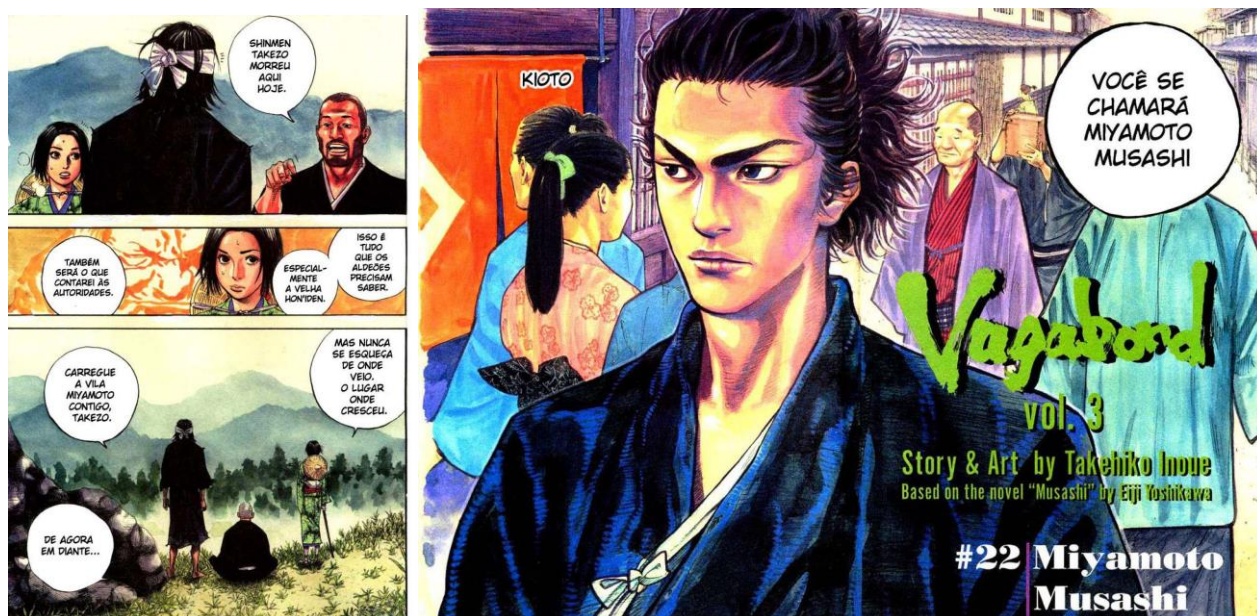


Figura 7 - Retirado de *Vagabond* #3. O monge Takuan renomeia o jovem Takezo dizendo que seu antigo eu está morto e que a partir desse momento ele deve levar uma vida diferente, sendo nomeado Miyamoto Musashi.

No filme “Miyamoto Musashi”, de Tomu Uchida, o jovem Takezo também é preso pelo monge Takuan, no topo da árvore. Porém, diferente do mangá, o renascimento do herói se dá quando este é aprisionado no castelo Himeji durante três anos. A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem universal do útero, ou “ventre da baleia”. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. Na situação em questão, o castelo funciona como o útero, onde o herói é jogado na escuridão para renascer. No caso de Musashi, ele fica aprisionado no castelo Himeji com uma grande variedade de livros à sua disposição, dos quais o herói deve alimentar o seu conhecimento, absorvendo a vida apresentada por meio do conhecimento assim como um bebê absorve os nutrientes pelo cordão umbilical provenientes do útero de sua mãe. Além disso, de maneira análoga à cena da batalha de Sekigahara, na qual o samurai se vê entre os corpos dos mortos, no Castelo Himeji, ele se vê rodeado de fantasmas do clã de antigos donos do castelo. Seu

retorno ao útero é análogo, assim, a uma catábase, à descida ao mundo dos mortos, aludindo-se novamente ao ciclo de morte e renascimento próprio dos ritos de passagem.

Conforme compreendido por Campbell, a passagem do limiar constitui uma forma de auto-aniquilação. O herói é forçado a “passar para dentro”, para nascer de novo. O desaparecimento do herói da sociedade, em virtude de seu aprisionamento, corresponde a entrada do fiel ao templo, onde ele será revivificado pela lembrança de quem e do que é, isto é, pó e cinzas, mortalidade. O interior do templo, o ventre da baleia, a torre celeste, ou no caso de Musashi, o castelo Himeji, se encontram além, acima e abaixo dos limites do mundo, são uma só e mesma coisa. O aprisionamento do herói, ilustra o fato de que ao se entrar em um templo, deve-se passar por uma metamorfose. Sua natureza secular permanece fora, ele a deixa de lado como uma cobra deixa a pele. Uma vez no interior do templo, pode-se dizer que ele morreu para a temporalidade e retornou ao útero do mundo, ou ao centro do mundo. No caso de Musashi, o herói vai para dentro para nascer de novo, lembrando de quem e do que é, pó e cinzas tomando conhecimento de que é mortal e valorizando a vida, a que antes não dava a devida importância.

Ademais, Campbell sugere que de acordo com o pensamento freudiano, momentos que geram um novo nascimento produzem ansiedade. Esse conceito se liga com a constante ansiedade de Musashi em desenvolver algo novo, de evoluir física e espiritualmente. O herói está sempre em busca da melhora, devido a ansiedade produzida pelo renascimento constante. O autor desenvolve ainda o conceito de “auxílio sobrenatural”. Para o herói que aceita o chamado, ou seja, o início de sua jornada, existe um primeiro encontro no qual ele encara uma figura protetora, que com frequência é uma figura mais velha: um ancião. Esse personagem tem a função de oferecer amuletos capazes de proteger nosso herói das forças do mal, ou ainda, de guiá-lo espiritualmente para que encontre o seu caminho. Na maioria das vezes, o arauto, aquele que chama o herói para a aventura, é também o sacerdote iniciatório que produz essa ajuda sobrenatural, sendo que no caso em questão, o monge Takuan atua como arauto e portador do auxílio sobrenatural. Campbell define esse termo da seguinte maneira:

Protetor e perigoso, maternal e paternal, a um só tempo, esse princípio sobrenatural do agente de proteção e orientação reúne em si todas as ambigüidades do inconsciente e por isso significa o apoio dado à nossa personalidade consciente por parte deste sistema mais amplo e, ao mesmo tempo, o caráter inescrutável do guia que seguimos, o que representa um perigo para todos os nossos fins racionais.³¹

31 CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 1ª ed. São Paulo: Pensamento, 1989. p.41.

Ainda sobre o mito do herói, outro autor que trabalha o tema em questão é Joseph Lewis Henderson, médico americano e psicólogo junguiano. Desenvolvendo aspectos do pensamento de Carl G. Jung a respeito da importância do simbolismo para a compreensão da mente humana, Henderson faz uma associação sobre os símbolos presentes no mito do herói e suas relações com a modernidade. O autor escreve o texto “Os mitos antigos e o homem moderno”,³² capítulo presente no livro de Carl G. Jung, *O homem e seus símbolos*. Na obra em questão, Henderson desenvolve relações sobre a construção dos heróis, afirmando que o mito do herói se encontra presente em diversas sociedades, podendo variar em seus detalhes, mas apresentando diversas semelhanças quanto às suas estruturas, assim como analisado por Campbell na construção do conceito de monomito.

O autor segue sua tese desenvolvendo que, no início das histórias mitológicas, muitas vezes os heróis apresentam alguma fraqueza ou limitação e, portanto, surge a necessidade de uma figura tutelar ou guardião para ajudar o herói a realizar feitos que seriam impossíveis. Esse conceito se relaciona com a figura do arauto que Campbell propõe. Retornando ao mangá, o monge Takuan é quem realiza essa tarefa, orientando Musashi para que dê mais valor à sua vida e à dos outros. No entanto, Henderson avança em relação ao pensamento de Campbell ao buscar o simbolismo presente nessa figura tutelar, que é considerada um ser divino. Apesar de Takuan não ser um Deus em sua forma literal, claramente o mangá o descreve como um homem quase celestial, sendo considerado uma figura elevada espiritualmente e afastada dos defeitos humanos. Esses protetores, portanto, são mais do que um personagem singular e simbolizam a “psique total”. Ou seja, isso significa que eles representam uma parte da mente que é maior e mais poderosa do que a consciência do herói, tendo o objetivo de ajudar esses seres a desenvolver a consciência do ego no indivíduo, preparando-os para enfrentar os desafios da vida. O autor destaca em seu pensamento que os mitos não são apenas histórias antigas, mas ferramentas que ensinam sobre o crescimento pessoal e a superação de desafios com a ajuda de forças maiores, sejam elas internas ou externas.

Outro fato interessante que o autor expõe é a luta travada pelo homem primitivo para alcançar a consciência, conflito este que se exprime pela disputa entre o herói arquetípico e os poderes cósmicos do mal, personificados por dragões e outros monstros. O psiquiatra disserta que no decorrer do desenvolvimento da consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico através do qual o ego emergente vence a inércia do inconsciente, liberando o

32 HENDERSON, J. L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, C. G. (Org.). *O homem e seus símbolos*. [Tradução de Maria Lúcia Pinho]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016. Cap. 3, p.100-154.

homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado da infância. Dessa forma, o ego deve libertar o homem da inconsciência e da imaturidade. Henderson determina que a batalha entre o herói e o dragão é a forma mais atuante desse mito e mostra claramente o tema arquetípico do triunfo do ego sobre as tendências regressivas. No entanto, a manifestação do Ego não precisa ser simbolizada por um combate, podendo ser realizada também mediante um sacrifício. O autor cita como exemplos o martírio de Santa Lúcia, que sacrificou seus olhos e sua vida à religião³³. Da mesma forma, Inoue representa o triunfo do ego de Musashi sobre as tendências regressivas por meio de um sacrifício, da morte e do renascimento do herói.

Retornando ao mangá, Takezo se encontra amarrado na árvore gigante buscando refletir sobre suas atitudes quando, em determinado momento, lembra-se de seu pai e sua mãe. O herói da história se ressentia das duas figuras, tanto de sua mãe, que o abandonou e construiu outra família, quanto de seu pai, que sempre o viu como um inimigo que um dia o derrotaria. O personagem ainda criança percebe que precisa se tornar mais forte para que, assim, não precise depender de mais ninguém. Essa rejeição foi a causa da ira inicial de Takezo: o homem muitas vezes retratado pelos aldeões como um demônio ou um animal selvagem era um garoto comum, que cresceu com a sensação de abandono e buscou a força como única forma de se reconhecer na sociedade em que vivia.



Figura 8- Retirado de *Vagabond* #2. Takezo reflete sobre suas relações parentais e as rejeições sofridas.

33 HENDERSON, J. L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, C. G. (Org.). O homem e seus símbolos. [Tradução de Maria Lúcia Pinho]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016. Cap. 3, p.116.

Henderson determina que para a grande maioria das pessoas o lado negativo de suas personalidades permanece inconsciente. O herói, entretanto, deve convencer-se de que a *sombra* ³⁴ existe e que dela pode retirar sua força, assimilando seu poder destrutivo caso deseje estar suficientemente preparado para vencer “o dragão”, ou seja, para que o ego triunfe o herói deve primeiramente subjugar e assimilar a “sombra”, o seu lado negativo. Apesar de tudo isso, o autor compreende que o jovem deve lutar por um objetivo mais complexo do que algo que seja facilmente obtido, e somente assim, ele pode vencer os obstáculos que vai alcançar durante a maturidade. Novamente retornamos aos ritos de passagem expressos por Campbell, visto que Henderson concorda que durante os temores da juventude, o herói deve renascer através da morte, seja ela literal ou simbólica. Assim: “(...) pode-se dizer que a necessidade de símbolos heroicos surge quando o ego necessita fortificar-se — isto é, quando o consciente requer ajuda para alguma tarefa que não pode executar só(...)”³⁵.

O mangá expressa a aceitação de Takezo mediante seu “lado negativo” por meio do seu aprisionamento no cedro gigante. Entretanto, esse é somente o início do processo e o personagem segue o processo de assimilação da sombra até o final do mangá. É uma jornada de renascimento constante devido a ansiedade produzida por novos nascimentos que Campbell argumenta anteriormente. O objetivo que Takezo, agora Miyamoto Musashi, busca é tornar-se “Invencível sob o Sol”, claramente um objetivo alto e que não é facilmente alcançado, conforme descrito por Henderson, a fim de vencer os obstáculos que o herói irá encontrar em seu caminho. Este rito tem um clima de tristeza, mas misturado a uma certa alegria devido à revelação interior de que a morte leva a uma nova vida.



34 O conceito de sombra ocupa um lugar vital na psicologia analítica junguiana. De acordo com Jung, a sombra é uma projeção mental consciente do indivíduo que contém aspectos ocultos, reprimidos e desfavoráveis (ou nefandos) de sua personalidade.

35 HENDERSON, J. L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, C. G. (Org.). O homem e seus símbolos. [Tradução de Maria Lúcia Pinho]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016. Cap. 3, p.123.

Figura 9- Retirado de *Vagabond* #2. Takezo reflete sobre se tornar “Invencível sob o Sol”, objetivo que o herói busca alcançar durante grande parte do mangá.

