

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

Rafael Augusto Montassier

OS PROCESSOS COMUNICACIONAIS DAS IMAGENS DE COMPLEXIDADE

Uma leitura da espada em animações japonesas

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

SÃO PAULO

2017

Rafael Augusto Montassier

OS PROCESSOS COMUNICACIONAIS DAS IMAGENS DE COMPLEXIDADE

Uma leitura da espada em animações japonesas

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, sob a orientação da Profa., Dra. Lucia Isaltina Clemente Leão.

SÃO PAULO

2017

Banca Examinadora

Aprovado em: ____ / ____ / _____

AGRADECIMENTOS

Primeiramente ao CNPq pelo apoio financeiro durante a realização deste mestrado.

Ao meu melhor amigo Lucas Pelegrino Bonalumi, pelas incontáveis horas de bonding, que me deram muita força para suportar essa jornada.

Ao meu amigo mais antigo e comadre Felipe Teixeira, por tantas coisas que não seriam possíveis listar todas então vou focar no aspecto de ter sido um bom ouvinte para as minhas longas “aulas” (Vulgo explicações da minha pesquisa) e nesses anos da dissertação pela gostosa experiência de ter compartilhado Katanagatari.

Ao meu grande amigo Diogo Marques, pelos preciosos momentos de apoio e companheirismo.

Ao futuro doutor Lauro de Paiva, uma pessoa maravilhosa e cujo apreço pela obra Rurouni Kenshin se tornou símbolo de nossa amizade.

Ao professor e mestre Diogo Augusto, cuja força de vontade, dedicação responsabilidade e amor pela arte me motivou durante esse percurso.

À minha eterna parceira de dança Belisa Proença pela maravilhosa experiência paulistana.

Aos meus amigos da Split, Luiz F. da Silva, Bruno Gondim, Daniel Oliveira, Vencys Lao pelas boas risadas em São Paulo.

À todo grupo do CCM e também aos companheiros do PEPGCOS pelo acolhimento, em especial ao Thiago Silva, Victor Sancassani, Bernardo Queiroz, Ana Catarina, Pedro Oliveira, Fernanda Ceretta, Guilherme Espíndula, Janaina Oliveira, Mirian Meliani, Patrícia Assuf Nechar e Alessandra Barros.

To my friend Gaby, for inspiring me and also providing me with valuable insights for this work and maybe even for future projects.

Ao professor Amálio Pinheiro e à Marília Rezende por terem me ensinado na teoria e na prática a importância da relação com o ambiente, um pensamento que norteou todo esse trabalho e que tenho procurado vivenciar.

À professora Jerusa Pires Ferreira, minha donzela guerreira que me sagrou cavaleiro.

À minha orientadora Lucia Leão que ajudou a resgatar de dentro de mim o amor necessário para escrever essa dissertação e que me ensinou que todo conhecimento é também conhecer a si mesmo.

À Sensei Simone Yonamine Mota, ao Sensei Paulo Mota, tal como o Mestre Valcir Albieri, Sensei Jorge Kishikawa, Senpai Camillo Del Cistia Andrade e o Senpai Ricardo Donegá. Pelos ensinamentos valorosos dentro dentro e fora dos combates e principalmente pela confiança que depositaram em mim, algo que jamais esquecerei e que procuro compartilhar com as pessoas a minha volta.

E por fim aos meus pais, por todo o amor, carinho e principalmente paciência para comigo.

RESUMO

A espada é normalmente associada às narrativas heroicas e, segundo a antropologia do imaginário de Gilbert Durand, está vinculada ao regime diurno da imagem. No contexto das contemporâneas produções midiáticas, entretanto, é possível verificar a presença de narrativas que apresentam sentidos expandidos e a espada se transfigura em signo de complexidade. Nessa abordagem, a espada não é apenas um instrumento de corte, divisão, exclusão e distinção, mas incorpora de forma harmônica sentidos opostos, vinculados aos regimes noturno e crepuscular, compostos pelos sistemas místico e sintético das imagens. No regime noturno, a espada se transmuta e se conecta com a ideia de ferreiro, na arte do trabalho com o fogo. Assim, a pesquisa busca relacionar a importância dos processos artesanais que acompanham o trabalho de criação da espada e para essa discussão dialoga com a ideia artífice, segundo a proposição de Sennett. Para ele, a espada é uma ferramenta e o espadachim é um mestre artesão na arte de manejar essa arma. Entendemos a espada enquanto imagem de complexidade a partir do conhecimento da esgrima japonesa presente em obras como *O Livro dos Cinco Anéis* e *A Espada que dá Vida*. A imagem da espada transcendeu as eras e ocupa espaço de destaque nos meios de comunicação contemporâneos. O objetivo principal da pesquisa é buscar sua presença enquanto imagem complexa nas narrativas midiáticas. Para isso, o objeto empírico da pesquisa é composto pelas séries de animação japonesa Rurouni Kenshin, escolhida por apresentar a espada como algo mais do que um instrumento de combate. Entende-se imaginário como o universo das configurações simbólicas e das práticas sócio-simbólicas que têm por função estabelecer o equilíbrio biopsicossocial do ser humano, principalmente para lidar com a angústia existencial vinculada ao medo da morte. Os procedimentos metodológicos adotam a perspectiva da linha de pesquisa em processos de criação e comunicação na cultura e estão fundamentados nas pesquisas de Leão, em especial no método de cartografias do imaginário. A pesquisa está inserida no campo da comunicação e entende os processos comunicacionais enquanto ações interativas, complexas e sistêmicas, vivenciados como experiência mediada pelas linguagens.

Palavras-chave: Espada e imagem de complexidade, Cartografias do Imaginário, artífice, Animê, Rurouni Kenshin.

ABSTRACT

The sword is usually associated with heroic narratives and, according to the anthropology of Gilbert Durand's imaginary, is linked to the diurnal regime of the images. In the context of contemporary media productions, however, it is possible to verify the presence of narratives that have expanded meanings and the sword is transfigured as a sign of complexity. In this approach, the sword is not only a tool for cutting, splitting, excluding and distinction, but it incorporates in a harmonious way opposite ideas, linked to the nocturnal regimes, composed by the mystical and synthetic systems of the images. In the nocturnal regime of images, the sword transmutes itself and connects with the idea of a blacksmith, in the art of working with fire. Thus, the research seeks to relate the importance of the craft processes that accompany the work of creating the sword and for this discussion dialogues with the idea of craftsmanship, according to Sennett's proposition. For him, the sword is a tool and the swordsman is a master craftsman in the art of handling that weapon. We understand the sword as an image of complexity from the knowledge of Japanese fencing present in works such as *The Book of Five Rings* and *The Sword That Gives Life*. The image of the sword has transcended the ages and occupies prominence in the contemporary media. The main objective of the research is to seek its presence as a complex image in the media narratives. For this, the empirical object of the research is composed by the series of Japanese animation *Rurouni Kenshin*, chosen for presenting the sword like something more than a instrument of combat. Imaginary is understood as the universe of symbolic configurations and socio-symbolic practices whose function is to establish the biopsychosocial balance of the human being, mainly to deal with the existential anguish linked to the fear of death. The methodological procedures adopt the perspective of the line of research in processes of creation and communication in the culture and are based on the researches of Lucia Leão, especially in the method of cartography of the imaginary. The research is inserted in the field of communication and understands the communicational processes as interactive, complex and systemic actions, experienced as a mediated experience.

Keywords: Sword, Images of complexity, Cartography of the Imaginary, Craftsman, Anime, *Rurouni Kenshin*.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	10
INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1 – IMAGINÁRIO, MITOS E A ESPADA	18
1- A pena e a espada são um único ente	18
1.1- O imaginário segundo Gilbert Durand	20
1.1.2- Os regimes do imaginário	25
1.1.3- Os arquétipos	27
1.1.4- Os símbolos	28
1.1.5- A imagem da espada no imaginário durandiano	31
1.1.6- Estudo de caso	36
1.1.7- Os mitos	40
1.1.8- A espadas nos mitos japoneses	41
1.1.9- Amenonuhoko	45
1.1.10- Totsuka no Tsurugi	48
1.1.11- Os três tesouros imperiais	50
CAPÍTULO 2 - A ESPADA SEU CORPO E O AMBIENTE	59
2- A força da espada mítica transpassa para o campo da história	59
2.1- A espada é fruto da dança do artífice com seu ambiente	63
2.1.1- Os ideogramas	65
2.1.2- O formato da espada japonesa	68
2.2- O corpo da espada	72
2.3- O nascimento do povo guerreiro	74
2.3.1- Período Yayoi	76
2.3.2- Período Yamato/Kofun	78
2.4- Os samurais	79
2.4.1- Período Asuka	80
2.4.2- Período Nara	80
2.4.3- Período Heian	81
2.4.4- Período Muromachi	84
2.4.5- Oda Nobunaga	86
2.5- Reflexões acerca do fogo e da espada	87

2.5.1- A antropomorfização das armas	90
2.5.2- Tipos e usos de antropomorfização	95
2.5.3- Antropomorfização e conhecimento	96
2.5.4- Antropomorfização e efeito	97
2.5.5- Antropomorfização e sociabilidade	97
2.5.6- Antropomorfização e as armas de fogo	97
2.5.7- Lâminas e o sadismo	100
2.5.8- Proximidade reveladora	101
2.5.9- As espadas como ponteiros do relógio	102
2.5.10- A espada e as cinzas da honra	105
2.6- Toyotomi Hideyoshi	106
2.7- Tokugawa Ieyasu	107
2.7.1- Lendas da espada e a hierarquia	109
2.7.2- Estrutura social da era Tokugawa/Período Edo	111
CAPÍTULO 3 - A ESPADA DE LÂMINA INVERTIDA E A LEALDADE	114
3- O ambiente e a ascensão e queda dos samurais	114
3.1- Contextualização histórica e resumo da trama de Rurouni Kenshin	114
3.1.1- Arquétipos e símbolos em Rurouni Kenshin	117
3.1.2- Principais personagens de Rurouni Kenshin	117
3.1.3- Elementos do regime noturno em Rurouni Kenshin	136
3.2- A espada que traz a morte e a espada que dá vida	144
3.2.1- Ideograma de samurai	146
3.2.2- A lealdade no código das samurais	148
3.2.3- Lealdade e fantasia	150
3.2.4- Lealdade e estado	152
3.2.5- A lealdade e a espada que traz a morte	153
3.2.6- A lealdade em Rurouni Kenshin	155
CAPÍTULO 4 - A ESPADA A VIDA E A MORTE	159
4- A espada e a morte	159
4.1- Kamikazes	160
4.1.2- A morte e as espadas	161
4.2- O budismo e a morte	163

4.2.1- O zen, a nação e o estado	164
4.3- A espada que traz a morte e o nacionalismo	168
4.3.1- Zen e o nacionalismo	170
4.3.2- O xintoísmo e o nacionalismo	174
4.3.3- Fascismo	177
4.3.4- Os tigres brancos	181
4.4- A ausência de dialética e o desejo de morrer	183
4.5- O desejo por morrer e a espada que traz a morte em Rurouni Kenshin	191
4.6- Katsujinken a espada que dá vida	193
CONSIDERAÇÕES FINAIS	197
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	205
ANEXO I	210

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Personagem Black Star (Cabelo azul) e sua companheira Tsubaki que está em forma de foice com corrente, nessa série de animação japonesa chamada Soul Eater (Igarashi, 2008), as armas podem assumir forma humana e parte e seu processo de forja incluí reforçar seus laços com seus respectivos artifícies que também lutam com essas armas humanas.....	19
Figura 2: O trajeto antropológico da imagem segundo Gilbert Durand.....	21
Figura 3: Os gestos dominantes e suas imagens derivadas.....	22
Figura 4: O personagem Kimimaro utilizando sua técnica de manipulação óssea para empunhar sua própria coluna vertebral como uma arma (KISHIMOTO, 2009). É um exemplo interessante de conexão mais direta entre o gesto postural com a imagem da espada.....	23
Figura 5: Uma forma de visualizar os regimes do imaginário é através da imagem do Yin Yang. Onde o regime diurno engloba as imagens ascensoriais e de distinção advindas do gesto postural, (esquema heróico), enquanto que o regime noturno incorpora as imagens advindas do gesto digestivo (esquema místico) em conjunto com as imagens do reflexo copulativo, contudo o esquema sintético atua como uma membrana entre os dois regimes fazendo a síntese deles como seu nome sugere.....	26
Figura 6: Encouraçado Yamato da marinha imperial japonesa, era em conjunto com seu irmão Musashi os maiores navios de guerra já construídos (DANIEL, 2003, p. 62).....	29
Figura 7: Classificação isotópicas das imagens segundo a noção do imaginário durandiano.....	30
Figura 8 (Esquerda): Um exemplo de uma tradução audiovisual da origem meteórica da espada é a "espada espacial" do personagem Sokka na série de animação estadounidense chamada Avatar: A lenda de Aang (DIMARTINO, KONIEZCO, 2005), em que a espada desse personagem foi feita a partir do minério de um meteoro.....	31
Figura 9 (Direita): A série de internet <i>Man at Arms</i> , (SIGNORE, 2013) protagonizada por ferreiros que trabalham com peças para filmes hollywoodianos e feiras medievais construiu uma réplica dessa arma também usando minério de meteoritos.....	31
Figura 10: Foto de manifestante ferida pela PM em ato contra o governo Temer. Mesmo armas não letais, como bombas de efeito moral podem ser usada para separar fisicamente, ao causar um dano físico irreparável, como também pode ser usada para separar as camadas populares dos locais de poder (COELHO, 2016).....	33
Figura 11: Fudô-Myô-Ô (Rei da sabedoria imóvel), sua imagem comumente é retratada segurando uma espada em uma mão e uma corda na outra mão, que serviriam para respectivamente, cortar a ignorância e amarrar as paixões (WILSON, 2013)..	34
Figura 12: Inuyasha de vermelho e seu irmão Sesshoumaru digladiam utilizando as espadas forjadas com os caninos de seu pai.....	36
Figura 13: Mapa da espada Tessaiga em relação seu regime, arquétipo e símbolo.....	37
Figura 14: Mapa da espada Tenseiga em relação seu regime, arquétipo e símbolos.....	39
Figura 15: A personagem Yaoyorozu Momo do mangá My Hero Academia possui a capacidade de criar armas à partir de seu corpo, seu nome “significa literalmente oito milhões, o número da Criação” (HORIKOSHI, 2016). É válido ressaltar nesse caso a conjunção da imagem feminina com o símbolo noturno da criação que se expressam em armas usadas de forma heroica nessa narrativa específica.....	44
Figura 16 (Esquerda): Izanagi e Izanami portando a Amenonuhoko. Na interpretação do artista Kobayashi Eitaku a arma criadora se assemelha a uma <i>naginata</i> , espécie de alabarda.....	46
Figura 17 (Direita): A personagem Kanzaki Sumirê da série Sakura Wars (NAKAMURA, 2000), ela é uma rica atriz que é mestra na arte da <i>naginata</i>	46
Figura 18: Shishio Makoto utilizando sua técnica das chamas.....	49

Figura 19: Susanoo decapitando a serpente de oito cabeças traduzido em animação na série Naruto (DATE, 2007).....	52
Figura 20: Os homúculos são apresentados como seres praticamente imortais na série de animação japonesa Fullmetal Alchemist (IRIE, 2009) e para a construção do design desses personagens foi optado por colocar em seus corpos marcas com a imagem do Ouroboros.....	53
Figura 21 (esquerda): Orochimaru um personagem androgino da série Naruto que conseguiu ampliar seu tempo de vida ao trocar de corpo assim como a cobra troca de pele.....	54
Figura 22 (direita): Jakotsu, um personagem <i>cross-dresser</i> e homossexual da série de animação Inuyasha, seu nome significa habilidade de serpente e ele utiliza uma espada fragmentada que se move como uma víbora.....	54
Figura 23: Tabela das espadas míticas com seus respectivos arquétipos e símbolos correspondentes.....	56
Figura 24: As três relíquias como são apresentadas na visão da animação japonesa Yu Yu Hakusho (ABE, 1992).....	59
Figura 25: Foto do templo de Atsusuta em Nagoya onde está guardada a espada Kusanagi, o templo é dedicado à Amaterasu.....	60
Figura 26: Em determinada passagem de seu livro o grande espadachim Yagyu Munenori utiliza a imagem de uma ave aquática para demonstrar a simultaneidade da imobilidade no movimento em determinada técnica de esgrima em que era necessário a firmeza do tronco em conjunto com uma grande movimentação das pernas. O cisne da figura exemplifica isso, onde apenas as ondulações na água indicam a movimentação de sua patas, sem esse indício, ele aparenta se mover sobre a água sem estar se movimentando (YAGYU, 2013, p. 80).....	64
Figura 27: A evolução do ideograma “cavalo”, a imagem da esquerda é a versão figural mais primitiva. Sobre a sua evolução advinda da tinta e do pincel mostrada à direita Eisenstein diz “Já é impossível reconhecer os traços do lindo cavalinho pateticamente apoiado nas patas traseiras” (EISENSTEIN, 2000, p. 150).....	66
Figura 28: Exemplos da combinação de elementos pictográficos chineses para a formação de certos ideogramas. Optou-se pela escolha do pictograma “boca”, pelo fato de que ele “é o radical de mais quatrocentos ideogramas” (HSUAN-AN, 2017, p. 277). Tal como a espada o diálogo com o entorno/ambiente é importante, nesse caso ele alterna o “som” emitido pela boca.....	67
Figura 29: Ideogramas usados para se referir à guerreiro ou Bushi em japonês. Bu significa militar/marcial/combatente e o ideograma Shi significa letrado/homem digno/cavalheiro.....	68
Figura 30: Kogarasu-maru (Pequeno corvo) provavelmente pertencente ao final do século VIII e início do século IX. Teria sido forjada pelo lendário ferreiro Amakuni. Essa espada ficou em posse do clã Taira e foi passada por várias gerações de seus herdeiros, hoje contudo pertence à coleção imperial (SATÔ, 1983, p. 33). É interessante destacar que a Kogarasu-maru possui características de espadas chinesas, devido à ponta e a lâmina de dois gumes, porém com a espessura e curvatura das <i>katanas</i> , as espadas japonesas como veremos abaixo.....	69
Figura 31 acima: Jian a espada reta chinesa, sua lâmina possuí dois gumes e seu uso era mais voltado para golpes de estocada.....	70
Figura 32 abaixo: A katana ou espada japonesa, possui lâmina curva com apenas um gume e apesar da ponta afiada sua finalidade principal é o corte.....	70
Figura 33: O diagrama mostra cortes transversais de lâminas de espadas japonesas feitas com técnicas diferentes de forja.....	71
Figura 34: Esse diagrama detalha os métodos de forja honsanmai e kobuse apresentados na figura anterior. O método honsanmai utiliza três tipos de metais de durezas diferentes enquanto que o método kobuse utiliza apenas dois tipos de metal. Contudo em ambos os casos o aço de melhor qualidade é usado na parte cortante da lâmina.....	72
Figura 35: Scott McCloud em sua obra “Desvendando os quadrinhos” (2005, p. 39) mostra exemplos de como o ser humano se projeta em objetos para torná-los extensões de seu corpo tal qual a alavanca de Flüsser e também da espada dos samurais.....	73

