



FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS – FASA
CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO: PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**Musashi - Uma análise da adaptação do best-seller japonês
para os quadrinhos**

IZABELA CAETANO COELHO GUIMARÃES
20415262-2

ORIENTADORA: Flor Marlene Lopes

Brasília/DF, Outubro de 2007

IZABELA CAETANO COELHO GUIMARÃES

**MUSASHI - UMA ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO DO BEST-SELLER
JAPONÊS PARA OS QUADRINHOS.**

Monografia apresentada como um dos
requisitos para conclusão do curso de
Comunicação Social do Centro Universitário
de Brasília – UniCEUB

Orientadora: Flor Marlene Lopes

Brasília/DF, Outubro de 2007

IZABELA CAETANO COELHO GUIMARÃES

**MUSASHI - UMA ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO DO BEST-SELLER
JAPONÊS PARA OS QUADRINHOS.**

Monografia apresentada como um dos
requisitos para conclusão do curso de
Comunicação Social do Centro Universitário
de Brasília – UniCEUB

Orientadora: Flor Marlene Lopes

Brasília/DF, Outubro de 2007

Banca examinadora:

Prof(a). Flor Marlene Lopes
Orientadora

Prof(a). Luciano Mendes de Souza
Examinador(a)

Prof(a). André Luís César Ramos
Examinador(a)

Brasília/DF, Outubro de 2007

“O ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos - antigos e modernos. As Histórias são usadas para ensinar o comportamento dentro da comunidade, discutir morais e valores, ou para satisfazer curiosidades. Elas dramatizam relações sociais e os problemas de convívio, propaga idéias ou extravaza fantasias”.

Will Eisner

Agradecimentos

À minha família, amigos, professores...Pessoas que tiveram paciência durante este tempo todo em me ajudar enquanto eu estava para desistir.

Resumo

Este projeto tem como objetivo analisar a adaptação da obra *Musashi*, um romance, para os mangás, quadrinhos japoneses, *Vagabond*. Serão levadas em consideração as narrativas e principais características de cada meio. Alguns fatores como a estrutura, construção da história, e padrões visuais serão destacados. Ao final da pesquisa, foi feita uma análise comparativa de trechos das duas obras, e a conclusão sobre a adaptação.

Palavras-chave: *Musashi*, *Vagabond*, história em quadrinhos, romance.

Sumário

Introdução, 8

Justificativa, 10

Metodologia, 10

CAPÍTULO 1

Samurais - características e contexto histórico da época de Musashi, 12

Musashi - a figura histórica, 15

Musashi - o livro, 15

Musashi - os mangás *Vagabond*, 17

CAPÍTULO 2

As histórias em quadrinhos, 19

O romance e o conto maravilhoso, 24

CAPÍTULO 3

O herói, 27

CAPÍTULO 4

Análise comparativa, 30

Após a batalha de Sekigahara, 30

A casa Yoshioka, o primeiro encontro, 32

Os lanceiros de Hozoin, 34

O encontro com Sekishusai, 37

A luta contra Shishido Baiken, 40

CAPÍTULO 5

Considerações finais, 43

Referências bibliográficas, 45

ANEXO 1, 47

ANEXO 2, 48

ANEXO 3, 49

ANEXO 4, 50

INTRODUÇÃO

Contar histórias é um dos principais fatores da cultura mundial. Histórias curtas, longas, complicadas, curiosas, sem graça, amedrontadoras, etc; enfim, de todos os tipos são encontradas em qualquer lugar. Somos movidos por fatos, e pela vontade de transmiti-los para outras pessoas.

É comum usarmos livros, revistas, televisão, entre outros, como uma válvula de escape da vida real. Fato altamente comprovado no Brasil, com o sucesso das novelas produzidas por aqui.

Mesmo a televisão sendo mais popular, a linguagem impressa, além de se ter mais credibilidade, possui uma variedade ainda maior. Com os livros nossa imaginação viaja a lugares nunca conhecidos, e criamos imagens nossas, que ninguém mais terá. Uma experiência única.

E com as histórias em quadrinhos? Vemos a história pelos olhos do autor, só que nos imaginamos nelas; criamos um vínculo com nossos personagens favoritos.

Para testemunhar tais sensações, somente é possível se entrarmos no mundo literário. Disponível em qualquer biblioteca ou banca de jornal perto de você.

O projeto busca mostrar um pouco deste mundo, e se na adaptação de uma obra para outra a estrutura da história não é perdida. Características da época, do personagem, e dos meios serão apresentadas. E ainda uma análise comparativa das obras.

No primeiro capítulo serão mostradas características sobre a época em que a história se passa, e como era o código de honra dos samurais, o *bushido*, que é seguido por Musashi. E ainda fatos reais sobre a vida dele; a história contada no livro; e um pouco sobre as edições do mangá *Vagabond* lançadas no Brasil.

O segundo terá a contextualização sobre as duas mídias usadas. Quais são suas características, e exemplos destas nos livros e nas revistas.

O terceiro mostrará o arquétipo do herói, o do pai e o do guerreiro, também com exemplos retirados do livro, e a forma como eles são construídos na cultura mundial.

O quarto será uma análise comparativa de cenas importantes do livro, com imagens e conteúdo verbal dos mangás, mostrando novamente as características de cada meio, e como a história foi adaptada.

Ao final, teremos a conclusão sobre tal adaptação. Se ela foi bem feita e se seguiu o padrão de suas mídias.

JUSTIFICATIVA

Os quadrinhos ainda são uma mídia pouco utilizada, e demonstram grande potencial comercial, pois atingem tantos públicos quanto as grandes produções *hollywoodianas*; são globais e seu custo é bastante acessível.

A proposta deste projeto é analisar como a narrativa de um romance pode ser adaptada para a narrativa de quadrinhos, e se esta adaptação pode ser entendida. Esta pesquisa está sendo feita por curiosidade e interesse pelo tema, quanto por reconhecer os quadrinhos como um grande meio comunicação de massa.

Serão levadas em consideração as características das duas formas de expressão: os quadrinhos e o romance. Como se compõe a estrutura do conto, como o narrador se envolve e conta a história; e como o ritmo controla todo o significado da história nos quadrinhos, entre outros.

Não conhecemos quase nada sobre projetos que analisam este tipo de adaptação, de impresso para impresso; então tentaremos responder aqui a pergunta: Será que linguagens tão diferentes podem contar a mesma história?

METODOLOGIA

A metodologia aplicada a este trabalho terá base no livro *Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração*, de Sylvia Constant Vergara.

Segundo Vergara, a pesquisa se divide em dois meios: quanto aos fins; e, quanto aos meios.

Quanto aos fins esta pesquisa é:

-Descritiva: Serão apresentados dados formais sobre os objetos de pesquisa, para a base teórica do trabalho, descrevendo características da época (contexto histórico) e dos meios de veiculação;

-Explicativa: Exemplos sobre os dados apresentados anteriormente, o porque de tais características, quais suas funções;

-Metodológica: Segundo Vergara, "a pesquisa metodológica é o estudo que se refere a instrumentos de captação e manipulação da realidade." Como somos levados pela a narrativa dos romances e dos quadrinhos;

-Aplicada: Pelo gosto e curiosidade sobre o assunto, e sobre a história.

Quanto aos meios:

-Pesquisa bibliográfica: Tem como base livros de grandes autores do meio, e best-sellers.

-Investigação ex post factor: impossibilidade de mudar as características dos objetos de estudos.

CAPÍTULO 1

Samurais - características e contexto histórico da época de Musashi

Samurai – aquele que serve. Este nome apareceu no Século X, e está ligado ao senhor feudal. Em sua maioria, os samurais eram vassallos dos clãs espalhados pelo Japão, e obedeciam às ordens de seus *daimyos* (senhores feudais), devendo sempre estarem prontos para morrer em serviço. Mais tarde foi criado o termo *bushi*, que também significa samurai, mas com um sentido militar. Eram considerados grandes lutadores, e por serem especiais, deviam “cuidar” do país, proteger; um lavrador deveria trabalhar com aquilo que sabia, e deixar a guerra para os espadachins.

Bushido – código de honra, não escrito, dos samurais. Sendo guerreiros valorosos, os samurais deveriam sempre preservar sua honra, serem respeitosos e leais, ter autocontrole de suas ações e pensamentos. Sempre honrar o nome de seus ancestrais, os guerreiros que abriram o caminho da espada. O nome herdado era símbolo de status.

Os meninos que nasciam em famílias de samurais eram considerados samurais, logo, desde pequenos iniciavam seu treinamento. A partir dos sete ou oito anos de idade, eram introduzidos na cultura da arte, pintura e caligrafia. Um samurai não é completo se for ignorante, ele precisa de cultura para compreender o passado e escolher o caminho correto a seguir. O treinamento físico também começa nessa idade, mas, se torna mais intenso aos 13 anos de idade, quando a criança é realmente apresentada às armas. No livro de José Yamashiro, *História dos samurais*, ele diz:

YAMASHIRO (1993):

“Na época Tokugawa, mantêm a vida cultural, baseada na clara consciência do que é “apropriado ao status de samurai”.

O ideal cultural do samurai da época consiste em atingir a perfeição, tanto nas artes civis (bun) e nas militares (bu) resumido na expressão *bumbu* (artes literária e marcial).

A formação de um samurai era de extrema importância. Os jovens seguiam guerreiros mais experientes, sendo estes então seus mestres, *senseis*. Muitos eram treinados por seus pais. Os *senseis* eram responsáveis em introduzir os novatos, de maneira correta, no mundo dos samurais, levando em consideração o *bumbu*. Mestres medíocres formariam pupilos medíocres, logo não seriam samurais de verdade, não teriam status.

O fator mais importante para um samurai era sua honra. Era algo de valor inestimável. Se o dever que lhe era passado não fosse cumprido com êxito, o guerreiro tirava sua própria vida, em respeito ao seu senhor, para que este não tivesse que aturar a falha de seu vassalo. Este ato era chamado de *harakiri* ou *seppuku*, - consistia em o samurai pegar sua espada e fazer um corte profundo no estômago da esquerda para direita, e depois de baixo para cima, chegando ao ombro direito - que era praticado também se o samurai estivesse velho (inutilizado), se tornasse prisioneiro (pela vergonha de perder uma batalha) ou até mesmo pela morte de seu *daimyo* (simbolismo).

Os samurais estiveram presentes no Japão desde o século X até o século XIX. E o período a ser trabalhado é o período feudal, era Tokugawa, quando a cultura japonesa era agrícola e ser samurai era símbolo de status; antes da invasão mercantil dos europeus na era Meiji.

