

Universidade de Brasília
Instituto de Letras
Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução

Lázaro Rennan de Sousa Viana

O uso do mangá como material de ensino de História do Japão:

Uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin

Brasília
2013

Lázaro Rennan de Sousa Viana

O uso do mangá como material de ensino de História do Japão:
Uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin

Monografia apresentada à banca de professores-examinadores do curso de Licenciatura em Letras-Japonês do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília como requisito parcial para aprovação na disciplina Projeto de Curso.
Orientador: Prof. Dr. Ronan Alves Pereira

Brasília
2013

Lázaro Rennan de Sousa Viana

O uso do mangá como material de ensino de História do Japão:
Uma análise da verossimilhança na obra Rurouni Kenshin

Monografia apresentada à banca de professores-examinadores do curso de Licenciatura em Letras-Japonês do Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução da Universidade de Brasília como requisito parcial para aprovação na disciplina Projeto de Curso.
Orientador: Prof. Dr. Ronan Alves Pereira

Aprovado em 19 de julho de 2013.

Comissão Examinadora:

Prof^a Dr^a Tae Suzuki
Universidade de Brasília

Prof. Augusto Profeta
Universidade de Brasília

Prof. Dr. Ronan Alves Pereira (orientador)
Universidade de Brasília

Brasília
2013

RESUMO

Este trabalho apresenta um breve estudo sobre o uso de histórias em quadrinhos japonesas como material de ensino em sala de aula, analisando a obra *Rurouni Kenshin* (るろうに剣心), de Nobuhiro Watsuki (和月 伸宏). É uma pesquisa de cunho exploratório que faz uso de um estudo de caso. Seguindo a linha de pesquisadores de histórias em quadrinhos no Brasil, esta monografia propõe uma sequência aos estudos no âmbito metodológico de ensino-aprendizagem. Apresentado um breve histórico do mangá no Japão e no Brasil, o trabalho será direcionado ao estudo da obra *Rurouni Kenshin*, enfocando-se as referências históricas presentes no mangá. A partir disto, discorrer-se-á sobre as possibilidades de uso do referido título como material de ensino de História do Japão. Além disso, será analisado o nível a que pode ser usado o mangá em questão dentro de sala de aula, quais os benefícios que pode trazer e quais os cuidados que devem ser tomados ao fazer uso de tal diferenciado material.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Fonte de Ensino; História do Japão; Mangá; *Rurouni Kenshin*.

ABSTRACT

This document presents a brief study on Japanese comics usage as teaching material in classroom, analyzing (和月 伸宏) Nobuhiro Watsuki's work, *Rurouni Kenshin*. It is an exploratory research that makes use of a case study. Tracking the line of comics researchers in Brazil, this monograph proposes a sequence to these studies, in the field of teaching methodology. Having presented a brief history of manga in Japan and in Brazil, this work will aim at the study of *Rurouni Kenshin*, focusing on historical references that can be found on this manga. From that point on, it will discuss possibilities of usage of the aforementioned title as teaching resource on History of Japan. Besides, it will analyze the level of usage that the manga can reach in classroom, which benefits it might bring and what care should be taken by the instructor when making use of such a differentiated material.

Key-words: Teaching-Learning; Teaching Resource; History of Japan; Manga; *Rurouni Kenshin*.

Lista de Figuras

Figura 1 – A aparência feminina de Kenshin	27
Figura 2 – Aritomo Yamagata	29
Figura 3 – Sekihoutai	31
Figura 4 – Tóquio retratada por Watsuki	35
Figura 5 – Tóquio, por volta de 1892	35
Figura 6 – Desenho do Castelo de Aizu no mangá	36
Figura 7 – Foto atual do Castel de Aizu	36

Sumário

1	Introdução	8
1.1	Justificativa	9
1.2	Objetivos	11
1.3	Metodologia	12
1.4	Fundamentação Teórica	12
2	Breve histórico do mangá	17
2.1	O mangá no Japão	17
2.2	O mangá no Brasil	20
3	<i>Rurouni Kenshin</i>	22
3.1	O contexto histórico de <i>Rurouni Kenshin</i>	22
3.2	As referências históricas dentro da obra	24
3.2.1	Personagens	25
3.2.1.1	Kenshin Himura	25
3.2.1.2	Aritomo Yamagata	28
3.2.1.3	Sanosuke Sagara.....	29
3.2.1.4	<i>Sekihoutai</i>	30
3.2.1.5	Souzou Sagara	30
3.2.1.6	Jin-e Udou	31
3.2.1.7	<i>Oniwabanshuu</i>	32
3.2.1.8	Aoshi Shinomori	33
3.2.1.9	Kanryuu Takeda.....	33
3.2.2	Quadros explicativos como forma de referência histórica	33
3.2.3	Arquitetura.....	34
3.3	Sobre as notas de rodapé da edição brasileira	36
4	O uso de <i>Rurouni Kenshin</i> como material de ensino	38
4.1	O público-alvo.....	39
4.2	Sugestões de uso	41

4.2.1 Quadros de Equivalência	41
4.2.2 Pesquisa sobre conteúdo do mangá	43
4.2.3 Seminários	43
4.2.4 Produção de Histórias em Quadrinhos	43
5 Conclusão.....	45
6 Referências bibliográficas.....	46
7 Anexos.....	50
Anexo A - Quadro explicativo: Oniwabanshuu	50
Anexo B – Quadros explicativos: Estilo de luta	51
Anexo C – Quadro explicativo: Ópio	52
Anexo D – Quadros explicativos: Influência do Ocidente	53
Anexo E – As notas de rodapé na edição brasileira	54

1 INTRODUÇÃO

A presente investigação tem como alvo a obra de Nobuhiro Watsuki (和月 伸宏), *Rurouni Kenshin* (るろうに剣心), inserindo-se na área dos estudos da aplicação das Histórias em Quadrinhos em sala de aula. O estudo das histórias em quadrinhos no Brasil já vem de longa data, com ampla variedade de pesquisas e estudiosos de renome internacional consagrados com seus trabalhos produzidos no país. Tais estudos abordam desde o histórico até possíveis funções didáticas que podem ser encontradas nos quadrinhos.

A aceitação, tanto pelas escolas quanto pelos pais, do uso de quadrinhos na educação é uma batalha que vem sendo vencida pela indústria de arte sequencial gráfica ao longo dos anos no território nacional. Da visão negativa tida pelo governo e insituições de influência, desde a década de 1920, à inclusão no Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), em 2006, muito mudou no quadro nacional quanto à visão que se tem sobre histórias em quadrinhos. Tal inclusão torna clara a aprovação do uso de quadrinhos dentro da sala de aula, como material de ensino. O PNBE atende desde a Educação Infantil até o Ensino de Jovens e Adultos, o que mostra a amplitude do uso de tal material no âmbito educacional.

Tomando um viés que se alocará na chamada “cultura pop” japonesa, o texto que segue trabalhará com a arte sequencial de quadros nipônica, que alcançou fama mundial nas últimas décadas, o mangá. Com um estilo amplamente aceito e usado na indústria dos quadrinhos pelo mundo todo, os mangás vêm ganhando espaço com uma grande velocidade nas últimas décadas. A primeira lista de histórias em quadrinhos usada no PNBE, em 2006, já incluía o mangá entre seus selecionados (“Na prisão”, de Kazuichi Hanawa). (FARIA, 2006)

Quanto às disciplinas que podem ser abordadas com tal metodologia, não há limites. Desde que bem escrita, uma história em quadrinhos pode transmitir conhecimento de qualquer área.

Entretanto, pelo pouco espaço que se tem no atual currículo de ensino brasileiro, a História do Japão é um tema pouco trabalhado em classe até o Ensino Médio. Na universidade, contudo, onde há um espaço maior para discussões e estudos, há a possibilidade de dedicação a essa área do conhecimento. Tomando

isto em consideração e buscando um trabalho de metodologia diferenciada de ensino, o presente estudo propõe a utilização do mangá como material de ensino desta disciplina, avaliando um título que faz uso direto de datas e outras referências que possam ajudar o professor a introduzir, contextualizar, ilustrar ou exemplificar determinado conteúdo.

1.1 JUSTIFICATIVA

Este projeto propõe uma avaliação da utilização de material diversificado dentro da sala de aula para a obtenção do ensino de História. No caso, será analisada a possibilidade do uso do mangá, história em quadrinhos japonesa, na aprendizagem de História do Japão.

O interesse pelo estudo de dinâmicas diferentes dentro da sala de aula vem desde a infância, quando professores de História, ainda do Ensino Fundamental, exibiam filmes referentes aos períodos históricos que ensinavam. A quantidade de material que pode ser encontrada nesse sentido é enorme, e História é algo que pode ser tratado e referenciado das mais diversas maneiras. Filmes precisam sempre de um fundo histórico, sejam eles fictícios ou não. Livros passam pela mesma situação - salvo raras exceções - sendo necessário situar historicamente o leitor, mesmo que este não seja o foco da obra. Da mesma maneira, histórias em quadrinhos trazem essa bagagem, sejam elas construídas com propósito crítico, educativo/informativo, de entretenimento, etc.

Em suma, normalmente há a presença de referências históricas, sejam estas notáveis por meio do uso de datas, da fala das personagens, da arquitetura adotada para a representação gráfica de construções dentro da história. Como a história contada, tais referências podem ser ou não verossímeis, porém, um embasamento, de todo modo, será eventualmente necessário. Tal embasamento, mesmo que não buscado no âmbito bibliográfico antes da construção da obra, virá da experiência do autor, o que, de qualquer maneira, já é um contato que se terá com a cultura da qual ele faz parte. Ao conhecer a História de uma nação, juntamente com o estudo de sua língua, é natural que haja um maior nível de familiaridade com a cultura daquele povo. Faz-se, portanto, de suma importância o ensino de tal disciplina nas mais diversas esferas educacionais.

Durante as aulas frequentadas no curso de graduação em Língua e Literatura Japonesa na Universidade de Brasília, surgiu o questionamento sobre que ferramentas poderiam ser utilizadas para o ensino de História, de modo que se construísse algo diferente do uso exclusivo de livros-texto, que facilmente podem se tornar cansativos e desestimular o estudo, se mal utilizados. Entenda-se aqui a má-utilização a um nível em que o professor se apega de tal maneira ao livro-texto e ao conteúdo ali apresentado que sua aula se torna uma classe de simples leitura do mesmo, sem a transmissão do conteúdo aos alunos de uma forma mais ampla, contextualizada, ilustrada e transparente, com exemplos numerosos e uso de outras fontes de conhecimento. Tal maneira de ensinar – não somente História, mas qualquer outra disciplina – é algo que, infelizmente, é incrivelmente comum.

A experiência como professor dá início a um aprendizado prático sobre estratégias que podem ser usadas dentro da sala de aula. A aquisição, o desenvolvimento e a internalização de tais estratégias têm possibilidade de instigar uma vontade de ampliar esse campo do conhecimento. Perceber mudanças, reações, progressos e estímulos que cada nova ferramenta inserida no contexto professor-conteúdo-aluno traz, tem o poder de inspirar o docente a trabalhar mais e inovar para que a atenção e o interesse dos alunos pela disciplina somente cresça.