Figuras 36 e 37: Como apresentado no capítulo 1 uma imagem símbólica segundo Gilbert Durand pode se alterar dado o seu contexto, no caso dessas duas figuras, suas “espadas” ou armas heroicas se converteram em canhões laser. Fora isso, Os personagens de games japoneses Megaman (Esquerda) e Samus Aran (Direita) incorporaram o aspecto espiritual presente na espada japonesa, no design de seus personagens, pois suas armas são extensões de seus corpos, tal qual as espadas eram consideradas a alma do samurai.....	74
Figura 38: Os cinco estratos da cronologia japonesa segundo Joseph Campbell.....	75
Figuras 39 e 40: Horohoro (Esquerda) e Itezora Konayūki (Direita), dois personagens ainu das animações Shaman King (MIZUSHIMA, 2001) e Katanagatari (MOTONAGA, 2010) respectivamente, é interessante ressaltar que eles estão entre os personagens mais fortes de suas respectivas histórias, possivelmente devido a proximidade dessa cultura com a natureza, expresso em seus cultos ao fogo, as montanhas e ao urso por exemplo, em contraste com outros personagens que diminuíram esse vínculo na convivência em grandes aglomerados humanos.....	76
Figura 41: Oda Nobunaga em sua versão para a animação japonesa Sengoku Basara (KAWASAKI, 2009) onde ele atua como um dos principais antagonistas e é representado como alguém ardiloso e desonesto que faz de tudo para vencer e isso é expresso em especial pelo seu uso de armas de fogo.....	86
Figura 42: Takeda Shingen retratado em Sengoku Basara (KAWASAKI, 2009). Seu design é de um homem víril e musculoso, sua personalidade é honrada e destemida, um contraponto para a forma como Oda Nobunaga é retratado nesta série de animação.....	88
Figuras 43 e 44: Uma demonstração de Hojutsu em Tóquio em 2012, é possível notar uma ritualização no processo de atirar, mais do que apenas um manuseio mecânico. Ao lado há um QR code para a visualização da demonstração em vídeo.....	90
Figura 45: Amemonuhoko e a espada Kusanagi, pelo simples fato de serem armas nomeadas já poderiam ser citadas na utilização da antropomorfização, contudo os exemplos que o autor Mike Howard cita são justamente as bombas Fatman, Little Boy que devastaram Nagasaki e Hiroshima e o avião utilizado nesse último bombardeio chamado Enola Gay batizado com o nome da mãe do seu piloto (HOWARD, 2013 & NAKAZAWA, 2011).....	91
Figura 46: A animação japonesa Bleach (ABE, 2004), possui exemplos interessantes de espadas antropomorfizadas como na figura acima. “O que você quer proteger (amigos e pessoas queridas) não é o que eu quero proteger, o que eu quero proteger é você mesmo (...)” foi o que a espada Tensa Zangetsu disse para o seu espadachim Kurosaki Ichigo. Nessa animação as espadas podem assumir formas humanas e treinar seus espadachins para se fortalecerem em conjunto, quando Ichigo percebe que sua espada só queria protegê-lo, ele se deixa cortar por ela no treinamento e descobre que eles são na realidade um único ser, por isso a lâmina não o fere.....	92
Figura 47: Cena da animação japonesa Bleach (ABE, 2004) mostrando a espada quebrada do personagem Zaraki Kenpachi que está caído. Após ser derrotado pelo protagonista Ichigo, que lutou em conjunto com sua espada Zangetsu, o personagem Zaraki visando se tornar tão forte quanto seu oponente, decide finalmente conversar com sua própria espada e lhe perguntar seu nome. Anteriormente Zaraki só enxergava sua espada como uma ferramenta qualquer. Contudo a resposta da espada naquele momento é apenas o silêncio, tornando seus poderes proibidos para seu espadachim.....	93
Figura 48: O autor Scott McCloud em sua obra Desvendando os quadrinhos (MCLOUD, 2005, p. 38), faz uma leitura interessante do filósofo canadense Marshall McLuhan referente à interação entre humanos e não-humanos numa dinâmica que se assemelha à antropomorfização.....	94
Figura 49: Scott McCloud, em seu livro desvendando os quadrinhos exemplifica a capacidade narcisista do ser humano de se projetar em objetos inanimados.....	95

Figuras 50 e 51: Cenas dos filmes Soldado Anônimo (MENDES, 2005) e Nascido para Matar (KUBRICK, 1987) em que os personagens recitam o credo do Meu Rifle. É interessante notar numa sequência específica do filme de Stanley Kubrick quando o sargento puxa um coro “Esse é meu rifle, essa é minha arma, esse é pra lutar e esse é pra brincar” enquanto eles carregam seus rifles e seguram suas partes íntimas, fazendo a relação fálica com a arma de fogo e não somente com a espada que possui um formato mais aproximado, outra paralelo perceptível entre esses dois tipos de armas além da capacidade de separação, já mencionada no primeiro capítulo.....	99
Figura 52: Na animação japonesa Rurouni Kenshin (FURUHASHI, 1996), o protagonista consegue perceber o estado emocional de seus adversários através da espada.....	102
Figura 53: Em Rurouni Kenshin, Policiais espadachins, mesmo com o tempo maior para reflexões éticas em seu aprendizado, do que se comparado às armas de fogo, ainda assim fazem uso de força desnecessária para oprimir a população.....	103
Figura 54: Ideogramas chineses em suas escritas tradicional e simplificada.....	104
Figura 55: A hierarquia da sociedade japonesa durante o domínio Tokugawa, sem incluir, aristocracia, religiosos e minorias socialmente excluídas.....	112
Figura 56 acima: A <i>sakabatou</i> , espada de lâmina ao contrário do personagem Kenshin Himura, protagonista da série de animação japonesa Rurouni Kenshin.....	116
Figura 57 abaixo: Himura Kenshin o assassino que se tornou um andarilho em busca de redenção.....	116
Figura 58 (Esquerda): Kenshin mostrando sua personalidade mais leve e até mesmo boba de um humilde andarilho.....	118
Figura 59 (Direita): Kenshin demonstrando a personalidade do assassino battousai durante sua luta contra Hajime Saitou. Um dos indícios utilizados na animação para demonstrar tal transição são os olhos amarelhados.....	118
Figura 60: Kaoru empunhando o que restou de sua espada de madeira, em postura de combate, pronta para enfrentar Kamatari.....	120
Figura 61: Sanosuke se recuperando depois da luta contra Kenshin. Nas suas costas ele carrega o ideograma do “mal” pois foi assim que o governo Meiji classificou o Sekihôtai.....	121
Figura 62: Shishio Makoto o principal antagonista de Rurouni Kenshin todo coberto de ataduras devido ao atentado contra sua vida.....	123
Figura 63: Seta Soujiro pronto para duelar contra Kenshin. Mesmo lutando o jovem consegue esconder seus sentimentos atrás de um sorriso.....	127
Figura 64: Hiko Seijurou o mestre de Kenshin. Com relação ao seu processo de criação, o criador original comentou que recebeu reclamações de fãs da série sobre o design de Hiko. “(...) para mostrar um espadachim do Hiten Mitsurugi que fosse completamente diferente do Kenshin e ao mesmo tempo para mostrar os aspectos mais viris do homem, (...), decidi fazer com que Hiko fosse um homem extremamente musculoso. Peço desculpas as fãs que se apaixonaram pelo rosto do Hiko, mas se decepcionaram ao ver o rosto dele. (Mas vocês não concordam comigo que seria muito chato se todos os personagens fossem bonitos? (...))” (WATSUKI, 2013, p. 92). É interessante como existe uma oposição entre a noção de “masculinidade” e a noção de beleza dentro dessa passagem e como será apresentado mais adiante a imagem noturna do andrógino pode ter contribuído na construção da imagem de uma espada que não mata, ou seja mais próxima do regime noturno das imagens.....	129
Figura 65 (Esquerda): O mestre Hiko defendendo um golpe de Fuji.....	132
Figura 66 (Direita): Hiko dialoga com o gigante.	132
Figura 67: Um enquadramento de Kenshin e Shishio se encarando segundos antes de se enfrentarem, ambos emoldurados pelo relógio de Yumi.....	133
Figura 68: Shishio mata Yumi visando acertar um golpe em Kenshin.	133
Figura 69: Código QR e abaixo segue o link da cena do sacrifício de Yumi em sua adaptação brasileira.....	134
Figura 70: Kamatari está angustiada sobre ela não se sentir útil para Shishio, seja como um homem como Soujiro ou como mulher tal qual Komagata Yumi.....	135
Figura 71: Kaoru empunhando sua espada de madeira.....	138

Figura 72: Exaustores dos poços de perfuração de petróleo que cercam o local do confronto entre Kenshin e Shishio.....	139
Figura 73: Shishio utilizando sua técnica <i>homuradama</i> (Alma das chamas) em Kenshin.....	139
Figura 74: Um trecho do documentário <i>Samurai sword: Making of a legend</i> (Wate, 2007) onde um ferreiro e seu aprendiz forjam uma espada, ainda incandescente pelo calor das chamas, pronta para ter seu metal trabalhado pelo martelo.....	140
Figura 75 (Esquerda): Um plano fechado do rosto de Kenshin como um andarilho.....	142
Figura 76 (Direita): Um close do personagem Seta Soujirou, tanto ele como Kenshin apresentam características andróginas como os cílios acentuados e um queixo mais fino.....	142
Figura 77: O mapa do presente capítulo mostrando as relações de certos personagens da animação escolhida para análise com algumas imagens que Gilbert Durand associou ao regime noturno. Os retângulos coloridos contém exemplos em que essas relações propiciaram um uso não esquizóide da espada.....	143
Figura 78: Ideograma para “samurai”.....	147
Figura 79: Coronel-general Jodl.....	153
Figura 80 (Esquerda): Localização do <i>tsuba</i> , a guarda da espada japonesa.....	162
Figura 81 (Direita): Uma foto de uma dessas guardas, feitas de ferro e decoradas com flores de cerejeira e borboletas, ambas de ouro (GUTIÉRREZ, 2008).....	162
Figura 82: Anji, um dos assassinos de Shishio segurando um ihai a tabuleta mortuária budista. Anteriormente um monge, Anji se tornou um assassino de Shishio pois a perseguição do governo Meiji para com os budistas levou morte e destruição para os órfãos que ele cuidava em seu templo.....	166
Figura 83: Um <i>close up</i> da espada <i>Mugenjin</i> de Shishio Makoto, enfatizando sua forma denteada.....	180
Figura 84: Shishio se ofende quando Kenshin compara a arma com um serrote.....	180
Figura 85: Memorial aos tigres brancos que Mussolini presenteou o Japão.....	182

INTRODUÇÃO

O Hagakure, conhecido como o livro do samurai, escrito em 1716, relata em uma de suas passagens sobre a necessidade do vassalo em criar um modelo, visto que apenas adotar um único indivíduo como modelo, resultaria no risco do samurai absorver não somente as qualidades, mas também os defeitos daquela pessoa, aplicando-os em seu modo de agir. Devido a isso, o autor sugere a construção de um modelo a partir das melhores características de diversas pessoas diferentes, e ele conclui dizendo que uma pessoa que consegue enxergar os pontos positivos de outra pode ser um professor modelo para qualquer coisa (YAMAMOTO, 2006).

Esse pensamento pode ser aplicado ao próprio Hagakure, dado suas passagens contrastantes. Em um determinado ponto do livro o autor relata sobre um samurai que forçou seu filho de cinco anos a matar um cachorro e posteriormente aos quinze anos, o jovem teve de executar um prisioneiro com sua espada. O autor conclui a passagem relatando como as pessoas que sentiam ojeriza a esse fato eram na verdade fracas por não terem coragem de sujarem as mãos em prol de seus respectivos senhores. Todavia, esse mesmo livro conta sobre um samurai que pertencia ao mesmo feudo do autor que foi o primeiro a se assumir homossexual, e quando esse guerreiro foi questionado sobre como era viver daquela forma ele simplesmente respondeu que se tratava de algo bom e ruim ao mesmo tempo, bom pela questão de que segundo esse samurai ser homossexual era estar disposto a abrir mão de sua vida em prol de outra pessoa, enquanto que o lado ruim era que ao entregar sua vida para alguém isso significava que não havia mais nada que você pudesse entregar depois (YAMAMOTO, 2006).

Da mesma forma a imagem da espada não precisa ser reduzida unicamente a sua capacidade de corte. A espada pode ser também uma espécie de lente para enxergar a interconexão entre os indivíduos e também a interconexão das pessoas para com o seu ambiente, como será mostrado ao longo deste trabalho.

O estudo proposto está inserido no campo da comunicação e entende os processos comunicacionais enquanto ações interativas, complexas e sistêmicas, vivenciados como experiência mediada pelas linguagens. Processo esse vivenciado como uma experiência interativa e mediada por interatores em contextos culturais específicos

A arte da espada japonesa por sua vez é entendida nessa pesquisa como um conjunto de textos, narrativas, imagens que englobam essa ferramenta em sua complexidade, e não apenas como uma arma de corte.

O primeiro capítulo deste estudo visa apresentar o conceito de imaginário e do trajeto antropológico, estabelecido pelo pensador francês Gilbert Durand. O autor, partindo do estudo de diversas culturas e mitologias diferentes agrupou as imagens componentes destes em dois grandes regimes, um regime diurno e um regime noturno. De forma simplificada, tais regimes expressam formas de se lidar com a morte e a passagem do tempo.

Enquanto o regime noturno visa uma eufemização da morte e uma ausência de enfrentamento para com ela, o regime diurno da figura do herói vai digladiar com Cronos e Thanatos, utilizando imagens como a da espada, que acarretam em uma separação. Dito isso e para melhor se compreender a complexidade da imagem da espada, foi necessário tomar de início os mitos de criação da cultura japonesa, para que assim arquétipos e símbolos pudessem ser buscados na história dos samurais e fosse também viabilizado um entendimento mais aprofundado de como essa imagem aparece em animações japonesas que lidam com essa temática.

No segundo capítulo, partindo-se dos arquétipos e símbolos identificados na mitologia japonesa, foram buscados paralelos destes na história dos samurais. É importante conhecer de forma mais detalhada esse grupo de guerreiros, devido a sua forte relação, não somente com a imagem da espada, mas também com o objeto audiovisual que será analisado nos capítulos seguintes. Os principais autores utilizados nessa etapa foram a Doutora Célia Sakurai e o PhD em história religiosa do Japão Stephen Turnbull.

Neste capítulo, serão mostrados também paralelos da imagem da espada com as armas de fogo e também com a escrita dos ideogramas japoneses. Tal qual a classe dos samurais que se alçou ao poder através de sua relação com a terra e o ambiente, (Uma característica do regime noturno das imagens de Gilbert Durand), a espada japonesa possui um formato e modo de forja específico, justamente para melhor dialogar com o ambiente em que ela está inserida.

O terceiro capítulo vai apresentar o objeto de estudo, no caso a animação japonesa Rurouni Kenshin. O protagonista desta história é um ex-assassino arrependido das vidas que tirou e em busca de um caminho para redenção, para isso ele porta um tipo diferente de espada, uma espada cuja lâmina está no dorso da espada. A princípio o capítulo situa o período histórico

específico em que se passa a narrativa (Dando continuidade à história dos samurais iniciada no segundo capítulo) e depois elenca e descreve os principais personagens desta história.

Em seguida com essas informações em mãos, é possível identificar os arquétipos e símbolos dessa animação que se relacionam com a imagem da espada. Além disso, serão mostradas também as características específicas do código de honra dos samurais presentes nessa animação e que ampliam a gama de perspectivas para a visualização da imagem da espada em toda a sua complexidade.

No quarto e último capítulo e tomando-se como referência principal a característica da lealdade presente no código dos samurais que foi explorada no terceiro capítulo, será mostrada a relação da imagem da espada para com a morte. A forma de lidar com a morte é uma das principais características do modo de agrupar imagens estabelecido pelo pensador Gilbert Durand. A imagem da espada a princípio foi agrupada como uma imagem diurna e heróica que implica em um confronto com a morte. Por sua vez as imagens noturnas, eufemizam a morte e abraçam-na. Essa última abordagem se faz muito presente na história dos samurais e tal atitude está também intimamente ligada a um ponto de conexão que uniu o país dos samurais com os governos fascistas da Itália e da Alemanha, durante o contexto da segunda guerra mundial.

Devido a isso foi necessário buscar elementos específicos da cultura japonesa que elucidem como a imagem da espada pode ao mesmo tempo se relacionar com um “não-confronto” da morte e, ao mesmo tempo, atuar como uma imagem de separação. A compreensão dessa questão pode auxiliar no entendimento de como se manifestou a imagem de uma espada que traz a morte e também como se dá a imagem de uma espada que dá vida em animações japonesas.

CAPÍTULO 1 – IMAGINÁRIO, MITOS E A ESPADA

1- A pena e a espada são um único ente

O mestre espadachim Miyamoto Musashi (1584-1645), estabelece um paralelo entre a classe do guerreiro e a do artesão no início de seu livro dos cinco anéis, uma obra sobre estratégia militar e artes marciais. "(...) O caminho do guerreiro. Ele deve saber manejar todo tipo de arma, bem como avaliar as propriedades e peculiaridades de cada uma delas." (MIYAMOTO, 2010, p. 26). Da mesma forma um ferreiro precisa conhecer suas ferramentas de trabalho antes de forjar uma espada.

Dito isso, a utilização da imagem do ferreiro pode contribuir para novas perspectivas sobre a imagem da espada. O que está sendo proposto na presente pesquisa é uma imagem de espada que reflita em sua lâmina outros significados e sentimentos além da sua vocação/função de separar através do corte. Propõe-se, dessa maneira, uma imagem de espada capaz de oferecer outros sentidos, como por exemplo, a ideia de uma janela para sensações de que os elementos da existência nunca estiveram separados. Portanto, mais do que imaginar essa dissertação como semelhante a uma arma branca, o intuito é afirmar que o texto que você leitor possui em mãos é também uma espada, a morada de um *kami*.

Um trabalho que reforça a escolha desse arcabouço do ferreiro é o texto “A pesquisa em processos de criação nas mídias” (2011), escrito pelas professoras Lúcia Leão e Cecília Salles, que desenvolvem o conceito de artista-pesquisador através de uma discussão com a obra “O artífice” do sociólogo e historiador estadounidense Richard Sennett (2009). Esse autor explora a importância da inter-relação entre o pensar (ou o fazer da pesquisa acadêmica) com o fazer (ou a arte no caso). Dessa forma, mais do que o martelo e o minério de ferro, as ferramentas e materiais do artífice, seriam “o pensar” e “o sentir” que se mesclam em uma fornalha no processo “do fazer” (LEÃO, SALLES, 2011).



Figura 1: Personagem Black Star (Cabelo azul) e sua companheira Tsubaki que está em forma de foice com corrente, nessa série de animação japonesa chamada Soul Eater (Igarashi, 2008), as armas podem assumir forma humana e parte e seu processo de forja incluí reforçar seus laços com seus respectivos artífices que também lutam com essas armas humanas.

Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/335025659749600550/>> acessado em 11/08/2017

O intuito de invocar essa imagem do ferreiro é justamente a busca pela qualidade e excelência ou o Arete. E, similarmente à comparação estabelecida por Miyamoto Musashi, Sennet diz que “o guerreiro-artífice haverá de compartilhar o ethos de outros artífices, quando se empenharem em fazer bem o trabalho, pelo amor ao trabalho bem feito” (SENNETT, 2009, p. 23-24).