A era Tokugawa começou logo após a batalha de *sekigahara*, em 1600, onde os guerreiros leais a Hideyoshi, (famoso *daimyo* japonês que havia pouco falecido) lutaram em seu nome e pelo de seu filho Hideyori, contra os guerreiros leais a Tokugawa Ieyasu, *daimyo* poderoso e forte estrategista. Ieyasu saiu vitorioso desta batalha - é nela, quando ocorre a mudança de líderes no Japão, que Musashi é apresentado no livro de Eiji Yoshikawa, que será analisado posteriormente.

O período Tokugawa (1600 - 1868), que também pode ser chamado de Tokugawa *bakufu*, foi onde ocorreu uma reestruturação do sistema feudal japonês; sua estrutura continuava com bases feudais (poder com os *daimyos*), mas era um

poder centralizado (na cidade de Edo, capital japonesa na época), estável e altamente organizado.

Os domínios dos *daimyos*, lugares que passaram a se chamar *han*, seguiam os padrões do governo; um *daimyo* possuía seus vassallos, os quais uns tinham patentes maiores que os outros, como em um sistema militar, e esses viviam dentro do feudo para protegê-lo. Contudo, os *daimyos* não possuíam total poder em seus feudos, o governo vigiava de maneira rígida o que era feito nesses lugares, e vários *daimyos* foram transferidos de feudos, em razão de alguma falha de comando dentro de suas terras. Taxas absurdas eram cobradas, regras para limitar a construção de castelos, de casamentos para preservar a linhagem, e até no tamanho do exército de cada feudo. E, é claro, que todos deveriam estar prontos para atender ao chamado do governo a qualquer momento. Nenhum *daimyo* se arriscou a contestar tais regras até o fim do *bakufu*. O domínio governamental era absoluto. Os Tokugawa lideraram o Japão por mais de dois séculos.

Muitas das casas guerreiras (lutadores discípulos de grandes ancestrais formavam estas casas) eram presentes nesse período, muitas por ainda terem seus mestres vivos, mesmo que estes não se envolvessem mais em batalhas, treinavam e passavam os princípios dos samurais aos seus alunos; e outras por causa da linhagem, do nome, um exemplo é a casa Yoshioka, casa a qual Musashi derrotara em sua jornada. Estas casas faziam parte do poderio militar Tokugawa. Os samurais recebiam incentivos do governo (taxas), e também conseguiam se sustentar nos feudos simplesmente por causa do nome de seus mestres.

Esta época, porém, não foi só de glórias para os samurais; vários *ronins* (samurais sem mestres, sem senhores feudais para servir, como Musashi) apareceram pelo país, viajavam entre as províncias buscando conflitos com as casas *shogunais* para conseguir fama ou dinheiro. Entretanto, alguns *ronins* não tão habilidosos ou de má índole, acabaram se tornando ladrões, ou até mesmo matadores de aluguel.

Mesmo com todas as limitações e preparos governamentais, que eram baseados em conceitos militares, o período Tokugawa foi caracterizado como um

dos períodos de quase ininterrupta paz no Japão - e mais do que qualquer país do mundo; é o que diz H. Paul Varley no livro *Samurai*:

"Ieyasu (...) imposed upon Japan a governing system that endured for two and a half centuries and provided one of the longest periods of almost uninterupte peace in history of any country of the world".

Esta afirmação é feita, pois neste período o Japão não se envolveu em guerras externas. A próxima guerra que estaria seria a 1ª guerra mundial.

Musashi - a figura histórica

Considerado um dos maiores guerreiros japoneses da história, Musashi até hoje é referência no mundo oriental. Não se sabe ao certo quanto tempo Musashi viveu; aparentemente nasceu em 1584 e morreu em 1644, com 60 anos.

Era um guerreiro brilhante e um estrategista exemplar; e ainda um bom pintor e escultor, como será mostrado na batalha contra a casa Yoshioka, no livro de Eiji Yoshikawa.

Musashi se tornou uma lenda no mundo oriental por causa de seus feitos. Participou de pelo menos 60 confrontos, desde sua adolescência - seu primeiro duelo foi aos 13 anos -, e saiu vencedor de cada um deles, e a luta mais famosa foi contra Sasaki Kojiro. Registros da época mostram que Musashi nunca lutou com uma espada japonesa de verdade, uma *katana*, e sim com espadas de madeira.

Após esse confronto, não se tem nenhum dado preciso sobre o paradeiro de Musashi. Diz-se que criou uma vila, quase dois anos depois da batalha, onde treinava seus discípulos, e quando começou a pressentir que iria morrer se refugiou sozinho em uma caverna, onde escreveu "*O Livro de Cinco Anéis*" ou *Go Rin No Sho*, onde detalhou seu estilo de luta com duas espadas, o *Ni-Ten Ichi Ryu*, e técnicas de estratégia. Este livro ainda é muito conceituado atualmente, e costuma ser indicado aos estudantes de administração.

Musashi - o livro

Eiji Yoshikawa autor do livro *Musashi*, retrata a vida de Shinmen Takezo, primeiro nome de Musashi. A história foi publicada primeiramente nos *shimbuns*, jornais japoneses, em pequenos capítulos, e se tornou tão famosa que se tornou livro; e até hoje, é um dos livros com maior vendagem de todos os tempos no Japão.

Ao desenrolar da história, Yoshikawa apresenta muito da peculiar cultura japonesa no período feudal, suas tradições e costumes. Introduz personagens fictícios que se tornaram tão famosos quanto Musashi, como Otsu, que será um dos pilares da história; uma das pessoas que influencia Musashi durante seu percurso.

É um romance cheio de conflitos pessoais e aventuras, que leva o leitor a se envolver com os personagens, e torcer para que no final da história tudo dê certo e o casal fique junto.

O livro começa na batalha de Sekigahara, detalhada anteriormente, com Takezo e Matahachi, seu amigo de infância, saindo do meio dos corpos que ficaram jogados no campo por causa da batalha. Aqui Takezo (Musashi) tinha 17 anos, era um jovem destemido, que vivia segundo suas próprias regras, temido por todos que o conheciam onde cresceu por causa de sua valentia e desapegado à vida. Ao voltar a sua vila natal (sem Matahachi, que se juntou à Ooko, uma mulher que conheceram) é caçado pelo povo como um animal na floresta, e é capturado por Takuan, um monge, e Otsu, também uma amiga de infância. Sua punição é ficar preso ao mais alto galho do cedro que havia no templo da vila até a sua morte natural. Entretanto Takezo resiste durante vários dias, até ser libertado por Otsu. A partir daí Takezo se torna um samurai peregrino, sem mestre, um *ronin*, andando pelo Japão em busca de confrontos para se aprimorar como guerreiro. No começo de sua peregrinação, em uma vila encontrou Takuan (que servirá quase como um mestre a Takezo), que o aprisiona em uma torre durante três anos, sem contato nenhum com o mundo exterior, e tendo somente livros e uma pequena janela para a entrada da luz do sol. Isto é feito para controlar Takezo, que era considerado um animal, sem controle, que agia por instinto, era o filho do demônio. E no momento em que é libertado, Takezo é um novo homem, e recebe um novo nome: Miyamoto Musashi.

Com uma nova visão do mundo, Musashi segue seu caminho, e chega a casa Yoshioka, onde enfrentará um dos maiores conflitos de toda a sua vida. Além de derrotar os discípulos mais fortes da casa, ainda acaba com toda a linhagem da família Yoshioka, matando até mesmo um garoto de 12 anos, último herdeiro, em uma batalha absurda de 40 homens contra Musashi sozinho. É nesta batalha que ele mostra instintivamente sua técnica de duas espadas.

Durante toda a história como Musashi busca o objetivo de ser o espadachim mais forte de todos. É destemido, disciplinado, e incansável. Suas façanhas eram tão incríveis que sua fama tomou o Japão. Tanto que acabou se tornando mestre de garotos impressionados com a sua habilidade, que o seguiram durante sua peregrinação, como Joutaro e Iori, e ainda ganhou seguidores, homens que já haviam lutado com Musashi, como Muso Gonnosuke.

O livro ainda é marcado pela incessante busca de Otsu por Musashi. Ambos lutam com os sentimentos que sentem um pelo outro, e é algo que acaba por distrair Musashi, e algo que ele tenta de todas as maneiras lutar contra para se tornar um samurai completo.

A maior batalha de todas acontece no final do livro, a luta contra Sasaki Kojiro. O conflito começa muito antes, com boatos criados pelo povo, instigando ambos a lutar para decidirem quem era o melhor, qual a melhor técnica. Em uma luta mais psicológica do que física, Musashi sai vencedor depois de aplicar um golpe certeiro na cabeça de Kojiro e escapando de seus discípulos em um barco. A partir daí não se sabe o que realmente aconteceu a Musashi.

Musashi - os mangás *Vagabond*

Criado por Takehiko Inoue, "*Vagabond*" é uma adaptação do livro de Eiji Yoshikawa.

Inoue mantém os personagens criados por Yoshikawa, mas apresenta a sua interpretação nos quadrinhos, tomando a liberdade de alterar a seqüência de fatos que ocorreram no livro, e introduzindo outros acontecimentos da história japonesa.

Nas revistas a história de Musashi é ainda mais movimentada, com batalhas ocorrendo a todo o momento, e mostrando um Musashi mais impulsivo e mais infantil.

Esta coleção é destinada ao público adulto, por causa do número de cenas violentas presentes.

Ainda sendo publicadas no Brasil, pela editora Conrad, as revistas já são um sucesso. No momento estão sendo vendidas edições especiais, com cerca de cinco volumes em uma só. A editora é famosa no país pelos renomados mangás que edita. Em quase todos mantêm o padrão oriental de leitura, assim garantindo bastante a estrutura original da revista.

CAPÍTULO 2

As histórias em quadrinhos

Um mundo alternativo, diferente; um meio de escapar da realidade, uma chance para "dar asas à imaginação". Todos somos envolvidos por histórias, principalmente aqueles com grandes conflitos, emocionais ou físicos. Quadrinhos não são nada mais do que uma das milhares maneiras de contar histórias. Mesmo sendo um meio quase livre, onde o autor pode expressar suas idéias e gostos, deve obedecer à certas regras de execução, independente do estilo, ou não terá sentido para os leitores. Toda história precisa apresentar referências para o leitor, para que este se identifique, e fique interessado pelo conteúdo. Isto está se tornando cada vez mais fácil por causa da globalização, com informações novas chegando em segundos e de todos os lugares do mundo.