A paixão por quadrinhos é algo que surgiu antes mesmo da capacidade de leitura, quando somente a observação já caracterizava imensa diversão. Fossem quadrinhos da *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, ou tirinhas cômicas, de *Schulz* ou *Watterson*, as histórias em quadrinhos sempre atraíram minha atenção. À época do fim do ensino fundamental, tive meu primeiro contato com tal arte sequencial oriunda do Japão, os mangás. E, curiosamente, um dos primeiros que pude ler contava a história de um samurai, guerreiro japonês que fazia exímio uso da espada para defender aqueles que amava. Não pude deixar de notar a peculiaridade da quantidade de notas explicativas e referências históricas que o autor citava no decorrer da história e em espaços dentro do mangá. Sentia-me aprendendo um pouco de História do Japão enquanto lia quadrinhos.

A união dos citados interesses trouxe-me, portanto, à escolha do seguinte tema para estudo no Trabalho de Conclusão de Curso. Acredito ser possível o uso das mais variadas ferramentas se o objetivo é a consecução da aprendizagem do aluno. Dentre estas, deparo-me com o estudo da possibilidade de uso de um específico título de história em quadrinhos japonesa dentro da sala de aula.

Curiosamente, o título que me foi apresentado à época do ensino fundamental se tornará meu objeto de estudo neste projeto.

O título da obra é *Rurouni Kenshin* [るろうに剣心], que tem sua ambientação e história situados no início da Era Meiji, período em que o Japão sofreu o que é conhecido como “ocidentalização” do arquipélago, com cargas enormes de influências partindo do Ocidente e alterando costumes japoneses. A quantidade de explicações e referências dadas no mangá de modo tão concreto tornam-se, portanto, a motivação para a escolha da obra. Será feita uma análise da veracidade presente no título citado, que – como dá a entender o autor – foi escrito com referências embasadas na História do Japão. Surgem, porém, algumas questões que serão como as guias do presente trabalho: até que ponto essas referências são verdadeiras? O quanto elas se misturam com o fantasioso? Elas podem ser usadas como material de ensino? Se a resposta for positiva, como podem ser usadas? Como essas referências, verossímeis ou não, podem ajudar ou atrapalhar o seu uso na transmissão do conhecimento do período histórico referido?.

1.2 OBJETIVOS

OBJETIVOS GERAIS

Analisar o mangá *Rurouni Kenshin* e obter uma resposta quanto à possibilidade de seu uso como material de ensino de História do Japão. Propor, após a análise, o nível a que pode ser trabalhado esse ensino com o uso do referido título.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar elementos do mangá que tenham embasamento verídico;
- Buscar estudos anteriores sobre o uso de histórias em quadrinhos dentro de sala de aula, envolvendo níveis de aceitação;
- Considerando o uso do mangá como material de ensino, comparar o peso que a ficção presente no mangá pode ter com a quantidade de características verossimilhantes favoráveis a seu uso;
- Apontar caminhos para o uso do mangá, caso se prove sua possibilidade, como material de ensino de História do Japão, pensando em público-alvo e profundidade de uso.

1.3 METODOLOGIA

Buscando o êxito nos objetivos acima citados, este estudo fará a análise dos 30 capítulos iniciais da obra de Nobuhiro Watsuki¹, *Rurouni Kenshin*, lançados em sua versão mais recente no Brasil pela Editora JBC, que comporta lançamentos desde Novembro de 2012 até o presente momento. Será feita a coleta de referências históricas presentes na história e análise da verossimilhança de tais referências.

Esta é uma pesquisa de cunho exploratório, onde visa-se proporcionar uma maior familiaridade com os casos de verossimilhança presentes na referida obra de Nobuhiro Watsuki, com intenção de explicitar tais casos e construir hipóteses que os envolvam em metodologia de ensino. Para a verificação do embasamento ou não em fatos verídicos por parte do autor, serão observadas as anotações feitas pelo próprio Watsuki ao longo de sua obra, que fazem parte da edição brasileira do mangá, notas de rodapé da Editora JBC, responsável pela sua publicação, e historiadores que eventualmente tiveram como objeto de estudo o período histórico a que se refere o mangá.

É ainda um estudo de cunho bibliográfico, pois depende de prévia produção de muitos outros autores e historiadores sobre o referido tema. Além disso, é um estudo de caso, dada a restrição dos capítulos do mangá, onde almeja-se obter uma compreensão ampliada a todo o conjunto da obra, dado o padrão sobre o qual é construído.

1.4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Tendo definido, portanto, os objetivos do projeto, tomar-se-ão por base estudos realizados não somente no Brasil sobre quadrinhos e especificamente os

¹ Nascido em 16 de Maio de 1970 em Nagaoka, na província de Niigata, no Japão. Quando criança, gostava de ler quadrinhos, como *X-men*, o que influenciou seu trabalho. Em 1994, tornou-se famoso graças à série *Rurouni Kenshin*, que veio a ter 28 volumes, uma série animada com 51 episódios, um CD e três filmes. Com o fim da série, em 1999, Watsuki começou a trabalhar em outros mangás, como *Gun Blaze West* e *Buso Renkin*. (COMIC VINE)

quadrinhos japoneses, mas também pesquisas feitas por autores e pesquisadores no exterior. Sonia Bibe Luyten, Waldomiro Vergueiro, Roberto Elísio dos Santos, Elydio dos Santos Neto e Frederik L. Schodt serão as principais referências usadas no desenvolvimento do trabalho, dado o reconhecimento obtido por estes pesquisadores na área. Farão parte também do referencial teórico Marcos Napolitano e Túlio Vilela, já diretamente no âmbito da disciplina de História. Professores que se dedicaram, além da prática dentro de classe, ao estudo do desenvolvimento de técnicas e teorias que podem ser usadas no exercício do magistério, principalmente considerando dinâmicas de ensino que pudessem proporcionar um modo mais dinâmico, e a construção de um aluno com um maior alcance de crítica e conhecimento.

As histórias em quadrinhos possuem em seu histórico no âmbito nacional anos de preconceito e repressão, marcados por moralismos e mesmo xenofobia, onde não somente a produção nacional, mas também os quadrinhos importados, que eram e ainda são maioria no mercado, eram vistos com maus-olhos por pais e professores. Djota Carvalho explicita a visão xenofóbica presente no assunto.

Aqui no Brasil, já em 1928, surgiram as primeiras críticas formais contra as historinhas: a Associação Brasileira de Educadores (ABE) fez um protesto contra os quadrinhos, porque eles “incuriam hábitos estrangeiros nas crianças”. Na década seguinte, em 1939, diversos bispos reunidos na cidade de São Carlos (SP) deram continuidade à xenofobia, propondo até mesmo a censura aos quadrinhos, porque eles traziam “temas estrangeiros prejudiciais às crianças. (CARVALHO, 2006, p.32. *apud* VERGUEIRO e SANTOS, 2012, p. 82)

O jornalista Gonçalo Junior nos exemplifica situação semelhante de visão dos quadrinhos no seguinte excerto de seu livro *A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos 1933-64*:

... [em 1944] o Instituto Nacional de Estudos Pedagógicos (INEP), do Ministério da Educação e Saúde, publicou um minucioso estudo sobre o conteúdo das revistas em quadrinhos, elaborado por uma conceituada comissão de professores e orientadores educacionais. As conclusões foram publicadas entre os números 6 a 9, de julho a novembro daquele ano, na revista *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*. A publicação funcionava como uma espécie de guia de orientação na área educacional e constatou o que até então seus técnicos acreditavam ser um mal desconhecido das revistinhas: o prejuízo que provocavam no desempenho escolar das crianças. Além das teses da dominação cultural e do estímulo à violência promovido pelos quadrinhos, o INEP trouxe uma preocupação a mais aos

país: segundo aquela pesquisa quem lia quadrinhos ficava com preguiça mental e avesso aos livros.

[...]

O alerta do INEP provocou uma reação imediata na imprensa e entre os professores. Os quadrinhos foram promovidos a uma das principais fontes de preocupação dos educadores de todo o país. Em reportagens publicadas em jornais e revistas, os pedagogos insistiam que os gibis eram um perigoso vilão que ameaçava os livros. [...] (JUNIOR, 2004, pp. 170-1. *apud* VILELA, 2012, pp. 17-8)

Porém, com o passar dos anos, muitos estudos correlatos foram realizados nas mais diversas áreas, e essa visão preconceituosa que se tinha sobre os quadrinhos foi sendo substituída por uma quantidade significativa de sugestões feitas por acadêmicos de todo o país de uso dos quadrinhos como ferramentas de ensino em práticas pedagógicas e, na década de 1970, já era possível encontrá-los em livros didáticos brasileiros. Nos anos 1990, a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) e ainda incentivos advindos dos Parâmetros Curriculares Nacionais e do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), que já incluía revistas em quadrinhos em seu programa, a visão que se tinha dos quadrinhos sofreu mudanças ainda maiores.

Sonia Luyten, pesquisadora brasileira da área, traz o seguinte:

Ao contrário do que muitos pedagogos apregoam, os quadrinhos exercitam a criatividade e a imaginação da criança quando bem utilizados. Podem servir de reforço à leitura e constituem uma linguagem altamente dinâmica. É uma forma de arte adequada à nossa era: fluida, embora intensa e transitória, a fim de dar espaço permanente às formas de renovação. (LUYTEN, 1985, p. 8)

Esse reconhecimento demonstrado por Luyten, de que os quadrinhos são uma forma de arte com características próprias e utilizáveis como ferramenta pedagógica, é algo de extrema relevância para o campo das histórias em quadrinhos no cenário nacional. João Nelson Silva, professor de comunicação da Universidade de Rondônia, em sua contribuição à obra organizada por Luyten sobre o assunto, afirma que:

Em virtude da aceitação e do uso generalizados, as histórias em quadrinhos foram introduzidas nos livros didáticos como recurso adicional à aprendizagem. Passaram a ser um instrumento de ensino para adultos e, principalmente, para crianças. E tratam de assuntos os mais diversos, como Matemática, Comunicação e Expressão, Ciências Físicas e Biológicas, História, Moral e Civismo, Religião e outros temas do interesse da escola. (SILVA, 1989, p.55. *Apud* LUYTEN (org.) 1989, p. 55)

Sobre as histórias em quadrinhos japonesas, Luyten fala daquelas que são direcionadas para o ensino de crianças e de como são amplamente usadas para tal fim no arquipélago nipônico.

Quanto ao conteúdo, há uma grande variedade de assuntos enfocados como história, língua vernácula, matemática, moda, conselhos úteis aos alunos sob diversas maneiras: por meio de contos com personagens históricos, fotografias, desenhos, etc. [...] Sob a forma de entretenimento, as revistas didáticas auxiliam a criança no desenvolvimento escolar sem a proposta rígida dos livros e, apesar de se dedicarem ao ensino, pertencem a editoras comerciais sem relacionamento com entidades educacionais do governo japonês. (LUYTEN, 1991, pp.56-7)

Entretanto, ao encarar a questão da natureza comercial em contraste com o direcionamento educativo abordado por Luyten, Vergueiro e Santos afirmam que “mesmo aquelas [histórias em quadrinhos] que se destinam apenas ao entretenimento e ao lazer, cujo conteúdo não foi gerado com a preocupação de informar ou passar conhecimento, podem ser utilizadas em ambiente didático” (SANTOS, VERGUEIRO. 2012, p.84), o que serve de suporte para a classificação de *Rurouni Kenshin* como comercial (tendo em vista a publicação comercial na editora JBC, com preço de venda determinado por esta), mas com a possibilidade de uso em ensino, a depender do que será concluído neste trabalho.