Por fim, Henderson complementa o conceito de ritual de passagem proposto por Campbell ao desenvolver a questão dos “Símbolos de Transcendência”. De acordo com o autor, existem uma série de rituais de iniciação onde o objetivo fundamental é domar a agitação da natureza do jovem. Os ritos de iniciação, portanto, tem um propósito civilizador ou espiritual. Consequentemente, o autor afirma que existem alguns símbolos (uma ponte que aproxima o inconsciente e a consciência) que se relacionam à libertação do homem - ou a sua transcendência - no curso da progressão do herói para um estágio superior ou mais amadurecido da sua evolução. Dessa maneira, Henderson compreende que, nos mitos, a jornada solitária tem a capacidade de simbolizar essa liberação da transcendência, ou seja, a superação dos limites físicos do ser humano. Em sua obra o autor escreve:

Um dos símbolos oníricos que exprime com mais frequência este tipo de liberação pela transcendência é o tema da jornada solitária ou peregrinação que, de um certo modo, parece ser uma peregrinação experimental em que o iniciado descobre a natureza da morte. Mas não se trata de morte como julgamento final ou qualquer outra prova de caráter iniciatório. É uma jornada de libertação, de renúncia e expiação, dirigida e fomentada por algum espírito piedoso.³⁶

Assim, podemos compreender que a jornada solitária que Musashi inicia após seu ritual de passagem, onde o herói renasce com um novo nome dado a ele pelo monge Takuan, é apenas mais uma etapa do seu ritual iniciatório, onde agora o herói deve partir sozinho em busca da liberação da transcendência e de renúncia do seu antigo “eu”. Essa jornada que muitas vezes é fomentada por um espírito piedoso é incentivada pelo monge Takuan que acredita que o herói em questão deve seguir em seu processo de aprimoração como indivíduo, mas agora, com uma nova perspectiva de valorização da vida.

³⁶ HENDERSON, J. L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, C. G. (Org.). O homem e seus símbolos. [Tradução de Maria Lúcia Pinho]. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016. Cap. 3, p.152.



Figura 10- Retirado de *Vagabond* #2. Takuan incentiva Musashi a sair em uma jornada de libertação da transcendência e de renúncia ao seu antigo eu, vivendo uma vida sem morte e destruição.

Em concordância com o que foi escrito anteriormente, Campbell desenvolve, no item “A transformação do herói”, diversos conceitos importantes. Primeiramente, o autor compreende uma estrutura similar referente à infância do herói humano. De acordo com ele, aqueles que fazem as lendas raramente se contentam em considerar os grandes heróis do mundo como meros seres humanos que romperam os horizontes que limitavam as pessoas semelhantes a ele e que alcançaram bênçãos que qualquer ser humano com igual fé e coragem poderiam ter alcançado. Existe, portanto, uma tendência de dotar o herói humano de poderes extraordinários desde o momento em que ele nasceu ou sofreu o processo de renascimento com a morte do seu antigo eu. Toda a vida do herói apresenta-se como uma grandiosa sucessão de prodígios, do qual a aventura central é o clímax da história.

Na primeira parte do livro *O herói de mil faces*, Campbell explora a jornada do herói destacando sua redenção de um ponto de vista psicológico, entretanto, no capítulo mencionado anteriormente, ele aborda essa aventura de um novo ângulo, transformando-a em um símbolo do mistério metafísico que foi redescoberto e revelado pelo próprio herói. Surge então o ideal de uma “infância miraculosa”, por meio do qual o autor descreve o período da infância do herói como uma manifestação especial do princípio divino imanente que se tornou

carne no mundo, o que destaca a ideia de que o herói tem uma conexão especial com o divino desde o início de sua vida. Em seguida, o autor discute os diferentes papéis que o herói desempenha ao longo de sua vida para realizar seu destino. Esses papéis variam em termos de importância dependendo das necessidades da época em que o herói vive. No caso de Musashi e da época em que ele vive, o leitor é apresentado a um Japão onde a classe dos samurais está em decadência, sendo a figura de Musashi a figura do samurai ideal, portador de honra, coragem, capacidade de redenção perante seus erros passados e capacidade de autodescoberta.

Por fim, o autor descreve duas tarefas importantes do herói. Primeiro, ele deve passar por uma experiência consciente dos estágios anteriores do ciclo cósmico, revisitando retroativamente as épocas de emanção, é o processo de renascimento do herói. Em seguida, ele deve retornar do abismo, ou seja, dos estados mais profundos da existência, para o plano da vida contemporânea, onde ele atuará como um agente de transformação humano dotado de potenciais demiúrgicos, poderes de criação e transformação. Segundo Campbell, se as façanhas de uma figura histórica real proclamam o personagem como um herói, aqueles que constroem a sua lenda inventaram para ela as aventuras apropriadas nas profundezas que devem ser interpretadas como símbolos de descidas na escuridão do mar da *psique*.

Ademais, o autor disserta que o tema da transformação do herói envolve sob várias formas algum tipo de exílio na infância. É uma característica proeminente de toda lenda, conto folclórico e mito. O tema do exílio, portanto, era ainda suplantado com o tema do desprezo, ou seja, o herói, é desprezado por seus próprios pais. Em suma, a criança do destino tem de enfrentar um longo período de obscuridade, de perigo, impedimentos e desgraças. Ela é jogada para dentro de suas próprias profundezas, ou para fora, no desconhecido, mas de ambas as formas, a criança tem contato com as trevas inexploradas. É uma zona de concordância entre os mitos, que o herói deve ter uma capacidade extraordinária para enfrentar e sobreviver a essa experiência, e dessa forma, são abundantes as histórias sobre infâncias marcadas pela força, inteligência e sabedoria precoces.

Percebe-se o tema do exílio de maneira clara no mangá *Vagabond*, visto que Musashi é abandonado por sua mãe, que constrói outra família e ele acaba crescendo praticamente nas florestas, tanto que sempre que o herói é questionado por alguém sobre com quem aprendeu a lutar, sua resposta mais usual é com as montanhas e as florestas. Ademais, o herói também é desprezado por seu pai que, como dito anteriormente, o considera um perigo e um inimigo em potencial. Musashi toma contato com as trevas ao perceber que está sozinho e que somente por meio da força ele pode adquirir algum tipo de reconhecimento, portanto, o personagem é forçado a desenvolver essa força de maneira precoce frente aos embates com seu pai.

Campbell compreende que a conclusão do ciclo da infância é o retorno ou o reconhecimento do herói: é o momento em que este, depois do longo período de escuridão, tem seu verdadeiro caráter sendo revelado. De acordo com o autor, esse evento pode precipitar uma considerável crise, pois equivaleria à emergência de forças até então excluídas da vida humana. O que anteriormente era considerado um padrão torna-se somente um fragmento ou acaba por dissolver-se. O herói não sabe mais quem é e pode por vezes não se reconhecer, assim como Musashi que não compreende seus atos de matança como atos ruins. Somente ao ser confrontado por Takuan consegue adquirir uma percepção diferente. Entretanto, passado o momento de aparente massacre, o valor criativo do novo herói se manifesta e o mundo entra em forma outra vez através de uma glória inconfundível. Esse tema da crucificação-ressurreição pode ser ilustrado quer pelo corpo do próprio herói ou pelos efeitos sobre o mundo. Na história de Musashi, essa ressurreição é ilustrada das duas maneiras: seja pelas cicatrizes que o herói adquire em cada combate importante onde sua percepção da vida se altera, seja por seus efeitos no mundo e sua influência, que ele exerce em outras pessoas, como seus discípulos, ou até mesmo em seu amigo, Matahachi, que se encontra constantemente perdido.

Por fim, Joseph Campbell, em sua obra *O Herói de Mil Faces*, identifica diversos tipos arquetípicos do herói com base em padrões recorrentes encontrados em mitos ao redor do mundo. A figura de Musashi, apesar de ser uma lenda, é a história de um homem supostamente real, histórico, e, assim, é difícil encaixá-lo somente em um arquétipo. Dessa maneira, compreendo que esse samurai está entre o que Campbell definiu como o “herói como guerreiro” e o “herói como santo”. Primeiramente, compreende-se que o herói como guerreiro geralmente é retratado como alguém que se destaca no campo de batalha, sendo um mestre nas artes da guerra e da luta e sua jornada em grande maioria envolve confrontar inimigos poderosos, superar obstáculos e proteger seu povo ou seu território de ameaças externas. Musashi se enquadra, perfeitamente, nesta tipologia, visto que foi considerado um mestre na arte da esgrima, criando o estilo de duas espadas, o Niten Ichi Ryu. Ademais, o herói enfrenta diversos inimigos poderosos em sua jornada como o clã Yoshioka, os monges do templo de Hozoin, os discípulos de Yagyu, Shishido Baiken, mestre da kusarigama (uma foice com uma corrente e uma bola de ferro na ponta), e seu maior rival: Sasaki Kojiro.

Além de suas habilidades de combate, o herói guerreiro também pode exibir qualidades como lealdade, honra, determinação e sacrifício, todas qualidades prezadas pela classe dos samurais. Vale ressaltar que esse tipo de herói muitas vezes passa por um processo de transformação ao longo de sua jornada, onde seu objetivo final pode ser alcançar a vitória

em batalha, ou uma busca por redenção pessoal, justiça ou defesa de um povo sofrido. O herói guerreiro muitas vezes passa por um processo de transformação ao longo de sua jornada, enfrentando desafios que testam sua força física, sua coragem e sua moralidade. Musashi é, um ótimo exemplo de herói guerreiro, visto que sofre com diversos processos de mudança ao longo da obra, sempre buscando se tornar uma pessoa melhor, fato que se comprova no último arco do mangá. Ademais, o objetivo desse tipo de herói é variável, podendo ser a conquista da vitória em batalha, ou a busca por redenção pessoal, justiça ou defesa de um povo. No caso de nosso herói, ele compartilha de todos esses objetivos durante sua trajetória.

O herói como santo, ou asceta, como compreendido por Campbell, é o herói arquetípico que renuncia ao mundo. O autor define esse determinado arquétipo da seguinte forma:

Com a mente plena de pura compreensão, sendo perseverante no domínio do eu, tendo abandonado toda aliança com o som e com todos os objetos e estando livre do amor e do ódio, habitando um local solitário, seguindo uma dieta frugal, tendo controlado a fala, o corpo e a mente, sempre engajado a meditação e na concentração e cultivando a liberdade com relação às paixões; banindo de si mesmo o egoísmo e a resistência, o orgulho e o desejo, o rancor e o sentimento de posse, de coração tranquilo e livre do ego - ele se torna digno de tornar-se um só com o imperecível.³⁷

Campbell compreende que esse determinado tipo de herói é alguém que escolhe renunciar ao mundo material e as distrações que ele oferece, buscando uma vida de constante evolução espiritual. O herói em questão, deve alcançar o “imperecível”, ou seja, um estado de iluminação ou comunhão com o divino que transcende a existência física e temporária. Dessa maneira, o herói “com a mente plena de pura compreensão”, está focado na verdade espiritual, à medida que se afasta dos prazeres e preocupações mundanas, como os relacionamentos amorosos, por exemplo. Como Musashi é um herói humano, resistir aos seus desejos e impulsos é uma tarefa árdua, no entanto, o guerreiro asceta deve ser perseverante no domínio do “eu”, praticando diariamente a autodisciplina.

“Abandonar toda aliança com o som e com todos os objetos” indica que o herói não deve se apegar às coisas materiais. Ao longo da jornada de Musashi, vemos que o protagonista não se preocupa com objetos materiais, não se importando em enfrentar os seus adversários com um simples pedaço de madeira, renunciando até mesmo ao uso de espadas reais. Ele também não se preocupa com sua aparência, usando roupas velhas e gastas, e não tem apego algum pelo dinheiro, se hospedando em pousadas simples, ou até mesmo sob a vastidão do céu, durante seu caminho de aperfeiçoamento da arte da esgrima.

37 CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 1ª ed. São Paulo: Pensamento, 1989. p.180

Musashi inicia sua jornada em *Vagabond*, com o arquétipo do herói como guerreiro. No entanto, é interessante compreender como na história em questão, a jornada do herói, é também uma jornada de mudança de um arquetípico do herói guerreiro para um herói asceta. O herói asceta, nas palavras de Campbell, deve estar “livre do amor e do ódio”. Essa expressão sugere que o personagem deve transcender as emoções extremas e manter-se em um estado de equanimidade, ou seja, de moderação, de tranquilidade do espírito.

Como retratado anteriormente, Musashi, inicialmente Takezo, é retratado nas primeiras partes do mangá como um valente arruaceiro, que utilizava suas habilidades sem nenhum controle, ou preocupação com as pessoas ao seu redor. Isso explica a fúria dos moradores de sua aldeia que desejaram a sua morte, quando esse foi capturado pelo monge Takuan. É após esse encontro, e do “renascimento” de Musashi que o protagonista começa a sua jornada do herói, que conscientemente condiz com a jornada de transformação do herói guerreiro para o herói asceta. No caso de Musashi, essa transformação também é uma passagem de um guerreiro cruel e caótico para um outro, honrado e invencível. Do início ao fim de sua jornada, ele é um *bushi*, um guerreiro. Porém, um guerreiro que se refina à perfeição, o que parece ser possível pela via ascética de renúncia do mundano e das suas emoções e apegos inferiores do “homem comum”. Como dito anteriormente, Musashi não aprende de maneira imediata as missões que o monge lhe fornece, de forma que o personagem enfrenta lutas internas contra si próprio e sua “sede de sangue” que o impede de evoluir internamente. Em virtude disso, o herói busca renascer eternamente, sempre se aprimorando cada vez mais.