Nas HQ's, também conhecidas como *graphic novels*, ou *romances gráfico*, são usadas imagens e texto ao mesmo tempo, mas o espaço para colocá-los é limitado, então o autor deve selecionar bem o que é importante para a compreensão dos leitores. Os dois devem estar concordando um com o outro, não deixando assim espaço para interpretações erradas. Como dizia Will Eisner, em seu livro *Quadrinhos e a arte Seqüencial*:

EISNER (1995, p. 122):

"Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos imagina-se pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional. Quando palavra e imagem se "misturam", as palavras formam um amálgama com a imagem e já não servem para descrever, mas para fornecer som, diálogo e textos de ligação."

Esta é uma das razões da narrativa ser tão fácil de ser assimilada, pois a junção de imagem e texto se tornam uma única linguagem, uma informação.



Vagabond 2: a história de Musashi

Uma das tarefas do texto é a de dar som aos quadrinhos. Os famosos "paf", "bum", "crash" e etc juntam-se à imagem, completando o contexto do quadro, criando efeitos como no cinema. São usados balões para a inserção do texto, e eles também transmitem sons (tons, altura, emoções).



Vagabond 2: a história de Musashi

O cinema é um dos grandes influenciadores das HQ's. Os *story boards* funcionam como referências para as cenas a serem gravadas (posições de câmera, atores, estilo das roupas, etc.), e são montados na ordem em que os acontecimentos vão ocorrer no filme. Os movimentos e posição das câmeras podem demonstrar sensações e efeitos, e não é diferente na arte impressa. Dependendo de onde a cena é vista, pode-se mostrar ambientes sombrios, dando bastante suspense a história, ou velocidade em uma cena de ação.



Vagabond 2: a história de Musashi

Mas tudo também depende das referências que o leitor tem. Will Eisner as define como esteriótipos. Sempre imaginamos o herói como alguém forte, alto, destemido, valente e imponente. Nem sempre ele precisa ter poderes especiais, e isto acaba tornando-o mais humano, mais especial. Os vilões normalmente possuem uma aparência mais asquerosa, podem ter alguma má formação física, ou cicatrizes pelo corpo; e suas roupas ainda são mal feitas e sujas. Outro personagem que não pode faltar é a mocinha. Esta quase sempre está em apuros e precisa que o herói venha salvá-la. É delicada e frágil.

Além dos personagens, outros padrões são usados, como objetos, símbolos, pictogramas e efeitos, como na cena abaixo, para dar velocidade, o cartunista utiliza linhas de velocidade.

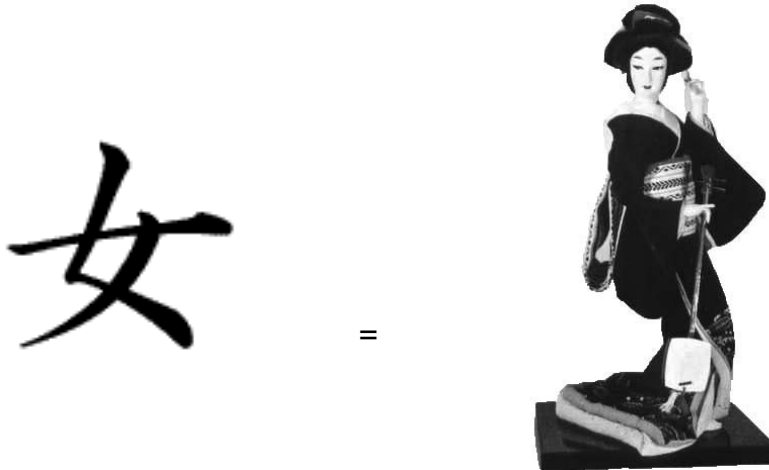


Vagabond 2: a história de Musashi

E ainda a relação de escrita sendo imagem. Como nos ideogramas japoneses. São representações de algo real. Como diz Scott McCloud em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*:

McCLOUD (2004, p. 27):

"... as imagens que normalmente chamamos de símbolos são uma categoria de ícone.(...) Há ícones de linguagem, de ciências e de comunicações. ícones do reino prático. E, finalmente, os ícones que chamamos de figuras: as imagens criadas pra se assemelharem a seus temas."

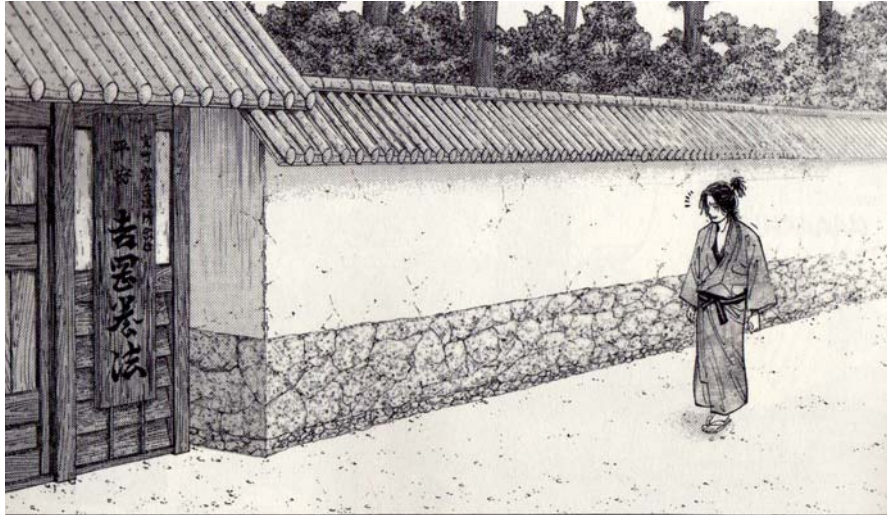


Onna (mulher)

<http://www.clas.ufl.edu/users/jshoaf/Jdolls/geisha3.JPG>

Nos mangás japoneses, os desenhos costumam variar muito de estilo. Alguns personagens são bastante *cartunizados* (estilo de desenho muito parecido com os criados pelo canal de animação *Cartoon Network*, vide anexo 1), enquanto os planos de fundo se mostram bastante realistas. Isto faz com que o leitor crie empatia com os personagens, pois estes possuem formatos mais simples, e de fácil compreensão.

Entretanto, alguns mangás são muito realistas, com desenhos altamente rebuscados, buscando quase a perfeição de uma fotografia. Isto é uma das características da cultura japonesa, a incessante busca pela perfeição em todas as áreas.



Vagabond 3: a história de Musashi

Os quadros são muito importantes. Este é um fator que dá ritmo a história. Sua posição cria uma linha temporal, assim mostrando um sentido de leitura que o leitor deve seguir. O tamanho, o espaço entre eles, tudo mostra referências temporais, e de espaço.

Os desenhos sugerem algo, não são reais, e sim representações, são momentos únicos, e os quadros também funcionam desta maneira. Dependendo de sua limitação, de seu espaço, mostram ações acontecendo simultaneamente, ou em longos períodos. Nos mangás, é comum ver quadros sem limitações, vazados, saindo da página, que passam a idéia de uma cena prolongada, muitas vezes até atemporal.

Todos estes fatores formam as HQ's, dentre tantos outros, mas nada adianta se o autor não conseguir envolver o leitor com uma boa trama. O suspense, a esperança, a vontade, as batalhas, o romance, a surpresa, enfim, o enredo precisa despertar a curiosidade das pessoas para que elas não abandonem a história e vejam logo a conclusão, pois uma das desvantagens das revistas é exatamente o poder que o leitor tem de controlar a seqüência do que pode ver ao passar de páginas.

Como já foi dito antes, os quadrinhos são uma forma de escapar da realidade. Eles podem retratar temas sérios e polêmicos de maneira abstrata e leve. Um bom exemplo são histórias das revistas *X-men*, criadas por Stan Lee. Nelas um grupo de

pessoas com poderes especiais são excluídas da sociedade, por serem consideradas aberrações. Analisando as ações contidas nesta saga, e o momento em que foi criada, podemos ver uma crítica ao racismo que existia nos Estados Unidos na década de 60.

Mesmo ainda sendo uma mídia depreciada, é um espaço sem fronteiras, com a possibilidade de abordar qualquer tema, e ser uma fonte rica em informações e detalhes.

O romance e o conto maravilhoso

Milhares de romances já foram escritos em todo o mundo, e é impressionante como somos envolvidos nestas histórias, e o que elas acabam significando para nós.

Não existe uma fórmula concreta de como se fazer um romance, pois este depende do contexto histórico e cultural no qual o autor se encontra. Aqui será trabalhado o tipo de narrativa encontrada nos romances, e em especial na obra *Musashi*.

No livro de Julia Kristeva, *O texto do romance*, ela caracteriza o romance como uma transformação.

KRISTEVA (1984, p. 18):

"Quando definimos o texto romanesco como uma transformação, isso representa, em primeiro lugar, um MÉTODO DE LEITURA E DE INTERPRETAÇÃO. O texto romanesco pode, evidentemente, ser objeto de várias leituras. Uma, a mais corrente, é a leitura <<linear>>. Que consiste em ler a sucessão dos sintagmas narrativos como se fosse uma seqüência épica fazendo, quando muito, dicotomias estruturais, como já se fez para o mito."

Uma narrativa linear é mais fácil de ser compreendida, não confunde o leitor com uma história fragmentada, abrindo a conclusões errôneas.

Toda grande história deve conter um grande conflito. A estrutura seria algo assim: introdução - conflito - resolução do conflito - conclusão. São inúmeros o tanto

de romances que seguem esta linha, e *Musashi* não é diferente. A história começa com o personagem principal em um lugar distante de sua casa, então mostra a sua saga para se tornar o mais forte, ocorre a luta mais importante de sua vida, onde será decidido o seu destino, e termina com sua vitória. Vemos nessa narrativa toda a mudança que ocorre com o personagem durante o percurso percorrido, e como ele se porta em cada situação.

Normalmente os romances trabalham a velha fórmula em que o herói precisa salvar a mocinha do vilão, e cada personagem tem características comuns ao leitor. No herói é quase sempre trabalhado o arquétipo masculino do guerreiro. Eles precisam ser fortes e independentes. Não devem demonstrar nenhum sentimento para não apresentarem fraqueza. E querem fazer uma diferença no mundo. Arquétipo bastante específico para *Musashi*, e que será mostrado no próximo capítulo.

Sempre há um personagem principal, com o qual todos os outros de alguma forma tem uma ligação, mas a história não precisa ser focada somente no personagem central, para dar dinamismo e curiosidade à história, alguns capítulos precisam ser dedicados aos secundários.