O professor Elydio dos Santos Neto (2011, p.130) traz dois conceitos que podem ser úteis para essa etapa do trabalho. São eles a “razão simbólica” e a “razão sensível”. A razão simbólica é fruto de nossa capacidade de verbalizar e interpretar o mundo, e a sensível é fruto da experiência de nossos corpos, o que também caracteriza uma maneira de ver e interpretar o mundo. Diz ele que ambas as razões podem ter seu desenvolvimento auxiliado pelas histórias em quadrinhos dentro de sala, seja na educação básica, seja na superior, desde que o professor conheça a especificidade de seus alunos. O professor Marcos Napolitano discorre sobre o uso de diferentes linguagens dentro de sala de aula:

Nos últimos anos tem sido cada vez mais frequente o uso de novas linguagens não somente para motivar os alunos, como também para atualizar a concepção de *fonte* (de aprendizado), incluindo-se neste campo, as imagens paradas ou em movimento, produzidas por uma determinada sociedade e veiculadas por um meio específico. (...) (NAPOLITANO, 1999, p. 11. *Apud* VILELA, 2012, p.28)

Tendo ciência dessa possibilidade de uso dos quadrinhos, almeja-se com esta pesquisa averiguar e discutir a possibilidade ou não do uso de *Rurouni Kenshin* com fins pedagógicos.

2 BREVE HISTÓRICO DO MANGÁ

2.1 O MANGÁ NO JAPÃO

A origem das histórias em quadrinhos japonesas encontra-se em grandes rolos de desenhos do século XII, que constituíam uma história. O costume de registrar eventos e ideias em rolos tem a mesma origem da escrita japonesa: a China. O mais famoso exemplo é chamado *Choujuugiga* (鳥獸戯画, lit. “Caricatura de Animais”), uma sátira aos costumes e condições sociais da época feita através de animais (macacos, lebres, raposas, entre outros) que eram comicamente antropomorfizados, inclusive com roupas do clero e da nobreza da época. As criaturas não somente vestiam-se como tal, mas também praticavam atividades humanas, como jogos, esportes, e orações.

Diversas manifestações artísticas no Japão, a partir dessa época, podem ser mencionadas ao tratarmos de quadrinhos. No Período Kamakura (1185-1333), foram produzidas obras como *Gaki Zoushi* (rolo de famintos), *Jigoku Zoushi* (rolo do inferno), *Yamai Zoushi* (rolo de doenças), que ilustravam conceitos budistas. Já no século XV, surge *Hyakki Yakou* (A Caminhada Noturna de 100 Demônios), uma obra prima da arte cômica, que retrata um grupo de demônios brincalhões, que saem à noite com instrumentos musicais e depois desaparecem nas brumas da manhã. Podemos ainda tomar os desenhos Zen, cartuns de cunho religioso produzidos no século XVII (LUYTEN, 1991, p. 111-14).

Nos séculos XVIII e XIX ocorre a produção de gravuras em madeira que tiveram suas formas mais famosas conhecidas como *ukiyo-e*. Com um sentido de *vida mundana*, *vida transitória*, tal forma de registro de imagem retratava a vida de maneira simplista, sem se preocupar muito com uso de perspectiva ou fidelidade à anatomia, tentando captar o estado de espírito, algo vital para a caricatura e o cartum (SCHODT, 1983, p. 34). Vários artistas obtiveram destaque nessa arte, e um deles, Kashushika Hokusai (1790 – 1849), merece destaque diante da presente pesquisa.

Hokusai é o responsável pela alcunha usada até hoje para referir-se aos quadrinhos japoneses, *manga*. Cunhada em 1814, a palavra aparentemente deveria

significar algo como “rascunho excêntrico”. (SCHODT, 1996, p. 34) Sobre a composição e o uso da palavra, Schodt explica:

Era originalmente escrita com os dois caracteres *kanji man* 漫 (que significa “involuntário”, “a despeito de si mesmo”, com uma nuance secundária de “moralmente corrupto”) e *ga* 画 (que significa “imagens”). Tecnicamente, “mangá” pode significar hoje “caricatura”, “história em quadrinhos”, “tira cômica”, “livro em quadrinhos” e às vezes até mesmo “animação”, apesar de gerações mais novas usarem invariavelmente “anime” para o último da lista. (*idem*)

Hoje, popularmente, o uso da palavra já se tornou mais restrito a algo como estilo de histórias em quadrinhos japonesas, porém, à época, a vagueza da palavra fez com que Schodt a comparasse com o termo do inglês *cartoon*, que tem toda a gama de significados exposta. Já na sua implicação de algo humorístico, pode ser comparada à palavra *comics*. Hoje, a palavra *mangá* já carrega consigo uma bagagem histórica e de valor que transforma qualquer discurso que a contenha. Tornou-se um estilo reconhecido mundialmente e um ícone de uma nação.

Hokusai produziu no decorrer de 35 anos, a contar de 1814, um conjunto de 15 volumes intituladas como *Hokusai Manga*, retratando a vida urbana e as classes sociais do Período Edo, a natureza fantástica e a personificação dos animais. O trabalho lembrava esboços de histórias em quadrinhos (LUYTEN, 1991, p. 118). Também no Período Edo, em 1702, aquele que é considerado o primeiro livro de *cartoons* do mundo, *Toba-ê Sankokushi*, porém, assim como *Choujuugiga*, não fazia uso de balões ou quadros. Ainda no século XVIII, eram publicados livros que, de acordo com a cor da capa, direcionavam suas publicações a cada público-alvo. *Akahon*, *kurohon*, *aohon*, voltados para o público feminino/infantil, e os *kibyoushi* (黄表紙) (“capas amarelas”), voltados para adultos (YOSHIDA, 1999, p.59-75). Estes eram pequenos livros que relatavam com tom humorístico e satírico a vida urbana, chegando, inclusive, à censura, por envolverem em suas sátiras as autoridades da época.

Em 1853, a chegada do Comodoro Mathew Perry, militar dos Estados Unidos que acabou por forçar a abertura dos portos japoneses para comércio e trocas, trouxe mudanças para o país que atingiram não só esferas comerciais, mas também trouxeram um pouco do Ocidente para dentro dos lares japoneses. Havia transcorrido mais de dois séculos de isolamento², sem grandes influências externas

culturais ou comerciais. Assim, a abertura dos portos trouxe um volume imenso de conhecimento, com livros, revistas, jornais e mesmo comerciantes que aportavam e, querendo ou não, trocavam experiências, e deixavam e levavam costumes em suas viagens.

Luyten (1991) mostra que, nesse meio e dentre essas inserções culturais, dois quadrinistas trouxeram ao Japão os primeiros cartuns em moldes europeus. Charles Wirgman (1835-1891) e George Bigot (1860-1927), o primeiro inglês e o segundo francês, foram responsáveis pela introdução do uso de balões como forma de expressão e narração dentro dos quadrinhos, revolucionando os mangás. Wirgman era editor do jornal *Japan Punch* e Bigot do *Tobae*. Ambos influenciaram bastante o mercado japonês, pois além do diferente tipo de humor e desenho, o modo de produzir também era diferenciado. A xilogravura³ foi substituída pela litogravura⁴, zincogravura⁵ e fotogravura a traço⁶. Em 1886, houve a introdução de texto nos balões pelas mãos de um japonês, Kiyochika Kobayashi. No início do século XX, há a primeira produção quadrinística japonesa seriada, que faz uso de personagens regulares, criada por Rakuten Kitazawa (1876-1955). Muito influenciado por Wirgman, Kitazawa obteve muito sucesso com as vendas de suas histórias. A partir disso, o estilo foi ganhando volume e número de vendas, que rapidamente se tornaram altíssimos.

Foi no pós-guerra, porém, que a cara do mangá que temos hoje foi desenhada. O trabalho de Osamu Tezuka (1928-1989) deu características ao mangá que permaneceram até hoje, como olhos grandes e brilhantes e efeitos cinematográficos, que faziam de seus mangás obras visuais incríveis. Além disso, Tezuka escrevia sobre uma grande variedade de temas, indo desde ficção científica, com características futuristas, até um questionamento existencial, com um

² A partir da década de 1630 até meados de 1850, o Japão viveu uma política de isolamento comercial e político conhecida como *sakoku*.

³ Gravura em madeira. ⁷

⁴ Figura obtida através da arte e técnica de gravar imagens sobre pedras ⁷

⁵ Técnica de gravura em zinco ⁷

⁶ Processo fotomecânico de produzir formas para impressão em que só se gravam traços e áreas lisas e chapadas, que serão tintadas e reproduzidas na impressão, sem meios-tons. ⁷

⁷ Pesquisas realizadas no dicionário *online* Aulete.

maior nível de desafio intelectual. Tal variedade atraía a atenção de variados públicos.

Outro grande acontecimento no Japão que trouxe desenvolvimento aos quadrinhos foi a chegada da televisão, em 1953. A mídia impressa, sofrendo com tal revolução, precisou se adaptar, e os mangás obtiveram sucesso nessa empreitada, aplicando um estilo gráfico que fazia uso de muito menos diálogo em suas revistas.

Observa-se, portanto, mesmo que muito brevemente, a quantidade de influências que sofreram os quadrinhos japoneses para se tornarem o que são hoje. Desde o marco inicial, *Choujuugiga*, que tem a origem de seu estilo na cultura chinesa, até a linguagem visual desenvolvida pelos desenhistas como forma de acompanhar o avanço midiático que trouxe a televisão, os japoneses adaptaram seus quadrinhos para que eles acompanhassem a nação e seu desenvolvimento. À medida que as influências ocidentais foram chegando e ganhando espaço, muito se aprendeu com isso, e tal comportamento levou os mangás ao quadro atual de reconhecimento internacional.

2.2 O MANGÁ NO BRASIL

O mangá no Brasil foi introduzido com os primeiros imigrantes japoneses, que aportaram em terras brasileiras em 18 de junho de 1908, com o navio Kasato-Marú. O meio disponível à época para ter notícias de suas terras consistia em jornais e revistas, e dentre estas, mangás, que tiveram grande importância para a manutenção linguística e cultural dos imigrantes, como veremos brevemente a seguir.

Através do mangá era possível manter contato com a língua e com suas eventuais mudanças, que eram incorporadas por aqueles que moravam no Brasil. Após a II Guerra, muitas palavras oriundas da língua inglesa foram acrescentadas ao uso por parte dos japoneses, e os mangás, por fazerem uso da língua informal e corrente, eram muito úteis na apresentação deste vocabulário.

A língua japonesa era falada em casa e os mangás de cunho didático faziam parte da educação das crianças que nasciam no Brasil. Havia publicações japonesas direcionadas a crianças de 6 a 12 anos e estas aprendiam os três sistemas de escrita nipônicos (*hiragana*, *katakana* e *kanji*), pois mesmo o ensino de

kanji era facilitado, fazendo-se uso da leitura fonética, impressa ao lado dos *kanji* nas revistas (*furigana*).