Porém essa dissertação não visa conferir um ar de superioridade a esse trabalho ou para com o autor-artífice, pois “o desejo de qualidade do artífice cria um perigo motivacional: a obsessão pode deformar a própria obra” (SENNETT, 2009, p. 21). Portanto, a proposta desta dissertação-espada é atuar como um exercício da escuta entre ambiente e meios de comunicação, através da imagem da espada, compartilhando assim, ao menos fragmentos que

sejam de parte dessas matizes sonoras convertidas em lâmina de aço e película animada, que contribuíram também na forja do próprio autor-artífice.

Primeiramente assim como o mestre espadachim Miyamoto Musashi apontou é preciso conhecer suas ferramentas antes de tratar do minério. Devido a isso, antes de uma exploração mais aprofundada na imagem dessa espada, é necessário abordar a noção de imaginário, uma das principais ferramentas para a construção desta espada.

1.1- O imaginário segundo Gilbert Durand

Se por um lado, a imaginação seria a capacidade do ser humano de produzir, escolher e categorizar imagens, o imaginário, sob o ponto de vista antropológico do filósofo francês Gilbert Durand, seria o *modus operandi* da imaginação, que visa estabelecer um equilíbrio nos campos biológico e psicológico em conjunção com os estímulos do meio social e da cultura nos quais o indivíduo está inserido, para que este possa melhor lidar com as implicações da passagem do tempo e do medo da morte. E, tal como será apresentado adiante, de acordo com a classificação de imagens estabelecida por Durand essa forma de lidar com essas características de finitude, pode se manifestar através de uma deglutição/transmutação dessas facetas da existência em algo mais palatável ou através de um enfrentamento direto de Cronos e Thanatos. A espada é justamente uma das imagens utilizadas para combater esses oponentes (DURAND, 2002, p. 159).

Devido à dificuldade de se fazer uma análise das imagens que compõem o imaginário segundo a lógica ocidental, Durand cria o conceito de trajeto antropológico para auxiliar nesse processo, através de uma profunda pesquisa das imagens recorrentes que compõem a tapeçaria de produções humanas, incluindo obras de arte, mitos e religiões.



Figura 2: O trajeto antropológico da imagem segundo Gilbert Durand

Fonte: A poética Imaginária do videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais (GASI, 2011, p. 37).

Assim, no entender de Durand, o trajeto antropológico pode ser percorrido como via de mão dupla entre as características biológicas rumo ao social ou vice-versa (DURAND, 2002, p. 41). As matrizes do pensamento seriam os reflexos ou gestos dominantes, ligados à aspectos biológicos e anatômicos do ser humano, sendo eles os gestos postural, digestivo e copulativo (DURAND, 2002, p. 58-60).

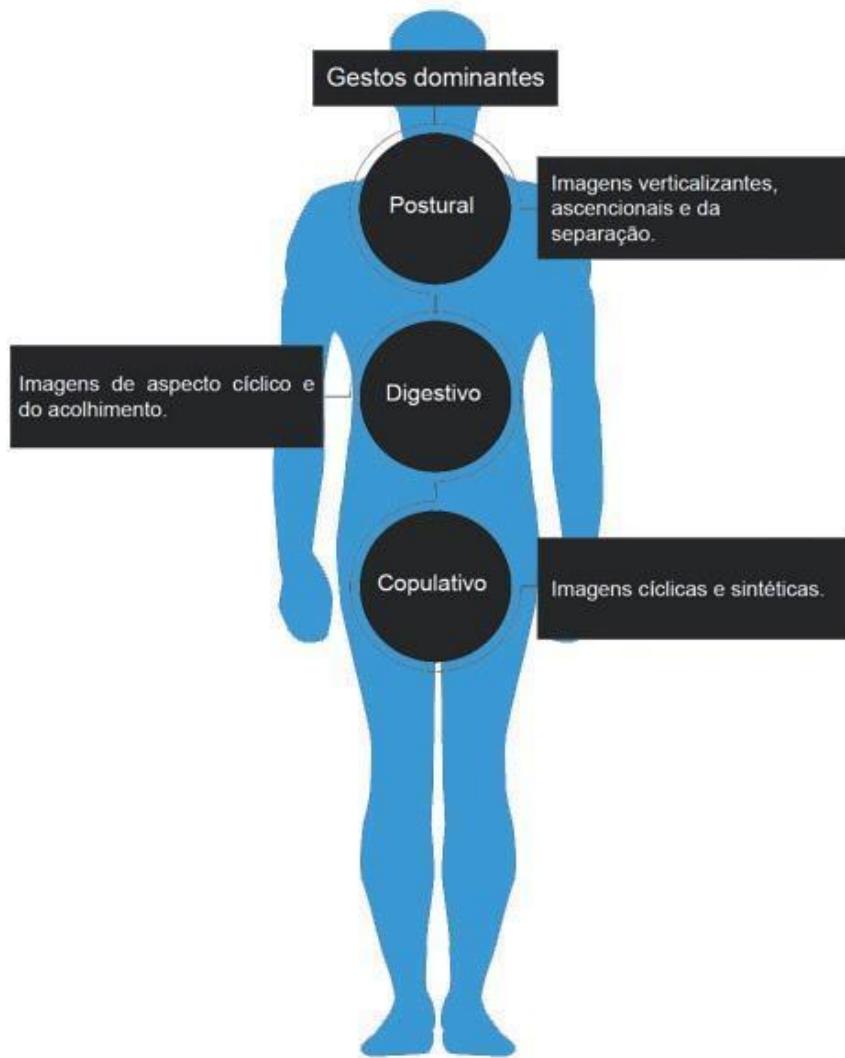


Figura3: Os gestos dominantes e suas imagens derivadas.

Fonte: figura adaptada da dissertação de mestrado O imaginário do herói na trilogia Mass Effect: Estudo sobre o mito e o imaginário no processo criativo do herói em jogos digitais (SILVA, 2014, p. 37).

Ademais, o gesto/reflexo postural se vincula à postura ereta do ser humano, quando essa criatura se verticaliza se distanciando/separando da terra, a dominante digestiva remete ao ato de engolir, que, ao invés de se distanciar do solo o homem a internaliza através dos alimentos, e por fim o gesto copulativo que é ligado ao ato sexual e expressa o renascimento e os ciclos da vida (DURAND, 2002, p. 48-49 & 54-55).



Figura 4: O personagem Kimimaro utilizando sua técnica de manipulação óssea para empustrar sua própria coluna vertebral como uma arma (KISHIMOTO, 2009). É um exemplo interessante de conexão mais direta entre o gesto postural com a imagem da espada.

Fonte: Mangá Naruto capítulo 216.

A escolha do autor de se concentrar nesses três gestos dominantes específicos não é aleatória.

Os gestos e reflexos dominantes (...) foram identificados em estudos anatomoefisiológicos e escatológicos pela Escola de Reflexologia de Leningrado, na primeira metade do século 20 - estão diretamente relacionadas às estruturas presentes nas atitudes imaginativas do ser humano (...). (ANAZ, AGUIAR, LEMOS, FREIRE, COSTA, 2014).

Esses gestos desembocam em três esquemas que unem a imagem com esses conceitos práticos e motores, sendo eles o heróico, o místico e o sintético. Sobre os esquemas Durand diz:

(O esquema) Faz junção já não, como Kant pretendia, entre a imagem e o conceito, mas sim entre os gestos inconscientes da sensório-motricidade, entre as dominantes reflexas e as representações. São estes esquemas que formam o esqueleto dinâmico, o esboço funcional da imaginação. (DURAND, 2002, p. 60)

No caso específico deste estudo, é necessário destacar o esquema heroico que está relacionado ao reflexo dominante postural que inclui imagens de potência masculina, imagens luminosas, solares, de elevação, purificação e de separação “de que as armas, as flechas, os gládios são símbolos frequentes” (DURAND, 2002, p. 54). Como mencionado acima, o imaginário visa um equilíbrio bio-psico-social para que o ser humano possa lidar com a passagem do tempo e o medo da morte. O esquema heroico, portanto, propõe um enfrentamento desse tempo e dessa morte, porque esses aspectos de finitude podem ser interpretados como "terrenos" e ao sair da condição de criatura quadrúpede, como seus ancestrais, o ser humano pôde-se elevar.

Ademais, há a estrutura ou esquema místico ligado ao gesto dominante digestivo, que, diferentemente do esquema heroico que visa à separação, faz com que as imagens místicas agreguem, acolham e sejam internalizadas como os alimentos e as figuras femininas por exemplo. Em suma, o esquema místico vai usar de "inversão e a eufemização das imagens ligadas aos temores da morte e da percepção da passagem do tempo" (ANAZ, AGUIAR, LEMOS, FREIRE, COSTA, 2014). Dentre as imagens emanadas pelo gesto digestivo é possível citar, a água, a terra, a caverna, as taças, cofres, a bebida e o alimento (DURAND, 2002, p. 54). Explicando melhor, a morte e o tempo nessa visão não são mais combatidos, mas sim aceitos e abraçados, através de um retorno à terra. Se por um lado o *homo erectus* afastou a humanidade do solo (e da mortalidade) por meio da elevação, o engolimento através de sua descida lenta, guia-nos de volta ao reencontro amistoso com Gaia e consequentemente com Cronos e Thanatos.

Por fim o esquema sintético se conecta com o gesto dominante copulativo do ser humano. Além disso, o nome sintético é apropriado, pois este esquema faz a síntese (Ou a dramatização), das perspectivas heroica e mística frente ao tempo e a morte (ANAZ, AGUIAR, LEMOS, FREIRE, COSTA, 2014). Dessa maneira, na estrutura sintética, a forma de se lidar com os aspectos de finitude da existência não é expressa através de um combate heroico ou da

aceitação, mas sim através de uma transmutação advinda da ressurreição (Presente em histórias religiosas por exemplo), ou através do nascimento de uma nova vida. Essa última pode ser vista pelo vínculo que este esquema possui com o reflexo copulativo.

1.1.2- Os regimes do imaginário

As diferentes visões e formas de se lidar com o fim da existência serão aspectos importantes para desvelar as complexidades da imagem da espada. Dito isso, após a apresentação dos três esquemas, faz-se necessário apresentar a forma de classificação bipartidária das imagens em dois grandes regimes do imaginário, chamados de diurno e noturno e que englobam os três esquemas. O motivo dessa aparente junção está explanado abaixo:

(...) a tripartição das dominantes reflexas é funcionalmente reduzida pela psicanálise clássica a uma bipartição. Com efeito, a libido na sua evolução genética valoriza e liga afetivamente, de modo sucessivo mas contínuo, as pulsões digestivas e sexuais. Portanto, pode-se admitir pelo menos metodologicamente, que existe um parentesco, senão uma filiação, entre dominante digestiva e dominante sexual. (DURAND, 2002, p. 58).

Portanto, o regime Diurno engloba as imagens ascensoriais e de distinção advindas do gesto postural, (esquema heroico), enquanto que o regime noturno incorpora as imagens advindas do gesto digestivo (esquema místico) em conjunto com as imagens do reflexo copulativo (esquema sintético).



Figura 5: Uma forma de visualizar os regimes do imaginário é através da imagem do Yin Yang. Onde o regime diurno engloba as imagens ascensoriais e de distinção advindas do gesto postural, (esquema heroico), enquanto que o regime noturno incorpora as imagens advindas do gesto digestivo (esquema místico) em conjunto com as imagens do reflexo copulativo, contudo o esquema sintético atua como uma membrana entre os dois regimes fazendo a síntese deles como seu nome sugere.

Fonte: O autor (2017).

Exemplos de imagens incorporadas ao regime diurno são divididas em ascensoriais (cetro, flecha, asa, anjo), espetaculares (luz, sol, ouro, fogo, céu) e diairéticos (herói, espada). E, de acordo com Durand, remetem á figura paternal "...). O pai aparece na maior parte dos casos como possuidor do instrumento alimentador que é a mãe, também é venerado ao mesmo tempo como uma manifestação enviada de força de que as armas os instrumentos de caça e de pesca são os atributos." (DURAND, 2002, p. 55). Da mesma forma que ocorre no esquema heroico, as imagens desse regime visam fazer um enfrentamento do tempo e da morte. Um elemento importante desse regime para a presente dissertação é a relação das imagens diurnas com o ambiente e deve-se salientar que Durand expressou esse paralelo de modo muito interessante ao abordar a relação desse regime com a psicanálise em especial com pacientes esquizofrênicos.

(...) "O regime diurno do imaginário é pensamento "contra" as trevas, é pensamento contra o semantismo das trevas, da animalidade e da queda, ou seja, contra Cronos, o tempo mortal. Ora, o esquizofrênico assume exagerando-a, essa atitude conflitual entre ele mesmo e o mundo. Naturalmente predisposto para a lógica "leva em todas as circunstâncias" e por isso, "vive... Uma atmosfera de conflito constante com o ambiente. (DURAND, 2002 p. 188)

Por sua vez, o regime noturno engloba imagens que promovem a inversão dessa agressividade contra o tempo e a morte. As imagens da cavidade, da descida, do berço do pós-vida vão neutralizar o enfrentamento diurno através da eufemização das imagens do abismo, da queda e do túmulo. Uma imagem importante desse regime é o cálice, que vai interiorizar o líquido como uma mãe protetora, tal como retratado nos mitos arturianos a importância do Santo Graal, que foi explorado ainda na contemporaneidade com adaptações cinematográficas. No regime noturno predominam as ações de misturar e confundir diferentemente do regime diurno que propõe a separação.

O antídoto do tempo já não será procurado no sobre-humano da transcendência e da pureza das essências, mas na segura e quente intimidade da substância ou nas constantes rítmicas que escondem fenômenos e acidentes. Ao regime heroico da antítese vai suceder o regime pleno do eufemismo. Não só a noite sucede ao dia, como também, às trevas nefastas. (DURAND, 2002, p. 194).

Para Durand a descida lenta do engolimento acaba por levar naturalmente à intimidade do reflexo copulativo que leva "à dramatização cíclica, na qual se organiza um mito do retorno" (DURAND, 2002 p. 279). Essas imagens cíclicas dentro do regime noturno compõem o chamado esquema sintético explicado anteriormente. A seguir, será dada continuidade ao trajeto antropológico, de sorte que na próxima etapa seriam tratados assuntos relacionados aos arquétipos.

1.1.3- Os arquétipos

Partindo-se dos gestos dominantes e passando pelos esquemas e regimes do imaginário, o passo seguinte seria tratar dos arquétipos, exemplificados no trajeto antropológico de formação da imagem, como foi esquematizado na figura 2. A propósito disso, Gilbert Durand afirma que "os gestos diferenciados em esquemas vão determinar, em contato com o ambiente

natural e social, os grandes arquétipos mais ou menos como Jung os definiu" (DURAND, 2002, p. 60). Segundo Jung os arquétipos seriam imagens primordiais e universais, frutos do inconsciente, que seriam transmitidas ao coletivo por consciências individuais/pessoais na forma de mitos, contos de fada e ensinamentos esotéricos (JUNG, 2000, p. 15-17).

Alguns exemplos de arquétipos segundo Durand seriam, o cume, a figura do chefe, o gládio, o ritual do batismo. Todos estes exemplos são vinculados ao regime diurno das imagens, enquanto que os arquétipos do oco, da noite, do pequeno, do colo e da intimidade são exemplos de arquétipos do regime noturno das imagens e, mais especificamente, os dois últimos pertencem ao esquema sintético devido sua relação ao gesto copulativo (DURAND, 2002, p. 61-62).

1.1.4- Os símbolos

Em uma reportagem de 2015 alguns moradores da região da grande São Paulo relataram sua dificuldade em dormir devido ao fato que os sabiás-laranjeira inventaram de começar a cantar por volta das três da madrugada, iniciando um efeito cascata que acordava desde cães até moradores. Segundo o biólogo Sandro Von Matter, o que estava ocorrendo era que devido a enorme poluição sonora diurna, principalmente advinda dos carros, o sabiá, para conseguir se fazer ouvir e poder namorar devidamente precisou aprender a cantar durante a noite (ELTZ, 2015). Essa valsa com o ambiente exemplificada será vital para a compreensão da formação da espada e suas imagens assim como a concepção da próxima parada do trajeto antropológico.

A principal característica do símbolo é sua polivalência, ao contrário dos aspectos primordiais e de universalidade constante presentes nos arquétipos (DURAND, 2002, p. 62). A mutabilidade do símbolo advém do vínculo deste com seu ambiente (tempo, local no espaço, cultura etc...). Nas palavras de Durand, "enquanto o esquema ascenciorial e o arquétipo do céu permanecem imutáveis, o simbolismo que os demarca transforma-se de escada em flecha voadora, em avião supersônico ou em campeão de salto (DURAND, 2002, p. 62). "Os objetos símbólicos (...) não são nunca puros, mas constituem tecidos onde várias dominantes podem imbricar-se (...)" (DURAND, 2002, p. 54).

No caso da espada japonesa, a autora Ruth Benedict em seu livro sobre o Japão intitulado "A espada e o crisântemo", a autora comenta como essa imagem foi transportada para outras armas: "Navios e armas, (...) constituíam simplesmente a manifestação exterior do

imortal espírito japonês. Eram símbolos, tanto quanto a espada dos samurais fora o símbolo de sua virtude." (BENEDICT, 2011).



Figura 6: Encouraçado Yamato da marinha imperial japonesa, era em conjunto com seu irmão Musashi os maiores navios de guerra já construídos (DANIEL, 2003, p. 62).