Numa chave psicanalítica, essa “sede de sangue”, característica de sua *sombra*, ou lado negativo que o herói sente e possui, e que faz dele um herói arquetipicamente guerreiro, pode ser interpretada como resultado inconsciente do abandono e do ressentimento de seus pais. Apenas reconhecendo que seu ódio e ira são consequências de sua criação e de como o herói lidou com isso, é que Musashi consegue descobrir a verdadeira força e resistir as sombras, como o próprio monge o orienta após o seu rito de passagem. Nesse determinado momento, o herói se encontra livre do ódio, um grande passo em sua transformação do herói como santo. Ademais, esse arquétipo heroico, implica no controle da fala, do corpo e da mente, o que enfatiza o controle e a disciplina em todas as ações e pensamentos. O herói que inicia um compromisso contínuo com as práticas que promovem a paz interior e a clareza mental se liberta, consequentemente, dos desejos que a perturbam e, assim, reconcilia-se com a sua sombra, assimilando-a e transcendendo como uma pessoa melhor.

Ao longo do mangá, essa se torna a jornada de Musashi. O herói deixa de se preocupar em se tornar invencível sob o sol, e busca se tornar, simples e unicamente, um homem gentil. Ele deixa de ser um herói arquetipicamente guerreiro e se torna um asceta ou santo, aquele que opta por renunciar ao mundo material e às suas distrações para buscar uma vida de pureza e espiritualidade.



Figura 11- Retirado de *Vagabond* #25. Takuan compreende que Musashi se transformou em um homem mais forte, e que essa força está relacionada ao ato do herói ter se tornado uma pessoa gentil.

Musashi busca, em toda a sua jornada, a superação do ego. Campbell descreve que o herói deve “banir de si mesmo o egoísmo, a resistência e o sentimento de posse”, ou seja, eliminar essas características que reforçam o ego. Quando o herói se encontra livre desse sentimento, e de coração tranquilo, é resultado do alcance paz interior e consequentemente, da ausência do ego. O herói como asceta, que renuncia o mundo, faz parte da jornada do herói, e não é coincidência que essa transformação esteja presente na história do maior samurai do Japão. Musashi em sua jornada busca tornar-se um só com o imperecível, o que significa que ao seguir esse caminho rigoroso de aprimoramento e de subsequentes renascimentos, o herói asceta se torna apto a alcançar uma união espiritual com o eterno e transcendental. Em resumo, a jornada do herói é também um caminho de aprimoramento do homem como pessoa.

2.2. Tornar-se gentil, e a jornada do herói.

No mangá *Vagabond*, o volume 27 retrata um dos eventos mais importantes da figura de Miyamoto Musashi como mito. A liberdade que Takehiko Inoue, autor de *Vagabond*, utiliza para retratar a batalha de Musashi contra a academia Yoshioka condiz com um caminho de extrema brutalidade. Essa história é, sem dúvidas, o episódio mais prodigioso do mito de Miyamoto, pois é o evento no qual ele teria derrotado mais de 70 homens sozinho. Inoue, em seu mangá, aborda que esse feito, além de incrível, é também um momento de reflexão, sendo tão brutal internamente, quanto externamente.

No início de sua jornada, após Takezo ser rebatizado com o nome de Miyamoto Musashi, o jovem se dirige a Kyoto para desafiar a escola Yoshioka. Após derrotar alguns discípulos da escola, o herói em questão enfrenta Denshichiro Yoshioka, o segundo em comando da escola. Após a batalha ser interrompida por um incêndio na escola, os dois personagens prometem se encontrar um ano mais tarde para terminar o duelo que iniciaram nesse dia. Após esse período, Musashi inicia um processo de constante evolução, enfrentando adversários poderosos e magníficos como Inshun, herdeiro dos lanceiros de Hozoin, e os quatro discípulos mais graduados de Yagyu Sekishusai. No entanto, o herói se mantém ligado diretamente com os Yoshioka, de forma que o evento mais famoso de sua vida envolve a escola em questão.

Após um ano de aprimoramento, Musashi retorna até Kyoto para sua revanche contra Denshichiro, no entanto, ele se depara primeiramente com o líder da escola e irmão mais velho de Denshichiro, Seijuro Yoshioka, herdeiro da escola. Em sua primeira passagem pela cidade, Musashi desejou lutar contra Yoshioka, que o ignorou, considerando-o despreparado para enfrentá-lo diretamente. No entanto, tendo se passado um ano, Musashi já não é mais o mesmo. O herói está em processo de eterno renascimento e aprendizagem, tendo tido reflexões com mestres experientes que o alertaram sobre a necessidade de domar e suprimir sua “sede de sangue”, seu lado negativo. Inoue transforma Musashi em um herói humano e seu aprendizado leva tempo. Um ano após seu renascimento provocado por Takuan, Musashi ainda acredita que ser invencível é o seu objetivo principal e que, para alcançar essa meta, ele deve derrotar todos aqueles que são tidos como mais fortes que ele. É esse o objetivo que o levou a Kyoto, no entanto, a batalha contra o clã Yoshioka marca um ponto de virada e recomeço na história do herói peregrino.

Musashi chega em Kyoto dez dias antes da data combinada do duelo contra Denshichiro, e utiliza desse tempo para se aprimorar. Todavia, torna-se evidente que o personagem se encontra em um estado de dúvidas e hesitações. Tornar-se invencível,

derrotando pessoas mais fortes, não parece ser o caminho certo para alcançar a verdadeira força. O herói se encontra ansioso nos dias anteriores a sua batalha contra o segundo em comando dos Yoshioka. Retornando ao ideal de Campbell, de acordo com o pensamento freudiano, momentos que geram um novo nascimento produzem ansiedade e o encontro com o clã Yoshioka é, com toda a certeza, o maior ponto de renascimento do herói, o que justifica toda a ansiedade gerada antes do combate contra o clã mais poderoso de Kyoto.



Figura 12- Retirado de *Vagabond* #21. Musashi reflete sobre o verdadeiro caminho da espada, e demonstra estar preocupado em seus momentos anteriores ao combate contra Denshichiro.

Paralelamente às preocupações expressas por Musashi, o irmão mais velho de Denshichiro, Seijuro Yoshioka, também se preocupa com o resultado do combate. O herdeiro dos Yoshioka compreende que seu irmão mais novo não evoluiu nada ao longo desse último ano, em contrapartida a Musashi, que em sua percepção evoluiu gradativamente. Essa percepção leva Seijuro a atacar Musashi secretamente antes de sua batalha contra Denshichiro pois Seijuro temia que seu irmão morresse nesse combate. Após tentar assassinar Musashi sorrateiramente, Seijuro se depara em um combate contra Miyamoto, um combate até a morte, onde os dois devem se elevar ao mais alto grau de sua esgrima. A mudança de Musashi ao longo desse um ano fica explícita na frase do líder dos Yoshioka. O personagem entende que

Musashi mudou, e está mais substancial. De acordo com Seijuro: “Um ano atrás, o herói da história era rígido como uma porta, no entanto, agora ele possui mais de uma camada. É grande, mas também é leve, como um algodão, e tal fato seria resultado do seu desenvolvimento”. É com essa introdução que o combate dos dois têm início. Seijuro e Musashi trocam diversos golpes, e ao longo do duelo, Seijuro percebe gradualmente o quão Musashi evoluiu e mudou.

Retornando ao ideal de Henderson sobre o simbolismo presente na figura tutelar, que é considerada quase um ser divino, temos ao longo da história de Musashi, a presença de outros personagens, além de Takuan que desenvolvem esse papel. O encontro de Musashi com o antigo mestre do templo Hozoin, o monge In’ei, e o grande espadachim Yagyu Sekishusai segue o mesmo paradigma do encontro de Musashi com Takuan. Esses protetores simbolizam ao longo da obra a psique total e representam uma parte da mente que é inconsciente e maior do que a consciência do herói e supre o ego da força que lhe falta. Esses personagens têm como função desenvolver na persona de Musashi, a consciência do ego - o conhecimento de suas próprias forças e fraquezas - de maneira a tornar o herói preparado para as difíceis tarefas que a vida irá impor.

No início de sua jornada, Musashi era um homem extremamente violento, mas que não poderia ser considerado forte. Isso é explicado por Henderson por meio do conceito de sombra, que ocupa lugar vital na psicologia analítica. De acordo com Henderson, Carl Jung demonstra que a sombra projetada pela mente consciente do indivíduo contém os aspectos ocultos, reprimidos e desprezíveis da sua personalidade. O ego entra em conflito com a sombra em uma “batalha de libertação”. É a luta travada pelo homem primitivo para alcançar a consciência, e se exprime pela disputa entre o herói arquetípico e os poderes cósmicos do mal. No decorrer do desenvolvimento da consciência individual, a figura do herói é o meio simbólico através do qual o ego emergente vence a inércia do inconsciente, liberando o homem amadurecido do desejo regressivo de uma volta ao estado de bem-aventurança da infância, em um mundo dominado por suas figuras paternas.

Na história de Musashi, esse conflito é travado pela sua sombra que carrega inconscientemente a figura do seu pai, geradora de todo o ódio e medo que o herói sentia. É somente quando Musashi preenche seu inconsciente com as filosofias de vida de In’ei e Sekishusai que o herói consegue vencer essa batalha pela libertação, visto que eles ajudam o herói em seu processo de desenvolvimento da consciência do ego, o que permite a vitória do ego perante a *sombra*, sobre os aspectos desprezíveis da consciência humana. Esse desenvolvimento fica claro, durante a luta de Seijuro contra Musashi, visto que ao ser

questionado por Seijuro sobre sua mudança ao longo do último ano, a imagem dessas figuras protetoras se projeta inconscientemente no subconsciente de Musashi, encontrando um espaço para existir onde anteriormente ocupava a sombra de seu pai. Nas próprias palavras do herói: “talvez eu realmente tenha mudado”.



Figura 13-Retirado de *Vagabond* #21. Musashi reflete o seu processo de mudança, associado à batalha da libertação do Ego frente à sombra, e das figuras tutelares que o moldaram durante sua jornada.

Consequentemente, Musashi vence Seijuro, derrotando o líder legítimo do clã Yoshioka. Inoue representa essa vitória, demonstrando todo o peso que Seijuro carregava em sua espada, que representava o dever de toda uma escola e de discípulos que confiavam nele. Ao hesitar pensando em toda a responsabilidade que aquela luta representava para o clã Yoshioka, Seijuro foi morto por Musashi, e esse foi o resultado do primeiro embate entre Musashi e a escola mais poderosa de Kyoto.

Inevitavelmente, essa vitória acaba por influenciar todos os discípulos da escola que não conseguem aceitar o fim do samurai mais forte dentre eles. Entre os discípulos da escola, está, inclusive, o irmão de Seijuro, Denshichiro, que enquanto se prepara para enfrentar Musashi, não consegue compreender como seu irmão, extremamente superior a ele, foi derrotado de maneira tão violenta. Esse acontecimento leva Denshichiro a refletir sobre o quão ele poderia ter aprendido e melhorado se compartilhasse mais ensinamentos com seu irmão enquanto estava vivo. Porém agora é tarde demais, e o atual herdeiro dos Yoshioka, carrega o fardo de ter que batalhar contra o homem que matou seu irmão e desonrou o legado de toda sua escola e família. Além do mais, a derrota do líder Seijuro para um mero *ronin*

como Musashi, gerou boatos a respeito da decadência dos Yoshioka como escola. Por uma questão de honra e legado, Musashi não escaparia facilmente do confronto que o aguardava, o que provocou posteriormente, o embate dele contra todo um clã.

Após alguns dias da morte de Seijuro, Musashi se encontra com Denshichiro para terminarem o combate que iniciaram um ano antes. O preparo antes do combate em questão, da forma que foi escrito por Inoue, já demonstrava o que se sucederia no dia do duelo. Musashi, após vencer Seijuro, usou os dias anteriores ao duelo contra Denshichiro para descansar e curar as feridas de sua batalha. O herói refletia ao longo desses dias sobre os caminhos que tomou e sobre como ele se perdeu ao longo de sua vida. Musashi percebe, a cada luta que enfrenta, que se tornar “invencível sob o sol”, é só uma palavra, ser o mais forte não significa nada. Todos os homens são infinitos em si mesmo. Por outro lado, Denshichiro buscou antes do combate melhorar a sua habilidade, treinando o máximo possível, e se esforçando a cada dia tentando superar o homem que matou o seu irmão,

A forma com que os dois enxergavam esse combate fica explícita no duelo, visto que Denshichiro se sentia impaciente, em contrapartida a Musashi que não via sentido em continuar com aquela espiral de mortes sem sentido, propondo ao seu oponente que cancelassem o combate. Cego pelo ódio e rancor que Denshichiro sentia, ele não foi capaz de ouvir sua espada, não abdicou de suas emoções e alcançou a temperança. Musashi por sua vez, consciente de seu ego, venceu Denshichiro facilmente, matando o líder do clã Yoshioka. Pode-se determinar que os dois personagens lutavam de maneiras diferentes: visto que enquanto Denshichiro se preocupava apenas com a morte de seu oponente, Musashi se mostrava consciente de toda a natureza ao seu redor, e do seu próprio interior. Como citado anteriormente, o herói inicia o seu processo de transformação do herói arquetípico guerreiro, para o herói arquetípico asceta, que renuncia o mundo.