A partir da década de 60 tem-se a contribuição de descendentes de japoneses para o mercado de quadrinhos, com publicações que envolviam temáticas relacionadas à cultura japonesa, tais como samurais e ninjas. Vários artistas nipo-brasileiros e editoras contribuíram para a produção de quadrinhos com influências japonesas. Antes com um alcance restrito às colônias e adquiridos somente por encomenda, os mangás de produção originalmente japonesa dão um passo muito importante em 1988, com a publicação a nível nacional de *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike e Goseki Kojima. Em 1990 é publicado *Akira*, de Katsuhiro Otomo. Nos anos que se seguiram, a publicação de títulos como *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco* e a aceitação que teve o animê na televisão brasileira abriram as portas do mercado para que houvesse, de fato, um crescimento da produção e venda de mangás.

Hoje o mercado editorial brasileiro conta com uma larga publicação de mangás e editoras como JBC e Panini trazem ao público numerosos títulos, alcançando bons números de venda.

3 RUROUNI KENSHIN (るろうに剣心)

3.1 O CONTEXTO HISTÓRICO DE *RUROUNI KENSHIN*

Até 1853 o Japão possuía um modelo feudal semelhante ao europeu, e seguia uma política de isolamento conhecida como *sakoku* (literalmente “país fechado”). Essa política foi estabelecida ao longo da década de 1630, sob o comando do xogunato Tokugawa. Xogum era o título que possuíam os grandes comandantes militares do período feudal do Japão, que detinham o comando administrativo do país, tendo o imperador permanecido durante esse período apenas como a imagem de líder simbólico.

Durante a década de 1630-40 o xogunato tomou providências que tornaram as relações internacionais do Japão algo que devia seguir regras estritas, a fim de controlar todos os fatores que pudessem ameaçar a estabilidade política (BEASLEY, 1963, p. 2). Japoneses eram proibidos de viajar para países estrangeiros e as trocas com outras nações eram feitas muito seletivamente, restando apenas a alguns mercadores chineses, coreanos e holandeses toda a troca comercial internacional permitida.

O governo via como uma ameaça a influência estrangeira que a presença do Cristianismo em suas terras trazia. A opressão que o governo exercia sobre a religião chegou a gerar o famoso massacre de Shimabara, em 1638, onde morreram cerca de 35.000 pessoas, de todas as idades e sexos, sendo a maioria cristã. Ainda nessa década foi proibida a entrada no país de espanhóis, portugueses e foi promovida uma política de expulsão de crianças que possuíam sangue português, alemão e inglês. Desse modo, Tokugawa não pretendia somente erradicar ameaças ideológicas, mas também honrar o etnocentrismo e a consciência racial (HENSHALL, 1999, p. 55) .

Tal política de isolamento serviu para que o Japão construísse sua personalidade cultural, exclusiva e tão diferente do mundo ocidental. Por outro lado, avanços tecnológicos japoneses não se comparavam àqueles obtidos no Ocidente e, com o avanço de um Ocidente industrializado e em expansão, a política de “país fechado” começou a enfraquecer. O *sakoku* teve uma longa duração, com mais de 200 anos, porém nos anos 1850 já havia uma enorme pressão externa, dada a

expansão do cenário do comércio internacional, e abertura dos portos japoneses era algo em pauta para muitos países.

Em 8 de julho de 1853, o Comodoro Matthew Calbraith Perry, da Marinha dos Estados Unidos da América chega ao porto de Uraga (BEASLEY,1963) com 4 navios, sendo dois deles a vapor e dois a vela, deixando clara a possibilidade de abertura de fogo, mesmo que não naquele exato momento, caso houvesse uma recusa. Houve um tempo para consideração japonesa, e em 1854, foi assinado o tratado que abria os portos de Shimoda e Hakodate como portos de refúgio. Os Estados Unidos pediam por estabelecimento diplomático no Japão e abertura dos portos para a aquisição de suprimentos e trocas.

Pressões semelhantes partiam da Grã-Bretanha e da Rússia, e vários tratados, que muitos japoneses consideravam humilhantes para o Japão, pela abertura que representavam, foram assinados. Vários dos japoneses que não concordavam com a assinatura destes tratados eram senhores feudais de considerável poder e tais assinaturas levantaram suspeitas de declínio do poder do xogunato e da sua capacidade de liderança. Tais suspeitas, levadas a sério em Edo, soaram como ameaça e, como consequência, foi eleito um regente, Ii Naosuke, que era o chefe dos conselheiros seniores do xogum.

À época, Naosuke foi culpado pela abertura do país por aqueles que eram anti-ocidentalistas. Como regente, ele permanecia a favor da preservação do poder do Xogum, logo tinha em sua oposição aqueles que desejavam enfraquecer tal poder. Como tomou responsabilidade pela assinatura dos tratados, ele sentia hostilidade tanto dos patriotas que criticavam a maneira adotada nas negociações quanto dos xenófobos que não concordavam com os termos destas tratativas. *Slogans* como “honrar o imperador, expulsar os bárbaros” e “reformular” corriam o país e podiam ser usados contra Naosuke. Por associação, todos estes eram, portanto, “anti-Tokugawa” (BEASLEY, 1963, p. 73) .

Ainda de acordo com Beasley, muitos samurais, principalmente dos feudos *tozama* (afastados, que somente se submeteram a Ieyasu Tokugawa após derrota na batalha de Sekigahara, em 1600), começaram a se deslocar para Kyoto, agora estabelecido centro político, todos carregados de críticas contra o xogunato. E muitos nobres da baixa aristocracia começaram a se aliar a eles. Havia, portanto, material necessário para uma revolução. Anos depois, com mais organização, tal revolução tem início. Em 1860, um grupo de samurais assassina Ii Naosuke,

acabando a ditadura que ele havia estabelecido e deixando o governo Tokugawa sem uma liderança firme, em um momento em que os problemas continuavam a crescer.

Durante os anos que se seguiram, por todo o país ocorreram rebeliões contra o xogunato e esse período de intensas batalhas ficou conhecido como *bakumatsu*. Os feudos de Satsuma e Choushuu, que eram historicamente rivais, formaram uma aliança contra o xogunato e se destacaram como principais revolucionários, com maior poder e influência. Juntos, conseguiram uma aliança de feudos *tozama* e em 3 de Janeiro de 1868 ocuparam o palácio do imperador e declararam a “restauração imperial”.

Ao longo das revoluções ocorridas, havia uma clara divisão ideológica. De um lado, aqueles que queriam o fim do xogunato, os *ishin shishi*, pró-imperialistas, com um pensamento nacionalista e anti-ocidental formados pelos senhores dos feudos *tozama*. Do outro, o xogunato que lutava para manter seu poder, e contava com a força policial do *Shinsengumi*, uma elite samurai com a missão de manter a paz e a obediência à lei do xogunato em Kyoto.

Após a Restauração do Imperador, aos olhos dos que realizaram o golpe, muito precisava ser feito. Ao longo dos anos que se seguiram, houve um enfraquecimento da estrutura feudal do Japão, foi pedida a revisão dos tratados assinados, e muitos dos líderes dos feudos, principalmente de Satsuma e Choushuu, tornaram-se figuras políticas de grande influência à época, buscando a consolidação do novo regime.

A obra de Nobuhiro Watsuki, *Rurouni Kenshin* (るろうに剣心), inicia seu relato em 1879, 11 anos depois da Restauração Meiji, num momento em que tais líderes já estão situados no poder e com representação na história em quadrinhos.

3.2 AS REFERÊNCIAS HISTÓRICAS DENTRO DA OBRA

Na construção de sua obra, sendo que esta envolve diretamente um trecho da história do Japão, Watsuki faz uso de vários instrumentos enquanto escreve, para situar historicamente o leitor. Algumas personagens aparecem na trama com nomes e cargos reais. Explicações sobre grupos, personalidades, costumes ou quaisquer outros pontos necessários para a compreensão da história são dadas pelo autor de

modo direto e simples, e mesmo aspectos como a arquitetura constituem pontos de caracterização histórica do mangá.

Nas páginas que seguem, é feita a análise de tais elementos quanto à sua verossimilhança, com base em declarações do autor da série, Nobuhiro Watsuki, em notas de rodapé da edição brasileira do mangá e em produções de estudiosos da história do Japão.

3.2.1 Personagens

A escolha das passagens e personagens a serem analisadas será feita com base em seu destaque no desenvolvimento da história e o nível de precisão a que chegam as referências que as compõem. Serão destacadas algumas personagens que tenham sido criadas a partir de personagens históricas reais.

Algumas tem até sua idealização esclarecida pelo próprio autor, que, entre capítulos, publicava os chamados “*Making of* dos personagens”, onde fala sobre a base que teve para os traços de cada uma delas e que figura histórica a inspirou (se houver alguma). Informações dessas seções serão usadas na composição do texto que segue.

3.2.1.1 Kenshin Himura

O final do período Tokugawa (1600-1868) ficou conhecido como *bakumatsu* (literalmente, “fim do xogunato”). Neste período ocorreu uma guerra civil que resultou na Restauração Meiji. Neste contexto, os restauracionistas-monarquistas foram responsáveis por grande parte das mudanças que ocorreram, inclusive muitas das mortes que tal revolução trouxe.

Onze anos depois de iniciada a nova era, apresenta-se o protagonista da série Rurouni Kenshin, Kenshin Himura, um ex-monarquista de Choushuu, ex-integrante do Kiheitaí (unidade militar especial, sob o comando da província de Choushuu (Beasley, 1963)), responsável por incontáveis mortes no *bakumatsu*. Samurai de altíssimo nível, Kenshin fazia parte de um grupo de quatro samurais que, graças à quantidade de mortes que lhes foram atribuídas e pela exímia perícia com a espada, ficaram conhecidos como “retalhadores” (*hitokiri*, isto é, pessoa - *hito* 人 - e cortar – *kiri* 斬り). Kenshin também era conhecido como “o Retalhador” ou

“Battousai, palavra composta por *battou* 抜刀 (desembainhar uma espada) e *sai* 齧 (que tem sentido de purificação). Famosos e temidos por todo o Japão, os “Retalhadores” levaram a cabo muitos dos planos de revolução dos anti-Tokugawa, assassinando políticos e figuras de influência que pudessem atrapalhar o desenvolvimento da revolução.

Como foi dito no tópico anterior, com a consecução da Restauração do poder imperial, os principais líderes e representantes mais influentes dos movimentos que levaram o xogunato à sua queda tornaram-se peças-chave na nova estrutura de governo. Entretanto, diferentemente dos outros monarquistas, Kenshin não se tornou ministro do governo nem ocupou cargo político algum.

A vida que Kenshin escolhe é a de um andarilho (*rurounin*, em japonês), termo na série que aparece desde seu título, num neologismo do autor, “Rurouni”. Daí o nome “Rurouni Kenshin”. Himura passa a vagar pelo Japão como um espadachim errante, carregando uma *sakabatou* (espada fictícia, que possui a lâmina invertida, onde esta fica no dorso da espada e vice-versa (JBC,2012a, p.10)) abandonando a vida de *hitokiri* e usando sua *sakabatou* apenas em casos de necessidade e com o voto de não matar.