Fonte: (SKULSKI, DRAMINSKI, 2017, p. 6)

REGIMES OU POLARIDADES	DIURNO	NOTURNO				
Estruturas	ESQUIZOMÓRFICAS (ou heróicas) 1º idealização e "recesso" autístico. 2º diairetismo (<i>Spaltung</i>). 3º geometrismo, simetria, gigantismo. 4º anfítese polêmica.	SINTÉTICAS (ou dramáticas) 1º coincidência "oppositorum" e sistematização. 2º dialética dos antagonistas, dramatização. 3º historicização. 4º progressismo parcial (ciclo) ou total.	MÍSTICAS (ou antifrásicas) 1º redobramento e perseveração. 2º viscosidade, adesividade antifrásica. 3º realismo sensorial. 4º miniaturização (Gulliver).			
Princípios de explicação e de justificação ou lógicos	Representação objetivamente heterogeneizante (anfítese) e subjetivamente homogeneizante (autismo). Os Princípios de EXCLUSÃO, de CONTRADIÇÃO, de IDENTIDADE funcionam plenamente.	Representação diacrônica que liga as contradições pelo fator tempo. O Princípio de CAUSALIDADE, sob todas as suas formas (espec. FINAL e EFICIENTE), funciona plenamente.	Representação objetivamente homogeneizante (perseveração) e subjetivamente heterogeneizante (esforço antifrásico). Os Princípios de ANALOGIA, de SIMILITUDE funcionam plenamente.			
Reflexos dominantes	Dominante POSTURAL com os seus derivados <i>manuals</i> e o adjacente das sensações à distância (visão, audiófonação).	Dominante COPULATIVA com os seus derivados motores <i>rítmicos</i> e os seus adjacentes sensoriais (quinésicos, múscico-rítmicos, etc.).	Dominante DIGESTIVA com os seus adjuvantes <i>cenestésicos, térmicos</i> e os seus derivados <i>táteis, olfativos, gustativos</i> .			
Esquemas "verbais"	DISTINGUIR Separar ≠ Misturar LIGAR Subir ≠ Cair CONFUNDIR Amadurecer Progredir Voltar Recensear Descer, Possuir, Penetrar					
Arquétipos "atributos"	Puro ≠ Manchado Claro ≠ Escuro	Alto ≠ Baixo	Para a frente, Futuro Para trás, Passado	Profundo, Calmo, Quente, Íntimo, Escondido		
Situação das "categorias" do jogo de Tarô	O GLÁDIO	(O Cetro)	O PAU	O DENÁRIO	A TAÇA	
Arquétipos "substantivos"	A Luz ≠ As Trevas. O Ar ≠ O Masma. A Arma Heróica ≠ A Atadura. O Batismo ≠ A Mancha.	O Cume ≠ O Abismo. O Céu ≠ O Inferno. O Chefé ≠ O Inferior. O Herói ≠ O Monstro. O Anjo ≠ O Animal. A Asa ≠ O Réptil.	O Fogo-chama. O Filho. A Árvore. O Germe.	A Roda. A Cruz. A Lua. O Andrônico. O Deus plural.	O Microcosmo. A Criança, o Polegar. O Animal gigogne. A Cor. A Noite. A Mãe. O Recipiente.	A Morada. O Centro. A Flac. A Mulher. O Alimento. A Substância.
Dos Símbolos aos Sistemas	O Sol, O Azul celeste, O Olho do Pai, As Runas, O Mantra, As Armas, A Vedação, A Circuncisão, A Tonsura, etc.	A Escada de mão, A Escada, O Bétilo, O Campanário, O Zigurate, A Águia, A Calhandra, A Pomba, Júpiter, etc.	O Calendário, A Aritmologia, a Triade, a Tétrade, a Astrobiologia A Iniciação, O "Duas-vezes nascido", A Orgia, O Messias, A Filosofal, A Música, etc.	O Ventre, Engolidores e Engolididos, Kobolds, Dátilos, Osíris, As Tintas, As Pedras Preciosas, Melusina, O Véu, O Manto, A Taça, O Caldeirão, etc.	O Túmulo, O Berço, A Crisálida, A Ilha, A Caverna, O Mandala, A Barca, O Saco, o Ovo, O Leite, O Mel, O Vinho, O Ouro, etc.	

Figura 7: Classificação isotópicas das imagens segundo a noção do imaginário durandiano

Fonte: Livro As estruturas antropológicas do imaginário (DURAND, 2002, p. 43).

1.1.5- A imagem da espada no imaginário durandiano

Segundo o agrupamento das imagens de Gilbert Durand a espada pode se apresentar tanto como uma imagem diurna, heroica e de separação quanto um símbolo mutável ao seu contexto. No entanto, a "arma do herói" segundo o pensador francês é sim um arquétipo, uma idéia ancestral imutável. De qualquer modo, a espada é uma imagem diurna e heroica, portanto advinda do reflexo postural, o que nos remete à elevação, à um distanciamento da terra. Por isso, a espada pode ser classificada como uma imagem transcendente, e esse tipo de imagem é guiado por uma intenção de "confronto com seus contrários, a qual faz com que a ascensão seja imaginada contra a queda e a luz contra as trevas" (DURAND, 2002, p. 158).

A aproximação da imagem da espada com o céu pode ser percebida, por exemplo, em culturas da idade do ferro nas quais "persiste a crença na origem celeste desse metal. Esta crença seria devida à origem efetivamente meteórica dos primeiros minérios tratados (...)" (DURAND, 2002, p. 164).



Figura 8 (Esquerda): Um exemplo de uma tradução audiovisual da origem meteórica da espada é a "espada espacial" do personagem Sokka na série de animação estadounidense chamada Avatar: A lenda de Aang (DIMARTINO, KONIEZCO, 2005), em que a espada desse personagem foi feita a partir do minério de um meteoro.

Fonte: Avatar A lenda de Aang episódio 44

Figura 9 (Direita): A série de internet *Man at Arms*, (SIGNORE, 2013) protagonizada por ferreiros que trabalham com peças para filmes hollywoodianos e feiras medievais construiu uma réplica dessa arma também usando minério de meteoritos.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DITY1WzbLj8>

A imagem dessa arma está imbuída não somente da potência sexual masculina expressa em sua forma fálica, mas também da "noção de justiça, que encerra o esquema da reparação cortante entre o bem e o mal" (DURAND, 2002, p. 160).

A arma de que o herói se encontra munido é, assim, ao mesmo tempo símbolo de potência e de pureza. O combate se cerca mitologicamente de um caráter espiritual, ou mesmo intelectual, porque "as armas simbolizam a força de espiritualização e de sublimação (DURAND, 2002, p. 161)

Em seu livro Gilbert Durand estabelece um diálogo com o psicólogo Paul Diel que enfatiza uma diferença entre as lâminas e as armas de contusão.

Diel estabelece uma muito clara distinção simbólica entre as armas cortantes e as armas contundentes, as primeiras sendo fastas, servindo para vencer efetivamente o monstro, as segundas impuras e implicando o risco de fazer soçobrar o feito libertador: Jasão, utilizando os encantamentos da feiticeira Medéia, não cumprirá a sua missão de herói ao recusar decapitar o monstro. Segundo Diel, os encantamentos mágicos e a maça seriam símbolos de animalidade, e a vitória de Teseu sobre o minotauro, morto com uma maça de couro, "não passa de um feito perverso", uma traição à missão heroica. (DURAND, 2002, p. 164).

Durand afirma que essa valorização por Diel das armas cortantes seria advinda de uma crença evolucionista da inferioridade das armas contundentes pelo fato de elas serem mais primitivas. Contudo, Gilbert Durand comenta sobre a dependência que as lâminas de sílex tinham dos instrumentos mais abaulados de percussão para poderem ser devidamente afiadas e, segundo Durand, a perspectiva tecnológica enquadraria os dois tipos de arma como instrumentos percucientes (DURAND, p. 164). "É apenas muito mais tarde, sob as pressões culturais e as contingências da história, que as modalidades da arma se diversificam e se valorizam de maneiras diferentes, fazendo com que o gládio se tornasse "a arma dos povos conquistadores", e permanecesse como a arma dos chefes" (DURAND, 2002, p. 165).

Diferentemente de Diel, o motivo que Gilbert Durand categoriza a espada como "o arquétipo para o qual parece orientar-se a significação profunda de todas as armas", não é uma questão tecnológica de que as armas de percussão seriam mais primitivas, mas sim porque a lâmina explicita a função de separar e de distinguir presente em todas as armas (DURAND, p. 165).

Um exemplo disso seria a relação da imagem do bastão para os monges Shaolin, que era a única arma mencionada nas lendas sobre as artes de combate desse templo, pois o bastão

seria considerado uma arma que conversa com preceitos budistas de pacifismo, dado que sua letalidade é inferior ao de uma lâmina de metal. Contudo existem registros não somente da participação dos monges em operações militares, como também o fato de que os bastões utilizados nessas ações eram feitos de madeira, mas sim de ferro, convertendo-os em armas de grande letalidade (ACEVEDO, GUTIÉRREZ, CHEUNG, 2011, p. 49-50).

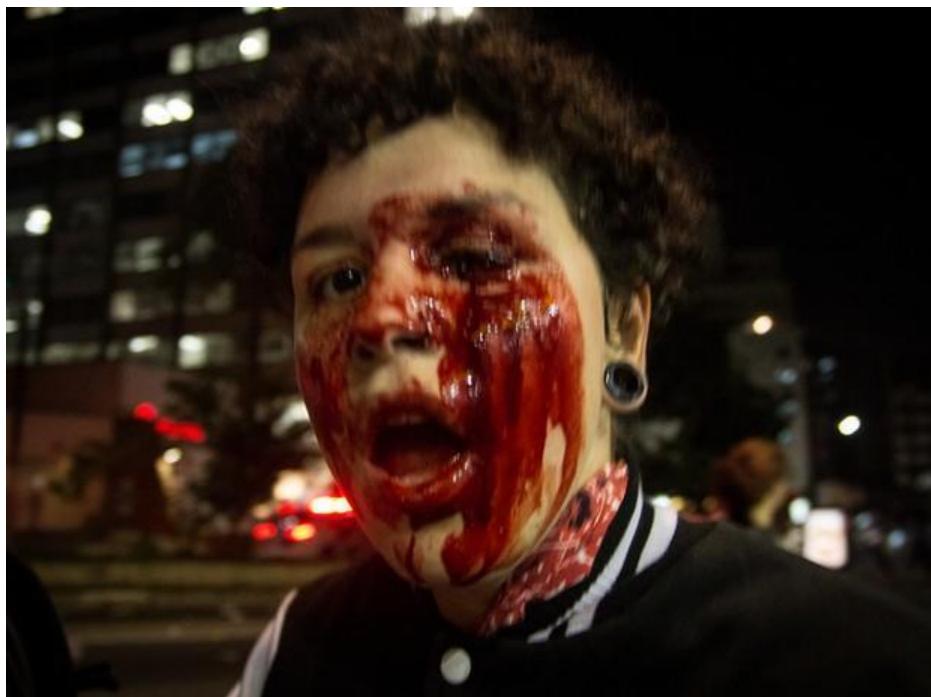


Figura 10: Foto de manifestante ferida pela PM em ato contra o governo Temer. Mesmo armas não letais, como bombas de efeito moral podem ser usada para separar fisicamente, ao causar um dano físico irreparável, como também pode ser usada para separar as camadas populares dos locais de poder (COELHO, 2016).

Fonte:<<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2016/09/ferida-em-ato-contra-temer-em-sp-diz-que-perdeu-visao-do-olho-esquerdo.html>> Acesso em 10/08/2017

A importância da função de separar das armas pode ser percebida em certos ritos que necessitam que os cabelos sejam raspados, ou então de escarificações na pele, ou mesmo da própria circuncisão, que teriam por função "cortar" o mal de certas pessoas de modo a distingui-las daqueles que pertencem ou não, a um determinado grupo (DURAND, 2002, p. 170-172).

Apesar da importância da característica de corte, a imagem de espadas que atuam como símbolos no trajeto antropológico, podem absorver elementos do ambiente que estão inseridos e atuarem como elementos que propiciam a conexão ao invés da separação.

(...) verificamos que o objeto simbólico está muitas vezes sujeito a inversões do sentido, ou, pelo menos, a redobramentos que conduzem a processos de dupla negação: o engolido, a árvore invertida, a barca-cofre que contém ao mesmo que sobrenada, o cortador de elos que se torna senhor dos elos (...) (DURAND, 2002 p. 54).

Durand explora em sua obra a relação que existe entre a imagem do atador e com o manobrador do gládio que visa a separação, mais do que apenas a antítese um do outro. Tal como no caso de Indra e Varuna, o pensador Mircea Eliade “reabsorve judicialmente esta dialética ao considerar que o atamento e o desatamento se subordinam a atividade dominante de um soberano atador” (DURAND, 2002 p. 165). No caso de Varuna especificamente, Durand mostra que o medo dessa divindade de ser atado e sua esperança de alcançar uma cura para o atamento mortal o levou a se tornar uma figura diurna justiceira, que vai atar inclusive os demônios atadores, utilizando-se das próprias armas dessas figuras contra elas mesmas. Mas, acima de tudo a relação do atar com a imagem da espada seria pelo fato de a existência de uma necessidade tão grande de promover o atamento pressupõe uma ruptura prévia, como aquela feita pela lâmina da espada (DURAND, 2002 p. 165).



Figura 11: Fudô-Myô-Ô (Rei da sabedoria imóvel), sua imagem comumente é retratada segurando uma espada em uma mão e uma corda na outra mão, que serviriam para respectivamente, cortar a ignorância e amarrar as paixões (WILSON, 2013).

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 47

Para Durand “(...) esta ambivalência do atar é ainda o começo de um deslizar dos mitos e das imagens da transcendência e da intransigência uraniana para os mitos e os símbolos monistas nos quais a temporalidade vem integrar-se, subjugada pelo eufemismo e a antífrase (...)” (DURAND, 2002, p. 166). Essa descida e reaproximação da terra pode ser percebida em alguns heróis cristãos como Santa Marta, S. Sansão e S. Véran que vão atar seus monstros, ou no caso do Apolo Sauróctono do Vaticano que vai além e domestica o réptil ao invés de eliminá-lo, indicando um processo de eufemização do mal, onde o monstro é passível de ser atado sem ser morto.

Mas todos esses compromissos, esses esforços de antífrases, esses heróis que desvirtuam o heroísmo indo buscar as armas do adversário, se por um lado mostram uma tendência secreta da imaginação humana e do pensamento, se por por outro lado anunciam já o Regime Noturno das fantasias, não deixam por isso de estar à beira do heroísmo diarético. O puro herói, o herói exemplar, continua a ser o matador de dragões. Apesar desse compromisso do gládio com o fio, este último, mesmo que enfraquecido em metáfora jurídica, permanece essencialmente o instrumento das divindades da morte e do tempo, das fandeiras, dos demônios como Yama e Nirrti. Todo o apelo ao soberano celeste faz-se contra o que prende, todo o batismo ou iluminação consiste para o homem em “desligar” o que prende e rasgar os véus de irrealdade, e, como escreve Eliade, a situação temporal e a miséria do homem “expreiem-se por palavras-chaves que contêm a idéia do atar, do acorrentamento, de ligação”. O complexo de prender não passa, assim, de uma espécie “de arquétipo da própria situação do homem no mundo”. Podemos portanto afirmar que nesta perspectiva do Regime Diurno, dualista e polêmico, a soberania assume os atributos do desprender, e só por contaminação de outras intenções é que o herói vai buscar as astúcias do tempo e as redes do Mal. (DURAND, 2002, p. 168).

Explanada a visão de Gilbert Durand sobre a imagem da espada, é necessário prosseguir o percurso do trajeto antropológico. No entanto, antes da abordagem dos mitos, a última etapa desse percurso, será realizado um breve estudo de caso da animação japonesa Inuyasha (IKEDA, AOKI, 2000), onde a imagem diurna da espada através de um diálogo com outros arquétipos, pode-se contaminar com as trevas do regime noturno.

1.1.6- Estudo de caso

No animê Inuyasha Inu no Taishô um poderoso demônio sob a forma de um cachorro gigante que podia assumir a forma humana, deixou de legado para seus filhos duas espadas forjadas de seus caninos. E, a partir da narrativa delas é possível ilustrar os regimes do imaginário de Gilbert Durand. Assim, é válido ressaltar que as armas podem ser interpretadas como sublimações das garras e presas (DURAND, 2002, p. 163).



Figura 12: Inuyasha de vermelho e seu irmão Sesshoumaru digladiam utilizando as espadas forjadas com os caninos de seu pai.

Fonte: <<http://zonae.com.br/inuyasha-saudades/>> Acesso em 11/08/2017.

Tessaiga a espada capaz de destruir cem demônios em um único golpe ficou de herança para Inuyasha o filho mais novo. É importante ressaltar que Inuyasha era um meio-demônio, filho de seu pai com uma humana devido a isso sua personalidade era mais doce do que se comparada com outros demônios. Tessaiga a princípio aparenta ser uma velha espada enferrujada, porém quando Inuyasha a empunhou para proteger um ser humano a arma se

transformou em uma enorme lâmina destruidora. Aqui a espada se mostra como a arma do herói em toda sua capacidade esquizóide de dividir o bem do mal, mesmo que em uma função de proteção, portanto sendo melhor enquadrada no regime diurno do imaginário. Nessa passagem específica um arquétipo possível de ser identificado é o do herói, Inuyasha não pode ficar passivo quando sua namorada humana está em perigo, enquanto que o símbolo seria da arma heroica, que nesse exemplo é expresso pela imagem da Tessaiga.

TESSAIGA



Figura 13: Mapa da espada Tessaiga em relação seu regime, arquétipo e símbolo.

Fonte: O autor (2017).

Por outro lado a espada Tenseiga não era capaz de matar ou de causar dano, seja o oponente um demônio ou um humano e ela foi presenteada para o filho mais velho de Inu no Taisho, chamado Sesshoumaru. Diferentemente de Inuyasha, ele era um demônio completo, uma figura extremamente cruel e arrogante, pois o poder era a única coisa que lhe importava e acima de tudo ele desprezava os humanos. Quando utilizada, Tenseiga ao invés de causar danos era capaz de curar ferimentos. Portanto, essa espada possuía um caráter muito mais ligado ao

regime noturno das imagens que não visa a separação, mas sim a incorporação o acolhimento. Neste caso o arquétipo da reparação se faz presente, Sesshoumaru um demônio aristocrata e guerreiro precisa descer pelos degraus da humildade, retornar à terra como um alimento deglutido e reconhecer os seres humanos como iguais. O símbolo aqui é o da cura, porém aqui ela assume a forma de uma espada, uma imagem associada com a figura do herói. Talvez, a melhor analogia para uma espada que vai recuperar seu alvo seja a de uma seringa, nos dois casos o metal trespassa a carne para levar a cura.

Contudo no decorrer da história de Inuyasha é mostrado como se dá o funcionamento de Tenseiga, a espada capaz de dar vida à cem criaturas num único golpe. Um dia Sesshoumaru se deparara com o cadáver de uma menina que havia cuidado dele numa ocasião em que ele estava perdido numa floresta após ter sido ferido por Inuyasha. Sesshoumaru saca então a Tenseiga de sua bainha e pela primeira vez ele e o espectador enxergam os emissários do outro mundo, pequenos diabretes que portam foices e que levam as almas dos mortos. E, com um balançar rápido da espada os emissários são destruídos e a pequena menina ressuscita. Neste caso existe ainda a questão do corte como um divisor e criaturas são retalhadas, mesmo que sejam seres que habitam o mundo dos mortos, entretanto somente esse elemento isolado não é o suficiente para agrupar Tenseiga no regime diurno, devido ao aspecto da ressurreição que remete ao esquema sintético do imaginário durandiano. Nessa passagem o arquétipo da reparação é concluído e o símbolo da ressurreição toma a imagem de uma espada que ceifa os emissários do mundo dos mortos.

TENSEIGA



Figura 14: Mapa da espada Tenseiga em relação seu regime, arquétipo e símbolos.

Fonte: O autor (2017).

É importante reiterar que os símbolos como a imagem da espada não possuem uma “classificação” rígida e estão sujeitos a mudanças dado os contextos em que estão inseridos. Os exemplos citados foram escolhidos apenas visando facilitar o entendimento da visualização da imagem de espadas referentes aos dois regimes do imaginário.

Como Gilbert Durand explicitou em sua passagem sobre as imagens simbólicas, a Tenseiga uma espada que pode ser vinculada ao regime noturno, pôde ser forjada dessa forma por expressar arquétipos noturnos que remetem aos ciclos a descida lenta, porém o ambiente nipônico também é um fator que influêncio, assim como o tipo de minério utilizado na forja vai interferir na qualidade da lâmina como um fator conjunto à perícia do mestre artesão. Para que seja possível alcançar uma melhor compreensão de que maneira esse aspecto ambiental interfere na feitura da imagem da espada, é necessário abordar os mitos desse ambiente, contudo, primeiramente se faz necessário entender o que seria um mito.