Após a morte dos irmãos Yoshioka, o clã compreende que Musashi deve ser morto de qualquer forma, o que inicia o épico duelo do samurai mais forte do Japão contra todo o clã Yoshioka. Compreendo que este duelo dá início ao fim de Musashi como o herói arquetípico guerreiro, visto que a própria abordagem da violência dentro da obra, acaba se modificando após o confronto contra a academia Yoshioka.

Como dito anteriormente, essa batalha é a maior demonstração de violência dentro da história de Musashi. Após seu embate contra Denshichiro, o clã não pode perdoar Musashi por ter tirado a vida de dois líderes da academia um após o outro. É como se o herói estivesse ligado ao clã por meio do respeito e do ódio, o que não permite que essa espiral de morte tenha fim. Eles não se renderão até que Musashi esteja morto, o que faz com que 70 dos

Yoshioka enfrentem Musashi sozinho com o intuito de terminar essa sequência de mortes que foi iniciada. Primeiramente, ao saber da emboscada que a academia planeja, Musashi se encontra com Takuan e demonstra desejo em fugir, dizendo que não se importa de ser chamado de covarde por ter abandonado a luta. Vemos aqui uma face mais gentil do herói, que já não demonstra a rudez de antigamente, nem se deixa afligir pelas emoções. No entanto, Inoue, busca demonstrar uma face mais humana de Musashi, de forma que o aprendizado constante e a evolução, muitas vezes é interrompido pelas emoções mundanas e valores determinados por uma certa sociedade.

Musashi resolve enfrentar os 70 samurais Yoshioka, com o objetivo de que a espiral de morte alcance o fim. É a retomada e o ponto final do herói em seu arquetípico guerreiro. De acordo com Campbell: “o local de nascimento do herói, ou a terra remota de exílio de onde ele retoma para realizar sua tarefa de adulto entre os homens, é o ponto central ou o centro do mundo”³⁸. Kyoto, berço dos Yoshioka, se transforma nesse momento no centro do mundo, pois é o local onde Musashi iniciou sua jornada de autodesenvolvimento e o local aonde ele retorna um ano depois para terminar, de certa maneira, o que ele começou anteriormente. É a representação do herói como guerreiro que deve ser patrono das coisas em processo de tornar-se que deve derrotar o inimigo que faz reverter em seu próprio benefício a autoridade que sua posição lhe confere: o inimigo que busca conservar o passado. Musashi enfrentará a academia Yoshioka, que busca conservar um passado de prestígio dos samurais, que não se faziam mais tão necessários na sociedade em que viviam naquele momento. São pessoas que estão decididas a derrotar o herói por meio da superioridade numérica e fazendo uso de táticas desonestas para preservar uma honra que há muito tempo já havia perdido sentido. Esse combate determina o fim de uma era de samurais em decadência, que buscaram preservar o seu poder social de qualquer forma, ao passo que Musashi é o herói que quebra esse paradigma, que foge do habitual pressuposto na sociedade em questão e que busca, para além do reconhecimento social, encontrar o significado do que é ser verdadeiramente forte.

Inicia-se então a batalha de Musashi contra os 70 Yoshiokas. A batalha representa o clímax de tensão no mangá até o momento: um ambiente extremamente caótico, no qual 70 homens tentam matar uma única pessoa e acabam sendo vencidos por ela. Musashi utiliza-se do pensamento zen budista que aprendeu com Takuan para sobreviver a essa árdua batalha: não se preocupar com uma única folha, pois, assim, ele não seria capaz de enxergar as árvores; mas também não se preocupar com as árvores, pois, assim, não poderia enxergar a

38 CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 1ª ed. São Paulo: Pensamento, 1989. p.173.

floresta. O herói não pode se prender a um único ponto e deve ver tudo em sua plenitude, sem se esforçar. Para sair vitorioso dessa batalha, Musashi deve seguir o fluxo da plenitude. Agindo conforme o fluxo, Musashi derrota todos os 70 alunos da academia Yoshioka.



Figura 14- Retirado de *Vagabond* #26. Musashi reflete sobre como deve agir para vencer os 70 samurais da academia Yoshioka.

Após o arco de Musashi contra os Yoshioka, *Vagabond* encerra o ciclo de maior violência de todo o mangá. No entanto, após derrotar mais de 70 homens, o tom expresso por Inoue em seu mangá não é de vitória. É como se o herói da história estivesse afundando cada vez mais nas trevas. A estratégia que o autor utiliza ao retratar um dos maiores feitos de Musashi em vida é muito corajosa, visto que ela não tem o intuito de mitificar o herói, mas sim de evidenciar e refletir sobre as consequências de toda essa violência causada por seus atos. Logo após o fim da batalha, Musashi já é tomado por reflexões e pensamentos descritos por seu arauto Takuan, quando esse foi responsável por auxiliar o herói em seu processo de renascimento. Musashi mais uma vez é levado a refletir sobre o resultado de seus atos, compreendendo que as vidas que ele tirou eram demasiadamente importantes e não deviam ter sido “roubadas” por um propósito tão pequeno quanto uma batalha por honra ou ideais.

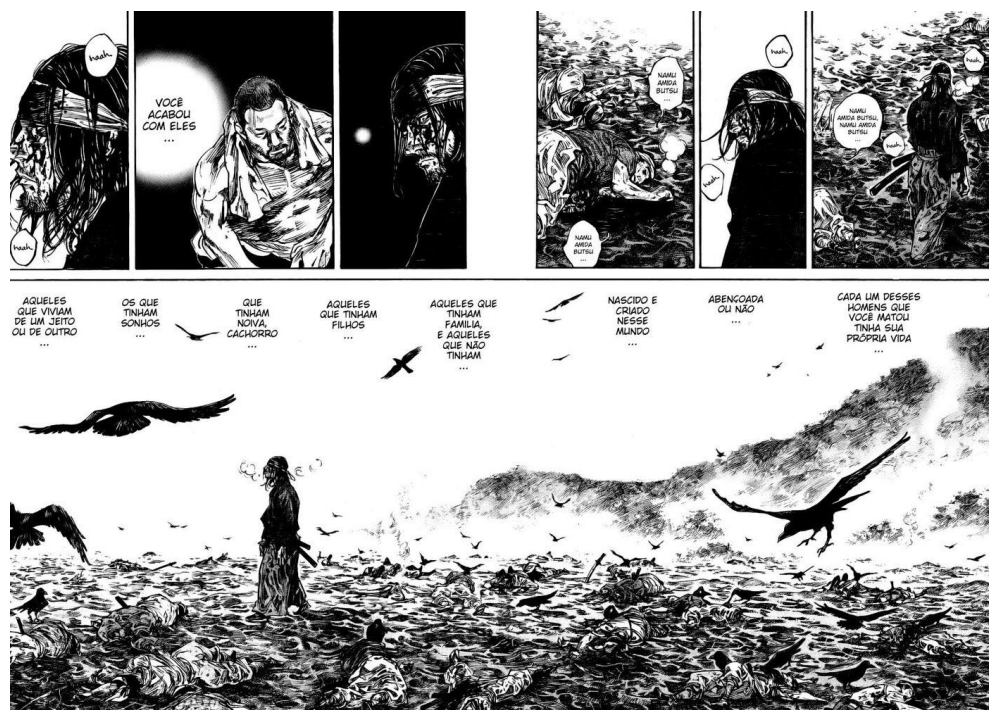


Figura 15- Retirado de *Vagabond* #26. Musashi após o fim do combate, reflete sobre as mortes que foram provocadas por meio de sua espada.

O mangá segue, a partir desse ponto, por uma linha de reflexão sobre as consequências da violência resultante desse embate. Esse pensamento tem início com o herói tendo uma visão sobre diversas crianças, filhos dos samurais que ele teria derrotado naquele combate, chorando pela morte de seus pais. No entanto, os resultados da violência não se limitam a esse fato. Musashi começa a ter recordações de outras batalhas que teve e, por meio da personagem Otsu, o par romântico de Musashi, o leitor é levado a acompanhar aos poucos diversos personagens que tiveram suas vidas afetadas pelas grandes conquistas do herói. Dessa forma, Inoue apresenta o leitor diversas situações como: uma mãe idosa e doente de um dos samurais que após perder sua única família, também perde sua vontade de viver e comete suicídio; uma jovem viúva que perdeu o marido e está prestes a estrangular o próprio filho, um bebê de colo; e o próprio Musashi que encontra um homem que havia segurado Seijuro e Denshichiro em suas mãos. Como o espírito de um dos Yoshioka diz para Otsu, mesmo que sendo somente uma projeção inconsciente, Musashi roubou não somente a vida de setenta homens, mas de todas as pessoas que, de certa forma, dependiam deles.

Esse processo de tomada de consciência que se reflete de certa forma na narrativa, acaba por atingir em cheio o protagonista da história. Musashi se pergunta, então, se toda essa violência é justificável para alcançar seu objetivo final. É notório que existe uma construção de gênero narrativo na obra que compõe o personagem como resultado dos meios de onde

vive e das complexas relações familiares, no entanto, após a batalha final contra os Yoshioka, o herói é forçado a refletir e tomar consciência de todo o resultado da violência praticada até aquele momento, Musashi compreende que não existem vencedores invencíveis. Essa virada de perspectiva na consciência do herói se dá enquanto Musashi, preso e machucado de seu combate com os Yoshioka é convidado para dar aulas de combate para pessoas comuns que são apaixonadas pelo caminho da espada.

Uma vez a cada três dias, essas pessoas se reuniam para treinar sob a tutela de Musashi. Essas pessoas são representadas como homens comuns, lavradores que querem praticar a arte da espada, mas são repreendidos por suas esposas que afirmam que esse caminho é tolice, ou são monges, tratados como aberrações por almejam aprender a arte da espada. No entanto, esses homens têm em comum, o carinho e o senso de comunidade entre eles. Mesmo Musashi, que após a batalha contra os Yoshioka se torna um prisioneiro, não é tratado com discriminação. O herói nunca tinha convivido com pessoas assim, sendo tratado em toda a sua vida como um demônio selvagem. A grande transformação do personagem em um herói asceta conforme definido por Campbell, advém da sua tomada de consciência sobre as consequências da violência desempenhada por ele, e do desejo de se tornar uma pessoa melhor. Musashi, ao observar aqueles homens, nenhum deles especialmente habilidoso, mas com qualidades que o herói percebe-se admirando pela primeira vez, conclui que essas pessoas são extremamente gentis, elas são extremamente fortes. Inoue escolhe Musashi, um personagem extremamente reconhecido por sua força bruta, para contar uma história que repensa a violência como poder e projeta na gentileza, um gesto tão simples, a verdadeira força.

Capítulo 3 - O mangá como ferramenta do Ensino de História

Ao pensarmos sobre o ensino de História, é importante a reflexão sobre o diálogo interdisciplinar e interativo que deve ser promovido pelo professor, no trabalho com a educação básica. Uma boa alternativa para esse trabalho seria o uso de recursos atrativos para os jovens estudantes, que cada vez mais, encontram-se imersos em um ambiente mais tecnológico e globalizado. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) demonstra de forma clara os conteúdos que devem ser abordados em sala de aula, desde a Educação Infantil, ao Ensino Médio, seguindo como parâmetro uma abordagem temporal cronológica e por eixos geográficos.

No entanto, a forma como o conteúdo deve ser abordado é livre, permitindo ao professor em sala de aula, trabalhar esses conteúdos por meio de metodologias de ensino próprias. É evidente que na sociedade contemporânea, destaca-se a necessidade de inovação no ensino, não unicamente no ensino de História, mas de todas as disciplinas. Uma abordagem interessante para essa renovação consiste no uso de novas ferramentas pedagógicas e fontes, além do tradicional livro didático. No contexto do ensino de História, a historiografia do século passado, principalmente por meio da escola dos Annales, abriu caminho para diversas produções humanas que pudessem ser utilizadas como fontes de aprendizado. Entre essas fontes, é importante reconhecer a importância das histórias em quadrinho, ocidentais ou orientais, como um potente objeto de pesquisa que pode ser explorado para o ensino de História na Educação Básica.

A jornalista Sonia Luyten, doutora em Ciência da Comunicação pela Universidade de São Paulo, foi pioneira nos estudos acadêmicos das histórias em quadrinhos japonesas (os mangás), no Brasil. Ela possui diversos livros sobre mangás e histórias em quadrinhos, e centenas de artigos em revistas sobre o assunto em questão. Em um desses artigos, mais especificamente, o artigo *O sonho Japonês e a difusão do mangá*³⁹, Sonya demonstra o processo de difusão do mangá, em todo o Ocidente, refletindo sobre como essa difusão está interligada a um ideal japonês de cultura de massa. Essa cultura é caracterizada pela produção de bens culturais que são consumidos por um grande número de pessoas, muitas vezes com o objetivo de gerar lucro e influenciar comportamentos e ideais de vida. Comumente, a cultura

39 LUYTEN, Sonia. O sonho japonês e a difusão do mangá. *Revista USP*, São Paulo, n. 27, p. 37-45, 1995.

de massa associa-se à indústria cultural, que utiliza técnicas de reprodução em massas para criar produtos culturais acessíveis e de fácil consumo.