A inspiração de Nobuhiro Watsuki para a criação de seu protagonista partiu de um “retalhador” que realmente existiu. Durante o *bakumatsu* um grupo de quatro samurais se destacou dos demais, ganhando a alcunha de Hitokiri (*hitokiri* – retalhadores). Gensai Kawakami (feudo de Higo, estilo Shiranui), Izou Okada (feudo de Tosa, estilo Kyoushin Meichi), Shinpee Tanaka (feudo de Satsuma, estilo Jigen) e Hanjiro Nakamura (feudo de Satsuma, estilo Jigen). (JBC, 2012a, p. 56). Deles, o mais temível era Gensai Kawakami, que nas palavras do autor de Rurouni Kenshin “(...) era baixo e magro, tinha uma aparência frágil que podia ser confundido com uma mulher, mas na realidade tinha uma personalidade fria e cruel (...)”.(WATSUKI, 2012a, p. 56)



Figura 1 – A aparência feminina de Kenshin (WATSUKI, 2012a, pp. 64-5)

Watsuki explica ainda como o entendimento que ele tem da personalidade de Gensai Kawakami (1834-1871) influenciou na construção de Kenshin.

Depois da Restauração Meiji, ele não conseguiu abandonar a xenofobia e entrou em conflito com o governo, até que em 1871 foi executado por um crime que não cometeu. Mas, ao pesquisar mais, eu comecei a sentir que não foi a xenofobia que ele não conseguiu esquecer, mas a integridade e a moral que sentia dever aos companheiros que morreram e às vítimas que ele executou. E assim foi surgindo o personagem Kenshin. (WATSUKI, 2012a, p. 56)

Coincidentemente ou não, Kenshin passa por uma situação em que seu físico, comparável ao de uma garota, é alvo de provocação, ou talvez confusão, de um policial, que insistentemente o chama de garota (vide figura 1). De acordo com o autor, os traços de Kenshin foram resultado da criação de um personagem que fosse o oposto do personagem principal de *Crescent Moon in the Warring States*, seu mangá de estréia, que era “bonito, alto, de cabelos negros e com uma armadura berrante.” (WATSUKI, 2012a, p. 56)

Kenshin Himura é um personagem fictício, e a história que se desenrola ao seu redor no mangá também o é, ficando a influência de Gensai restrita à criação e ao caráter do personagem. Quanto aos estilos de *kenjustu* (técnica espadachim), Kawakami usava o estilo Shiranui (literalmente, “Estilo do Fogo Fátuo”) enquanto Kenshin usa o estilo *Hiten Mitsurugi* (“Estilo da sagrada espada que voa ao céu”, em tradução literal (JBC,2012a, p. 46)).

3.2.1.2 Aritomo Yamagata

Como Kenshin, Aritomo Yamagata (1838-1922), era monarquista de Choushuu e fez parte do Kiheitai durante a revolução que trouxe a Era Meiji. Com o advento desta, Yamagata tornou-se importante figura política, ocupando o cargo de Ministro do Exército. Nos quadrinhos, o político ganha sua versão baseada em fatos reais. Até mesmo o desenho, de acordo com o autor, teve intenção (por mais que tenha sido vã na visão do mesmo) de seguir os traços do verdadeiro Yamagata, como relata brevemente Watsuki no segundo volume da série: “No ato 2, tentei desenhar Aritomo Yamagata como vi na foto, mas como não ficava parecido de jeito nenhum (...)” (WATSUKI, 2012b, p.28)

As duas páginas que seguem mostram claramente a disparidade da visão de Kenshin para a de seu colega monarquista quanto à ocupação de cargos governamentais. Aritomo Yamagata, que esteve procurando Kenshin por 10 anos, o convida a se juntar a seus antigos companheiros. Porém, Kenshin nega a oferta. Segundo o protagonista, os cargos importantes ou o poder político que assumiram muitos dos comandantes da revolução não eram o verdadeiro objetivo, e sim um mundo melhor, o que dá a entender que tal mundo ainda não se concretizou perante os olhos do Rurouni.

Ainda nas páginas que seguem, Yamagata faz referência ao *bakumatsu* e à Era Meiji como sendo opostos, onde no primeiro a “espada ditava a lei”, e no segundo como um tempo onde “não há espadas nem samurais”.

Apesar da aparição breve, Yamagata denota relevância, pois traz um referencial político de grande valia para a análise da obra. Watsuki deixa transparecer, por meio desta personagem, um líder da Restauração que vê o alcance que tem o poder político do qual faz uso. Aos olhos de Kenshin, isso é uma hipocrisia, indo contra os valores que pregavam durante o período em que lutaram.



Figura 2 – Aritomo Yamagata (WATSUKI, 2012a, p.76-7)

3.2.1.3 Sanosuke Sagara

Sanosuke Sagara é inspirado em Sanosuke Harada (1840-1868), um capitão do *Shinsengumi*, a tropa do Xogunato responsável por manter a paz em Kyoto durante o *bakumatsu*. No mangá, Sanosuke é um lutador de aluguel que é contratado para lutar contra Kenshin. Os traços tirados de Harada que constroem a base de Sagara na história restringem-se a um provável perfil psicológico, em que Harada é um homem que adora lutas, é rude e de pavio curto, mas se importa muito com suas amizades e subordinados. (WATSUKI, 2012b, p.48) A maior parte dessas características pode ser encontrada no perfil de Sanouke Sagara em *Rurouni Kenshin*.

Há, porém, um ponto de maior interesse para o presente estudo no caso de Sanosuke. Quando criança, Sanosuke teve como mentor o comandante do primeiro batalhão do *Sekihoutai*, Souzou Sagara.

3.2.1.4 *Sekihoutai*

O modo como é feita a explicação do que é o *Sekihoutai* (赤報隊) para o leitor é outra forma usada por Watsuki para esclarecer pontos da história de modo sucinto. Como pode ser visto na Figura 3, é criada uma caixa explicativa na página, onde é dada uma definição e uma contextualização do termo. Mais adiante serão retomados comentários sobre este tipo de referência histórica dentro da série. Por agora, basta que tenhamos em mente, para entendermos o personagem em questão, Sanosuke Sagara, e seu mentor, Souzou Sagara, o que Watsuki coloca acerca do *Sekihoutai*.

SEKIHOUTAI – A TROPA DA MAIS LEAL DEVOÇÃO
 Uma tropa formada em 1868 (ano 4 da Era Keiou), logo após a batalha de Toba e Fushimi e composta por pessoas das camadas sociais mais humildes. Agindo como uma ponta de lança, seu objetivo era ir à frente do exército imperial que se dirigia a Edo, desbravando o caminho, colhendo informações e formando alianças com os feudos. Nessa época, o primeiro batalhão do *Sekihoutai*, liderado por Souzou Sagara, estava se dirigindo ao norte através da estrada Touan, divulgando o decreto da redução pela metade das contribuições anuais do novo governo. (WATSUKI, 2012b, p.15)

3.2.1.5 Souzou Sagara

Souzou Sagara é um personagem real inserido na história de Watsuki, com o nome e o cargo como representados nos quadrinhos. Sagara nasceu em 1839, em Edo, e morreu em 3 de março de 1868, decapitado. Deixou a família para lutar por um mundo com mais igualdade. Tornou-se capitão do primeiro batalhão do *Sekihoutai* e, na visão que Watsuki passa no mangá, morreu sendo usado como bode expiatório do novo governo, já composto por monarquistas que haviam tomado o controle do país.

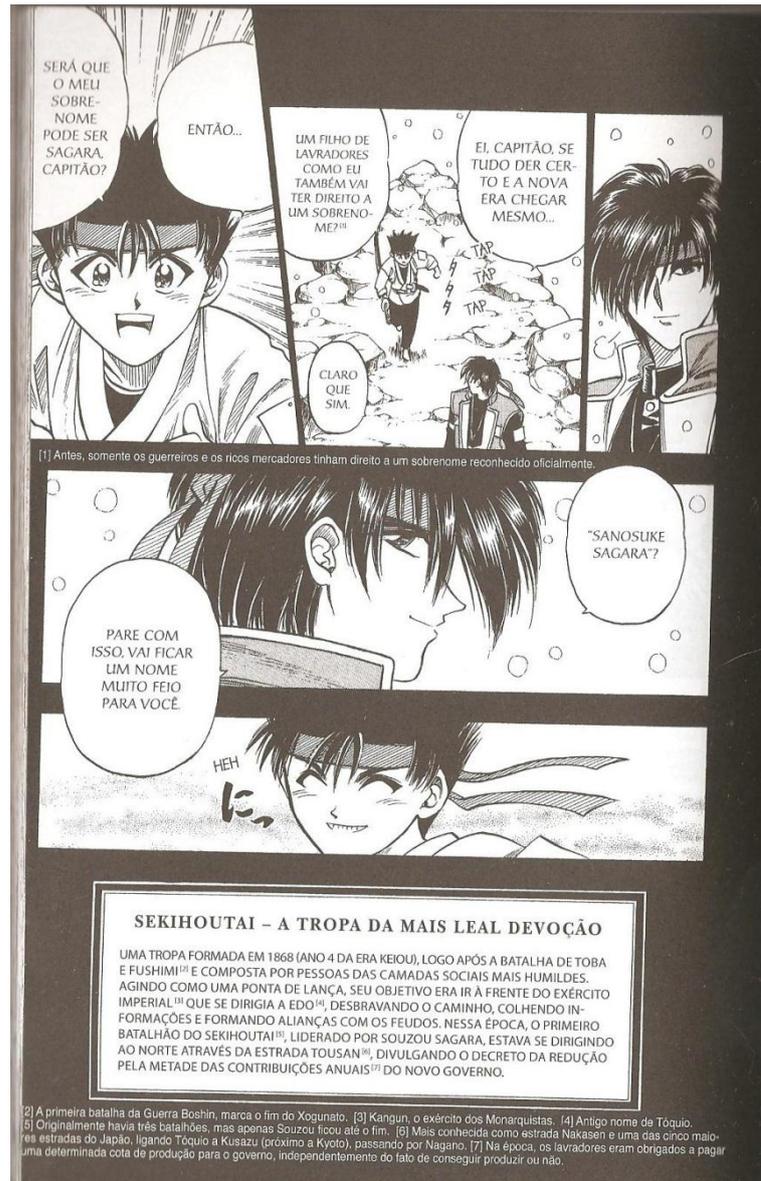


Figura 3 – Sekihoutai (WATSUKI, 2012b, p. 15)

3.2.1.6 Jin-e Udou

Durante uma refeição, Kenshin é interrompido por um oficial de polícia, que pede ajuda para acabar com uma onda de crimes contra ex-monarquistas que atuam nas esferas políticas, econômicas ou financeiras da época. Um criminoso envia uma ameaça formal informando a hora em que virá para matá-los e cumpre rigorosamente o que promete. Até o chamado recebido por Kenshin, ninguém conseguia detê-lo. Ao aceitar trabalhar no caso, Kenshin é escalado para a defesa de um ex-monarquista, Juusanrou Tani (o nome é inspirado em Sanjuurou Tani, Capitão da Sétima Divisão do Shinsengumi (JBC, 2012b, p. 60)), atuando em sua mansão. Lá, o assassino chega na hora prometida, porém o embate com Kenshin

ocorre e ele não cumpre sua promessa, mudando o alvo do assassinato para Kenshin.