1.1.7- Os mitos

E por fim, a parada final desse trajeto antropológico de Durand seria o mito, explanada pelo autor da seguinte forma:

Entenderemos por mito um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistemas dinâmico que sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa. O mito é já um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso, no qual os símbolos se resolvem em palavras e os arquétipos em ideias. O mito explicita um esquema ou um grupo de esquemas. Do mesmo modo que o arquétipo promovia a ideia e que o símbolo engendrava o nome, podemos dizer que o mito promove a doutrina religiosa, o sistema filosófico ou, como bem viu Bréhier, a narrativa histórica e lendária. (DURAND, 2002, p. 62-63).

Dito isso, uma animação como Inuyasha, citada anteriormente, poderia ser entendida como mito, à medida em que ela promove uma narrativa à partir de um sistema dinâmico de esquemas, arquétipos e símbolos.

Para Gilbert Durand um elemento importante no que diz respeito aos mitos são os mitemas, um termo cunhado pelo antropólogo Lévi-Strauss que, após analisar uma plethora de mitos, "concluiu que os mesmos elementos são encontrados e combinados de infinitas maneiras em diferentes mitos, o que ele veio a denominar de "mitemas" (SILVA, 2014, p. 48).

Como mencionado anteriormente, os símbolos, de acordo com Gilbert Durand, estão sujeitos a mutarem em conformidade com o ambiente em que estão inseridos, seja tempo-espacial ou cultural, por exemplo. Ao contrário disso, os arquétipos como idéias primordiais permaneceriam intactos. Uma vez esclarecido isso, esse último pode ser interpretado como um mitema, "ao passo que o arquétipo é o ponto forte, e que se repete, em narrativas ao longo dos anos, mesmo que seja ressignificado em diversos símbolos" (GASI, 2011, p. 67).

A identificação dos mitemas é imperativo para que seja realizado o processo da mitohermenêutica, que por sua vez é subdividido na mitocrítica e na mitanálise, como explicam Araújo e Teixeira:

É possível, então, tornar inteligíveis as configurações de imagens, próprias dos criadores individuais, dos agentes sociais ou das categorias culturais, identificando as figuras míticas dominantes, identificando a sua tipologia e procurando ciclos de transformação do imaginário através da hermenêutica mitodológica proposta por Gilbert Durand, que engloba a mitocrítica e a mitoanálise. A primeira direcionada para os textos literários, onde o miticíano procura estabelecer uma relação entre o texto literário, oral ou escrito, e o mito; a segunda direcionada para detectar os mitos diretores dominantes em dada época histórico-social. Nessa perspectiva, a mitocrítica completa a mitanálise e vice-versa funcionando a mitodologia como uma espécie de modelo hermenêutico de que as duas orientações funcionassem como autênticos vasos. (ARAUÚJO E TEIXEIRA, 2009, p. 11).

Logo, para que seja possível compreender a imagem da espada em animações japonesas, faz-se necessário apresentar os mitos primordiais da cultura nipônica para identificar como essa imagem se manifestou nessa cultura para somente então, pela discriminação dos seus mitemas, seja possível compreender como a imagem da espada se reforjou em novas mitologias, da maneira como ocorreu com as animações escolhidas para esse estudo.

1.1.8- A espadas nos mitos japoneses

Considerando-se que os objetos escolhidos para o estudo em apreço são animações japonesas, optou-se pela análise de mitos japoneses. Para isso foram escolhidas as perspectivas dos seguintes autores:

Primeiramente Célia Sakurai, mestre em Ciência política pela USP e doutora em ciências sociais pela Unicamp. Especialista em história da imigração japonesa no Brasil, foi pesquisadora do Idesp e em diversas instituições de pesquisa em São Paulo. Autora de diversos livros e artigos sobre imigração japonesa, é colaboradora no Museu Histórico de Imigração Japonesa no Brasil.

Stephen Turnbull, formado pela Universidade de Cambridge, recebeu o PhD pela universidade de Leeds por sua pesquisa em história da religião japonesa. Seus trabalhos foram agraciados com o prêmio Canon da *British Association for Japanese Studies* e um *Japan Festival Literacy Award*. Ele é um pesquisador honorário no departamento de estudos do Leste Asiático na Universidade de Leeds.

Oshima Hitoshi é professor de Literatura Comparada e Literatura Japonesa na Universidade de Fukuoka, Japão. Cursou pós-graduação da Universidade de Tóquio.

Atualmente é membro do Conselho Executivo da Associação Internacional de Literatura Comparada e presidente da Associação Japonesa de Literatura Comparada.

E por último Joseph Campbell, considerado uma das maiores autoridades em mitologia comparada. Todavia no caso deste estudo em particular o foco não se deu em seu livro mais famoso i.e., “o herói de mil faces”, mas sim no volume a respeito de mitologia oriental de sua série "As máscaras de deus". Nessa obra, o autor mostra que, enquanto a tradição mítica do ocidente mostra uma separação com o divino, seu estudo revela que nos mitos japoneses, (entre outros como os mitos indianos e chineses) existe uma fusão com o "divino". Tal questão será inicialmente apresentada nesse capítulo e melhor explorada no quarto capítulo deste trabalho.

É possível encontrar características míticas e religiosas na espada japonesa, onde o mestre artesão, antes de iniciar o processo, purifica-se com água de forma similar que se faz ao se visitar um templo (SAKURAI, 2014, p. 333). Após isso e trajado com vestes brancas similares às de um sacerdote xintoísta, o ferreiro então invoca as entidades espirituais conhecidas como *kami*, para só assim iniciar a transformação de matéria-bruta em lâmina de aço (TURNBULL, 2010, p. 10). Mas o que seriam exatamente esses *kami* mencionados? E por quê optou-se pela utilização desse termo específico?

Para os relatos míticos a seguir, decidiu-se por manter o termo *kami*, ao invés de deus/deuses pelo fato de ele melhor expressar as idéias míticas que foram estruturadas em forma de religião no xintoísmo (OSHIMA, 19992, p. 47). O imperador Takahito Mikasa expressa tal questão na citação a seguir:

(...) o xintoísmo, na origem, é uma religião, não de sermões, mas de admiração: um sentimento que pode ou não produzir, mas que de qualquer maneira vai além delas. O propósito do xintoísmo, não é a "compreensão da concepção de espírito", mas o sentido de sua ubiquidade. E justamente porque esse propósito é surpreendentemente alcançado, as personificações do xintoísmo são "vagas e tênuas" com relação à forma. Elas são denominadas *kami*, termo usualmente traduzido como "deus", porém de modo incorreto, ou como "espírito", termo que usei nas passagens do Kojiki (...) Durante sua estadia ouvirão muita coisa a respeito das religiões japonesas", disse Sua alteza real Takahito Mikasa aos convidados do Congresso, "e sem dúvida discordarão do uso da palavra inglesa *god* ou *gods* (deus ou deuses) como tradução aproximada do termo *kami*, o objeto de adoração no culto que é exclusivamente japonês. Também perceberão, com toda probabilidade, que os termos japoneses *kami* e "deus" são inteiramente diferentes em sua natureza essencial. (CAMPBELL, 2008, p. 372).

O imperador proferiu essas palavras para pesquisadores do Nono Congresso Internacional de História das religiões em Tóquio, em 1958. Dito isso é possível prosseguir para o próximo autor utilizado.

No livro "O pensamento japonês" o autor Hitoshi Oshima, explora a questão da mentalidade mítica japonesa. O autor comenta que uma das características do pensamento mítico japonês é considerar o mundo dos fenômenos como a realidade única, consequentemente negando a idealização e o materialismo (OSHIMA, 1992, p. 26). Tal aspecto se manifestará nos mitos apresentados abaixo à medida em que os fenômenos naturais, como por exemplo as tempestades, sejam apresentados como seres espirituais.

Outra característica presente nos mitos japoneses é a carência de uma entidade absoluta, última e única, tanto que, como será mostrado que um *kami* dos mitos pode sim morrer. E, mesmo Amaterasu, espírito celeste do sol, que concedeu o imperador com a espada que vai legitimar seu poder político, ainda assim responde a outros espíritos superiores, não podendo assim ser considerada a entidade suprema (OSHIMA, 1992, p. 27).

Outro aspecto desse modo de perceber a existência é a presença da ambiguidade. Dessa forma, Amaterasu por exemplo oscila ao mesmo tempo entre ser um *kami* do sol e um ser humano (OSHIMA, 1992, p. 28). Pois essa distinção, heroica ou solar como diria Durand não se faz presente nessa caracterização. Apesar de haver seres específicos que criaram o arquipélago nipônico na mitologia, outros espíritos hierarquicamente superiores já existiram e desapareceram espontaneamente. O próprio céu e a terra já existiam e apenas se separaram,

não existe a noção de um criador supremo que deu início a tudo, "a gênese japonesa mostra o mundo como uma contínua criação espontânea, com certa analogia com o crescimento dos vegetais." (OSHIMA, 1992, p. 28).

A concepção de mundo criado sem um autor-criador correspondente, no nível moral, à idéia do ato sem sujeito, que é fundamental na ética japonesa, e está implicada e exposta até no japonês contemporâneo, em expressões linguísticas como: (...) "a mão que saiu fora da minha vontade", ou "a língua escorregou", "o corpo não me obedece"... etc, expressões todas elas, que nos dão uma visão dinâmica e vitalista do mundo sem criador. (OSHIMA, 1992, p. 30)

Nos mitos japoneses como será mostrado abaixo, há relatos de pelo menos oito milhões de espíritos, algo que Oshima atenta que apesar dessa característica politeísta, existem momentos em que esses seres se transformam, como por exemplo quando a filha de um *kami* terreno vira um pente, o que dá pistas para uma interpretação de que poderia se tratar de um único espírito com milhares de formas. Contudo essa proposição mais politeísta não entra em oposição com a interpretação dos oito milhões de espíritos diferentes e, devido justamente ao aspecto da ambiguidade presente nesses mitos, essa mentalidade não permite espaço para a contradição ou a negação, nem espaço para que o "uno" se afirme sobre o múltiplo e vice-versa (OSHIMA, 1992, p. 30-31).



Figura 15: A personagem Yaoyorozu Momo do mangá My Hero Academia possui a capacidade de criar armas à partir de seu corpo, seu nome “significa literalmente oito milhões, o número da Criação” (HORIKOSHI, 2016). É válido ressaltar nesse caso a conjunção da imagem feminina com o símbolo noturno da criação que se expressam em armas usadas de forma heroica nessa narrativa específica.

Fonte: My Hero Academia capítulo 14.

Essa característica da ambiguidade presente nos mitos será importante no decorrer do presente estudo, e tal qual a questão da relação com o ambiente as duas questões se envolvem com a imagem da espada nos novos mitos expressos sob a forma de animação.

1.1.9- Amenonuhoko

Essa arma está envolvida no processo de criação do Japão segundo o Kojiki (Registro de questões antigas) de 712 d.C. quando o caos começou a condensar, o céu e a terra se separaram e outros espíritos divinos surgiram e desapareceram nesse ínterim, porém as figuras de destaque serão o último casal de irmãos que nasceram, i.e., Izanami e Izanagi, os Espíritos Celestiais feminino e masculino respectivamente (CAMPBELL, 2008, p. 364-365).

Em seguida, todos esses Espíritos Celestiais ordenaram ao último par que fizesse, consolidasse e desse à luz esta terra flutuante, o Japão; oferecendo-lhes uma espada ornada com pedras preciosas. E os dois, que estavam na Ponte Flutuante do Céu, estenderam para baixo a espada e a moveram em círculos. Depois de agitarem o líquido salgado até deixá-lo "coalhado-coalhado (koworokoworo), ergueram a espada e o líquido que pingava da ponta tornou-se uma ilha chamada Autocondensada, na qual o majestoso casal pousou. (CAMPBELL, 2008, p. 365).

É a partir desse pedaço de terra que Izanami vai dar à luz à dois filhos que não serão adequados para cumprir o desígnio celeste. E, ao questionar os espíritos sobre o motivo da falha na concepção, a resposta dos espíritos celestes era a de que o espírito feminino havia pedido a mão de Izanagi primeiro, quando o contrário é que deveria ter ocorrido. Após terem retornado, o espírito masculino fez o pedido à Izanami que aceitou e eles se amaram e somente assim puderam conceber muitos outros filhos, incluindo as oito ilhas do Japão.

Ainda, nesse contexto, existem interpretações diferentes sobre o tipo de arma que gerou o ninho de amor dos dois *kamis*. Segundo a autora Célia Sakurai em seu livro “Os japoneses”, a arma utilizada para agitar a espuma do mar também seria uma espada, tal qual na versão apresentada acima, porém ela seria dourada e portada por Izanami a *kami* feminina (SAKURAI, 2014, p. 50). No entanto, o nome Amenonuhoko, significa lança celeste coberta por jóias (PAULEY, 2009, p. 4) e devido a isso, artistas como Kobayashi Eitaku escolheram a *naginata* como a imagem dessa arma.



Figura 16 (Esquerda): Izanagi e Izanami portando a Amenonuhoko. Na interpretação do artista Kobayashi Eitaku a arma criadora se assemelha a uma *naginata*, espécie de alabarda.

Fonte: <<http://www.mfa.org/collections/object/izanami-and-izanagi-creating-the-japanese-islands-26669>> Acesso em 11/08/2017

Figura 17 (Direita): A personagem Kanzaki Sumirê da série Sakura Wars (NAKAMURA, 2000), ela é uma rica atriz que é mestra na arte da *naginata*.

Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/106819822388100695/>> Acesso em 11/08/2017.

É interessante destacar nesse ponto que a *naginata*, em meados de 1477, passou a perder espaço entre as tropas japoneses devido à introdução de uma modelo de lança mais prático. Em consequência disso, essas armas passaram a ser deixadas em casa pelos samurais e acabaram

se tornando uma ferramenta de defesa para as mulheres pertencentes à essa classe aristocrata (JONES, 2001). No período pós-1600, essa arma passa a ser especialmente associada às mulheres e seu manuseio é ensinado em diversas escolas e universidades femininas (JONES, 2001).

Dentre as praticantes da arte do manuseio da *naginata*, é possível destacar a imperatriz Jingo, que liderou tropas japonesas contra o reino coreano de Silla, cujo exército fugiu ao vê-la se aproximando com seu exército. A *naginata* da imperatriz foi colocada sobre os portões de Silla como um memorial de sua vitória. E, além disso, acreditava-se que a imperatriz estivesse grávida durante a campanha (JONES, 2001), um exemplo interessante de aproximação com o mito através das imagens da lâmina e da concepção. A própria espada Tenseiga da animação Inuyasha e que foi apresentada anteriormente, também poderia ser vista como uma tradução da lâmina de Amenonuhoko, que concede a vida ao invés de ceifá-la.

No que tange a essa passagem específica da criação mitológica, é possível identificar os arquétipos do ciclo motivado pelo gesto copulativo e o símbolo da criação expresso na forma da Amenonuhoko. É perceptível o aspecto fálico da arma, não somente por estar vinculado ao nascimento de novos seres, mas também pela construção das imagens como da espuma que respinga pela ponta da lâmina. Todavia, apesar dessa característica masculina estar presente, ela não sobrepuja as fortes características noturnas dessa imagem, em especial o destaque da figura celeste feminina, e pelo suporte de imagens, como a versão de que ela estaria portando a espada, ou o próprio uso da *naginata* como uma arma que fora associada às mulheres e, por fim através do papel de Izanami como mãe, que pertenceria mais especificamente ao esquema sintético das imagens.

Mesmo que não envolvido diretamente com a imagem da espada, o reflexo postural e o regime diurno também aparecem no mito criador pelo arquétipo da ordem que se faz presente através do símbolo da hierarquia, onde, logo de início, o céu e a terra são separados, surgem os espíritos com sexualidade distinta que recebem ordens dos demais espíritos celestiais e por fim Izanami o espírito feminino precisa se submeter à Izanagi o espírito masculino. Nas palavras de Célia Sakurai, "na volta, Izanami se mantém calada e cabisbaixa até que Izanagi lhe pergunta se ela não quer ser sua esposa. Ela aceita sorrindo, e o prêmio pela obediência às regras é a descendência com as crianças mais belas já vistas até então" (SAKURAI, 2014, p. 50).

A temática da hierarquia é um ritmo importante na sinfonia de imagens que operam em conjunto com a espada como veremos adiante, pois a casta guerreira dos samurais era

privilegiada se distanciando da terra e das demais classes populares, por estarem no cume da montanha hierárquica, que divide as pessoas como uma lâmina. Mesmo no contexto da segunda guerra mundial, a sombra da hierarquia mítica permanece. "Por muito e muito tempo, o Japão conservará necessariamente algumas de suas atitudes inatas, das quais uma das mais importantes é a sua fé e confiança na hierarquia." (BENEDICT, 2011, p. 27).

1.1.10- Totsuka no Tsurugi

A espada Totsuka no Tsurugi (espada de dez palmos de comprimento) aparece em alguns momentos, apesar da opção de citar seu nome com letra maiúscula não fica claro se o termo se refere necessariamente ao nome de uma espada específica, ou a espadas diferentes, porém do mesmo comprimento.

Continuando a narrativa mítica, Izanami após conceber as ilhas do Japão trouxe à vida diversos outros espíritos, seja dos mares como das montanhas e também da terra, dos ventos, árvores. Contudo ao conceber o espírito do fogo Kagutsuchi, Izanami acabou sofrendo queimaduras terríveis e adoeceu até morrer. Izanagi então sacou a Totsuka no Tsurugi que cingia majestosamente e decapitou o *kami* do fogo (CAMPBELL, 2008, p. 366). Porém o uso da espada aqui não é apenas de uma arma de separação.

Do sangue que escorreu para a ponta da majestosa espada e salpicou as numerosas massas rochosas nasceram três espíritos; do sangue na parte superior da majestosa espada, que novamente salpicou as numerosas massas rochosas, mais três, e do sangue que se acumulou no cabo e escorreu entre seus dedos, nasceram dois: oito ao todo. Espíritos adicionais nasceram das oito partes do corpo do espírito abrasador assassinado: cabeça, peito, barriga, órgãos genitais, mão esquerda e direita, pé esquerdo e direito. (CAMPBELL, 2008, p. 366).

É possível perceber o arquétipo da ira nessa etapa do mito, que acabou acarretando em uma vingança. Sakurai comenta que “Izanagi se desespera com a morte da esposa a ponto de ir procurar por ela no reino das trevas, onde estão os mortos” (SAKURAI, 2014, p. 50). Devido a isso a imagem da espada é englobada pela luz dicotômica emitida pelo fogo, se manifestando como um símbolo diurno e da arma heroica que visa retaliar o oponente. Tudo isso decorre da atitude ativa de enfrentamento encabeçada por Izanagi e, segundo Durand, “o herói solar é sempre um guerreiro violento (DURAND, 2002, p. 159), como estabelecido anteriormente na

visão de Gilbert Durand sobre a espada: o herói puro, verdadeiramente solar é justamente aquele que mata.

De fato, o início dessa etapa da história de Izanagi poderia ser confundido com o prenúncio de uma possível jornada exclusivamente heroica, onde o inimigo mata a amante do herói pelo fogo. Todavia, apesar de emitir luz que incita uma dicotomia com as trevas (Vide a figura 7), o fogo também é fonte de calor, algo que penetra e leva ao íntimo, para Gilbert Durand o fogo é uma imagem polivalente (DURAND, 2002, p.173). Isso em conjunto com o fato de Kagutsuchi ser filho de Izanami que entrega as pistas do envolvimento do esquema sintético. Novamente surge o arquétipo do ciclo e, mais uma vez a espada atua como um símbolo de criação; a imagem copulativa do sêmen ao invés de espuma marítima se converte em sangue que irriga a terra e gera vida nova.