O narrador no romance pode ser um espectador que assiste aos fatos a certa distância e não intervêm em nada na ação dos personagens. Ou pode ser um personagem contando fatos que ocorreram com ele e com outros. De qualquer maneira costuma ser uma narrativa leve, que traz curiosidade. No livro o narrador que encontramos é "o narrador onisciente neutro", segundo definição encontrada no livro *O Foco Narrativo*, de Ligia Chiappini. Este tipo de narrador não participa da história, ele apenas conta os fatos como se fosse um figurante na história. Não demonstra nenhuma opinião, e é um relator altamente descritivo. Eiji Yoshikawa trabalha muito bem este tipo de narrador na obra. Como podemos perceber no trecho a seguir: "A jovem encolheu-se e abraçou o tronco de uma árvore. Ato contínuo, perdeu o pé, e se viu balançando como um pêndulo, rente ao barranco. Torrões de terra e pedregulhos caíram sobre sua cabeça e escorreram pelas mangas para dentro da roupa e durante o tempo todo os olhos arregalados de Baiken e sua espada brilhavam sobre ela."

O romance consegue, talvez até mais do que outros tipos de obras textuais, fazer com que o leitor entre na história, que ele imagine todas as características das cenas que está lendo e que sinta o que os personagens estão sentindo, enfim, crie um relacionamento, empatia.

Segundo Nelly Coelho (1998, p. 10):

“Desde sempre o homem vem sendo seduzido pelas narrativas que, de maneira simbólica ou realista, direta ou indiretamente, lhe falam da vida a ser vivida ou da própria condição humana, seja relacionada aos deuses, seja limitada aos próprios homens.”

E com características bastante similares ao romance, temos o conto maravilhoso. A estrutura conhecida é a do conto russo, de Propp; nele são trabalhados os personagens do herói, da mocinha e do vilão também, e normalmente existe alguma influência mágica e criaturas míticas, como dragões, nas histórias.

No conto também são perceptíveis características comuns para a identificação dos leitores. Enredos parecidos, personagens caricatos, contextos culturais, tudo é bastante repetitivo em sua produção, mas ações iguais podem se transformar em resultados diferentes, tudo depende da visão do autor. e como em qualquer narrativa, quando o leitor possui alguma base sobre o tema a compreensão é mais fácil.

DISCINI (2002, p.30):

“As semelhanças constituem o pré-requisito indispensável para a transformação de sentido. A transformação, por sua vez, desencadeia e define as variantes intertextuais, na medida em que lhes dá a especificidade da paródia, da polêmica, da estilização, ou da paráfrase. Sobre a semelhança, constroem-se diferenças, construindo-se assim, o sentido de intertextualidade”.

CAPÍTULO 3

O Herói

Em todas as culturas existe a busca de um ser valente que irá salvar a todos dos males que acontecem ao seu redor. Uma figura forte, determinada e de certa forma indestrutível. Um bom exemplo é a esperança do povo em eleições presidenciais, onde colocam suas esperanças em um novo governante, que irá mudar o país.

Existem arquétipos agregados aos homens, que estão presentes em todas as culturas, como o do pai; e o do guerreiro - herói. Definições feitas por Sal Randazzo em *A Criação de Mitos na Publicidade*.

Um homem não chora, não demonstra sentimento algum, deve ser independente, forte e sábio. Desde pequenos os garotos são criados de maneira bem diferente das garotas. Aprendem logo que se por acaso se machucarem não devem chorar, porque só mulheres choram; se não conseguirem fazer algo, não devem pedir ajuda, e sim procurar uma maneira de alcançar seu objetivo, sozinho. Estas características servem tanto para o pai quanto para o guerreiro, pois são características já enraizadas na cultura mundial.

O papel masculino é o de procriação e o de provedor para a sua família. É o macho soberano. Ele é sábio e responsável, para administrar o trabalho e a vida pessoal; e forte e determinado, para proteger e resguardar seus entes queridos, e buscar seus objetivos.

Essas características são fáceis de se reconhecer em Musashi. De certa forma, mesmo não querendo criar vínculos, se torna uma figura paternal para Joutaro e Iori, seus discípulos, dando-lhes alguns momentos de ternura e cuidados. Como no seguinte trecho:

"Musashi pousou a mão sobre a cabeça do garoto.
-Você nasceu neste casebre e deve a ele o seu gênio forte e espírito indomável - disse.

-Sim, senhor - respondeu lori, balançando a cabeça sobre a qual ainda repousava a mão de Musashi.

-Fiel ao princípio de servir apenas a um amo na vida, seu avô abriu mão da condição de guerreiro e optou por acabar seus dias neste casebre. Seu pai, lori, procurou realizar o desejo de seu avô e a ele dedicou sua juventude: tornou-se lavrador, e morreu deixando você. Agora você está sozinho e tem de viver por sua própria conta, lori.

-Sim, senhor.

-Torne-se um homem de valor, lori!

-Sim, senhor! - respondeu o menino, esfregando os olhos." *Musashi*. Pág 1174.

O pai será aquele que introduzirá o menino à vida adulta, mostrando-lhe o que pode aguardá-lo no futuro. As dificuldades e as responsabilidades, o que deve fazer para se tornar um homem de valor.

Ao adentrar a vida adulta, ao garoto são abertos caminhos desconhecidos, os quais terá que enfrentar sozinho, e e buscar formas para sobreviver. Aqui começa a introdução do arquétipo do guerreiro.

O guerreiro é o ser forte que existe para tirar o povo de sua situação precária. Ele pode aparecer como um guerreiro solitário, que age por conta própria, e na escuridão. Não se sabe ao certo como ele é, e nem como atua, mas é alguém em quem confiar. Um exemplo bastante conhecido é o personagem Batman da *DC COMICS* (*vide anexo 2*).

Carol S. Pearson (1997, p. 26):

"O Guerreiro empreende tipicamente uma longa jornada, em geral solitária, aproveita o dia e salva a donzela-em-perigo, exterminando um dragão ou derrotando de alguma maneira o inimigo."

Em *Musashi*, o personagem principal segue estes padrões também. É um andarilho, luta sozinho, tenta evitar a aproximação com outras pessoas, para que estas não o desviem de seu objetivo, de ser o mais forte, e luta contra aquilo que acredita ser errado.

"-De onde saíste, vagabundo? E como ousaste eliminar um dos nossos? - Enquanto ainda falavam, o homem à direita do grupo e que empunhava

uma foice soltou um grito estranho como se tivesse mordido a língua, e cruzou cambaleando a frente de Musashi.

-Não me reconhecem? - disse Musashi em meio à névoa de sangue, ainda retraindo a espada. -Sou o mensageiro da divindade que protege estas terras e o povo desta aldeia!" *Musashi*. Pág 1197.

Um homem deve responder ao chamado do guerreiro, ou será taxado com qualificativos estereotipados e preconceituosos, como por exemplo: "mulherzinha"; algo ináceitável em milhares de culturas, e acabará sendo excluído da sociedade onde vive. É claro que atualmente a situação é bastante diferente, mas se tratando do contexto histórico trabalhado no livro, era um fator inadmissível.

Todo guerreiro precisa passar por um período de preparação, que corresponderia a sua infância. Nela, como foi dito antes, ele será preparado, normalmente pelo pai, e de costume fora do ambiente onde cresceu (corte com os laços maternos). Aprenderá valores morais e como se defender fisicamente, e ao ficar mais velho, quando constituir uma família, se transformará de guerreiro à pai, e trasnmitirá sua sabedoria ao seu filho, e assim por diante. Este ciclo é definido por Joseph Campbell como: preparação – iniciação – retorno. (Pág 36). Este ainda diz que o herói é um ser predestinado, que antes mesmo de seu nascimento lhe são agregados poderes extraordinários. Toda a sua trajetória é feita de uma sucessão de prodígios, quer dizer, de batalhas onde demonstrará o seu valor como guerreiro.

Dá-se a entender que o guerreiro é uma figura a qual se espelhar. É justo, forte, sem delimitações e sábio. Aquele que irá nos salvar de todas as injúrias que o mundo possa nos trazer.

Carol S. Pearson (1997, p. 30):

“Os querreiros lutam para ser fortes, para causar impacto no mundo, e evitam a incapacidade e a passividade.”

CAPÍTULO 4

Análise Comparativa

Agora serão apresentados alguns fatos ocorridos na história, os quais marcaram parte da história, mostrando o contexto do texto original de Eiji Yoshikawa, e imagens dos mangás de volumes 1 a 13, de Takehiko Inoue, para mostrar as modificações ocorridas nas adaptações. Tais cenas foram escolhidas por mostrarem momentos marcantes na história (como a introdução dos personagens, suas características), e também pelo número de mangás comercializados no Brasil até o momento.

Após a batalha de Sekigahara

Deitados no campo de batalha, Takezo (Musashi) e Matahachi se recuperam depois da luta, e começam a caminhar pela mata. Matahachi sofria grandes dores, e estava com diarreia, então se apoiava em Takezo durante o percurso. Em determinado momento avistaram um vulto entre os corpos, era de uma menina. Esta foge dos dois e corre ao topo da colina. Os dois homens continuam caminhando, até encontrarem um casebre, e pedem ajuda. Vêem então a menina na casa, seu nome era Akemi. Ela e sua mãe, Ooko, os ajudam, e Takezo e Matahachi ficam hospedados em sua casa durante algum tempo. Um dia, enquanto Takezo e Akemi colhiam cogumelos, aparece Tsujikaze Tenma, um bandoleiro da região. No outro dia, ao esconderem todas as armas que Ooko e Akemi haviam retirado dos soldados mortos, Takezo encontra uma espada de madeira, bem esculpida, fica impressionado com tal arma, e ao perceber isso Ooko a oferece à Takezo. Algumas horas passam e o bando de bandoleiros chega à casa, e um conflito começa. Matahachi e Takezo lutam contra os homens, e com um golpe certeiro na cabeça de Tsujikaze, Takezo o mata. O bando é derrotado pelos dois. No outro dia, comemoraram com comida e bastante bebida. Todos foram dormir e Takezo, como estava um pouco embriagado, dormiu logo. Ao acordar, constatou que a casa se encontrava vazia. Matahachi e as duas mulheres haviam ido embora.

Com uma narrativa bastante descritiva, Yoshikawa apresenta os personagens, e define bem a personalidade de cada um. A descrição após a batalha de Sekigahara e o fulgor da luta contra os bandoleiros são dois dos ápices da introdução do livro, que mostra como Takezo é determinado, valente, e o quanto Matahachi é infantil e despreparado para batalhas. Diferenças que levam Okoo à insinuar-se para Takezo uma noite.