O assassino é Jin-e Udou, um personagem que tem se inspira em um retalhador do *bakumatsu* chamado Izou Okada. Em nota de rodapé no *Making of* de Jin-e, a Editora JBC relata que Izou Okada (1838-1865) foi um monarquista de Tosa e mestre do estilo Kyoushin Meichi. Foi usado como assassino e depois traído pelo seu mentor Hanpeita Takechi. Izou foi decapitado após ser torturado. Na história nada disso vem à tona, Jin-e usa um estilo diferente e o próprio Watsuki reconhece a distância que tomou Jin-e de sua base (Okada) (WATSUKI, 2012b, p. 168).

Jin-e retrata o conflito de um assassino do fim do Período Tokugawa que de repente se viu proibido de matar. Passou, portanto, a trabalhar para políticos, matando por dinheiro e prazer.

No mais, é interessante ressaltar que parte das roupas de Jin-e também fogem do normal (ele usa um colante), provavelmente não existente àquela época no Japão, como confessa Watsuki, ao relatar que a inspiração para o desenho de Jin-e foi o personagem Gambit, dos quadrinhos americanos da Marvel, *X-men*. (WATSUKI, 2012b, p. 168)

3.2.1.7 *Oniwabanshuu*

O grupo *Oniwabanshuu*, que aparece a partir do fim do segundo volume da série, contém vários pontos que podem ser contemplados no presente estudo. Um deles é o fato de ser baseado na história real, o que muito nos interessa. Nas palavras do próprio autor, “criei um grupo de *onmitsu* baseado em uma organização real que foi o *oniwabanshuu*” (WATSUKI, 2013a, p.26).

Ao analisarmos o nome do grupo tomado por Watsuki, temos os seguintes *kanji*: 御庭番衆. O primeiro deles é 御, com leitura de *o*, para *honorável*, um honorífico, comum na língua japonesa. O segundo é 庭, com leitura *niwa* e significando *jardim*. O terceiro 番 tem leitura *ban*, com significado de *guarda*. O último é 衆, lendo-se *shuu* e significando um grande número de pessoas, um grupo (termo consultados no dicionário *online* Denshi Jisho). Literalmente, a tradução que se obtém é “corpo de guarda do jardim sagrado”.

Como explicado pela editora JBC (2013a, p. 24), o *Oniwabanshuu* foi um Serviço Secreto de Informações criado pelo oitavo Xogum, Yoshimune Tokugawa (1684-1751), subordinado direto do Xogum. Watsuki explica brevemente a função e a importância do grupo que estava subordinado diretamente ao xogum.

Oniwabanshuu – O grupo de guarda dos jardins sagrados
Uma espécie de onmitsu (espões da Era Edo, ninjas, numa terminologia atual), encarregados de secretamente proteger as mansões e os castelos dos nobres (daimyo) e do xogum. Dada a importância dessa missão, o grupo era composto pelos melhores *onmitsu* nas técnicas de combate. (WATSUKI, 2012, vol.3, p. 24)

3.2.1.8 Aoshi Shinomori

No mangá, o líder dos *Oniwabanshuu* é Aoshi Shinomori, outro personagem de Watsuki que tem sua base em um integrante do *Shinsengumi*. Desta vez, a inspiração parte de Toshizou Hijikata, vice-comandante do grupo. Baseando-se numa impressão mais melancólica de Hijikata, Watsuki explica que pensou no vice-comandante que sacrifica os sentimentos pessoais para o bem do *Shinsengumi*, ao criar Shinomori. (WATSUKI, 2013b, p.184)

3.2.1.9 Kanryuu Takeda

Outro personagem que tem influência do *Shinsengumi* em sua criação é Kanryuu Takeda, contratante dos serviços do Oniwabanshuu. Sua fonte de inspiração é o Capitão da Quinta Divisão do *Shinsengumi*, Kanryuusai Takeda, um estrategista de imensa qualidade, porém, um mau-caráter. Individualista em seus verdadeiros objetivos, Kanryuusai foi morto pelo Capitão da Terceira Divisão do *Shinsegumi*, Hajime Saitou. (WATSUKI, 2012b, p. 142)

3.2.2 Quadros Explicativos Como Forma De Referência Histórica

Outras referências históricas além da construção das personagens e suas inspirações podem ser encontradas em *Rurouni Kenshin*. Nos anexos de A a D, tem-se exemplos de quadros explicativos, nos quais o autor dá explicações claras e sucintas sobre conceitos necessários para uma compreensão daquele momento da

história sem que se coloque aquilo em diálogos ou situações dentro da própria história.

No Anexo A, o autor explica o que vem a ser o grupo *Oniwabanshuu*, fornecendo sua função e composição. Perceptivelmente um quadro conceitual, meramente explicativo, situa o leitor quanto àquele termo a ser usado na história. Neste caso em específico, o autor faz uso do termo *daimyou*¹. O mesmo pode ser observado na Figura 3, onde há uma explicação sobre o que viria a ser o *Sekihoutai*, sua função e um trecho da sua história.

No Anexo B, Watsuki trata do estilo de luta do espadachim Jin-e. Novamente algo necessário para a compreensão da história, o autor explica a nomenclatura, as posições usadas e as técnicas do estilo. Como ressaltado em nota pela editora, já visto no Anexo II, é um estilo real de luta, o que enriquece a obra.

No terceiro anexo (C) usado como exemplo, Watsuki fala sobre o ópio, dando uma breve explicação sobre a droga e o que ela poderia causar. É uma explicação que leva em conta o contexto histórico da época, portanto, serve bem ao presente estudo.

No quarto e último anexo em questão (D), Watsuki menciona a influência ocidental que acompanhou a Era Meiji, e comenta especificamente a influência e a presença da gastronomia do Ocidente em terras nipônicas.

3.2.3 Arquitetura

Os quadrinhos de Watsuki abarcam ainda itens em seus traços que enriquecem a obra pela verossimilhança. É possível perceber semelhanças nos traços das construções ao observarmos uma foto do período retratado pelo autor e sua representação no mangá. A cidade retratada é Tóquio, como na

¹Poderosos senhores territoriais no Japão pré-moderno que governavam o país a partir de suas imensas propriedades de terra hederitárias. No termo, "*dai*" (大) literalmente significa "grande" e "*myou*" vem de *myouden* (名田), que significa "terra particular". O termo também é usado especificamente para os senhores que comandavam os feudos durante os xogunatos.

foto tirada por Kazumasa Ogawa, pertencente ao acervo da Universidade de Nagasaki.

Na Figura 4, é possível ter uma noção das fachadas de prédios e tamanhos das construções da época. Na fotografia que segue, tirada por volta de 1892, é possível observar semelhanças nas placas e varandas, assim como na altura das construções em geral.



Figura 4 - Tóquio retratada por Watsuki (WATSUKI, 2012a, pp, 28, 131)

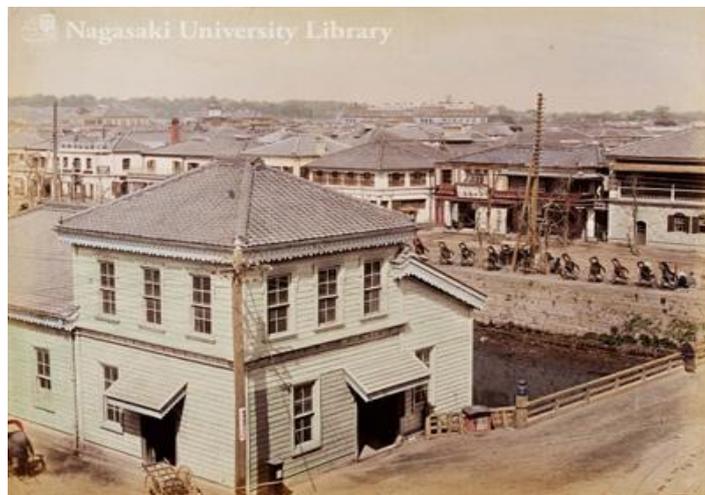


Figura 5 - Tóquio, por volta de 1892 (foto pertencente ao Acervo da Universidade de Nagasaki)

Outra comparação essencial a este estudo é o desenho de Watsuki do castelo de Aizu, no volume 3 de sua obra. É evidente a inspiração do autor na verdadeira construção do prédio.

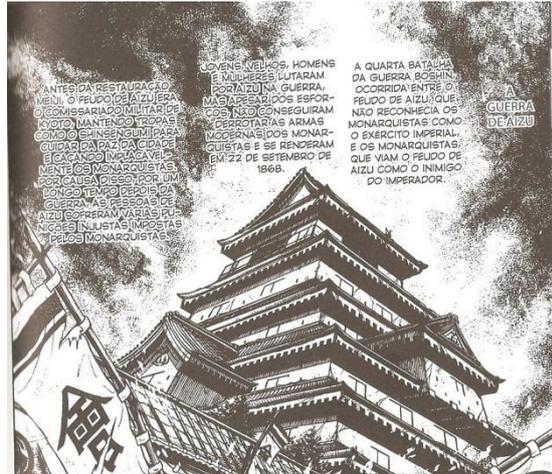


Figura 6 – Desenho do Castelo de Aizu no mangá (WATSUKI, 2013a, p. 78)



Figura 7 – Foto atual do Castelo de Aizu (Japan Web Magazine)

3.3 SOBRE AS NOTAS DE RODAPÉ DA EDIÇÃO BRASILEIRA

A edição brasileira possui algo de riquíssimo quanto ao ensino de História. Em vários momentos, as personagens desenvolvem diálogos que contêm elementos e figuras históricas do Japão da Era Meiji, e que não são de comum conhecimento do leitor brasileiro. Em tais momentos, a própria editora surge com notas de rodapé, esclarecendo tais eventos de modo que a leitura do mangá se torne clara ao leitor que não possui tal bagagem.

Os eventos em que se faz uso de notas são dos mais variados tipos e podem ser facilmente encontrados. Na primeira página da história (vide anexo E), já

podemos encontrar três notas, onde uma explica o *bakumatsu* (“[1]Literalmente, ‘Final do Xogunato’. Período entre 1854 a 1868.”), outra explica a nomenclatura “monarquista”, usada para definir a posição social do protagonista da história (“[2] Originalmente ‘Ishin Shishi’, ‘Paladino da Restauração’.”), e outra ainda de cunho geográfico, dando a localização de Shitamachi (“[3] Distrito próximo ao Monte Ueno, zona leste de Tóquio.”).

Por vezes, tal conhecimento chega a ser minucioso, conferindo datas e pequenas particularidades. As notas de rodapé presentes no corpo da história têm a função de esclarecer pontos em que o autor da obra cita eventos ou personagens da época que ele mesmo não aprofunda. Tal esclarecimento feito pela edição enriquece notoriamente a versão brasileira do mangá a título de meio transmissor de cultura japonesa.

4. O USO DE *RUROUNI KENSHIN* COMO MATERIAL DE ENSINO

Tendo observado até o presente momento que o mangá escrito por Nobuhiro Watsuki é permeado de influências, inspirações e eventos históricos verídicos, é natural a aceção de que ele pode, sim, ser usado como material de ensino. Cabe medir, porém, até que ponto, de que maneira e em que contexto isso pode ou deve acontecer.

Waldomiro Vergueiro, ao falar à Editora L&PM (LePM Editores, 2012) sobre o uso de histórias em quadrinhos em sala de aula afirma que os quadrinhos são uma alternativa para transformar, tornar as aulas mais interessantes, melhorar a dinâmica.