A autora compreende que grande parte do sucesso da difusão dos mangás relaciona-se com o incontestável sucesso econômico do Japão. Em paralelo a esse ideal, a autora compreende que todo o Ocidente, em parte, “imita” aspectos da cultura japonesa, em virtude do grande sucesso econômico da sociedade. As escolas e grupos de meditação zen-budista, próprias da sociedade japonesa, foram incorporadas no Ocidente junto com outras práticas religiosas do Japão. Além disso, as artes marciais, seguiram o mesmo caminho, como uma alternativa de desenvolvimento físico e espiritual, utilizada como uma alternativa de autoconhecimento e descoberta mediante uma sociedade capitalista que afasta o indivíduo de si mesmo, o colocando como uma simples mercadoria.

Além disso, as modalidades artísticas como a cerimônia do chá, o origami, a caligrafia e a culinária também foram incorporadas no Ocidente. Obviamente, isso provoca um enriquecimento cultural, mas de acordo com Sonia Luyten, devemos compreender a real vivência dos japoneses, e não somente o que a propaganda oficial exporta como o *modus operandi* japonês. É necessário esse trabalho analítico para que se possa compreender a real dinâmica que rege o Japão. Dessa maneira, devemos ter a ambição de buscar compreender os sonhos e objetivos da sociedade em questão, para assim compreendermos o seu funcionamento. De acordo com a jornalista, esses sonhos são encontrados na expressão artística das sociedades, especificamente nos seus meios de comunicação de massa. Deve-se, portanto ter em mente, que o cinema, o teatro, a literatura, a imprensa, as histórias em quadrinhos e especialmente, os mangás, são uma possibilidade de compreender a história da sociedade japonesa.

Luyten compreende que todas as sociedades letradas da nossa época, foram influenciadas em menor ou maior grau, pelas histórias em quadrinhos, pois todas as pessoas que vivem nessas sociedades, em algum momento de suas vidas foram expostas a esse tipo de literatura. No entanto, em nenhum país do mundo moderno, essa influência foi tão forte e significativa como no Japão. O mangá como um produto cultural e social é considerado na terra do sol nascente como um produto originalmente japonês, apesar de sua divulgação anglo-americana nas últimas décadas do século passado. Os ambientes dessas histórias são sempre inseridos no cenário nipônico, e os personagens anseiam por desejos coletivamente japoneses. Além disso, a divulgação dos mangás no Japão é feita de forma massiva, não encontrando semelhança em nenhum outro local do mundo, produzindo mangás para todos os

gêneros, faixas etárias e gostos. Em paralelo, o consumo dos mangás é feito de forma pública, permitindo a leitura das obras de maneira gratuita em livrarias ou lojas de conveniência.

Politicamente e socialmente, Sonia compreende que os mangás possuem a capacidade de solidificar opiniões de interesse a seus diversos públicos, como no caso de *Vagabond*, onde a obra solidifica um conceito muito comum da sociedade japonesa de honra e dever, mesmo que o personagem principal se encontre em conflito com esse ideal. Toda a produção e divulgação dos mangás, em conjunto com uma identificação completa com o seu público, aliado a uma ausência de concorrência estrangeira, tornou o mangá um dos mais poderosos meios de idealização de anseios e de confirmação de uma identidade nacional onde a superioridade japonesa é exaltada.

O mangá, assim como outras formas de lazer são fundamentais para que se possa verificar o anseio e os sonhos de uma sociedade, pois os sonhos de um povo podem ser compreendidos por meio das formas de lazer que sua população consome. Nesse sentido, Luyten observa que os estudantes japoneses consomem um alto índice de leitura não obrigatória e que ultrapassam em 50 vezes o número de leituras didáticas que são exigidas pelo Ministério da educação japonês, sendo que grande parte dessa leitura não obrigatória são a leitura dos mangás, como um objeto de lazer da população. Em relação a expansão do mangá para fora do Japão, inicialmente, essa se concentrou nos tigres asiáticos, onde grande parte da aceitação do produto cultural japonês se deu devido ao passado cultural comum, o que possibilita que os heróis perpassam pelas fronteiras delimitadas geograficamente e politicamente. Na Europa, os franceses foram os primeiros europeus a descobrirem os desenhos japoneses. De acordo com Luyten, a escola de Bruxelas, a maior fonte de inspiração e difusão de quadrinhos no mundo ocidental, apresentava algumas séries onde os heróis e heroínas eram japoneses, como por exemplo a heroína Tsuna que enfrentava várias aventuras. É interessante observar também como os Estados Unidos, após a estagnação dos comics (histórias em quadrinhos) entre as décadas de 60 e 70 iniciaram um processo de tradução de mangás como o “Lobo Solitário”, chegando a produzir também, histórias inteiramente semelhantes aos mangás, porém, produzidas por desenhistas estadunidenses. Entretanto, apesar do que foi citado anteriormente, na Europa e nos Estados Unidos não se pode afirmar uma verdadeira influência dos mangás, mas sim, apenas alguns exemplos esporádicos que mostram a presença e a difusão dos quadrinhos japoneses no Ocidente.

Por fim, percebe-se, portanto, que de acordo com o que foi analisado por Luyten, a importância cultural do mangá como um fenômeno mundial tem sido reconhecida internacionalmente. Assim como a literatura e o cinema japonês, que inicialmente foram

considerados como irrelevantes, mas posteriormente foram tratados como idolatria, os mangás traçam um paralelo semelhante, e são fundamentais para se compreender os desejos e os anseios de toda uma cultura de massa da sociedade japonesa, pois se encontram relacionados de maneira direta com a população nipônica. No Brasil, o consumo dos mangás, como analisado por Luyten, tem início com os imigrantes japoneses nas primeiras décadas do século XX, sendo utilizados por esses grupos com um caráter pedagógico e didático de preservação e atualização do idioma japonês. No entanto, na educação básica pública, as possibilidades de se trabalhar com essa mídia em sala de aula se tornam possível somente nos anos 1990, por meio das reformas curriculares.

No que se refere à presença dos mangás no Brasil, é preciso distinguir duas fases distintas. A primeira fase refere-se ao consumo dos mangás dentro do contexto de vida dos imigrantes e seus descendentes. Sonia compreende que os mangás cumpriram um importante papel de manutenção e atualização do idioma japonês, como de influência estética nos desenhos *nissei* (aquele que é filho de pais japoneses, mas nasceu fora do Japão). Dessa maneira, além da função didática, os mangás influenciaram a produção de outras obras, esteticamente e tematicamente. A segunda fase da presença dos mangás no Brasil é caracterizada pela sua divulgação por meio dos Estados Unidos. Alguns mangás clássicos foram traduzidos para o inglês e a declaração pública de desenhistas americanos e europeus sobre a influência dos mangás em sua produção, além da importação de animes (desenhos animados nipônicos para a TV) provocaram um interesse das editoras brasileiras pelo fenômeno mundial que eram os mangás.

Como analisado por Lucas Brito Santana em seu artigo “Mangás e Ensino de história: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico”⁴⁰, a partir dos anos 60, o processo de popularização do mangá no Brasil ganha ênfase com o aparecimentos de mangakás, com a criação de um nicho de mercado e com a integração de animes à programação da TV brasileira, que apesar de acontecer efetivamente a partir da década de 60, alcança seu auge somente entre as décadas de 90 e a de 2000, com animes como Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball e Digimon, que influenciaram fortemente o consumo de cultura pop japonesa.

Apesar dos gêneros e temáticas dos mangás não se reduzirem a juventude, alcançando todos os grupos de diferentes faixas etárias, é evidente que os jovens são a maioria entre os consumidores desse gênero literário. Lucas compreende que o alto consumo de mangás por

40 SILVA, Lucas Brito Santana Da. Mangás e Ensino de História: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP - Revista para Graduandos / IFSP-Câmpus São Paulo, v. 4, n. 3, p. 87-102, 2019

parte dos jovens aumentou no século XXI devido ao acesso massivo a internet. Citando Janete Lopes dos Santos: “Por causa da falta de títulos no mercado brasileiro, alguns grupos legendam e traduzem animes e mangás e os disponibilizam para serem baixados na internet, de graça, ou vendem em lojas virtuais, são os fansubbers - legendados por fãs”.⁴¹ Janete cita essa disponibilização de mangás e animes na internet, em um trabalho de 2011, e atualmente não se tem dúvida de que esses números são muito maiores.

A cultura otaku (fãs de animes e mangás, como são popularmente conhecidos) tem se expandido cada vez mais, inclusive com a produção de eventos que contemplam esse público alvo e as produções culturalmente japonesas. Em Uberlândia, Minas Gerais, esse evento também se torna presente, é a CATSU⁴² (Convenção de Animês e Tokusatus de Uberlândia). Para que seja possível mensurar o tamanho do evento, a Catsu conta com mais de 20 edições, e se estabeleceu como um marco na agenda dos fãs de animes, tokusatus (termo japonês que se refere a produções audiovisuais japonesas que utilizam extensivamente produções audiovisuais japonesas), quadrinhos, jogos e muito mais. A Catsu é reconhecida internacionalmente pela organização de IOEA (International Otaku Expo Association) e faz parte do calendário oficial de eventos do município de Uberlândia. No evento se encontram diversos dubladores, cantores de rap geek (uma vertente do rap voltado a temáticas relacionadas a animes e mangás), youtubers e cosplayers. Algumas das atividades disponíveis no evento são os concursos de cosplay, competições de video-games, experiências de realidade virtual, desenho, jogos de tabuleiro e Kpop. O evento tem como objetivo proporcionar uma imersão completa na cultura pop, permitindo que os participantes se divirtam e se conectem com pessoas com a mesma paixão e admiração pela cultura de massa nipônica.

Lucas disserta em seu artigo sobre o crescente número de sites que disponibilizam mangás traduzidos e animes legendados, sendo esta, a principal forma de acesso a títulos não disponíveis oficialmente, seja por meio de editoras ou dos canais de TV, pagos ou não⁴³. Um exemplo é o site *Mangadex* onde se encontram disponíveis todos os capítulos da obra *Vagabond* de Inoue Takehiko, entre outros diversos títulos de mangá. Além disso, o site *One Piece Ex*, é um bom exemplo sobre a difusão de mangás e animes gratuitamente, sendo que por meio do site, os fãs podem acompanhar os mangás da obra *One Piece*, de Eiichiro Oda

41 SANTOS, Janete Lopes dos. Mangá: Ascensão da cultura visual moderna japonesa no Brasil. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26., 2011, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011. p. 1-14. Disponível em: <http://www.snh2011.anpuh.org/site/anaiscomplementares#J>. Acesso em: 01 ago. 2024.

42 <https://catsu.com.br/wp-content/uploads/2024/07/Release-CATSU-2024.pdf>. Acesso em 06 ago. 2024

43 SILVA, Lucas Brito Santana Da. Mangás e Ensino de História: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP - Revista para Graduandos / IFSP-Câmpus São Paulo, v. 4, n. 3, p. 87-102, 2019

traduzidos ao português e os episódios do anime legendados de maneira gratuita. Além disso, o site disponibiliza diversas discussões por meio do quadro *pauta secreta*, onde a equipe de produção do site desenvolve vários textos referentes a temáticas e acontecimentos do mangá e do anime, além de contar também com um podcast, o *Opexcast*.

Nos sites brasileiros que oferecem mangás, onde a contagem de acessos é feita automaticamente, percebe-se claramente que a maioria dos títulos são comuns a ambos os sites; o que significa que frequentemente, os mesmos arquivos são escaneados, traduzidos e editados pelas mesmas pessoas. Outro aspecto notável da circulação dessa cultura visual na internet, como analisado por Santana⁴⁴ é sua instantaneidade, permitindo que o público brasileiro acesse os produtos conforme são lançados no Japão. Mangás e animes, em sua maioria, têm capítulos publicados semanalmente, que no mesmo dia são traduzidos e legendados por fãs brasileiros, conhecidos como fansubbers.

Assim, percebe-se que os mangás, como produto cultural japonês, estão amplamente difundidos no Brasil e têm uma presença marcante na vida dos jovens brasileiros. Nesse contexto, é interessante considerar como os mangás podem ser utilizados como fonte para explorar diversas temáticas, abordadas nas produções nipônicas, e que possuem um potencial significativo para dialogar com os jovens estudantes, cada vez mais fascinados por essa cultura de massa japonesa.

De acordo com Lima⁴⁵, em 1996 a criação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, destacou a importância de incluir novas linguagens e manifestações artísticas no ensino fundamental e médio, ampliando as oportunidades para o uso de quadrinhos na educação. No entanto, foram os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) de 1997 que introduziram diretamente as HQs nas salas de aula. Segundo o autor, em 1997, foi criado o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), responsável pela aquisição e distribuição em instituições de ensino fundamental e médio, pautando-se prioritariamente na distribuição de livros literários. Porém em 2006, foram incluídas obras em quadrinhos pela primeira vez no programa.