Nos mangás, Inoue começa a história como Yoshikawa, com os dois personagens deitados no campo de batalha. Mas já cria uma situação de conflito, quando os dois rapazes são surpreendidos por guerreiros que se aproximam furtivamente para atacá-los. Takezo defende Matahachi, matando um samurai que estava prestes à atacá-lo. As cenas são cheias de ação e violência. Inoue faz uso de sombras, perspectiva e quadros vazados, para criar uma sequência quase cinematográfica, que permite que o leitor encontre referências visuais, e também auditivas nos desenhos.



Vagabond 1: a história de Musashi



Vagabond 1: a história de Musashi

A casa Yoshioka, o primeiro encontro

Musashi chega mal vestido e com uma aparência precária ao portões da casa Yoshioka, e anuncia que gostaria de lutar contra Yoshioka Seijuro, mestre da academia. A primeira vista Musashi era somente mais um samurai andarilho, então foi logo sendo ignorado pelos presentes, mas, ao lutar com o primeiro discípulo da escola, mostrou que possuía uma grande habilidade.

"(...) já no primeiro duelo, aleijado ficará um dos discípulos da academia, cujo braço for quebrado pela espada de madeira usada em treinos, O braço não fora apenas quebrado, mas quase arrancado: a mão do homem pendia, presa apenas à pele do pulso." *Musashi*. Pág. 186.

Outros discípulos lutaram com Musashi, e este derrotou a todos, até o momento em que resolve parar os confrontos e lutar somente com Seijuro. Enquanto todos esperam a chegada do mestre da casa, Musashi vai embora em o conhecimento dos outros.

"-Desapareceu!

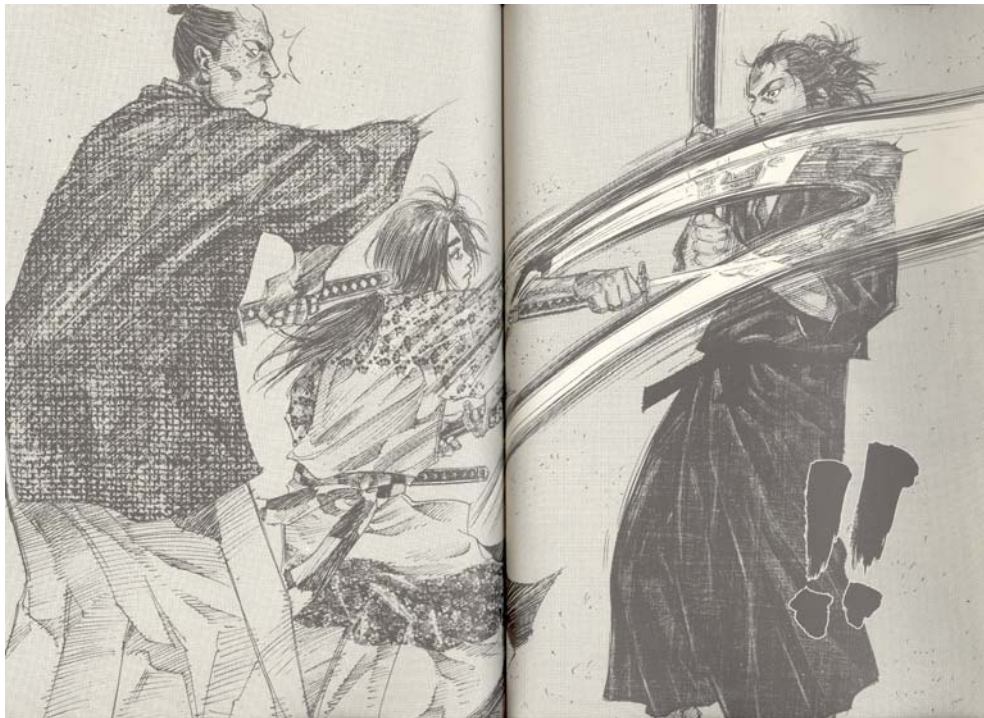
-Como?

-Para onde foi?

(...) Na sala restava apenas uma almofada, sobre a qual Musashi estivera corretamente sentado quando um dos discípulos da academia trouxera o candeeiro, há pouco." *Musashi*. Pág. 191.

Yoshioka detalha muito bem esta sequência. Como podemos observar, mesmo que muito pouco nos pequenos trechos acima, cada movimento, cada detalhe da sala, e dos personagens é apresentado minuciosamente para criar o ambiente presente no momento, um sentimento de tensão.

Nos mangás, Musashi além de lutar contra os discípulos da academia, ainda luta contra Yoshioka Denshichiro, irmão de Seijuro. A luta primeiramente é interrompida por Seijuro, mas continua, até o começo de um incêndio na academia.



Vagabond 3: a história de Musashi



Vagabond 3: a história de Musashi

A adaptação ganhou mais ação e rapidez, um ritmo acelerado. O que para um quadrinho de ação para adultos é muito bom. Cenas e personagens foram introduzidos ao trecho, alterando um pouco o seu formato, mas não o bastante para prejudicar a compreensão da história. Foram usadas várias linhas de velocidade, desenhos rebuscados e quadros vazados para criar o clima tenso que a cena pedia. Este trecho foi até uma forma de introduzir melhor um personagem, Denshichiro, apresentado somente alguns capítulos depois, que irá lutar com Musashi, mas não ganha grande destaque no livro.

Os lanceiros de Hozoin

Famoso pelos monges lutadores, o templo Hozoin se encontrava no morro *Abura*, localizado perto da cidade de Nara. Ao chegar no local, sozinho, Musashi

passa por um monge idoso que está cuidando de uma horta, e dele sente uma energia que o deixa alarmado.

“Prosseguiu portanto em silêncio, passando rente a ele. De súbito, curvado sobre a foice acompanhavam fixamente pelo canto dos olhos o movimento de seus pés. Uma sensação aterradora e indefinível, sem forma ou voz - (...) - percorreu intantemente todo o seu corpo. (...) Seu coração batia acelerado, como se tivesse acabado de se desviar de um rápido golpe de lança com uma larga passada.” *Musashi*. Pág. 241.

Ainda no templo, Musashi luta contra o discípulo de Inshun, atual mestre dos lanceiros, Agon. Neste confronto Musashi mata Agon, e se retira com o senhor o qual havia passado ao chegar no templo, para aguardar a volta de Ishun, para um novo embate. Conversando com o idoso, de nome Nikkan, este revela a Musashi que o acha muito forte, e que tem esta percepção pelo primeiro encontro dos dois, na horta.

“-No momento em que passou por mim, você deu um prodigioso salto de três metros de altura e aterrissou mais à frente. (...) -Por que agiu de maneira tão estranha? -Porque senti que a foice que manjava poderia a qualquer momento desviar-se e atingir meus pés. e também porque, curvado como estava, seu olhar parecia percorrer agudamente meu corpo inteiro, procurando com força letal uma brecha por onde me atacar. (...) -Mas foi exatamente o contrário - (...) - Quando você se aproximou a uma distância de quase 20 metros, senti essa força letal a que se referiu atingindo como um raio a ponta da minha foicinha. (...) Em resposta, armei-me intimamente, como seria de se esperar.” *Musashi*. Pág.248.

A luta de Musashi e Inshun ocorre alguns dias depois, dentro de uma floresta, rodeados de monges discípulos e samurais *ronins*, que queriam matar Musashi. Este é acusado de difamar os monges, e logo começa combater os *ronins* que partiam em sua direção, um a um foram caindo. Em um momento a luta é interrompida por Inshun, que se apresenta à Musashi. Nikkan chega e explica que toda a situação era uma maneira de “limpar” a cidade de Nara dos *ronins*, que estavam roubando o povo e sequestrando as mulheres. Ao conversarem, Nikkan diz novamente à Musashi que este é muito forte, e ainda não consegue se controlar. Em determinado momento some sem que Musashi perceba.

Em *Vagabond*, para retratar o desconforto de Musashi, Inoue utiliza de ângulos, como no cinema, e adiciona mais um personagem a situação, Joutaro. O

menino sai correndo em direção ao monge, e Musashi se desespera, pensando que algo iria acontecer a Joutaro, por causa da energia que vinha do senhor. Somente a expressão de Musashi não seria o bastante para demonstrar a agonia que estava passando.

No mangá, Musashi não luta contra Agon, e sim com Ishun. Na batalha, ambos se esforçam para encontrarem pontos fracos em seus adversários, e em determinado momento da luta, Musashi foge. Seus ferimentos são tratados por Nikkan, e ainda é treinado pelo ancião (ele na verdade era o antigo mestre do templo, seu nome era Kakuzembo In'ei) para sua nova luta contra Inshun. O dois lutam também em uma floresta, com a presença somente de In'ei e um dos discípulos. Batalha da qual Musashi sai vencedor.





Vagabond 4: a história de Musashi



Vagabond 7: a história de Musashi

Como na cena analisada anteriormente, vários quadros vazados são utilizados, criando um ambiente pesado, tenso, criando um aspecto de atemporalidade. Na batalha, as linhas de movimento e o jogo de sombras dão agilidade à cena, e podem até confundir um pouco o leitor quanto aos movimentos que estão sendo

executados.

O encontro com Sekishusai

Mestre aposentado da casa Yagyu, Sekishusai era considerado um grande lutador; seu primeiro nome foi Yagyu Muneyoshi. Vários samurais peregrinos chegavam à escola pedindo ensinamentos do grande mestre, mas eram sempre mandados embora pelos discípulos. Otsu havia sido abrigada nesta casa, à pedido de Takuan. Estava servindo como uma acompanhante do mestre, em sua velhice.

A procura de Sekishusai também estava Denshichiro, descendente da casa Yoshioka, queria um encontro com o grão-mestre, para que este lhe transmitisse algum ensinamento útil sobre batalhas. Entretanto, o senhor agradece, mas recusa o pedido, mandando-lhe um recado, por Otsu, desculpando-se e falando que atualmente se dedicava à arte da cerimônia do chá, e junto enviou um botão de peônia, colhida pelo próprio Sekishusai. Denshichiro revoltado recusa o botão de flor. Ao ir embora Otsu entrega a flor à menina que trabalhava na hospedaria em que Denshichiro estava instalado.