É essencial que se tenha em mente que a história em quadrinhos não deve se tornar o livro didático dentro da sala de aula ou substituí-lo. A ideia é que se torne material de apoio ao ensino. O modo como será usado tal meio para trazer conhecimento aos alunos é algo que depende essencialmente da usabilidade que lhe será atribuída pelo professor. Sobre isso, Vergueiro aponta que “a chave depende da criatividade do professor. O professor tem que descobrir a melhor forma de aplicar.” (LePM Editores, 2012)

Marcos Napolitano mostra que esse é um ponto delicado afirmando que “(...) em muitos casos, o uso escolar de imagens requer um tipo de abordagem diferente da reservada ao documento escrito. (...) Todo cuidado com a incorporação de novas linguagens é pouco (...)” (2007)

A história de Himura Kenshin é fictícia, porém, a ambientalização e os eventos citados ao longo das páginas do mangá tornam possível seu uso como uma alternativa complementar aos textos acadêmicos, que pode ser usada pelo professor para a contextualização, exemplificação e ilustração dos eventos da época. É interessante instigar o aluno com diversidade de material e variações na metodologia usada em classe, trabalhando toda a dinâmica do ambiente escolar de um modo diferente. De acordo com Santos e Vergueiro (SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W, 2012, p. 91) no rol de narrativas em quadrinhos que podem ser utilizadas em aulas de História, enquadram-se tanto as ficcionais como aquelas baseadas em fatos reais. Para Túlio Vilela,

o uso dos quadrinhos pode ser feito de diferentes maneiras: para ilustrar ou fornecer uma ideia de aspectos da vida social de comunidades do passado; como registros da época em que foram produzidos e como ponto de partida de discussões de conceitos da História. (VILELA, 2012, pp. 105-129. Apud SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W, 2012, p. 91)

Ao inserir histórias em quadrinhos como um material de apoio ao ensino de História, são grandes as chances desta estratégia didática funcionar como um atrativo ao aluno para aquela matéria, estimulando-o a buscar mais fontes e aprofundar seu conhecimento. Como afirmado por Jane Cristina da Silva, coordenadora geral de Estudos e Avaliação de Materiais Didáticos da Secretaria de Educação Básica (SEB/MEC), e por Sérgio Gotti, diretor de Formulação de Conteúdos Pedagógicos do Ministério da Educação (MEC), quando questionados por Telio Navega (2011, documento *online*) se o saldo do uso de histórias em quadrinhos no PNBE é positivo,

As histórias em quadrinhos têm a mesma importância das outras obras. O objetivo é que os alunos e professores tenham acesso a obras literárias de qualidade, capazes de proporcionar a ampliação dos referenciais dos leitores. A estética dos quadrinhos facilita a aproximação com os leitores, mas não menospreza a competência leitora. Quer dizer, para ler quadrinhos é preciso ser tão bom leitor quanto para ler qualquer outro tipo de texto, não é uma leitura menor. *Pela aceitação dos alunos relatada por professores e pelas secretarias municipais de educação*, o saldo é extremamente positivo. (grifo do autor) (Quadrinhos no PNBE, por Túlio Navega)

Atentando-se à última frase proferida pelos entrevistados, percebe-se que a aplicação de histórias em quadrinhos é bem vista pelo público que alcança, o que, logicamente, é um fator positivo para se fazer uso delas em contextos de ensino-aprendizagem.

4.1 O PÚBLICO-ALVO

Ao pensarmos uma determinada obra como material de ensino, é necessário estabelecer limites comuns à aplicação de qualquer metodologia no nível de planejamento. Um desses limites é o público-alvo, que traz restrições ao planejamento caracterizando-o unicamente e requerendo a construção de um perfil que delimite atividades e conceitos a serem trabalhados.

Se considerarmos a História do Japão no ensino regular do Brasil, é notável a superficialidade com que é tratado o tema. Muitas vezes mencionado apenas ao se

estudar o tema conhecido como “Civilizações orientais”, o Japão e sua cultura acabam por ter pouquíssimas aulas dedicadas ao seu estudo, isso quando o conhecimento passado não se restringe à participação do país na II Guerra Mundial.

Tal superficialidade não configura um ambiente adequado para se trabalhar um material como *Rurouni Kenshin*. O mangá atinge um nível de tratamento do fim do *bakumatsu* e início da Era Meiji que ultrapassa o que normalmente é visto no Ensino Médio. Ao analisarmos, por exemplo, o Currículo da Educação Básica - Ensino Médio, disponibilizado pela Secretaria de Estado de Educação, onde o Estado propõe conteúdos a serem desenvolvidos nas três séries que compõem o Ensino Médio no Distrito Federal, não é possível encontrar nenhuma matéria específica que trate de História do Japão ou de países asiáticos que não seja o estudo das colonizações ocorridas nessa região. Há uma ênfase no estudo das Américas, Europa e África, porém a Ásia e ainda mais o Japão, pouco estão presentes no currículo proposto pela Secretaria. Como o próprio documento faz constar, o conteúdo ali proposto não é um manual ou algo que restrinja o ensino, porém, é natural que funcione como um guia do que deve ser apresentado ao aluno com relevância

O mesmo ocorre ao tomarmos outro exemplo e analisarmos o conteúdo proposto para o Ensino de Jovens e Adultos do Estado do Espírito Santo, modalidade educacional em que basicamente é apresentado o conteúdo do Ensino Médio aos alunos. Com isso, é possível crer que alunos no Ensino Médio ou que são apresentados ao seu conteúdo não ganham profundidade no estudo de História do Japão, ficando a cargo do professor transmitir este conteúdo em meio a todo o resto, que é cobrado em vestibulares e provas ao redor do país com uma frequência muito maior.

Um público com pouca profundidade em História do Japão e, provavelmente, com pouco tempo hábil para trabalhar este conteúdo, não seria o ideal para fazer uso de um mangá que trata de um período tão específico e rico como o que é mostrado em *Rurouni Kenshin*. Entende-se, portanto, que o público-alvo ideal de aulas que fizessem uso de tal artifício como meio de ensino seria o universitário, onde pode-se dispor de mais tempo para o estudo de tal período histórico, com aulas em que fosse feito uso de *Rurouni Kenshin* como material de apoio à disciplina. O tempo que um semestre de estudo dedicado a determinado conteúdo pode

proporcionar seria longo o suficiente para conhecer o trecho da História mencionado no mangá de modo satisfatório para o uso deste.

4.2 SUGESTÕES DE USO

Como Santos Neto (SANTOS NETO, 2011, p. 130) deixa claro, um requisito para se trabalhar com histórias em quadrinhos, assim como para qualquer outro material que se pretenda explorar a nível pedagógico, é conhecer e ter familiaridade com tal linguagem. Histórias em quadrinhos possuem um enorme potencial de comunicação e, justamente por isso, é preciso que os profissionais que a tenham como suporte a seu material acadêmico conheçam seus limites pedagógicos.

Além disso, a escolha dos propósitos de uso de uma história em quadrinhos como material de apoio em sala é algo que deve ser feito com muita atenção, para que não haja uma transformação das narrativas em quadrinhos em livros didáticos. Os alunos não devem aprender somente conteúdos da disciplina de História, devem perceber a riqueza presente numa obra gráfica que é uma história em quadrinhos. O estabelecimento desta concepção dentro de sala é responsabilidade do professor.

Ao fazer uso de *Rurouni Kenshin* em classe, o professor precisa saber distinguir claramente ficção de realidade e dominar muito bem o conteúdo, para que, ao transmitir o conhecimento para o aluno ou instigá-lo a investigar mais sobre o assunto abordado, fique claro para este o que é história e o que é ficção. A título de exemplificação, este estudo propõe algumas atividades que possam ajudar o professor nesta distinção e no aproveitamento do referido mangá em suas aulas de História do Japão.

4.2.1 Quadros de Equivalência

No momento do estudo da obra, antes de apresentá-la aos alunos, o professor se deparará com uma grande quantidade de personagens logo nos primeiros volumes da história. Faz-se interessante, neste momento, o uso de quadros de equivalência entre personagens com pessoas reais do período retratado no mangá. Desse modo, ficarão claros para todos, os limites balizadores que devem ser considerados durante o estudo.

A construção dos quadros pode ser feita de várias maneiras, e o que vai ditar a profundidade de análise do quadro será a necessidade percebida pelo professor no trato com os alunos. A título de exemplo – e é necessário que fique claro que é somente um exemplo, dada a imensa quantidade de possibilidades de que dispõe o professor – este trabalho propõe um trabalho com quadros como pode ser visto no a seguir. Tomando o Quadro A como princípio de um trabalho de análise, nesse modelo, o professor pode organizar as personagens com quem quer trabalhar e o nível de profundidade a que chega na história do mangá o seu embasamento verídico. No exemplo em questão, os grupos *Sekihoutai* e *Oniwabanshuu* são tratados como personagens para que sejam enquadrados na classificação.

Quadro A – Classificação de personagens

No mangá	Inspiração para criação	Fiel à figura histórica
Kenshin Himura	Gensai Kawakami	
Aritomo Yamagata	Aritomo Yamagata	Aritomo Yamagata
Sanosuke Sagara	Sanosuke Harada	
Souzou Sagara	Souzou Sagara	Souzou Sagara
Sekihoutai	Sekihoutai	Sekihoutai
Jin-e Udou	Izou Okada	
<i>Oniwabanshuu</i>	<i>Oniwabanshuu</i>	<i>Oniwabanshuu</i>
Aoshi Shinomori	Toshizou Hijikata	
Kanryuu Takeda	Kansryuusai Takeda	

A partir desse tipo de classificação, o professor pode aprofundar de diversas maneiras a pesquisa que busca desenvolver. Por exemplo, um outro quadro poderia trazer particularidades de cada personagem, comparando-os com suas bases de criação, suscitando pontos de interesse ao conteúdo ministrado pelo professor. De todo modo, a utilização de tais quadros vai variar de acordo com as necessidades e a criatividade de cada professor.

4.2.2 Pesquisa sobre o conteúdo do mangá

É perfeitamente viável, e pode ser interessante aos olhos de muitos, o trabalho de pesquisa feito pelos alunos sobre o conteúdo apresentado no mangá. Seja ela sobre personagens, períodos históricos ou costumes, desde que mencionados no mangá, ou pelo professor, após o uso do mangá como “gancho”

para a explicitação do conteúdo. Tal tarefa faz com que o aluno, por seus próprios meios, aprofunde-se no conteúdo apresentado.

4.2.3 Seminários

Uma alternativa à conclusão do acima citado trabalho de pesquisa, a apresentação de seminários coloca o aluno numa posição em que ele precisa, além de fazer um trabalho bibliográfico e teórico, apresentar à turma seu progresso, o que serve como forma de fixação daquele conteúdo.

4.2.4 Produção de Histórias em Quadrinhos

O trabalho com o mangá em sala de aula, levando-se em conta a potencial aceitação por parte dos alunos, pode levar a um projeto em que seja escolhido um período histórico (idêntico ou não ao do mangá) para se produzir uma história em quadrinhos buscando ambientalizar culturalmente o leitor sobre determinado período. Possivelmente de forma ainda mais ousada, graças ao ambiente universitário, dado que tal atividade é mais restrita aos cursos de artes e comunicação, pode ser solicitada aos alunos a produção de um roteiro, que exige menos em termos de atividade artística propriamente dita, mas mantém um nível razoável de pesquisa.