Figura 18: Shishio Makoto utilizando sua técnica das chamas

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 60.

Um exemplo de como o Kagutsuchi, o *kami* do fogo foi traduzido para animação é através do personagem Shishio Makoto, o principal antagonista da animação Rurouni Kenshin (FURUHASHI, 1996). Entretanto, nesse caso suas chamas estarão mais concentradas no aspecto luminoso e de separação presente no regime diurno, como será visto mais adiante neste trabalho, quando esse personagem for devidamente abordado. A seguir é como a nascente da mitologia desembocou no riacho da história.

1.1.11- Os três tesouros imperiais

Após cortar a cabeça do *kami* do fogo, Izanagi vai para o reino das trevas onde residem os que já morreram, porém sua empreitada foi em vão visto que o corpo de Izanami estava apodrecendo. Mesmo que o espírito celestial feminino quisesse que Izanagi permanecesse no mundo das trevas, ele consegue fugir e tampa a entrada para o mundo das trevas com uma rocha que necessitaria de cem homens para ser movida. E, assim o mundo dos mortos ficaria para sempre separado daquele dos viventes (CAMPBELL, 2008, p. 366-368). Seria possível explorar as imagens de separação presentes nessa etapa específica, porém os personagens que se relacionam mais com a imagem da espada vêm à seguir.

Ao retornar do mundo das trevas, Izanagi vai se lavar para remover as impurezas de seu corpo provenientes daquele reino e no momento em que lava o seu olho esquerdo, nasce Amaterasu, *kami* sol e do olho direito de Izanagi surge Tsukuyomi, o *kami* da lua e, por fim, ao lavar o seu nariz, nasce Susanoo, o *kami* das tempestades (CAMPBELL, 2008, p. 368). Um dia Susanoo decide ir visitar sua irmã Amaterasu, contudo ele causa um alvoroço tão grande para ela, que a *kami* do sol foge para se refugiar em uma caverna, deixando o mundo coberto pelas trevas. Oito milhões de espíritos celestes se reúnem para traçar uma estratégia que vai atrair Amaterasu de seu refúgio para poder trazer a luz de volta para o mundo. Primeiro eles tentam atraí-la com o cantar do galo, porém sem sucesso... (SAKURAI, 2014, p. 51). Segundo Sakurai, "Um outro plano mais complexo é arquitetado, contando com a curiosidade, a vaidade e a inveja femininas" (SAKURAI, 2014, p. 51). Primeiro os espíritos penduram uma jóia em uma árvore próximo da entrada da caverna e um espelho de bronze logo abaixo e depois os espíritos se puseram a rir (TURNBULL, 2003, p. 28).

"Dentro da caverna Amaterasu escuta as risadas que provocam tanto sua curiosidade quanto sua mágoa, pois achava que sua luz faria falta a todos. Decide então abrir uma pequena fresta na entrada da caverna (...)" (SAKURAI, 2014, p. 52). Ela pergunta aos oito milhões de

espíritos o motivo de tamanha alegria, eles respondem que havia um novo espírito ainda mais resplandecente e maravilhosa que a própria *kami* do sol (TURNBULL, 2003, p. 28). Amaterasu sucumbe à sua curiosidade para conhecer sua rival, a princípio pela fresta vê a jóia pendurada e decide se aproximar mais e se depara com "uma linda jovem, de cujo corpo saem mil raios luminosos", sim era seu próprio reflexo no espelho de bronze. E, antes que percebesse o que havia acontecido, um dos espíritos a pega pela mão e a leva para longe da caverna para que pudesse brilhar novamente, enquanto que o espelho, chamado Yata no Kagami e a jóia chamada Yasakani no Magatama vão se tornar os dois primeiros itens das três jóias da coroa imperial japonesa, por terem restaurado à luz ao mundo (TURNBULL, 2003, p. 28). A última das três relíquias é justamente uma espada, que surge mais adiante no mito.

Pelo fato de Susanoo ter iniciado toda a confusão, Amaterasu exige que o *kami* das tempestades seja banido da planície celestial para a terra. Um dia Susanoo estava passando perto do rio Hi em Izumo quando se deparou com uma jovem junto com um casal de idosos, (eles eram *kamis* da terra) todos chorando. Ao questioná-lo sobre o por quê das lágrimas, o ancião explica que havia uma monstruosa serpente que todo ano devorava uma de suas oito filhas e que naquele momento ele precisava sacrificar mais uma de suas crianças para o monstro (CAMPBELL, 2008, p. 368). Susanoo pergunta ao senhor sobre a forma da serpente que responde:

Os olhos são vermelhos como as cerejas no inverno. Tem um corpo com oito cabeças e oito caudas. Nele crescem musgo e coníferas; o comprimento estende-se por oito vales e oito colinas e, quando se olha para seu ventre, vê-se que está constantemente sangrando e inflamado. (CAMPBELL, 2008, p. 368)

O *kami* das tempestades responde que se livraria da serpente em troca da jovem filha do ancião que acaba aceitando a proposta. A filha do ancião se converte em um pente e Susanoo transforma-a e a coloca em seus cabelos. Em seguida, o espírito fala que o casal deveria construir uma cerca com oito portões e em cada portão deveria ser colocado um tonel de bebida que deveria ser refinada oito vezes e que depois eles deveriam esperar (CAMPBELL, 2008, p. 368).

A serpente chegou e cada cabeça se embebedou ao ponto de dormir, Susanoo então sacou sua espada de dez palmos e após cortar todas as cabeças e todas as caudas, na última cauda ele encontrou uma bela espada, que devido ao fato de o corpo da serpente estar coberto de nuvens negras, o espírito das tempestades nomeou a espada de Ame no Murakomo no Tsurugi, que significa a espada que colhe nuvens. Susanoo então presenteia sua irmã

Amaterasu com a espada, que em conjunto com o espelho Yata e a jóia Magatama, serão herdados por Jimmu o primeiro imperador do Japão (660-585) (TURNBULL, 2003, p. 29).



Figura 19: Susano'o decapitando a serpente de oito cabeças traduzido em animação na série Naruto (DATE, 2007).

Fonte: Naruto Shippuden episódio 138.

Existe uma gama de aspectos passíveis de serem explorados nessa passagem, como a utilização de estereótipos femininos em Amaterasu, porém no que diz respeito à imagem da espada é necessário voltar a atenção para Susano'o. A princípio ele traz de volta a/uma Totsuka no Tsurugi, que como mencionado, não fica claro se a espada de dez palmos é o nome ou simplesmente um modelo genérico de espada com esse comprimento.

Em todo caso, como existe a temática de salvamento da donzela, de enfrentamento da serpente é possível perceber a presença do arquétipo heroico, e o símbolo da arma do herói expresso na forma da Totsuka no Tsurugi do *kami* das tempestades. Logo, a imagem dessa espada específica estaria presente no regime diurno, pois diferentemente da espada de dez palmos utilizada por Izanagi, a espada de Susano'o não gera vida nova, o que é corroborado pela associação dessa arma com as características sintéticas da imagem do fogo. Ademais, a espada de Susano'o vai cortar uma serpente, uma imagem do esquema sintético, que segundo Gilbert Durand a serpente seria "um dos símbolos mais importantes da imaginação humana (...)

é o triplo símbolo da transformação temporal, da fecundidade e por fim da perenidade ancestral" (DURAND, 2002, p. 316-321).

O símbolo de transformação temporal está atrelado à capacidade dessa criatura de trocar de pele e um exemplo de sua expressão está no Ouroboros, a serpente que morde sua própria cauda. Essa imagem mais do que um simples anel reptiliano remete ao ciclo da vida e da morte que se encerram e se iniciam um no outro (DURAND, 2002, p. 316), da mesma forma o veneno da serpente pode tanto matar quanto ser usado para produzir o soro anti-ofídico que pode curar. Essa característica pode ser traduzida em personagens ofídicos e imortais, um exemplo é Orochimaru um dos principais antagonistas da série de animação japonesa Naruto (DATE ,2002).



Figura 20: Os homúnculos são apresentados como seres praticamente imortais na série de animação japonesa Fullmetal Alchemist (IRIE, 2009) e para a construção do design desses personagens foi optado por colocar em seus corpos marcas com a imagem do Ouroboros.

Fonte: Fullmetal alchemist Brotherhood episódio 14.

A serpente surge como símbolo de fecundidade ao incorporar tanto o masculino quanto o feminino, pois ela combina seu formato fálico que remete à potência masculina heroica, "O ouroboros ofídico aparece assim como o grande símbolo da totalização dos contrários, do ritmo perpétuo das fases alternadamente positivas e negativas do devir cósmico." (DURAND, 2002, p. 318) em conjunto com a característica do engolimento feminino que é muito forte nesse animal (DURAND, 2002, p. 54).

Devido ao aspecto da serpente com a ligação dos contrários é fácil perceber a associação dessa imagem com o arquétipo do andrógino, que também pertence ao esquema sintético (Vide a figura 7). As duas figuras abaixo são exemplos de traduções dessa tapeçaria de imagens.



Figura 21 (esquerda): Orochimaru um personagem andrógino da série Naruto que conseguiu ampliar seu tempo de vida ao trocar de corpo assim como a cobra troca de pele.

Fonte: Naruto episódio 71.

Figura 22 (direita): Jakotsu, um personagem *cross-dresser* e homossexual da série de animação Inuyasha, seu nome significa habilidade de serpente e ele utiliza uma espada fragmentada que se move como uma víbora.

Fonte: Inuyasha episódio 103.

E por fim, a serpente é, segundo Durand, "a guardiã da perenidade ancestral e, sobretudo como temível guardiã do mistério último do tempo: a morte" (DURAND, 2002, p. 320). Esse réptil pode conceder a imortalidade através de alguma magia, que ela adquiriu no subterrâneo do mundo dos mortos, ou então a imortalidade seria adquirida pelo herói que conseguisse exterminá-la. (DURAND, 2002, p. 320)

É porque a Esfinge, o Dragão, a Serpente são vencidos que o herói se vê confirmado: é porque Indra subjulga Vritra, porque Athar – filho de Mazda – mata o dragão Azhi Drahaka, porque Apolo asfixia Píton, porque Jasão, Héracles, S. Jorge vencem o monstro, e porque Krishna domina Nysamba, "filha do rei das serpentes", que todos estes heróis chegam à imortalidade. A serpente tem, assim, um lugar simbolicamente positivo no mito do herói vencedor da morte. (DURAND, 2002, p. 320)

É válido lembrar que um *kami* pode morrer como aconteceu com Izanami, contudo uma prova da imortalidade que Susanoo adquiriu ao derrotar a Yamata no Orochi é que apesar dos séculos de diferença entre o relato mitológico e o presente trabalho de 2017, esse ser mítico permanece vivo.

É possível elencar também a associação da imagem da serpente com a água e com as árvores. No caso da árvore essa aproximação se deve ao fato de esse animal ser aquele que mais se aproxima do calendário agrolunar e dos ciclos vegetais devido ao símbolo de transformação temporal (DURAND, 2002, p. 320-321). Dessa forma, a víbora Yamata no Orochi possui coníferas que nascem em suas costas e, um outro exemplo dessa aproximação, é a serpente na árvore mencionada no livro do gênesis.

Para Durand a relação da imagem da serpente com a água, em especial a chuva, é algo constante, alguns exemplos seriam o deus asteca Quetzalcoatl, uma serpente alada cujas "ondulações de seu corpo simbolizam as águas cósmicas (...)", mas também aparece nos Nagas hindus, "Gênios serpentiformes guardiões da energia vital contida nas águas". A Yamata no orochi por sua vez está associada ao rio Hi em Izumo. Coincidemente essas aproximações com a fecundidade da serpente ocorrem dado que a água como substância é o líquido, que engolido traz vida à terra.

É importante discriminar ao menos parte das complexidades da imagem da serpente nesse caso, pois é justamente ela que está sendo cortada pela espada de dez palmos do *kami* das tempestades Susanoo. O herói nesse mito apesar de fazer uso de sua inteligência para compor um estratagema contra o monstro, ainda assim faz uso de sua arma como uma ferramenta de separação, enfrentando toda essa gama de significados, o tempo, o ambiente, o feminino, sendo que todos eles estão presentes na imagem da serpente decapitada pelo herói.

AMENONUHOKO	TOTSUKA NO TSURUGI (IZANAGI)	TOTSUKA NO TSURUGI (SUSANOO)
ESQUEMA: SINTÉTICO	ESQUEMA: SINTÉTICO	ESQUEMA: HERÓICO
ARQUÉTIPO: CICLO	ARQUÉTIPOS: CICLO & IRA	ARQUÉTIPO: ARMA DO HERÓI
SÍMBOLO: CRIAÇÃO	SÍMBOLOS: CRIAÇÃO & ARMA	SÍMBOLO: ARMA

Figura 23: Tabela das espadas míticas com seus respectivos arquétipos e símbolos correspondentes.

Fonte: O autor (2017).

Nos mitos exemplificados acima é válido ressaltar a presença de imagens do regime noturno com quem a espada, (imagem diurna), se relaciona quando esta funciona como um elemento que traz a vida ao invés de apenas cortá-la, permitindo assim que ela se distancie em parte do regime diurno. Contudo é importante salientar que as espadas noturnas que aparecem tanto na animação Inuyasha quanto nos mitos relatados acima, ainda se apresentam como símbolos, pois os arquétipos ligados à essas espadas noturnas não são arquétipos heróicos, mas sim arquétipos que já são do regime noturno.

A título de esclarecimento, os arquétipos encontrados nas passagens míticas apresentadas foram os seguintes:

-Arquétipo do ciclo: Ele se repete duas vezes, a primeira vez na passagem da criação do Japão pela lâmina de Amenonuhoko, e na segunda quando Izanagi corta a cabeça de seu filho o *kami* do fogo e o sangue do espírito na espada cria vida ao tocar na terra.

-Arquétipo da ordem: Apesar de não estar diretamente relacionado com a imagem da espada, esse arquétipo será importante futuramente ao se manifestar historicamente pela classe da aristocracia guerreira dos samurais, algo que será abordado mais adiante na dissertação em apreço. O nascimento presente nessa etapa do mito pode ser interpretado como fruto da

associação da imagem da espada com a imagem das chamas que remete ao esquema sintético nesse exemplo em particular.

Arquétipo da ira: Esse arquétipo está presente na jornada de Izanagi que persegue seu filho o kami das chamas, que assassinou sua amada Izanami. O importante aqui é que a Totsuka no Tsurugi, a espada de dez palmos do kami masculino Izanagi é um símbolo sintético, pois esse arquétipo diurno converge com o arquétipo do ciclo e somente assim essa espada consegue criar vida.

Arquétipo heroico: Surge quando Susanoo o kami das tempestades empunha sua espada de dez palmos para decapitar a serpente de oito cabeças e salvar uma donzela. Nesse exemplo, mais do que a associação da espada com a imagem polivalente da serpente é importante notar os símbolos sintéticos atrelados ao réptil como se a serpente fosse um avatar do próprio ambiente mutável, contendo as imagens da água, das árvores e do ciclo e da própria passagem do tempo em si, é isso que a Totsuka no tsurugi de Susanno está cortando e não apenas escamas, carne e sangue, tal qual o “paciente esquizofrênico mencionado por Gilbert Durand, o herói diurno “vive uma atmosfera de conflito constante com o ambiente” (DURAND, 2002, p. 188). Apesar dessa atitude de enfrentamento, Susanoo, para embriagar a serpente, faz uso do álcool, uma imagem noturna, que remete ao reflexo digestivo, substância que será interiorizada. Dessa forma, esse herói diurno vence a serpente de dentro para fora, para somente então fazer uso de sua lâmina.

Mais do que apenas um símbolo transmutante como os próprios kamis mitológicos, para Gilbert Durand a arma do herói em si é um arquétipo, uma idéia primordial constante de transcendência e por isso exige um processo dialético (DURAND, 2002, p. 158). Contudo, entre os mitos nipônicos que compõem o pensamento japonês, não existe a contradição nem a negação, como demonstrado as entidades espirituais são fenômenos como as tempestades por exemplo e, segundo Oshima, o pensamento mítico japonês, não possui um desenvolvimento dialético como ocorre no ocidente. Portanto, quando a imagem da espada Durandiana é colocada nesse ambiente mítico específico, isso resulta na expressão simbólica da arma heróica para o regime noturno das imagens, mais especificamente no esquema sintético, onde além de cortar o monstro, a lâmina da espada também cria vida.

É necessário atentar para os arquétipos discriminados, pois como mencionado no final da explanação sobre os mitos na visão de Gilbert Durand, eles podem ser candidatos à mitemas, caso se repitam nos objetos escolhidos para o estudo. Esses por sua vez serão importantes como

será visto mais adiante na etapa de mitanálise dentro da mitohermenêutica. De acordo com o artigo de Josélia Neves "Reflexões sobre a Ciência do Imaginário e as contribuições de Durand um olhar iniciante":

A mitanálise, é um termo que Durand forjou em 1972, levando em conta o modelo da psicanálise. Trata-se de um método de análise científica dos mitos, que "tenta apreender os grandes mitos que orientam ou (desorientam...) os momentos históricos, os tipos de grupos e de relações sociais", nas palavras do mestre. Por seu intermédio, procede-se um desvelamento dos movimentos míticos nas sociedades, pois a mitoanálise desloca os métodos da mitocrítica para um campo maior: o do aparelho, das instituições ou das práticas sociais; uma abordagem, portanto, que envolve todo o conteúdo antropológico de uma sociedade - não mais um texto mas um contexto social que envolve igualmente um reagrupamento de núcleos semânticos. (NEVES, 2001).

As três relíquias como um todo, em especial a espada Colhe-nuvens, podem ser interpretadas como materializações da narrativa mítica, e sua força é tamanha que ela consegue afetar acontecimentos históricos, como será tratado no capítulo à seguir, pois além do conhecimento sobre suas ferramentas, um ferreiro também precisa conhecer o terreno e a matéria-prima de onde sua arma será forjada. E, da mesma forma como os kami míticos que reforjaram a espada diurna de Durand, um ferreiro que se preza também precisa ouvir o que canta o ambiente para que sua obra dialogue com esse ritmo.

CAPÍTULO 2 - A ESPADA SEU CORPO E O AMBIENTE

2- A força da espada mítica transpassa para o campo da história

Na passagem mítica da criação do Japão explorada no primeiro capítulo, foi possível identificar o arquétipo da ordem expresso no símbolo da hierarquia, dado que na narrativa mítica Izanami o *kami* feminino precisava se submeter ao *kami* masculino Izanagi e ambos por sua vez respondiam à outros espíritos celestiais. Esse arquétipo continuará sendo expresso e se fortalecerá ao longo da história através da imagem da espada, como será discutido à seguir.

Para iniciar, deve ser lembrado que as três relíquias mencionadas nos mitos de Amaterasu e Susanoo, que são constituídas respectivamente pelo espelho Yata, a jóia Yasakani no Magatama e a espada Colhe-Nuvens, haviam sido herdadas por Jinmu, um descendente de Amaterasu e que se tornaria o primeiro imperador do Japão. Depois dele as relíquias seriam passadas de geração à geração da família imperial, porém isso mudaria com um certo incidente. (TURNBULL, 2003, p. 29).