Hospedado no mesmo lugar estava Musahi, que por pouco não encontra com Otsu. A menina mostra a flor para Musashi, que a manda fazer um arranjo. A menina busca água para o vaso, enquanto Musashi por acaso percebe o corte que havia sido feito no caule. Ambos percebem que o caule é muito grande para o arranjo, e Musashi se oferece para cortá-lo, mas, em um súbito golpe com sua espada curta, assusta a menina, que começa a chorar em desespero. Depois de confortá-la, Musashi compara os dois cortes feitos no caule. Impressionado pela diferença, manda um recado à casa Yagyu indagando sobre quem havia colhido a flor. Impressionados com a pergunta feita, os principais discípulos da casa, os Quatro Veteranos, convidam Musashi para uma reunião informal. Este vê nesse encontro uma oportunidade de estar frente a frente com o grande mestre. O encontro é casual, apenas os quatro discípulos e Musashi.

Inesperadamente, uma confusão começa do lado de fora. Joutaro acabará de matar o cachorro que era mascote da escola, pois este o tinha atacado. Revoltados,

outros discípulos queriam matar Joutaro também. Musashi intervêm e assume a responsabilidade. Acontece então a batalha entre ele e os Quatro Veteranos. Uma luta árdua para Musashi, pois eram adversários bastante superiores àqueles que já havia enfrentado. Em determinado momento, Musashi escapa de seus oponentes, adentrando à floresta. Correndo, chega à um casebre um pouco isolado da casa principal. Quase o invade abruptamente, para chegar de surpresa, mas repensa, e resolve descansar pelo resto da noite na floresta, e encontrar-se com Sekishusai pela manhã.

No outro dia, ao chegar à porta do casebre, Musashi encontra a seguinte inscrição:

*“Dignitário que a esta erimida bateis,
Não questioneis por que cerro o portal.(...)
Estes montes fúteis armas não abrigam,
Mas seus campos, apenas rouxinóis.”(Pág. 343).*

Assim, desiste e conclui que ainda é muito inexperiente, e dia: “Inatingível! Ainda não estou à altura desse homem...”. (Pág. 344).

Em *Vagabond*, Musashi chega direto à casa Yagyu, e ocorre o encontro com os Quatro Veteranos, Joutaro mata o cachorro, a batalha ocorre, como no livro. Entretanto, ao encontrar a casa de Sekishusai, ele vê Otsu, e esta o ajuda a se esconder de seus adversários. Musashi vê o mestre dormindo em uma das salas, e ameaça-o com a espada, mas não consegue desferir o golpe, pois a energia que sente vindo de Sekishusai é muito forte. Tais sentimentos são mostrados como delírios. Musashi começa a ver a espada se entortando, e pensa estar lutando contra si mesmo. E o mestre mesmo dormindo, dá uma lição valiosa à Musashi: “Quem está no meio do mar, nadando...não percebe a vastidão o oceano. Depois Musashi se rende, e conclui que Sekishusai era invencível.

A tensão demonstrada por Musashi ao encontrar um guerreiro tão importante e mostrada com alguns desenhos estáticos, como se Musashi realmente estivesse paralisado por tal presença. Vários close-ups e desenhos bastante detalhados, tanto de rosto quanto do corpo todo, em perspectiva, como se alguém estivesse observando a cena, são utilizados em toda a sequência.



Vagabond 11: a história de Musashi

A luta contra Shishido Baiken

Musashi estava à procura de Baiken, por saber que este era um ótimo lutador com foice e corrente, um *kusarigama*. Avisou-o por acaso em uma embarcação, e somente percebeu que era Shishido por causa dos materiais que este carregava. Ambos foram conversando pelo caminho até a casa de Baiken, e enquanto conversavam, Baiken acabou descobrindo que o antigo nome de Musashi era Takezo, e que os dois haviam lutado na batalha de Sekigahara. Musashi pernoitou na casa de Shishido, e não imaginava que uma armadilha havia sido planejada para ele. Baiken queria matar Musashi, pois ele quando após Sekigahara matou seu irmão Tsujikaze Tenma, um bandoleiro. Ao perceber barulhos fora da casa, Musashi se esconde. Baiken e outros homens do vilarejo atacam o quarto em que Musashi estava, mas só encontram sua coberta. Passada a lástima pelo plano falho, Shishido e os outros vão dormir. Musashi vê Baiken dormindo, para ao seu lado e ao invés de atacá-lo, envolve em um pedaço de papel a foice e a colocou no pescoço de Baiken, assim a lâmina não iria cortá-lo. Musashi vai embora.

Yoshioka utiliza de uma estratégia psicológica para demonstrar o conflito entre os dois, já que a luta em si não ocorreu. Explica que não havia motivos para matar

Baiken naquele momento, mas que haviam para matar Tsujkaze quando tinha 17 anos.

A narrativa é de simples compreensão, criando imagens bem detalhadas ao leitor.

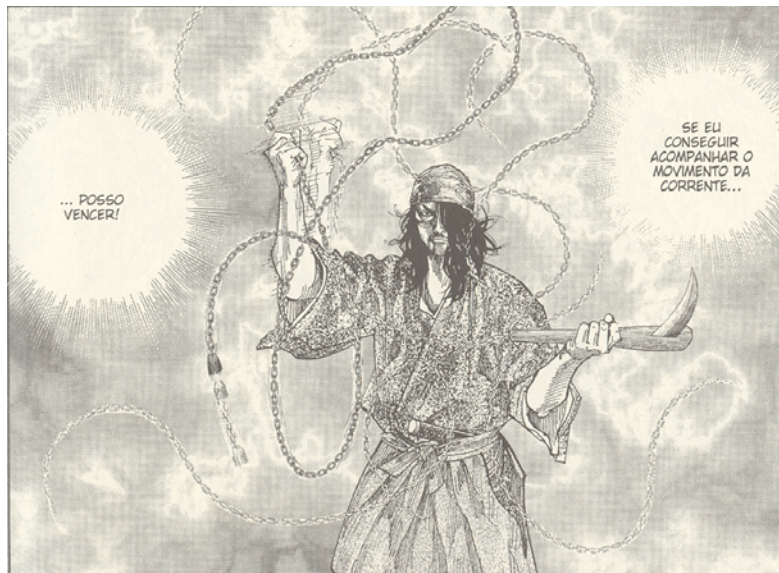
“A um canto do aposento de terra batida, entre a oficina e a cozinha, havia uma pilha de lenha armazenada ao lado de um forno de barro. Sombriões e capas de palha pendiam de um prego na parede rústica. E das sombras do forno, rente à parede, uma capa de palha moveu-se de súbito. A capa pareceu riar vida e ergueu-se sozinha no ar, voltando ao prego da parede. Logo um vulto esfumaçado pareceu destacar-se da parede e materializou-se em pé ao lado do forno. Era Musashi.” Pág. 525.

Nos mangás, Musashi entra na floresta onde dizem que Shishido Baiken se encontra. Ao achar a casa, Musashi logo entra e pergunta se o homem que está lá é Baiken, mas depara-se com Tsujkaze Kouhei, antigo nome de Shishido Baiken, que era irmão de Tsujikaze Tenma. Musashi o reconhece, pois quando estava preso ao cedro do templo de sua vila natal, Kouhei o atacou. A luta entre os dois é bastante disputada, pois são técnicas completamente diferentes.

Inoue utiliza-se bastante de quadros vazados, e de linhas de velocidade, assim criando movimento e velocidade às cenas. Vários *close-ups* são feitos, acrescentando drama à situação. Por Baiken lutar com correntes, os desenhos ganharam muita perspectiva, e detalhes, criando agilidade, suspense e ação em poucos.



Vagabond 12: a história de Musashi



Vagabond 12: a história de Musashi

Em todos os fatos analisados do livro, Musashi sempre apresenta características presentes no herói, como foi mostrado anteriormente. Ele nunca foge relamente de uma batalha, luta sozinho, não se importa com o número de adversários, e preserva sua honra, e respeita seus adversários. Tudo apresentado no romance, com uma linguagem de fácil compreensão, minuciosamente detalhada e precisa. Além de mostrar conflitos internos do personagem e a sua busca incessante de alcançar o seu objetivo, de “matar seu dragão” que seria sua inexperiência, e tornar-se um grande samurai.

CAPÍTULO 5

Considerações finais

As histórias em quadrinhos são uma mídia ainda muito desvalorizada pelo público em geral; sendo consideradas um entretenimento infantil, e de pouco conteúdo literário.

Nos últimos anos a situação vem sendo aos poucos alterada, e nomes de grandes autores estão ganhando credibilidade, e famosas obras estão sendo adaptadas para a linguagem visual gráfica, e também famosas revistas estão ganhando versões para o cinema, como *O homem-aranha*, e *X-Men*, de Stan Lee (*vide anexo 3*). O público se tornou mais acessível, e a qualidade das HQ's cresceu, tanto em narrativa, quanto na sua aparência física, assim atraindo leitores de diferentes idades e gostos, e aumentando a lucratividade desse meio. Entretanto, é quase impossível que a adaptação seja igual à obra original, pois são meios diferentes, e que utilizam de linguagens diferentes, logo, alguns fatos são alterados pelos autores para que a história seja adequada à nova mídia.

Na releitura de *Musashi* para *Vagabond*, o conteúdo dos quadrinhos é praticamente o mesmo, como era esperado, mas houveram fatos e personagens oprimidos e também acrescentados em algumas partes, para que fossem introduzidas características da HQ's. A história ganhou mais ação e velocidade, e os personagens ficaram mais caricatos. Isto não fez que a história em si fosse alterada, e, até o momento, a adaptação de Inoue para o livro de Yoshikawa, pode ser considerada adequada, satisfatória para os leitores do livro. Principalmente para aqueles que também se interessam pelos desenhos japoneses.

A coleção de revistas pode ser lida como uma obra independente. Pessoas que não leram o livro irão compreender e conhecer a história de Musashi. O contexto histórico; todas as suas batalhas e sua peregrinação na busca de se tornar forte estão presentes nos mangás, com muita ação e diversão para os leitores. É, de

certa maneira, também, um meio de levar as pessoas a se interessarem pela história e lerem a obra original, que no total possui 1808 páginas, e que acaba por assustar por causa de seu tamanho. De certa forma, o número de páginas dos quadrinhos é maior do que o do livro, mas, com a junção de texto imagem, o público está mais aberto a conhecer tal história.