Tal produção, contudo, deve ser pensada para que não se perca em profundidade do estudo do curso em que será usado o mangá. A elaboração de um planejamento de aula que faça uso do mangá corretamente (entenda-se “corretamente” por um modo que torne o mangá e o conteúdo apresentado através dele algo atrativo e consistente) depende inteiramente do professor. A quantidade de atividades que a leitura de um mangá em sala de aula pode oferecer é infinita, dependendo da criatividade de cada docente que assumir a responsabilidade.

5 CONCLUSÃO

A presença das narrativas em quadrinhos dentro da sala de aula é, notavelmente, algo com potencial para trazer bons frutos. O bom trabalho do professor ao guiar uma turma por tais veredas pode levar à aceitação por parte dos alunos e a um rendimento excepcional do grupo, desde que sejam preparadas atividades pertinentes ao estudo da disciplina.

Rurouni Kenshin traz, além das constantes deste estudo, que abordou somente os quatro primeiros volumes lançados no Brasil, inúmeras referências em sua obra. Apesar de ser um trabalho fictício, possui muitos fatos verídicos constituindo sua base. É sem dúvida um trabalho riquíssimo e com muitas possibilidades de uso em contexto de ensino-aprendizagem.

Satisfatoriamente, este estudo conclui seus objetivos de pesquisa analisando e comparando personagens e outras características do mangá com suas bases reais, ressaltando a importância da familiaridade necessária entre o professor e o objeto com o qual busca ensinar, comentando a necessidade de um planejamento dedicado seriamente a um específico público-alvo e apontando sugestões de uso da obra de Nobuhiro Watsuki em sala

A docência é uma atividade que deve sempre acompanhar aqueles a quem busca transmitir o conhecimento. Desse modo, o uso de mídias e a busca por metodologias diferenciadas de ensino torna-se algo vital para a manutenção e o progresso educacional em um país. O leve aprofundamento alcançado pelo autor nesta área é de suma importância para seu aprendizado como docente, em termos de entender melhor como modificar a dinâmica de uma sala de aula e tornar o ensino de História do Japão algo ainda mais atrante do que já é.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEASLEY, W. G. **The modern history of Japan**. New York: Praeger Publishers, 1963.

CARVALHO, DJota. **A educação está no gibi**. Campinas: Papyrus, 2006. *Apud* SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**. *EccoS*, São Paulo, n. 27, p. 81-95. jan./abr. 2012.

HENSHALL, Kenneth G. **A History of Japan: From Stone Age to Superpower**. New York: Palgrave, 1999.

JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. *Apud* VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites**. São Bernardo do Campo, 2012, 322 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Humanidade e Direito da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012. [Orientador: Luiz Jean Lauand]

LUYTEN, Sonia M. Bibe Hq como prática pedagógica. In: LUYTEN, S. M. B. (Org.). **História em quadrinhos – Leitura Crítica**. 3ª edição. São Paulo: Paulinas, 1985, p.79-85

_____. – (Organizadora). **História em quadrinhos – Leitura Crítica**. São Paulo: Paulinas, 1985.

_____. **O poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo, Estação Liberdade/Fundação Japão, 1991.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar a televisão em sala de aula**. São Paulo: Contexto, p.11 *Apud* VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites**. São Bernardo do Campo, 2012, 322 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Humanidade e Direito da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012.

SANTOS NETO, Elydio dos. Dez considerações para professores que desejam trabalhar com histórias em quadrinhos. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da. (Orgs.) **Histórias em quadrinhos e educação: formação prática e docente**. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática**. *EccoS*, São Paulo, n. 27, p. 81-95. jan./abr. 2012.

SCHODT, Frederik L. **Dreamland Japan: writings on modern manga**. Berkeley, California. Stone Bridge Press. 1996.

SILVA, João Nelson. HQ nos Livros Didáticos. *In*: LUYTEN, Sonia Maria Bibe (Org.). *História em Quadrinhos: Leitura Crítica*. São Paulo: Paulinas, 1985.

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites**. São Bernardo do Campo, 2012, 322 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Humanidade e Direito da Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012.

WATSUKI, Nobuhiro. **Kenshin Kaden**. Tóquio: Shueisha, 1999.

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 1**. São Paulo: JBC, 2012a.

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 2**. São Paulo: JBC, 2012b.

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 3**. São Paulo: JBC, 2013a.

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 4**. São Paulo: JBC, 2013b.

YOSHIDA, L. N. . A época clássica japonesa e suas manifestações literárias. **Estudos Japoneses** (USP), SP, v. 19, p. 59-75, 1999.

Sites

AULETE, idicionário. Disponível em: <<http://aulete.uol.com.br>> Acesso em: 25/07/13

BÁSICA, Subsecretaria de Educação. **Currículo Educação Básica – Ensino Médio**. Disponível em: <http://www.se.df.gov.br/wp-content/uploads/pdf_se/links_paginas/cur_ed_basica/curriculo_medio.pdf> Acesso em: 25/07/13

VINE, Comic. **Nobuhiro Watsuki**. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/nobuhiro-watsuki/4040-51205/>> Acesso em: 25/07/13.

EDITORES, L&PM. **QUADRINHOS em aula? Waldomiro Vergueiro fala de alternativas na escola – Pocket News L&PM WebTV.** 2012. Realização: Núcleo de Comunicação L&PM Editores. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=sZii0WJg0pY>>. Acesso em: 12/07/13

ENCYCLOPEDIA, Wikipedia – The Free. **Daimyo.** Disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Daimyo>> Acesso em: 12/07/13.

FARIA, Susan. **Escolas públicas recebem histórias em quadrinhos.** Disponível em: <<http://www.fnnde.gov.br/fnde/sala-de-imprensa/noticias/item/896-escolas-p%C3%BAblicas-recebem-hist%C3%B3rias-em-quadrinhos>> . Acesso em: 12/07/13.

JISHO, Denshi – **Online Japanese Dictionary.** Disponível em: <jisho.org>. Acesso em: 12/07/13.

NAVEGA, Telio. **Quadrinhos no PNBE: o Ministério da Educação responde.** Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/blogs/gibizada/posts/2011/10/10/quadrinhos-no-pnbe-ministerio-da-educacao-responde-410331.asp>> Acesso em: 12/07/13

Figuras

Figura 1 – A aparência feminina de Kenshin
WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 1, ato 2** São Paulo: JBC, 2012a.

Figura 2 – Aritomo Yamagata
WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 1, ato 2** São Paulo: JBC, 2012a.

Figura 3 – Sekihoutai
WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 2, ato 7** São Paulo: JBC, 2012b.

Figura 4 - Tóquio retratada por Watsuki
WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 1, ato 2** São Paulo: JBC, 2012a.
WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 1, ato 5** São Paulo: JBC, 2012a.

Figura 5 - Tóquio, por volta de 1892
KAZUMASA, OGAWA. Hibiya seen from Shibaguchi. 1982. Disponível em: <<http://sepia.lb.nagasaki-u.ac.jp/zoom/en/record.php?id=381>>. Acesso em: 12/07 /13

Figura 6 – Desenho do Castelo de Aizu no mangá
WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 3, ato 20** São Paulo: JBC, 2013a.

Figura 7 – Foto atual do Castelo de Aizu

Disponível em: <<http://japan-web-magazine.com/images/castle/aizuwakamatsu-castle/01.jpg>>. Acesso em: 12/07/13

Anexos

Anexo A - Quadro explicativo: Oniwabanshuu

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 3, ato 16** São Paulo: JBC, 2013a.

Anexo B – Quadros explicativos: Estilo de luta

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 2, ato 10** São Paulo: JBC, 2012b.

Anexo C – Quadro explicativo: Ópio

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 2, ato 15** São Paulo: JBC, 2012b.

Anexo D – Quadros explicativos: Influência do Ocidente

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 1, ato 5** São Paulo: JBC, 2012a.

Anexo E – As notas de rodapé na edição brasileira

WATSUKI, Nobuhiro. **Rurouni Kenshin vol. 1, ato 1** São Paulo: JBC, 2012a.

7 ANEXOS

Anexo A - Quadro explicativo: Oniwabanshuu

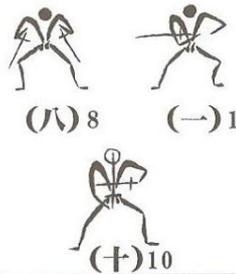


Anexo B – Quadros explicativos: Estilo de luta

[1] Este é um estilo real, desenvolvido no século 17 por Yukiyoishi e Yoshitaka Nikaidou (outras fontes afirmam que o fundador foi Umanosuke Nikaidou) e baseado no estilo Chuujou. Como descrito, o estilo se baseia nessas três posições, que na verdade seriam três conceitos-chave do estilo. "Método Plano" é uma das possíveis denominações para "métodos de combate" no Japão antigo.



MAS A MAIS TEMIDA E FAMOSA É A TÉCNICA SECRETA CHAMADA SHIN NO IPPOU, QUE APENAS O CRIADOR DO ESTILO ERA CAPAZ DE USAR, DE ACORDO COM AS LENDAS.



NIKAI DOU HEIHOU – O MÉTODO PLANO NIKAI DOU

ESSE ESTILO TEM POR BASE TRÊS POSIÇÕES ONDE A ESPADA IMITA O IDEOGRAMA PARA OS NÚMEROS 1, 8 E 10. JUNTANDO-SE OS TRÊS IDEOGRAMAS, OBTÉM-SE O IDEOGRAMA PARA "PLANO", DAÍ O NOME DO ESTILO. [1]



SHIN NO IPPOU – O ESPÍRITO UNILATERAL

É UMA TÉCNICA EXTREMAMENTE SECRETA, ONDE A PESSOA DIRECIONA A SUA ENERGIA ATRAVÉS DO OLHAR PARA PARALISAR O INIMIGO. [2]



DIZ-SE QUE ESTA TÉCNICA NÃO FOI TRANSMITIDA PARA A POSTERIDADE, MAS EM UMA TERMINOLOGIA MODERNA PODE-SE DIZER QUE É UM TIPO DE HIPNOTISMO INSTANTÂNEO.

[2] Esta também é uma técnica real, sendo uma técnica de kiaiutsu, que lida com energias do corpo, desenvolvida por Daikichi Mondo Matsuyama. Diz-se que Mondo Matsuyama era um ninja, e tal técnica não era vista com bons olhos.

Anexo C – Quadro explicativo: Ópio



ÓPIO

UMA DAS MAIS ANTIGAS DROGAS, FEITA ATRAVÉS DA SECAGEM DA SEIVA LEITOSA OBTIDA DO OVÁRIO DA PAPOULA. DO MESMO GÊNERO DA MORFINA, PROVOCA UMA SÍNDROME DE ABSTINÊNCIA INSU-PORTÁVEL. NA ÉPOCA, O ÓPIO ERA FORTEMENTE PROIBIDO DADO O SEU POTENCIAL DE VÍCIO QUE PODERIA ESCRAVIZAR UM PAÍS INTEIRO.



Anexo D – Quadros explicativos: Influência do Ocidente



Anexo E – As notas de rodapé na edição brasileira