Além disso, é interessante destacar durante esse trabalho, algumas das potencialidades das histórias em quadrinhos. Vergueiro⁴⁶, reflete que as histórias em quadrinhos, e consequentemente os mangás (compreendidos como HQs, onde a diferença maior se enquadra

44 SILVA, Lucas Brito Santana da. Mangás e ensino de história: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP, Uberlândia, v. 4, n. 3, p. 87-102, set. 2019. Disponível em: <http://regrasp.ufla.br>. Acesso em: 13 ago. 2024.

45 LIMA, Douglas Mota Xavier de. Histórias em quadrinhos e ensino de História. História Hoje: Revista de História e Ensino, São Paulo, v. 6, n. 11, p. 147-171, 2017. Disponível em: <https://rhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/332>. Acesso em: 06 de agosto de 2024.

46 VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.) Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

em sua produção, que é proveniente do oriente, mas desempenha funções didáticas semelhantes, senão idênticas às histórias em quadrinhos) aumentam a motivação dos estudantes para o conteúdo das aulas, pois promove a curiosidade e desafia o senso crítico dos alunos. Além disso, o conjunto entre texto e imagens, que não pode ser compreendido de maneira separada, possui a função de ampliar a compreensão de conceitos. Outra grande potencialidade do trabalho com histórias em quadrinhos é sua versatilidade, pois abordam diferentes temas, e podem ser utilizadas nas mais variadas áreas de ensino, inclusive, na disciplina de história.

Em suma, Vergueiro defende que a inclusão dos quadrinhos na sala de aula permite ao estudante aumentar seu leque de meios de comunicação, incorporando a linguagem gráfica à linguagem oral e escrita, desenvolvendo também o hábito da leitura, além de enriquecer o vocabulário dos estudantes. Por fim, e compreendo que seja o tópico mais importante que Vergueiro expõe, as histórias em quadrinhos são especialmente úteis para exercícios de compreensão de leitura e como fontes para estimular os métodos de análise e síntese de mensagens, outrossim, os quadrinhos possuem um alcance universal, abordando temas que podem ser facilmente entendidos sem a necessidade de conhecimento prévio ou familiaridade com o assunto. Eles são versáteis e podem ser utilizados em qualquer nível de ensino e para tratar de qualquer tema. Ademais, a natureza elíptica da linguagem dos quadrinhos exige que o leitor pense e imagine, tornando-os especialmente úteis para exercícios de compreensão de leitura e para estimular métodos de análise e síntese de mensagens.

Santos⁴⁷, compreende que enquanto produção na história vivida, os mangás, assim como outros produtos culturais, permitem que se possa reinterpretar o passado de uma forma heróica e idealizada. Além disso, os mangás permitem a projeção de discussões atuais para um contexto histórico específico, que podem tanto reforçar ideias que servem à dominação de grupos e sujeitos, ou produzir novas representações que buscam a liberdade desses sujeitos historicamente dominados. Dessa forma, como uma forma de arte, o mangá desempenha um papel crucial na criação e preservação da memória histórica e da identidade.

De acordo com Santana⁴⁸, a Base Nacional Comum Curricular legitima a necessidade de inserir diversas linguagens nas práticas pedagógicas de todas as disciplinas da educação básica, estando em sua 4ª Competência Geral, o domínio dessas linguagens para “se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir

47 SANTOS, Janete Lopes dos. Mangá: Ascensão da cultura visual moderna japonesa no Brasil. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26., 2011, São Paulo. Anais [...] São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011. p. 1-14. Disponível em: <http://www.snh2011.anpuh.org/site/anaiscomplementares#J>. Acesso em: 14 ago. 2024.

48 SILVA, Lucas Brito Santana da. Mangás e ensino de história: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP, Uberlândia, v. 4, n. 3, p. 87-102, set. 2019. Disponível em: <http://regrasp.ufla.br>. Acesso em: 13 ago. 2024.

sentidos que levam ao entendimento mútuo”. Adiante, nas competências específicas de história, a 3ª competência enfatiza a necessidade de “elaborar questionamentos, hipóteses, argumentos e proposições em relação a documentos, interpretações e contextos históricos específicos, recorrendo a diferentes linguagens e mídias(...)”⁴⁹. Além disso, a 1ª competência específica determina que seja possível com que os alunos possam “compreender acontecimentos históricos, relações de poder e processos de mecanismos de transformação e manutenção das estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais ao longo do tempo e em diferentes espaços(...)”⁵⁰.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento que estabelece os conhecimentos, competências e habilidades fundamentais que todos os estudantes brasileiros devem desenvolver durante a educação básica. Ela orienta a criação dos currículos das escolas públicas e privadas em todo o país, assegurando uma educação de qualidade e igualitária para todos os alunos. Diante disso, as competências destacadas acima, como compreendidas por Santana⁵¹ são uma proteção institucional e uma espécie de estímulo para o uso dos mangás e histórias em quadrinhos no Ensino de História, e de outras disciplinas, assim como a sua legitimação enquanto instrumento de ensino que pode auxiliar nos processos pedagógicos.

Destaco que os mangás constituem uma forma excepcional de linguagem visual, permitindo a comunicação clara e eficaz de informações, experiências e ideias. Através dos quadrinhos, os estudantes têm a oportunidade de utilizar suas habilidades interpretativas para produzir e assimilar conhecimentos históricos. Essas produções artísticas possuem um elevado potencial quando empregadas como fontes históricas, possibilitando a análise de uma sociedade específica em um determinado contexto temporal e espacial. No caso deste estudo, por exemplo, o mangá *Vagabond* pode ser utilizado para examinar as estruturas sociais, políticas, econômicas e culturais da sociedade japonesa durante o período Edo.

A utilização de mangás como material pedagógico, permite que os estudantes possuam outros materiais de análise além do livro didático, que apesar de ser um ótimo material de apoio, acaba falhando em alguns aspectos. A ausência de conteúdos históricos não eurocêntricos acaba sendo o principal déficit do livro didático, e, portanto, o uso de mangás, produções artísticas culturalmente asiáticas, podem ser utilizadas como uma das formas de se compreender historicamente o mundo oriental, em específico, os países asiáticos. Vergueiro

49 BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2017, p. 398.

50 BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2017, p. 398.

51 SILVA, Lucas Brito Santana da. Mangás e ensino de história: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP, Uberlândia, v. 4, n. 3, p. 87-102, set. 2019. Disponível em: <http://regrasp.ufla.br>. Acesso em: 13 ago. 2024.

apud Lima⁵² considera que as HQS aumentam a motivação dos alunos para o conteúdo das aulas, despertando sua curiosidade e desafiando seu pensamento crítico. Por fim, os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema. Lima ao citar o trabalho de Vergueiro, enfatiza o uso das histórias em quadrinhos em sala de aula, como os mangás são de certa forma, uma vertente das histórias em quadrinhos, é compreensível que todas essas características se mantêm presentes no uso e no trabalho dos mangás em sala de aula.

Ainda segundo Lima,⁵³ existem diferentes maneiras de se trabalhar com as histórias em quadrinhos no ensino de história. Elas podem ser utilizadas para exemplificar ou viabilizar uma ideia dos aspectos sociais de comunidades do passado, para serem lidas e estudadas como registros da época em que foram produzidas, ou para serem utilizadas como uma estratégia para iniciar debates sobre conceitos históricos importantes a partir de um ponto inicial. Além disso, o autor demonstra que devemos compreender que as histórias em quadrinhos, assim como os mangás, posicionam o historiador em contato direto com o problema da memória, especificamente em obras autobiográficas, onde o anacronismo e a verossimilhança, são elementos recorrentes. Deve-se compreender que o problema da memória, especialmente em obras desse gênero, induz o historiador a buscar compreender como as memórias individuais e coletivas são construídas e preservadas.

No entanto, o historiador e professor devem se precaver e estar atentos ao anacronismo, ou seja, a presença de elementos fora do seu contexto temporal, o que pode ocorrer quando eventos, objetos ou comportamentos de uma época são representados de forma imprecisa ou errônea. O mesmo deve também estar atento à verossimilhança, pois as histórias em quadrinhos ou mangás, mesmo sendo ficcionais, buscam ser verossímeis para que suas narrativas sejam convincentes. Nesse caso, é importante que o professor saiba diferenciar o ficcional do verídico ao trabalhar com essas mídias em sala de aula. Enfatizo, porém, que o ficcional não deve ser descartado, pois ele pode ser útil para compreender os objetivos que o autor quis alcançar com o seu trabalho, ou determinados fatos que ele achou interessante trabalhar em sua obra. O anacronismo e a verossimilhança são comuns na prática historiográfica, pois os historiadores constantemente lidam com a interpretação de fontes, a reconstrução de contextos históricos e a avaliação da precisão e autenticidade das narrativas.

52 LIMA, Douglas Mota Xavier de. Histórias em quadrinhos e ensino de História. *História Hoje: Revista de História e Ensino*, São Paulo, v. 6, n. 11, p. 147-171, 2017. Disponível em: <https://rhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/332>. Acesso em: 06 de agosto de 2024.

53 LIMA, Douglas Mota Xavier de. Histórias em quadrinhos e ensino de História. *História Hoje: Revista de História e Ensino*, São Paulo, v. 6, n. 11, p. 147-171, 2017.

O uso do mangá em sala de aula, como citado anteriormente, é uma busca por novas metodologias de ensino que buscam uma alternativa para substituir o modelo tradicional de aulas expositivas. Essas podem ser compreendidas como um obstáculo a implementação de outras propostas didáticas, como descrito por Vasconcelos apud Mary Hellen⁵⁴. Além disso, a metodologia de ensino tradicional, tem demonstrado falhas em seu propósito, visto que o modelo expositivo apresenta um alto risco de a aprendizagem não ser efetivada após o ensino, em consequência do baixo nível de interação significativa entre aluno e professor. Consequentemente, esse método de ensino produz a formação de um indivíduo passivo e não crítico, como compreende Vasconcelos.⁵⁵

No contexto do Ensino de História, a abordagem se torna mais complexa. Além de tratar a história como uma ferramenta de análise do passado e de dominar os eventos e suas narrativas, é essencial que os alunos desenvolvam uma compreensão profunda da historicidade da vida social. Isso envolve a problematização da realidade atual, a construção de significados, a correlação crítica entre memória e identidade, o questionamento das fontes históricas e a produção autônoma de novas escritas e narrativas. Para alcançar esses objetivos, é necessário que os alunos sejam incentivados a analisar criticamente os eventos históricos, entendendo como eles moldam e são moldados pela sociedade. A educação histórica deve promover a capacidade de interpretar diferentes perspectivas e contextos, permitindo que os estudantes reconheçam a diversidade de experiências humanas ao longo do tempo.

Além disso, a integração de metodologias interdisciplinares pode enriquecer o ensino de História, conectando-o a outras áreas do conhecimento e proporcionando uma visão mais holística do passado e do presente. A utilização de fontes variadas, como documentos, artefatos, literatura e até mesmo mídias digitais, pode tornar o aprendizado mais dinâmico e envolvente. Em suma, o ensino de História deve ir além da simples memorização de fatos, buscando desenvolver nos alunos habilidades críticas e reflexivas que lhes permitam compreender e interpretar a complexidade da vida social e histórica. Nesse sentido, Hellen compreende que “o ponto chave das novas metodologias de ensino é trazer o aluno para o centro do processo de aprendizagem. O aluno é instigado a ser participativo, deixando a postura passiva das aulas tradicionais de lado”.⁵⁶

⁵⁴ JESUS, Mary Hellen Silva de. *Uso de mangás no ensino de história: Gen Pês Descalços e a Segunda Guerra Mundial*. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2021.

⁵⁵ VASCONCELLOS, Celso dos S. *Metodologia Dialética em Sala de Aula*. Revista de Educação AEC, n.83. Brasília, 1992, p. 2.

⁵⁶ JESUS, Mary Hellen Silva de. *Uso de mangás no ensino de história: Gen Pês Descalços e a Segunda Guerra Mundial*. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2021, p.39.

É necessário compreender que as metodologias não são projetos totalmente prontos e elaborados para que o professor apenas aplique-o em sala de aula. Hellen⁵⁷ evidencia a característica única da sala de aula, o que provoca a diferenciação entre as abordagens metodológicas em relação a cada sala de aula. Os alunos são seres diferentes entre si, então cabe ao professor conhecer a realidade de seus alunos e da escola em que trabalha, para melhor utilização de suas metodologias. Compreender a individualidade das turmas e alunos, é o principal ponto a ser analisado pelos docentes.

José Moran e Lilian Bacich⁵⁸ em seu trabalho Metodologias ativas para uma educação inovadora, dissertam sobre os benefícios da aprendizagem ativa que promove a flexibilidade cognitiva, e permite o desenvolvimento da capacidade de alternar e realizar diferentes tarefas e operações mentais. Moran citado no site Nova Escola apud Mary Hellen⁵⁹, trabalha com alguns métodos de aprendizagem ativa que acredito serem interessantes para serem utilizadas em sala de aula, como: a aprendizagem baseada em problemas, que tem como objetivo fazer com que os alunos possam aprender por meio da resolução de desafios e problemas; e a gamificação, que consiste na aplicação de elementos de jogos, como recompensas aos alunos por cada acerto, ou o aumento da dificuldade das atividades realizadas que causa a sensação de progresso ao aluno, que por meio dessa metodologia é considerado como um jogador. Ambas essas metodologias, estimulam a criatividade dos alunos e o seu senso crítico para a resolução de problemas e solução de desafios, o que gera uma dinamização da aula.