Referências Bibliográficas

- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. Editora Pensamento LTDA. São Paulo, SP.
- COELHO, Nelly Novaes. *O Conto de Fadas*. Editora Ática. 3ª edição.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas de Will Eisner* / escrito e ilustrado pelo autor; tradução Leandro Luigi De Manto. -- São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e a arte sequencial*/Will Eisner; [tradução Luís Carlos Borges]. - a ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- INOUE, Takehiko. *Vagabond: a história de Musashi* / Takehiko Inoue; [tradução Dirce Miyamura; adaptação Renato Siqueira]. -- São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005. Volumes de 1 a 13.
- Japanese thought in the Tokugawa period 1600-1868*. The University of Chicago Press/Chicago and London. 1978 publicado.
- KISTEVA, Julia. *O texto do romance*. Horizonte Universtário.
- LEITE, Ligia Chiappini Moraes. *O Foco Narrativo*. Editora Ática. 2ª edição, 1985.
- LEITE, José Fernando. Literatura Estampada. *Discutindo Literatura*, São Paulo, nº 10, página 24, ano 2.
- LITT, Saburo Ienaga. *History of Japan - Tourist library*. Vol. 15. Japan Travel and Bureau, Inc.
- MASON, R.H.P.; CAIGER, J.G.. *A history of Japan*. Tokyo: Charles E. Tuttle, 1984. 334 p. ISBN 0804814961.
- McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos* / Scott McCloud. 2005 - São Paulo - M. Books do Brasil Editora Ltda.
- PEARSON, Carol S. *O Herói Interior: seis arquétipos que orientam a nossa vida*; tradução Terezinha Batista Santos. Editora Cultrix - São Paulo.
- PIETROFORTE, Antonio Vicente. *Semiótica Visual: os percursos do olhar*; Antonio Vicente Pietroforte. - São Paulo: Contexto, 2004.
- RANDAZZO, Sal. *A criação de mitos na publicidade: como os publicitários usam o poder do mito e do simbolismo para criar marcas de sucesso* / Sal Randazzo; apresentação Bill Backer; tradução de Mario Fondelli; revisão técnica Eduardo Refkalefsky. - Rio de Janeiro: Rocco, 1996.

-REISCHAUER, Edwin O.. *Japan - The history of a nation*. Charles E. Tuttle CO. Publishers.

-VARLEY, H. Paul. *Samurai*. Delacorte Press/New York.

-YOSHIKAWA, Eiji, 1892 - 1962. *Musashi* / Eiji Yoshikawa; tradução do japonês por Leiko Gotoda. -- São Paulo: Estação Liberdade, 1999. Volumes 1 e 2.

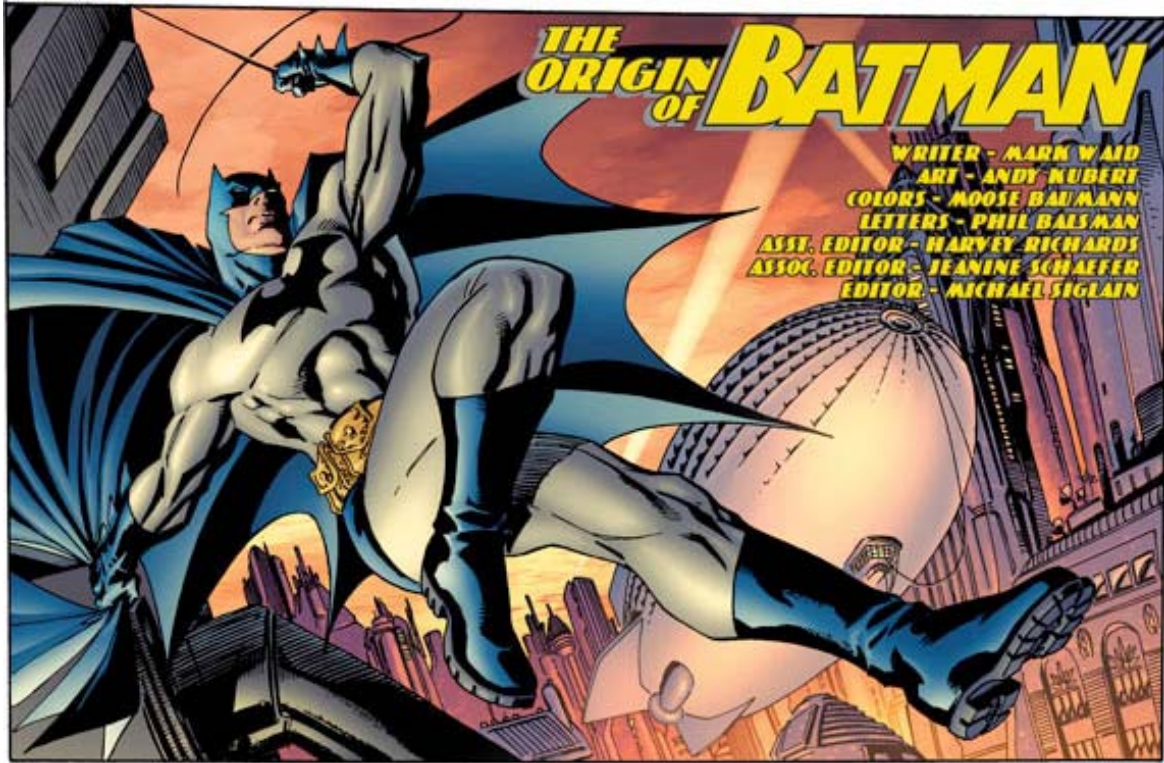
-YUZAN, Daidoji. *El código del Samurai: el espíritu del Bushido japonés y la vía del guerrero*. Version de A.C. Sadler; [traducción al español: Afonso Colodrón]; 6ª ed. Madrid: Edaf, 2004.