Figura 24: As três relíquias como são apresentadas na visão da animação japonesa Yu Yu Hakusho (ABE, 1992).

Fonte: Yu Yu Hakusho episódio 6.

O príncipe Yamato, filho do décimo segundo imperador do Japão, partiu em uma campanha militar armado com a Espada Colhe Nuvens. Nessa empreitada, o príncipe sofre uma emboscada na qual seus inimigos o forçam a percorrer uma planície gramada que eles prontamente ateiam fogo, contudo o príncipe consegue escapar das chamas ao abrir caminho pelo mato com sua espada que, depois do incidente, recebe o nome de Kusanagi no Tsurugi, ou seja a espada corta-mato (TURNBULL, 2003, p. 30).

É estranho pensar que o Bisavô do príncipe Yamato, o décimo imperador Sujin havia tomado precauções ao fazer cópias das relíquias, mais especificamente do espelho e da espada, (não há menção de réplicas da jóia Magatama), pois essas réplicas eram passadas de geração

em geração e permaneciam no palácio imperial, enquanto os originais ficavam resguardados em santuários (TURNBULL, 2003, p. 30-31).

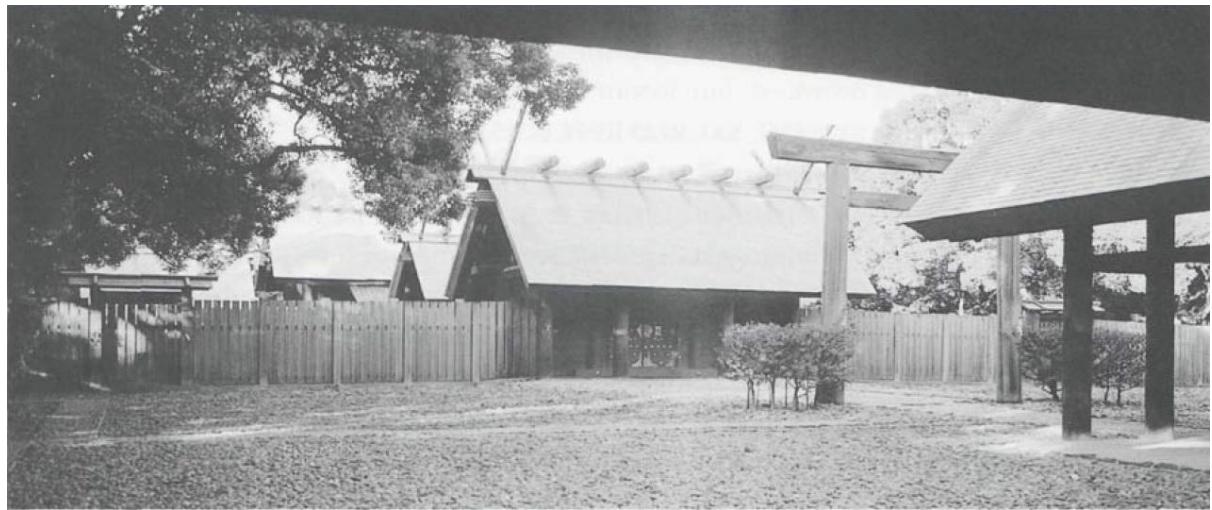


Figura 25: Foto do templo de Atsusuta em Nagoya onde está guardada a espada Kusanagi, o templo é dedicado à Amaterasu.

Fonte: Samurai the world of the warrior (TURNBULL, 2003, p. 29).

Mesmo as réplicas das relíquias eram tão reverenciadas quanto as originais.

O novo espelho e espada são emblemas sagrados idênticos, que a família Imbe oferece ao imperador como insígnia divina na cerimônia de coroação para proteger e legitimar a soberania contra poderes malignos e hostis. (TURNBULL, 2003, p. 31).

No entanto, nenhuma das relíquias, sejam reais ou cópias, conseguiu sobreviver à passagem do tempo sem serem danificadas. Nesse sentido é mencionado que existem pelo menos 20 registros de avarias às relíquias, seja por terremotos ou incêndios, contudo a reverência a esses objetos era tamanha que o ato de reparo era considerado uma profanação maior do que deixá-los em estado deplorável (TURNBULL, 2003, p. 31).

É interessante salientar nesse ponto que não foram somente as forças da natureza que danificaram as relíquias e a mão humana não pode ser isentada desse processo de deterioração. Mais especificamente foi na guerra Genpei (1180-85) que uma das réplicas da espada Kusanagi foi perdida. Esse conflito foi uma guerra civil entre os clãs Taira e Minamoto, em que esses últimos foram os vencedores da disputa pelo poder e, inclusive se tornaram os governantes de

fato instituindo o cargo de Xogum, o líder militar, enquanto que a figura do imperador manteria apenas seu poder ritualístico e não mais político (TURNBULL, 2003, p. 33).

O conflito ocorreu devido à prática de imperadores de, por vezes, abdicarem seu reinado para um parente próximo para poderem continuar a governar das sombras, e essa prática em especial eclodiu em um conflito de sucessão entre o imperador Antoku contra o príncipe Mochihito, que era o segundo filho do imperador e que governava dos bastidores, sendo chamado Go-Shirakawa. E, nessa contenda, o clã Minamoto apoiava o príncipe Mochihito, enquanto que a família Taira apoiava Antoku, pois o avô dele, chamado Kiyomori, era o líder dos Taira (TURNBULL, 2003, p. 33).

Apesar de terem sofrido duas derrotas significativas, os ventos sopraram a favor dos Minamoto na decisiva batalha naval de Dan no Ura em 1185. A avó do imperador, percebeu que a facção dos Taira, que lutava a seu favor, seria derrotada, resolveu pegar seu neto de oito anos de idade, o imperador Antoku, enquanto ele segurava a réplica da espada Kusanagi e após proferir essas palavras "Nas profundezas do oceano jaz nosso reino" ela se lançou ao mar com seu neto (TURNBULL, 2003, p. 36).

A réplica do espelho e a jóia original haviam sido recuperadas, porém a réplica da espada original se perdeu no mar com o imperador e sua avó, ou melhor foi "levada pelo rei dragão para o seu palácio sob as ondas" (TURNBULL, 2003, p. 37). Pelo período de 1190 até 1210 uma espada da coleção imperial chamada de Espada da Sala do Dia imperial foi usada nas cerimônias de coroação até que um sacerdote do grande templo de Ise teve uma visão de Amaterasu de que a espada escolhida deveria ser da casa de tesouros de Ise e ela passaria a ser a nova lâmina a ser utilizada nessas cerimônias. Desde então e assim o foi para todos os novos imperadores dos séculos seguintes (TURNBULL, 2003, p. 39). Por sua vez, a espada Kusanagi original permanece no templo Atsuta em Nagoya.

Houve inclusive uma nova guerra envolvendo a sucessão do trono imperial e muito sangue foi derramado por réplicas falsas dos três tesouros (TURNBULL, 2003, p. 39-40). No épico Heike Monogatari, existe uma passagem específica sobre a jóia Magatama que poderia ser aplicada aos demais tesouros:

E esse invólucro nunca é aberto, então ninguém nunca viu o que havia lá dentro. O imperador Go-Reizei-in, por uma razão ou outra, tentou abrir o invólucro, porém quando ele retirou a tampa imediatamente uma nuvem branca se ergueu de dentro dela... O Japão é um país pequeno, porém nessas questões supera até mesmo os maiores. Se o próprio imperador, senhor de poderes imensos, foi proibido de olhar, como esperar que pessoas ordinárias o façam? (...). (Tradução do Autor, TURNBULL, 2003, p. 45).

Ainda, consoante Sakurai e Campbell as relíquias transmitem certos valores, que no caso do espelho Yata, seria a sabedoria e a pureza, enquanto que a jóia Magatama está associada a benevolência e, por fim, a espada Kusanagi transmitiria o valor e a coragem (SAKURAI, 2014, p. 52 & CAMPBELL, 2008, p. 373). Apesar das disputas de sucessão e de controle pelo poder (Em que o xogum, o líder militar se tornou mais poderoso do que o imperador) é importante ressaltar que não há registros de tentativas de usurpação do trono, o que reitera a força desses mitos presentes nessas relíquias e no símbolo da hierarquia e na “utilidade da manutenção da casa imperial para o controle social qualquer que fosse a dinastia ou grupo politicamente dominante” (SAKURAI, 2014, p. 54).

Esses efeitos dos mitos apresentados dialogam com a visão de Gilbert Durand de que o mito, como uma narrativa simbólica, visa à legitimação de um certo grupo, pessoa ou objeto na existência (SILVA, 2014, p. 49). A característica da ambiguidade dos mitos nipônicos mencionada no capítulo 1, que remete à ausência de um criador e a de um marco inicial do tempo, é conveniente para que essa dominação possa ocorrer. Em conformidade com o autor Kato Shûichi em seu livro “Tempo e espaço na cultura japonesa, “a corte Yamato aprendeu (...) a ideia de que é preciso remontar as suas origens a um passado distante para legitimar o poder e garantir-lo” (KATO, 2012, p. 44). Como mencionado no capítulo 1 a imagem da espada pode operar como um separador não somente da carne de um inimigo monstruoso, mas também das classes dominadas em relação a um determinado grupo governante.

A espada pode ser vista nesse caso, como um elemento na engrenagem mítica que expulsa a influência da percepção linear do tempo, mas será que a proximidade com Cronos (tempo) e também Gaia (Terra) limitaria o potencial de domínio de um determinado grupo? Como elencado por Oshima no primeiro capítulo, a ambiguidade é um elemento fundamental do pensamento mítico japonês de maneira que, como será apresentado na história do Japão, a proximidade e eufemização do tempo-espacô, o retorno noturno para com o ambiente, podem ser uma fonte de força e poder.

Partindo das narrativas lendárias e históricas anteriormente referidas é possível então perceber o poder dos mitos intervindo no curso da ação histórica da nação Japonesa, porém fica em aberto a questão de qual seria a relação da história Japonesa com a imagem da espada em certas animações desse país.

No primeiro capítulo deste estudo foi introduzido a noção de mitohermenêutica, uma mitodologia de Gilbert Durand composta pela mitocrítica e a mitánalise. A primeira visa estabelecer a relação entre uma obra e os mitos, enquanto que a segunda visa encontrar os mitos predominantes em determinados períodos históricos. Contudo, apesar de baseado nesse método de Durand, o intuito do presente estudo de priorizar animações japonesas, irá procurar as relações entre a história em especial com os mitos japoneses apresentados. Isso dialoga também com a escolha de autores japoneses ou descendentes destes, como Oshima e Sakurai respectivamente, além do autores dos Estados Unidos e da Europa como Campbell e Gilbert Durand.

Além da continuidade no presente estudo da relação dos mitos com a história, esse último campo também pode ser interpretado como parte da matéria-prima ambiental que o presente autor / artífice utilizará para forjar a redação desta dissertação. E como será visto a seguir, a espada, tal qual os sabiás e os símbolos Durandianos, dialoga com seu ambiente pelas mãos do ferreiro e do espadachim.

2.1- A espada é fruto da dança do artífice com seu ambiente

O autor da presente dissertação apresentou no primeiro capítulo, após assumir o manto de ferreiro, a sua principal ferramenta de forja que é a noção de imaginário segundo Gilbert Durand. E, com enfoque direcionado às principais concepções estabelecidas por este autor no que concerne ao trajeto antropológico, foi possível elencar os principais arquétipos associados à imagem da espada nos mitos japoneses, sendo eles os arquétipos do ciclo, da ira e da arma heroica.

Ademais, outra característica da visão mítica japonesa que foi elencada é a ambiguidade, que nas artes marciais, pode ser encontrada em tratados como por exemplo “Imobilidade no Movimento e Inquietação na Quietude” (KAMMER, 1995, p. 68).

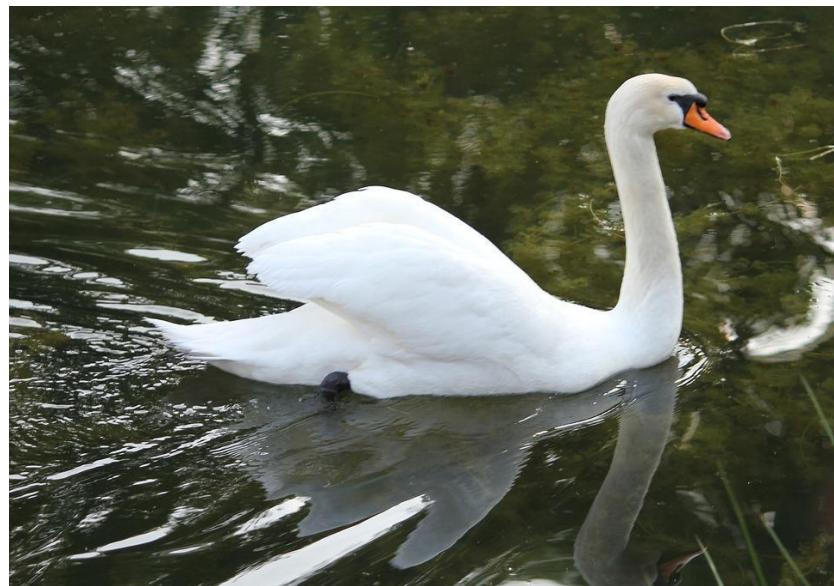


Figura 26: Em determinada passagem de seu livro o grande espadachim Yagyu Munenori utiliza a imagem de uma ave aquática para demonstrar a simultaneidade da imobilidade no movimento em determinada técnica de esgrima em que era necessário a firmeza do tronco em conjunto com uma grande movimentação das pernas. O cisne da figura exemplifica isso, onde apenas as ondulações na água indicam a movimentação de sua patas, sem esse indício, ele aparenta se mover sobre a água sem estar se movimentando (YAGYU, 2013, p. 80).

Fonte:<<https://pixabay.com/pt/swan-nata%C3%A7%C3%A3o-%C3%A1gua-p%C3%A1ssaro-branco-1143586/>> Acesso em 16/08/2017.

A ambiguidade além dos mitos se faz presente também no esquema sintético de Gilbert Durand e pode ser expressa em imagens como a serpente e o andrógino, além de ser encontrada também no texto do autor-espadachim Miyamoto Musashi:

Nas artes marciais, aquele que é exímio na espada é tradicionalmente considerado o mestre da estratégia militar. Nas outras modalidades das artes marciais, quem se especializa no arco e flecha é chamado de arqueiro, quem usa armas de fogo é artilheiro, quem se utiliza da lança é lanceiro e quem aprende a lutar com a alabarda *naguinata* é alabardeiro. Contudo, não costumamos chamar os mestres na arte da espada de espadeiros da espada longa ou espadeiros da espada curta. Mesmo considerando que arco, espingarda, lança e naguinata são todas armas de guerra que fazem parte do caminho da estratégia militar, só quem usa a espada pode ser considerado mestre da estratégia militar. E, com razão, só com a virtude da espada é possível governar o país e dominar a si mesmo, porque ela é o princípio da estratégia (...) A espada curta, wakizashi, deve ser empregada em espaços fechados, com o inimigo bem próximo. A espada longa, por outro lado, é eficaz em qualquer situação. (MIYAMOTO, 2010, p. 42-43).

Ao mesmo tempo que Miyamoto Musashi exalta a virtude da espada, imprescindível para um entendimento da estratégia militar, tornando a arte do manuseio da espada a mais importante de todas, ele diz que:

A espada longa deve ser usada em espaços amplos e abertos, e a espada curta, em espaços fechados - isso é o que precisa ser apreendido antes de tudo. (...) o aprimoramento apenas de uma arma é tão ineficaz quanto não saber manejá-la. Evite imitar os outros na escolha das armas e selecione o que for mais adequado a sua capacidade. Tanto comandantes como soldados não devem ter preferência muito forte por esta ou aquela arma, procurando sempre o aperfeiçoamento de todas as técnicas. (MIYAMOTO, 2010, p. 39- 46).

Independentemente da superioridade, ou não que a espada possuí para o autor supra-citado, o que é inegável é a importância da interação que ele atribui à relação do guerreiro para com o ambiente. Assim, após estar devidamente equipado, tanto o artífice quanto o guerreiro devem estar familiarizados com o ambiente em que eles vão empregar suas ações. Esse fato pode ser percebido em outros aspectos culturais como a escrita japonesa por exemplo.

2.1.1-Os ideogramas

Como será apontado mais adiante, diversos elementos da cultura japonesa têm origem no continente chinês, não ficando restrito somente, ao vestuário, às formas de governo como será mostrado adiante, mas também às espadas e à escrita ideogramática (SAKURAI, 2014, p. 64). Ademais, um outro autor que fez um paralelo interessante entre essa linguagem e a mídia

filmica foi o cineasta soviético Sergei Eisenstein em seu texto “O princípio cinematográfico e o ideograma” (2000).

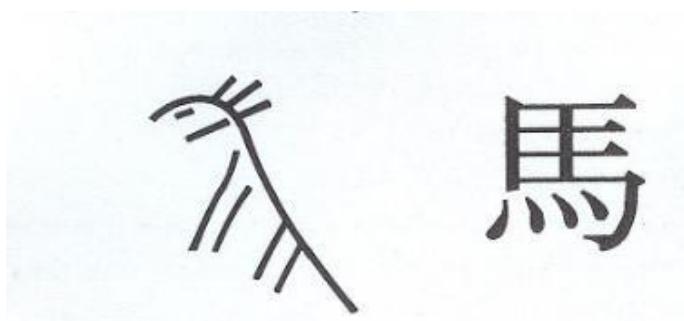


Figura 27: A evolução do ideograma “cavalo”, a imagem da esquerda é a versão figural mais primitiva. Sobre a sua evolução advinda da tinta e do pincel mostrada à direita Eisenstein diz “Já é impossível reconhecer os traços do lindo cavalinho pateticamente apoiado nas patas traseiras” (EISENSTEIN, 2000, p. 150).

Fonte: Ideograma lógica poesia e linguagem (EISENSTEIN, 2000, p. 150).

O autor comenta sobre o aspecto “figural” da escrita nipônica, devido às alterações tecnológicas onde o estilete e a tira de bambu são substituídos pelo papel e pela tinta. Essa característica figural acabou sendo diluída para melhor dialogar com as ferramentas pelas quais ela era expressa (EISENSTEIN, 2000, p. 151).

Eisenstein atenta também para a característica combinatória dos ideogramas:

A questão é que a cópula (talvez fosse melhor dizer a combinação) de dois hieróglifos da série mais simples não deve ser considerada como uma soma deles, e sim como seu produto, isto é, como um valor de outra dimensão, de outro grau; cada um deles, separadamente, corresponde a um conceito. Do amálgama de hieróglifos isolados saiu o ideograma. A combinação. A combinação de dois elementos suscetíveis de serem “pintados” permite a representação de algo que não pode ser graficamente representado. (EISENSTEIN, 2000, p. 151).

É interessante atentar também para a escolha do termo cópula pelo cineasta, que remete ao esquema sintético das imagens de Gilbert Durand e às espadas míticas bem como às animações que podem conceder vida além de apenas cortá-la.