Em paralelo, Mary Hellen,⁶⁰ compreende que o uso de mangás e histórias em quadrinhos também deve ser entendido como uma metodologia extremamente importante para o ensino de História. Apesar de não possuir um objetivo único, o uso dessas mídias pode ser adaptado por cada docente em virtude do tema que ele deseja abordar. É importante destacar que os mangás podem ser utilizadas para outros objetivos além do divertimento e do incentivo a leitura, permitindo a possibilidade de trazer diferentes experiências para o ensino ao fornecer uma nova abordagem e uma nova linguagem para a sala de aula, aproximando o professor dos alunos, visto que os adolescentes são em sua maioria, o público alvo dos mangás, e como citado anteriormente, encontra-se a algum tempo, presente significativamente na vida dos jovens brasileiros.

57 JESUS, Mary Hellen Silva de. Uso de mangás no ensino de história: Gen Pés Descalços e a Segunda Guerra Mundial. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2021, p.40.

58 BACICH, Lilian; MORAN, José (Orgs.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

59 Cf. GAROFALO, 2018. Disponível em: Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado | Nova Escola, acesso em: 21/08/2024.

60 JESUS, Mary Hellen Silva de. Uso de mangás no ensino de história: Gen Pés Descalços e a Segunda Guerra Mundial. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2021, p.41.

Os mangás podem ser trabalhados em sala de aula pois apresentam uma certa veracidade em sua narrativa histórica, o que permitiu que fossem utilizados como material didático para os alunos japoneses, como analisado por Hellen.⁶¹ Além disso, existem vários trabalhos que demonstram a viabilidade do uso de mangás para o Ensino de História, como o trabalho de Silva⁶² sobre o uso do mangá *Kingdom* para o estudo da história da China e o trabalho de Vianna sobre a obra *Rurouni Kenshin* como material didático para o ensino da história do Japão.⁶³

A proposta de incorporar quadrinhos e mangás no ambiente escolar surge da necessidade de analisar o contexto em que os alunos estão inseridos. É amplamente reconhecido que essas mídias são extremamente populares entre crianças e adolescentes. Isso se deve não apenas à facilidade de acesso, mas também ao fato de que elas utilizam uma linguagem acessível e didática, que facilita a compreensão e o engajamento dos jovens. Ao trazer essas formas de arte para a sala de aula, os educadores podem criar um ambiente de aprendizado mais envolvente e relevante, que ressoa com os interesses e experiências dos alunos. Além disso, os quadrinhos e mangás podem servir como ferramentas eficazes para abordar uma variedade de temas e disciplinas, promovendo tanto a alfabetização quanto o pensamento crítico e estimulando a interdisciplinaridade.

Santo apud Mary Hellen, defende que o potencial didático do mangá é muito extenso, podendo ser utilizado por meio de diferentes métodos para além do uso do mangá como forma de ilustrar o contexto estudado, permitindo análises mais complexas sobre o que foi representado na obra em questão. De um lado, temos a oportunidade de revisitar uma história já contada, explorando as diversas possibilidades que surgem durante seu processo de reconstrução. Isso permite uma análise profunda das nuances e variações que podem ser introduzidas na narrativa original. Por outro lado, é possível identificar projeções e características contemporâneas dentro da história, o que promove um raciocínio mais complexo. Essa abordagem permite que se observe como a “história” se apropria de elementos do seu próprio tempo, refletindo os problemas e questões sociais vigentes no período em que a obra ficcional, neste caso os quadrinhos, foi criada. Dessa forma, os quadrinhos não apenas entretêm, mas também servem como um espelho crítico da sociedade, oferecendo *insights* valiosos sobre o contexto histórico e cultural em que foram produzidos.

61 JESUS, Mary Hellen Silva de. Uso de mangás no ensino de história: Gen Pês Descalços e a Segunda Guerra Mundial. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2021, p.42.

62 SILVA, Lucas Brito Santana da. Mangás e ensino de história: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP, Uberlândia, v. 4, n. 3, p. 87-102, set. 2019.

63 VIANA, Lázaro Rennan de Sousa. O uso do mangá como material de ensino de História do Japão: uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin. 2013. 53 f., il. Monografia (Licenciatura em Letras Japoneses)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

Os mangás e histórias em quadrinhos no geral, também possuem a capacidade de reconstruir uma narrativa de um acontecimento do passado, sendo um importante ponto do ensino de História pois permite que o aluno faça parte da reconstrução, visto que ele possui contato direto com essa narrativa, compreendendo os fatos de maneira mais completa do que é abordado por meio do livro didático de maneira resumida. Algumas temáticas, no entanto, não são nem abordadas no livro didático, como por exemplo, o período Edo no Japão. O uso de mangás permite, portanto, que o aluno tenha acesso a diversos temas além do que o livro didático proporciona, apresentando novas culturas e sociedades aos alunos e aproximando-os do cenário lido.

Além disso, por meio do uso dos mangás, o professor pode trabalhar com o conceito da interdisciplinaridade, comparando, por exemplo, a forma com que diversos acontecimentos são expostos pelos livros didáticos, a "história oficial", e como são apresentadas pelos mangás. Nesse sentido, o professor pode trabalhar com temas que se correlacionam nessas histórias, refletindo também sobre como elas podem ser interpretadas. Funakura, apud Hellen⁶⁴, enfatiza que podemos caracterizar o uso dessa mídia como um aliado na compreensão do conteúdo a ser estudado.

Consequentemente, existem várias formas de integrar mangás e HQs no ambiente escolar. Além do método de assimilação de conteúdo, conforme discutido por Funakura e Weschenfelder⁶⁵, podemos explorar outras abordagens criativas. Por exemplo, incentivar os alunos a criarem suas próprias histórias em quadrinhos pode ser uma excelente maneira de desenvolver habilidades de escrita, narrativa e expressão artística. Outra possibilidade é adaptar textos historiográficos em formato de quadrinhos, o que pode tornar o aprendizado de história mais envolvente e acessível. Essas práticas não só diversificam as estratégias de ensino, mas também promovem um ambiente de aprendizado mais dinâmico e interativo.

A transformação da maneira de aprender pode ser alcançada ao retirar o aluno de um papel passivo e colocá-lo como um agente ativo no processo educativo. Isso significa que os alunos se tornam “construtores históricos”, indivíduos que não apenas absorvem informações, mas também participam ativamente na construção do conhecimento. Eles são incentivados a interferir e opinar sobre o ambiente em que vivem, desenvolvendo um senso crítico e uma compreensão mais profunda do mundo ao seu redor. Essa abordagem promove a autonomia, a

64 JESUS, Mary Hellen Silva de. Uso de mangás no ensino de história: Gen Pés Descalços e a Segunda Guerra Mundial. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2021, p.44.

65 FUNAKURA, M. A. WESCHENFELDER, G. V. Mangá como material didático e paradidático em sala de aula na disciplina de História. In: Anais I Simpósio de História, Ensino e Pesquisa: Liberdade em Foco. Canoas: Editora Sair da Grande Noite, 2019. pp. 201-227

responsabilidade e o engajamento dos estudantes, tornando o aprendizado mais significativo e relevante para suas vidas.

Lázaro Rennan de Souza Viana, em sua monografia *O uso do mangá como material de ensino de História do Japão, uma análise na veracidade da obra Rurouni Kenshin*⁶⁶ faz uma análise das referências historiográficas no mangá Rurouni Kenshin com o objetivo de questionar a abordagem da história do Japão no currículo da educação básica. Ademais, o autor questiona as possibilidades de trabalhar com o mangá, como um material de ensino, analisando os benefícios e limitações desse tipo de material. Paralelamente, Mary Hellen Silva de Jesus, em sua monografia *Uso de mangás no ensino de história: Gen Pés Descalços e a Segunda Guerra Mundial*⁶⁷, propõe algumas sequências didáticas que abordem o mangá Gen Pés Descalços como material pedagógico. A autora buscou analisar didaticamente o mangá, propondo o trabalho da obra em sala de aula por meio da leitura conjunta e do debate sobre o conteúdo histórico apresentado no mangá. A obra em questão aborda o país do Japão após a Segunda Guerra Mundial, em específico os arredores de Hiroshima após o ataque nuclear estadunidense, onde o leitor acompanha a vida de Gen, um garoto de 6 anos de idade que vivia com sua família aos arredores de Hiroshima. O mangá demonstra como Gen e os outros sobreviventes são obrigados a lidar com as consequências desse ataque tão brutal. Mary Hellen entende que a Segunda Guerra Mundial é um tópico bem comum aos alunos, porém o ensino desse conteúdo é feito sempre da mesma maneira, e portanto, o uso do mangá possibilitaria inserir novas narrativas historiográficas no ensino sobre a Segunda Guerra Mundial.

3.1. Planos para o uso do mangá Vagabond em sala de aula.

O mangá *Vagabond* apresenta a história de Miyamoto Musashi, um dos espadachins mais famosos do Japão que viveu durante o período Edo (1603-1868), período muito importante da história do Japão devido a paz e estabilidade da região durante o Xogunato Tokugawa. Esse período se estabeleceu após a Batalha de Sekigahara, e podemos citar como alguns de seus pontos principais, o isolamento japonês, a paz e a estabilidade e o desenvolvimento da cultura e da arte.

66 VIANA, Lázaro Rennan de Sousa. O uso do mangá como material de ensino de História do Japão: uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin. Monografia (Graduação em Letras Estrangeiras). Brasília, DF: Universidade de Brasília, 2013.

67 JESUS, Mary Hellen Silva de. Uso de mangás no ensino de história: Gen Pés Descalços e a Segunda Guerra Mundial. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2021.

Durante o período Edo, o Japão adotou um forte isolamento político-econômico chamado *sakoku*, limitando o contato com o exterior para controlar influências estrangeiras. Dessa forma, apenas alguns portos, como o porto de Nagasaki permaneciam abertos para o comércio que era feito de forma bastante restrita com a China e a Holanda. Além disso, o período Edo experimentou uma relativa paz, pois depois de um longo período de conflitos internos, o principal objetivo do recém estabelecido governo Tokugawa era a pacificação do país. O governo criou, portanto, uma balança de poder que permaneceu estável por praticamente 250 anos, influenciada pelos ideais confucionistas. É interessante destacar que durante o período Edo, a maior parte dos samurais perderam seu direito de posse sobre suas terras, que foi concentrada entre os *daimyos*, governantes locais, também conhecidos como senhores feudais que eram escolhidos pelo Xogum. Esse ato, gerou um certo declínio da classe samurai, o que obrigou essa classe social a abandonar a espada e se tornarem fazendeiros, artesãos, comerciantes, entre outros, ou se avassalar diante de um senhor feudal, servindo-o mediante pagamento.

Quando mencionamos a História do Japão, raramente imaginamos que esse tema seja abordado em salas de aula do ensino fundamental ou médio. Normalmente, associamos o estudo detalhado dessa história a cursos específicos oferecidos nas universidades. Isso ocorre porque não existe uma proposta curricular que inclua o ensino aprofundado da História do Japão na Educação Básica. O que geralmente é apresentado aos alunos se limita à participação do Japão na Segunda Guerra Mundial, deixando de lado muitos aspectos ricos e importantes da história e cultura japonesa. Dessa forma, pretendo na parte final deste trabalho, propor alguns exemplos e possibilidades de trabalhar o mangá *Vagabond* como ferramenta de ensino pedagógico em sala de aula.

O mangá *Vagabond* pode ser uma ferramenta valiosa para o ensino da história do Japão, especialmente por sua representação detalhada do período Edo e da classe samurai. A obra pode ser utilizada em sala de aula com o objetivo de contextualização história, permitindo que os alunos comparem eventos e personagens do mangá com registros históricos reais, como por exemplo, uma discussão a respeito da vida de Miyamoto Musashi sobre como ele é retratado no mangá e nas fontes históricas. Além disso, ao analisarem a versão de Musashi retratada no mangá, os alunos podem buscar compreender quais as intenções do autor ao apresentar o personagem Musashi de determinada maneira, é a oportunidade de revisitar uma história contada anteriormente, explorando as possibilidades que surgem durante a sua reconstrução, o que permite ao aluno analisar algumas projeções e características contemporâneas dentro da história.

Além disso, os alunos podem utilizar os cenários e ilustrações detalhados de Inoue para uma melhor visualização dos aspectos cotidianos da vida na sociedade nipônica. Dessa forma, podemos analisar as vestimentas e arquiteturas da população japonesa, comparando-as com outras sociedades nesse mesmo espaço temporal. Ao analisar a diferença da arquitetura e das vestimentas, oriental e ocidental, abre-se a possibilidade dos alunos se questionarem o motivo dessas diferenças culturais e sociais, o que permite também, a interdisciplinaridade do ensino com outras áreas. Por exemplo, o estudo do mangá, pode ser feito em conjunto com a disciplina de filosofia, onde os alunos são apresentados ao Budismo e a Filosofia Zen, por meio da jornada de autodescoberta de Musashi, onde a filosofia Zen se encontra extremamente presente devido a sua influência na época em questão. Tal fato, oferece a possibilidade de que outras áreas do conhecimento trabalhem com maior entusiasmo correntes de pensamentos orientais, afastando-se do conteúdo eurocêntrico, que despreza quase completamente os estudos e a influência oriental.