ANEXO 1



www.cartoonnetwork.com.br

ANEXO 2



www.dccomics.com

ANEXO 3

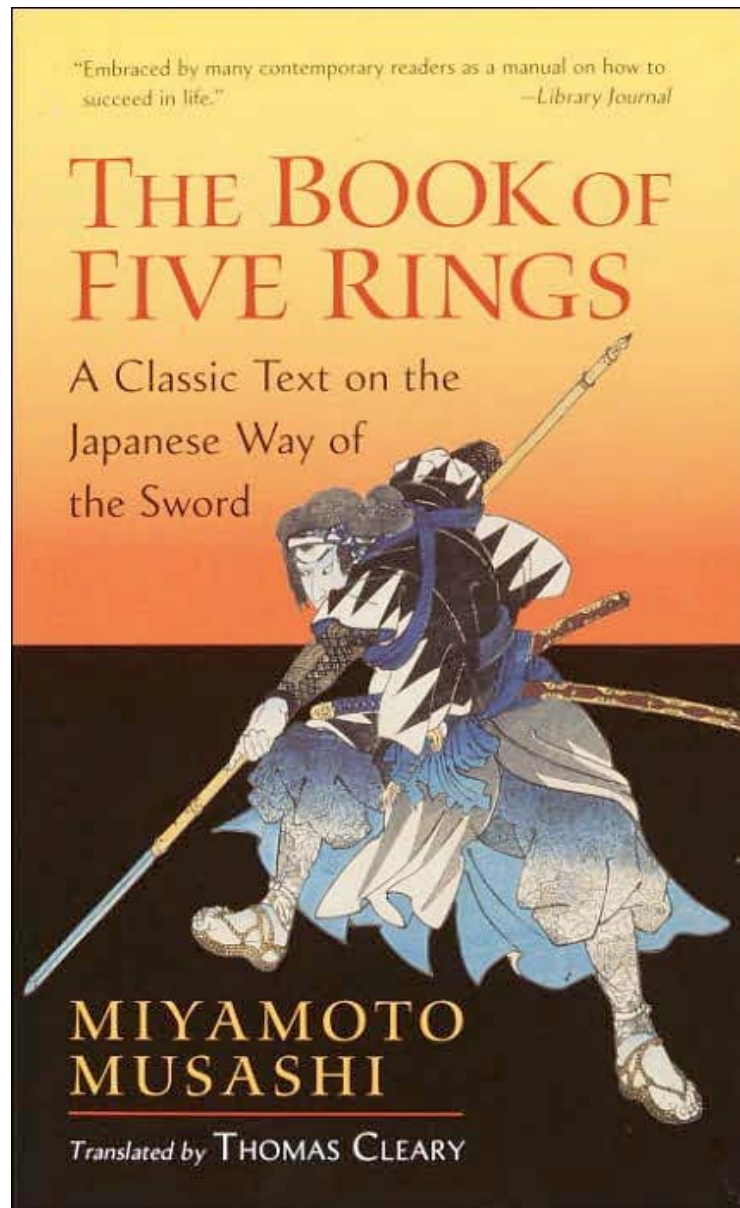


www.marvel.com



www.marvel.com

ANEXO 4



<http://www.images.barnesandnoble.com/images/9030000/9033356>



O Mundo da Arte – Enciclopédia das artes Plásticas em todos os tempos. Pág 146



O Mundo da Arte – Enciclopédia das artes Plásticas em todos os tempos. Pág 159



Samurai – O lendário undō dos guerreiros. Pág 18



Samurai – O lendário undos guerreiros. Pág 55



Samurai – O lendário unda dos guerreiros. Pág 83



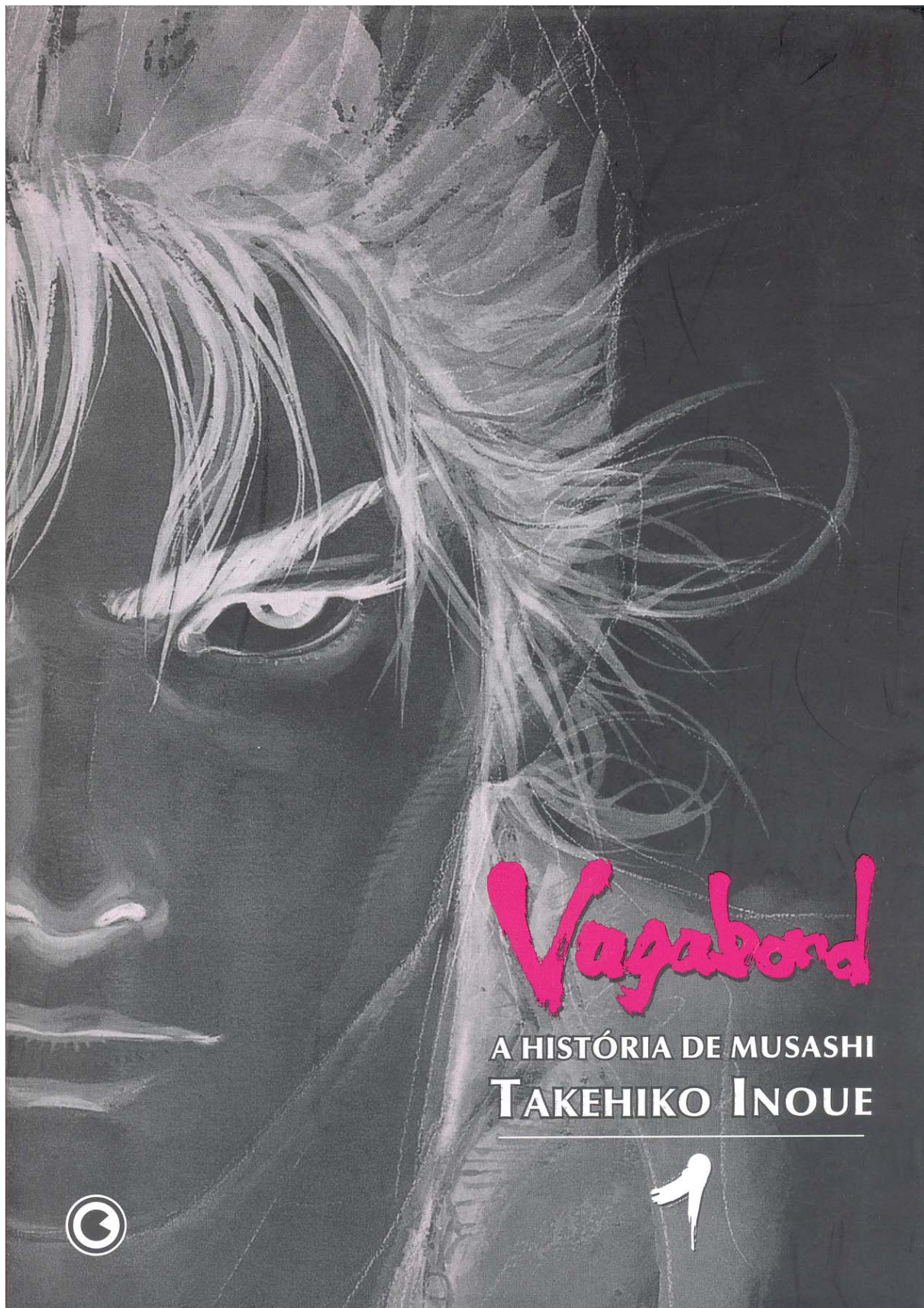
http://pt.wikipedia.org/wiki/miyamoto_Musashi.jpg



www.kampaibudokai.org.jpg



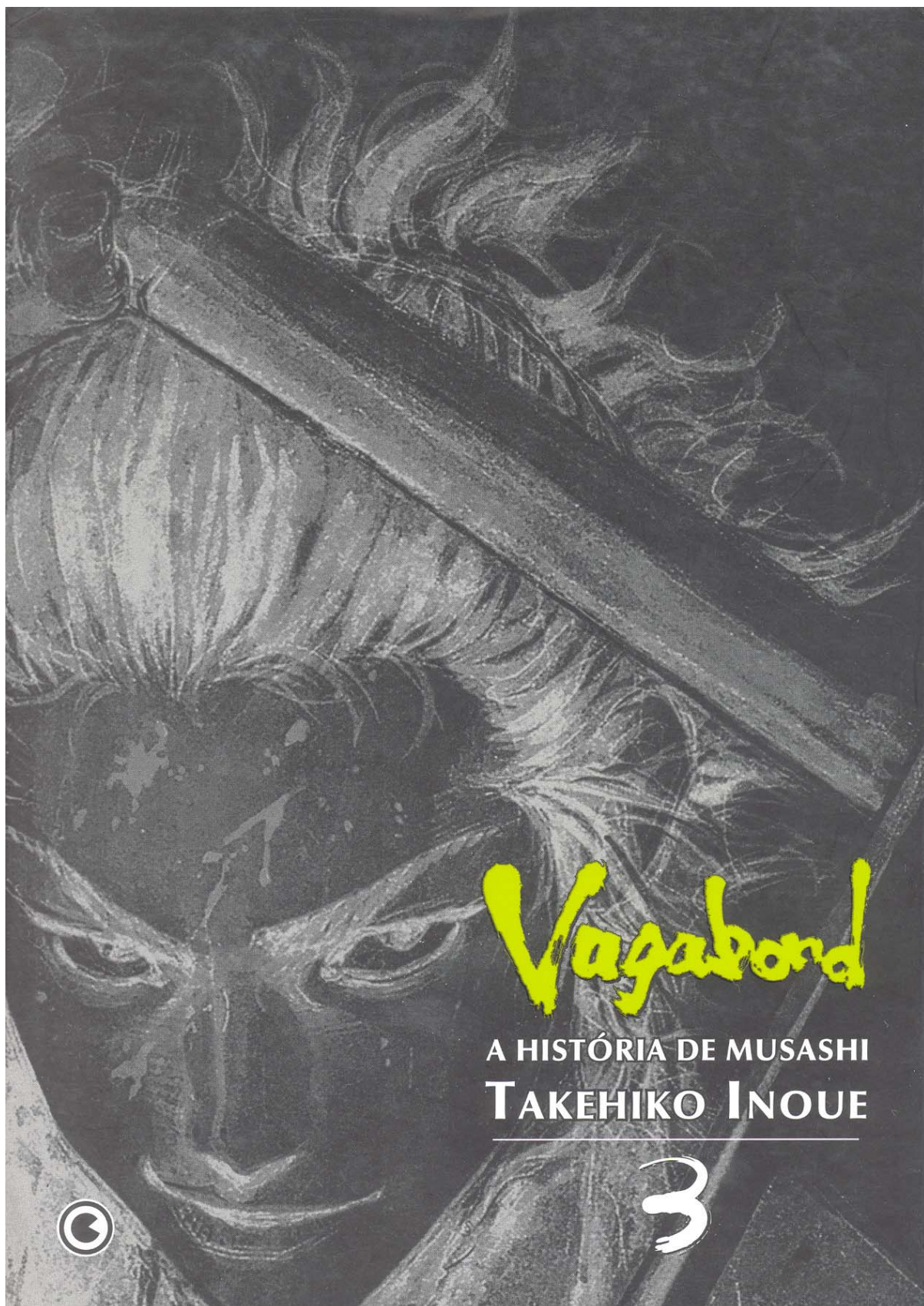
www.kampaibudokai.org.jpg



Vagabond

A HISTÓRIA DE MUSASHI
TAKEHIKO INOUE



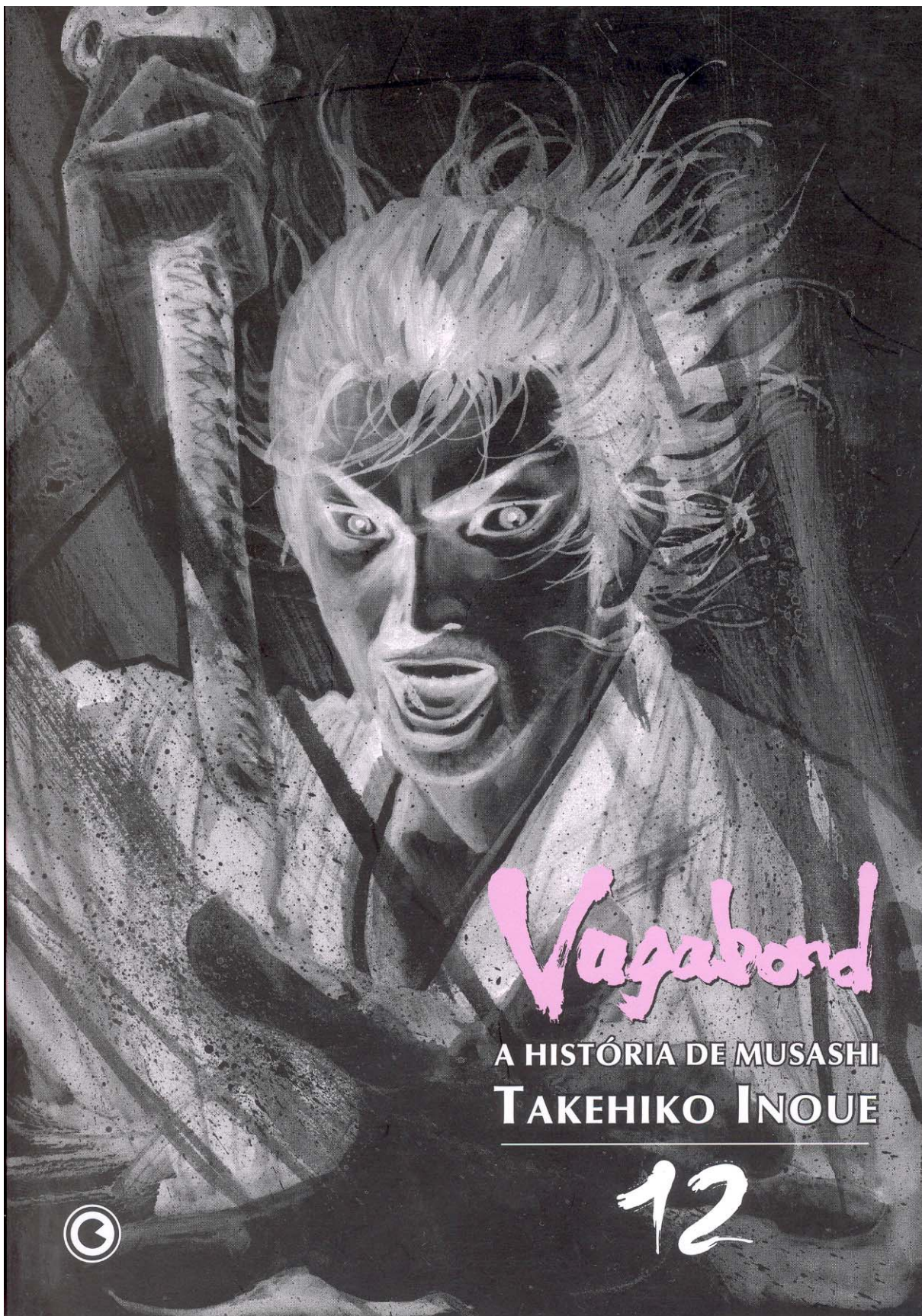


Vagabond

A HISTÓRIA DE MUSASHI
TAKEHIKO INOUE



3



Vagabond!

A HISTÓRIA DE MUSASHI
TAKEHIKO INOUE

12



MUSASHI

Eiji Yoshikawa

Volume I

A história do mais
famoso samurai
de todos os tempos



Estação Liberdade

MUSASHI

Eiji Yoshikawa

Volume II

A história do mais
famoso samurai
de todos os tempos