Silva⁶⁸ compreende que os mangás podem, do mesmo modo, ser usados para explorar o conceito de tempo no Ensino de História. No ensino básico, é possível abordar as unidades de tempo. No entanto, dependendo das origens culturais dos quadrinhos, também se pode explorar as diferentes percepções de tempo em várias sociedades, com destaque para os quadrinhos orientais. Embora a história oriental seja pouco abordada no currículo escolar brasileiro, ela pode ser útil para questionar as identidades ocidentais e a forma como a história ocidental é produzida, devido às interações históricas entre Oriente e Ocidente e às diferentes concepções de tempo. Da mesma forma, pode-se utilizar os mangás como um meio de compreensão a respeito de alguns conceitos culturais que se divergem em relação a sua interpretação, como por exemplo: a concepção da morte.

A cultura ocidental e a cultura oriental, compreendem o fenômeno da morte de maneira completamente diferente. Na cultura ocidental, especialmente nas Europas e na América, o conceito de morte foi fortemente influenciado pelo Cristianismo. A morte era vista como uma transição para a vida eterna, onde a alma pode ser destinada ao céu ou ao inferno, dependendo das ações e crenças das pessoas durante a vida. Rituais funerários são extremamente importantes, sendo marcados por cerimônias religiosas, enterros e a crença na ressurreição dos mortos. Por fim, a morte no Ocidente, é vista de forma individualista, com o foco na salvação pessoal e na relação direta entre o indivíduo e Deus.

68 SILVA, Lucas Brito Santana da. Mangás e ensino de história: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP, Uberlândia, v. 4, n. 3, p. 87-102, set. 2019.

No Japão do período Edo, por exemplo, as concepções de morte, ao contrário do Ocidente, são influenciadas pelo Budismo e pelo Xintoísmo. Na concepção de Buda, a morte é parte do ciclo de renascimento (*samsara*), onde a alma reencarna até alcançar a iluminação (*nirvana*), e no Xintoísmo, a morte é vista como uma transição para o mundo dos espíritos ancestrais. Além disso, a morte no oriente é vista de forma mais coletiva, com grande ênfase na honra familiar e no papel do indivíduo dentro da sociedade, portanto, a morte dos samurais, muitas vezes era associada ao conceito de honra e lealdade, onde essas figuras preferiam a morte à desonra, utilizando o seppuku (um ritual de suicídio) como prática para restaurar a honra. Por fim, os rituais funerários incluíam cerimônias complexas que buscavam a veneração dos ancestrais. As famílias japonesas, mantinham altares domésticos para honrar os espíritos dos mortos, e festivais eram celebrados para receber e homenagear os espíritos dos ancestrais. Essas diferenças refletem as distintas influências religiosas, culturais e sociais de cada região. Enquanto o Ocidente focava mais na salvação individual e na vida após a morte, o Japão do período Edo enfatizava a continuidade da vida através da reencarnação e da honra familiar.

Em paralelo, outro tema que pode ser estudado, por meio do mangá *Vagabond*, seria o código de honra dos Samurais, o *Bushido*. O aluno pode analisar como o tema é representado no mangá, comparando-o com textos históricos sobre o tema, e analisando como esse conceito se relaciona com o declínio da classe samurai. Tal atividade permite aos estudantes analisar o conceito do *Bushido*, para diversos samurais retratados na obra, inclusive o próprio Musashi, que segue um caminho completamente distinto dos outros samurais, se recusando a tornar-se um vassalo, ou abandonar o caminho da espada, tornando-se um samurai andante, sem senhor feudal.

A utilização de mangás em sala de aula, permite que os alunos trabalhem com debates e reflexões de maneira mais divertida e criativa. Dessa forma, o professor pode promover o debate sobre as decisões e ações dos personagens, o que incentiva os alunos a refletirem sobre valores e dilemas morais dos períodos, compreendendo que esses valores se modificam ao longo do tempo, e em relação ao espaço analisado. Além disso, ao serem apresentados aos personagens do mangá, os alunos podem pesquisar sobre personagens históricos apresentados na obra, o que possibilita o aprendizado de figuras importantes japonesas que os alunos não são apresentados por intermédio do livro didático e das aulas convencionais.

Outra possibilidade é o uso de atividades interativas. Assim sendo, os alunos podem recriar cenas do mangá, através de desenhos, maquetes ou dramatizações, para entender melhor o contexto histórico apresentado na obra. Mapas e linhas do tempo, podem ser criadas

pelos alunos, como por exemplo, um mapeamento das viagens de Musashi ou a criação de linhas do tempo com eventos históricos mencionados. Tal atividade permite que os alunos possam estudar alguns eventos presentes no mangá e que foram muito importantes para a história do Japão como a Batalha de Sekigahara e a formação do período Edo, ou até mesmo o seu fim, com a restauração Meiji.

Outra perspectiva de ensino, seria a exploração de temas sociais por meio do mangá, o que permite que a obra seja utilizada para discutir a estrutura social do período Edo, incluindo a hierarquia dos samurais, camponeses e outros grupos sociais. Além disso, pode-se utilizar essa estrutura social como efeito comparativo para outras estruturas sociais de outras épocas e culturas. Em referência aos estudos de gênero, a representação gráfica permite que os estudantes examinem o papel das mulheres no mangá, permitindo debates sobre suas limitações e oportunidades dentro da sociedade japonesa.

Em resumo, o mangá *Vagabond* pode ser trabalhado em sala de aula, pois ao se basear na vida de Miyamoto Musashi, oferece uma visão detalhada aos leitores do período Edo no Japão, o que permite explorar aspectos culturais, sociais e históricos dessa era. Adiante, a narrativa complexa e os dilemas morais enfrentados pelos personagens incentivam os alunos a refletirem sobre questões éticas e filosóficas, promovendo o pensamento crítico e a análise profunda. Como citado anteriormente, o uso das histórias em quadrinhos japonesas permite o trabalho da interdisciplinaridade com áreas como a filosofia e a arquitetura, por exemplo, o que enriquece o processo de ensino aprendizagem. Por fim, esses temas, ao serem trabalhados por meio de um mangá, utilizam-se do formato visual e da narrativa envolvente da história para aumentar o interesse e a motivação dos alunos, o que torna o aprendizado mais dinâmico e atrativo.

Considerações Finais

Ao longo da pesquisa que conduzimos, podemos analisar a representação de Miyamoto Musashi, um dos maiores samurais do Japão, por meio do mangá *Vagabond* e de obras cinematográficas e literárias que o influenciaram. A representação da jornada de Musashi foi analisada a partir da teoria da Jornada do Herói de Joseph Campbell, destacando-o as semelhanças entre as obras analisadas e a estrutura do monomito em concordância com a jornada do herói. Compreendendo que os mitos em todas as partes do mundo e em todas as épocas sob todas as conjunturas são uma fonte de inspiração vital para todas as realizações das atividades humanas, o trabalho em questão analisa a importância do mito e da jornada do herói tanto na representação de Inoue quanto na de Uchida. É óbvio que não pretendemos

reafirmar ou confirmar a suposta universalidade do monomito ou da jornada do herói nos termos de Campbell, mas explorar essa estrutura de linguagem mitológica tal como ela aparece nas obras a serem analisadas, uma vez que ela se mostra presente e operacional para recuperarmos os valores e conotações da representação do samurai na cultura de massas contemporânea.

A popularização da cultura asiática e a utilização de mídias alternativas, como mangás, demonstram a relevância de explorar novas formas de ensino e compreensão histórica. Considerando a importância de os educadores manterem uma conexão próxima com seus alunos, a utilização de materiais como mangás e outras mídias alternativas pode revolucionar o ambiente da sala de aula. Esses recursos têm o potencial de criar um espaço mais acolhedor e receptivo, capaz de capturar e manter a atenção de crianças e adolescentes.

Ao integrar essas ferramentas no processo educativo, os professores podem não apenas tornar as aulas mais envolventes, mas também promover um aprendizado mais significativo e prazeroso. Essa abordagem inovadora pode despertar o interesse dos alunos, incentivando-os a participar ativamente e a se envolverem mais profundamente com os conteúdos apresentados.

Por conta disso, este trabalho visou trazer uma maior compreensão sobre o uso de mangás no ensino de História, além de propor atividades que utilizem as obras trabalhadas. A história do Japão não é um conteúdo que os alunos estão acostumados a estudar, sendo pouco trabalhada no ensino básico. *Vagabond* surge como uma tentativa de inserir novas narrativas historiográficas no ensino sobre a história do Japão. Em suma, a análise de Musashi através de *Vagabond* e outras representações midiáticas oferece uma rica compreensão da cultura japonesa e do ethos samurai, contribuindo para a valorização e disseminação da história e dos valores tradicionais do Japão.

Fontes

INOUE, Takehiko. Vagabond, roteiro e arte de Takehiko Inoue; tradução de Dirce Miyamura. Barueri: Panini Brasil, 2016-2018 (Volumes 3-27).

YOSHIKAWA, Eiji. Musashi Vol. 1, tradução de Leiko Gotoda. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

YOSHIKAWA, Eiji. Musashi Vol. 2, tradução de Leiko Gotoda. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

Referências bibliográficas.

ARMSTRONG, Karen. Breve história do mito. Tradução de Celso Nogueira. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

BACICH, Lilian; MORAN, José (orgs.) Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/339433652_Metodologias_ativas_para_uma_educacao_inovadora_uma_abordagem_teorico_pratica.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Brasília, DF: MEC, 2017.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. 1ª ed. São Paulo: Pensamento, 1989.

GRAVETT, Paul. Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos. Tradução de Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

HENDERSON, J. L. Os mitos antigos e o homem moderno. In: JUNG, C. G. (org.). O homem e seus símbolos. Tradução de Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016. Cap. 3, p. 100-154.

JESUS, Mary Hellen Silva de. Uso de mangás no ensino de história: Gen Pés Descalços e a Segunda Guerra Mundial. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em História). Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2021. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/17842>.

LIMA, Douglas Mota Xavier de. Histórias em quadrinhos e ensino de História. História Hoje: Revista de História e Ensino, São Paulo, v. 6, n. 11, p. 147-171, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.20949/rhhj.v6i11.332>.

LUYTEN, Sonia. O sonho japonês e a difusão do mangá. Revista USP, São Paulo, n. 27, p. 37-45, 1995. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i27p130-137>.

MORRIS-SUZUKI, Tessa. The Past Within Us: Media, Memory, History. London/New York: Verso, 2005.

MOTTA, Lucas Marques Vilhena Motta. “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. 147 p. Disponível em: <http://guaiaca.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/6916>.

OVERMEIRE, Ben Van. The Journal of Popular Culture, p. 1125-1146, 2016.

ROSENBAUM, Roman (org.). Manga and the representation of Japanese history. New York: Routledge, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.4324/9780203097816>.

SANTOS, Janete Lopes dos. Mangá: Ascensão da cultura visual moderna japonesa no Brasil. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 26., 2011, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011. Disponível em; https://www.snh2011.anpuh.org/resources/anais/14/1300674951_ARQUIVO_meu.pdf.

SILVA, Lucas Brito Santana da. Mangás e Ensino de História: uma possibilidade de renovação no ensino-aprendizagem do conhecimento histórico. REGRASP - Revista para Graduandos, IFSP-Câmpus São Paulo, v. 4, n. 3, p. 87-102, 2019. Disponível em: https://www.academia.edu/116780308/MANG%C3%81S_E_ENSINO_DE_HIST%C3%93RIA_UMA_POSSIBILIDADE_DE_RENOVA%C3%87%C3%83O_NO_ENSINO_APRENDIZAGEM_DO_CONHECIMENTO_HIST%C3%93RICO.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. Disponível em: <https://www.uece.br/eduece/wp-content/uploads/sites/88/2013/07/Hist%C3%B3rias-em-quadrinho-na-educ%C3%A7%C3%A3o-possibilidades-de-uma-pr%C3%A1tica.pdf>.

WILSON, William Scott. O Samurai: A Vida de Miyamoto Musashi. Tradução de Mauro Pinheiro. São Paulo: Estação Liberdade, 2006, 328 p.

Referências midiáticas

MIYAMOTO MUSASHI. Direção: Tomu Uchida. Japão: Toei Company, 1961.

MIYAMOTO MUSASHI: Confronto em Hannayazaka. Direção: Tomu Uchida. Japão: Toei Company, 1962.

MIYAMOTO MUSASHI: O Nascimento do Estilo de Duas Espadas. Direção: Tomu Uchida. Japão: Toei Company, 1963.

MIYAMOTO MUSASHI: O Duelo no Templo Ichijo. Direção: Tomu Uchida. Japão: Toei Company, 1964.

MIYAMOTO MUSASHI V: Musashi vs Kojiro. Direção: Tomu Uchida. Japão: Toei Company, 1964.

MIYAMOTO MUSASHI VI: Espadas da Morte. Direção: Tomu Uchida. Japão: Toei Company, 1965.