PICTOGRAMA BOCA



PICTOGRAMA AVE



PICTOGRAMA CANTAR

BOCA 鳴 AVE

PICTOGRAMA LATIR

BOCA 吠 CÃO

PICTOGRAMA BERRO

BOCA 咩 CARNEIRO

PICTOGRAMA AMEDRONTAR

BOCA 吼 TIGRE

Figura 28: Exemplos da combinação de elementos pictográficos chineses para a formação de certos ideogramas. Optou-se pela escolha do pictograma “boca”, pelo fato de que ele “é o radical de mais quatrocentos ideogramas” (HSUAN-AN, 2017, p. 277). Tal como a espada, o diálogo com o entorno/ambiente é importante e, nesse caso ele alterna o “som” emitido pela boca.

Fonte: O autor (2017).

Seja através do aspecto figural ou combinatório, os ideogramas e suas partículas fundamentais tiveram de aprender a se adaptar ao seu ambiente, seja uma nova partícula ideogramática, ou os instrumentos de escrita, para que assim eles pudessem sobreviver e evoluir.



Figura 29: Ideogramas usados para se referir à guerreiro ou Bushi em japonês. Bu significa militar/marcial/combatente e o ideograma Shi significa letrado/homem digno/cavalheiro.

Fonte: O autor (2017).

A espada não é diferente dos ideogramas nesse sentido e não é coincidência que os ideogramas usados para se referir aos samurais combinam as características da guerra com aqueles da escrita.

2.1.2- O formato da espada japonesa

Recorrendo às informações históricas, verifica-se que as primeiras técnicas de forja de espadas surgiram provavelmente durante a era do ferro advindas do continente asiático, apesar de já existirem antes do século IV A.C.. É durante esse período que sua utilização se populariza. Algumas pistas sobre essas lâminas primordiais estão presentes nos mitos como as Totsuka no Tsurugi de Izanagi e Susanoo, as espadas de dez palmos (SATÔ, 1983, p. 28). O estilo mais antigo de forja é da tradição Yamato, que recebe o nome da província que foi o centro político do Japão no século IV A.C. e que recebeu suas técnicas de forja de espadas da China (SATÔ, 1983, p. 25). E, é dessa província inclusive que as lendas dizem ter surgido Amakuni, conhecido como o pai da espada japonesa.

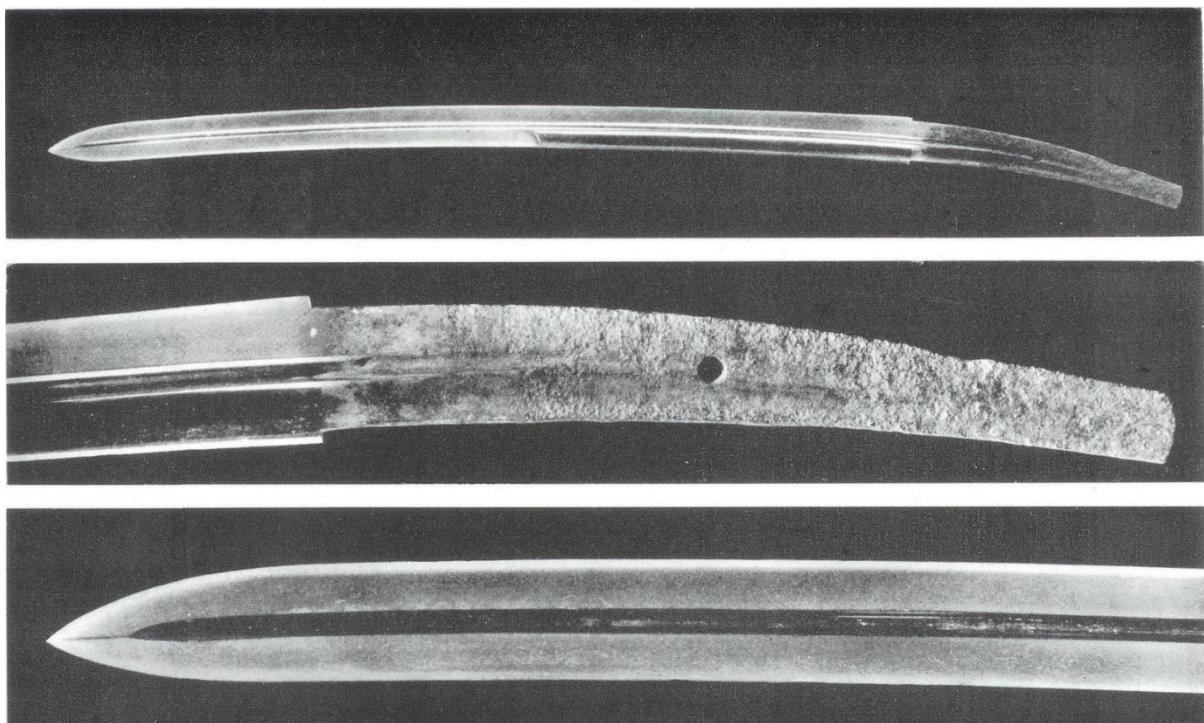
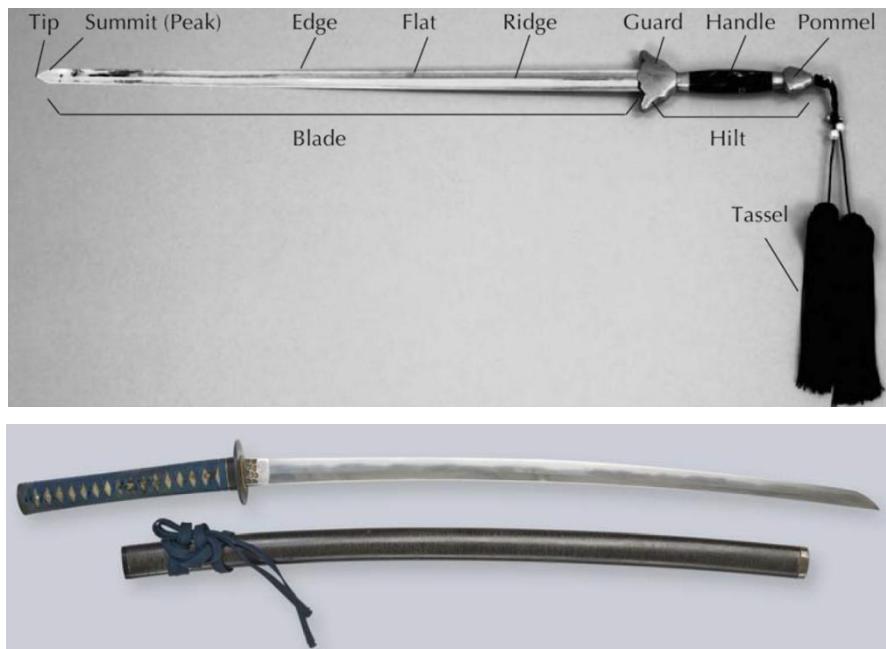


Figura 30: Kogarasu-maru (Pequeno corvo) provavelmente pertencente ao final do século VIII e início do século IX. Teria sido forjada pelo lendário ferreiro Amakuni. Essa espada ficou em posse do clã Taira e foi passada por várias gerações de seus herdeiros, hoje contudo pertence à coleção imperial (SATÔ, 1983, p. 33). É interessante destacar que a Kogarasu-maru possui características de espadas chinesas, devido à ponta e a lâmina de dois gumes, porém com a espessura e curvatura das *katanas*, as espadas japonesas como será visto abaixo.

Fonte: The japanese sword a comprehensive guide (SATÔ, 1983, p. 33).

A espada japonesa antes de adquirir seu formato característico com curvatura e lâmina de apenas um gume, era muito similar às espadas chinesas de lâmina reta e de dois gumes e, cuja principal função era agir como uma arma perfurante. Ademais, essas espadas retas eram muito mais adaptadas ao biótipo chinês, mais alto e longilíneo, quando comparado aos japoneses de estatura menor. Devido a isso, a espada japonesa foi sofrendo transformações para se adaptar a nova realidade da terra do sol nascente, adquirindo seu aspecto mais voltado como arma de corte (GUIMARÃES, 2001, p. 110-114).



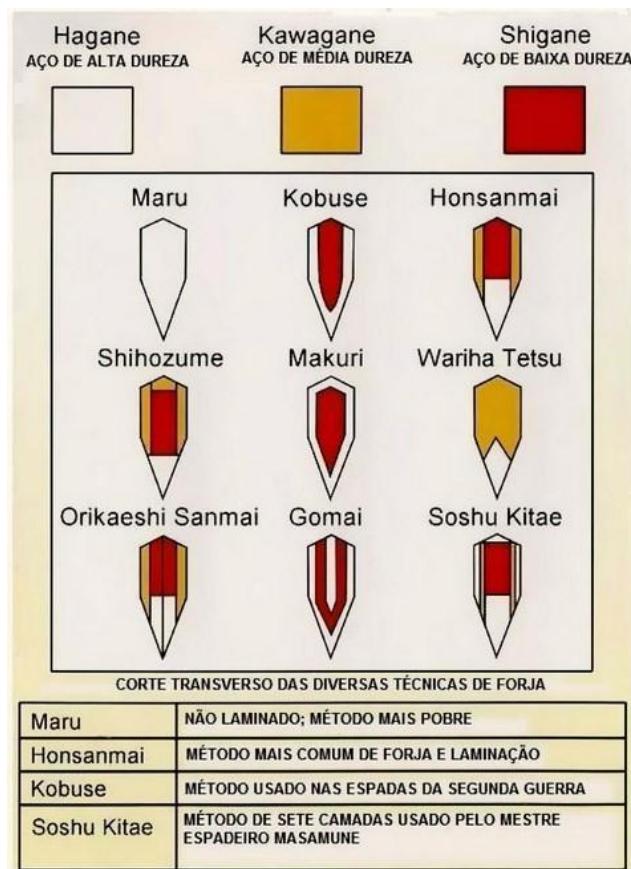
A figura 31 acima: Jian a espada reta chinesa, sua lâmina possuí dois gumes e seu uso era mais voltado para golpes de estocada.

Figura 32 abaixo: A katana ou espada japonesa, possui lâmina curva com apenas um gume e apesar da ponta afiada sua finalidade principal é o corte.

Fonte: Figura 31- Livro *Tàijí Jiàn 32-Posture Sword Form* (DREWE, 2009, p. 11)

Fonte: Figura 32- Livro *Katana the samurai sword* (TURNBULL, 2010, Capa)

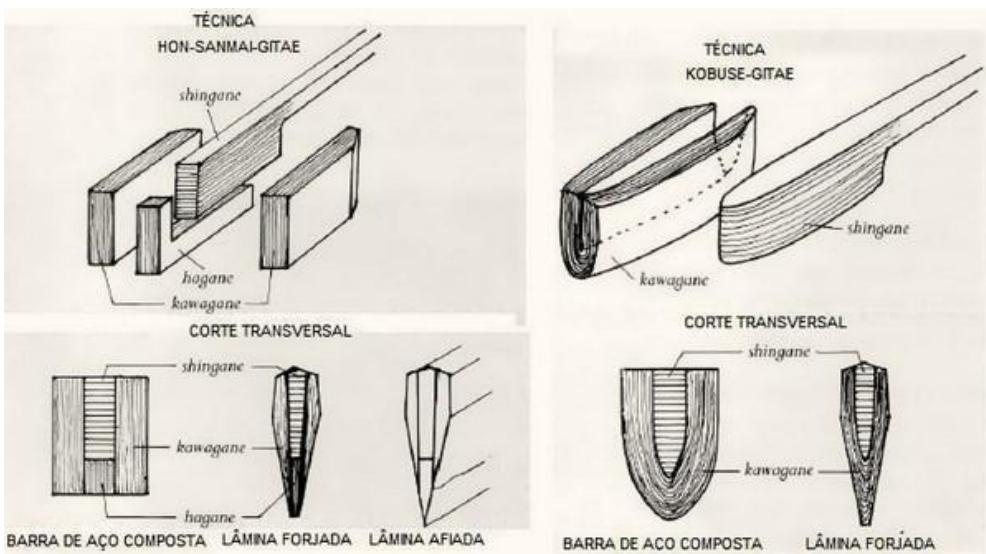
É interessante salientar também que, após a abertura de seus portos, o Japão pôde facilmente importar matéria-prima e aço de qualidade para a confecção de espadas. Entretanto, os ferreiros do passado tinham também que fabricar seu próprio aço, no caso advindo de areia ferruginosa de ribanceiras de rios (TURNBULL, 2010, p. 10).



A figura 33: O diagrama mostra cortes transversais de lâminas de espadas japonesas feitas com técnicas diferentes de forja.

Fonte: <<http://www.niten.org.br/katana/guia>> acesso em 28/07/2017.

Devido à baixa disponibilidade de minério de ferro adequado para o desenvolvimento de um aço rígido, o formato da espada japonesa teve de ser concebido de modo a dialogar com aquilo que o meio disponibilizava. Ao final do processo, o resultado foi uma lâmina com a espinha dorsal feita de um metal mais maleável e de pior qualidade envolta por uma camada de aço forjado e reforjado diversas vezes até adquirir uma rigidez e capacidade ímpar de corte (TURNBULL, 2010, p. 12-15).



A figura 34: Esse diagrama detalha os métodos de forja honsanmai e kobuse apresentados na figura anterior. O método honsanmai utiliza três tipos de metais de durezas diferentes enquanto que o método kobuse utiliza apenas dois tipos de metal. Contudo em ambos os casos o aço de melhor qualidade é usado na parte cortante da lâmina.

Fonte: <<http://www.niten.org.br/katana/guia>> acesso em 28/07/2017 .

A espada nipônica também poder funcionar como escudo, visto que o ferro mais maleável que compõe seu núcleo permite uma absorção de impacto considerável e isso não seria possível caso a lâmina fosse inteiramente feita de um material rígido (TURNBULL, 2010, p.7). Essa suavidade presente na lâmina conversa mais com a maleabilidade vegetal do bambu ou do salgueiro que se curvam ante uma tempestade do que se comparado com a rigidez do carvalho ao enfrentar a tormenta.

Após ter contextualizado a imagem da espada japonesa em relação ao seu ambiente, a seguir será abordado brevemente como a imagem dessa arma estava inserida nos contextos sociais específicos ao longo da história do Japão através da imagem do samurais.

2.2- O corpo da espada

O pensador Vilém Flusser explora em um de seus textos a questão da alavanca como uma extensão do braço do ser humano. Contudo esse tipo de alavanca ainda seria uma ferramenta “estúpida”, diferentemente dos chacais por exemplo, utilizados por tribos humanas para rastrear a caça (FLUSSER, 2007, p. 46).

Entretanto a espada japonesa é a alma do guerreiro, disse certa vez o xogum Tokugawa Ieyasu (TURNBULL, 2003, p. 95). Tal colocação pode ser aplicada especialmente aos samurais, uma classe de elite na sociedade japonesa medieval, que mesmo sem suas armaduras, mantiveram as suas espadas presas na cintura, servindo inclusive como uma forma de distinção com relação as demais classes sociais do Japão nesse período e que, teoricamente, não podiam andar armadas (TURNBULL, 2010, p. 4).



Figura 35: Scott McCloud em sua obra “Desvendando os quadrinhos” (2005, p. 39) mostra exemplos de como o ser humano se projeta em objetos para torná-los extensões de seu corpo tal qual a alavanca de Flusser e também da espada dos samurais.

Fonte: Desvendando os quadrinhos (MC CLOUD, 2005, p. 39).

A relação espiritual advinda do pensamento mítico japonês, posteriormente estruturado na religião xintoísta, denota a espada não apenas como uma extensão do braço do guerreiro tal qual a alavanca de Flusser, mas ela exterioriza a relação de ambiguidade e o “fenomenismo” como diria Oshima (1992, p. 26) presentes nesse pensamento. Isso permite uma aproximação entre o ser humano e a matéria natural, pois o que seria o humano se não mais do que uma das facetas da natureza. Nessa perspectiva, portanto, a separação entre espada e espadachim fica destituída de sentido e se perde.



Figuras 36 e 37: Como apresentado no capítulo 1 uma imagem símbólica segundo Gilbert Durand pode se alterar dado o seu contexto, no caso dessas duas figuras, suas “espadas” ou armas heroicas se converteram em canhões laser. Além disso, os personagens de games japoneses Megaman (Esquerda) e Samus Aran (Direita) incorporam o aspecto espiritual presente na espada japonesa, no design de seus personagens, pois suas armas são extensões de seus corpos, tal qual as espadas eram consideradas a alma do samurai.

Fonte figura 36 (Esquerda): <http://megaman.wikia.com/wiki/X-Buster>

Fonte figura 37 (Direita): http://metroid.wikia.com/wiki/File:Samus_p3.jpg

Nessa etapa da composição da dissertação em apreço, foi possível explorar a relação da imagem da espada como um agregador e comunicador do meio natural, que é relevante para o autor-ferreiro e isso se coaduna com o restante do presente estudo, como foi visto na passagem acima o ser humano é também um dos elementos do ambiente. Dito isso, deve-se considerar que se a espada pode ser interpretada como a alma do guerreiro e para se ter uma compreensão plena da imagem da espada, é necessário conhecer também seu corpo, ou seja o guerreiro que empunha a espada em si.

2.3- O nascimento do povo guerreiro

Para adquirir uma melhor compreensão do guerreiro samurai é preciso primeiramente contextualizar melhor esse personagem na história do Japão, que como será visto, na etapa mais primitiva, demonstrará que desde a antiguidade se trata de um povo guerreiro. Segundo Joseph Campbell a arqueologia do Japão se divide em cinco estratos (CAMPBELL, 2008, p. 361-362):

CRONOLOGIA DO JAPÃO

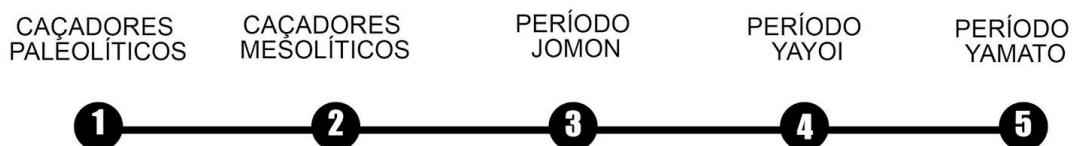


Figura 38: Os cinco estratos da cronologia japonesa segundo Joseph Campbell.

Fonte: O autor (2017).

O primeiro compreenderia caçadores paleolíticos e seria por volta de 400.000 A.C., ocasião em que as ilhas estariam ainda conectadas ao continente. A respeito desse assunto foram encontrados relatos sobre a descobertas ferramentas de corte relativos a esse período (CAMPBELL, 2008, p. 361).

O segundo período seria composto por caçadores mesolíticos provavelmente em torno de pós-3.000 A.C. no qual foram encontrados objetos minúsculos que os estudiosos acreditam se tratar de micrólitos (CAMPBELL, 2008, p. 361).

O terceiro estrato seria o período Jomon (frisado a corda), seu principal indicador são objetos de cerâmica feitos à mão e frisos a corda e a época é de 2.500 A.C. até 300 A.C.. Acredita-se que os seres humanos representantes desse período sejam caucasóides, possivelmente descendentes do povo ainu, que estão hoje confinados à ilha de Hokkaido. Esse povo inclusive foi quem o príncipe Yamato combateu para conquistar seus territórios e eles são aqueles que, segundo a lenda, teriam incendiado a grama na lenda da espada Kusanagi (COSTA, 2016, p. 98).



Figura 39 e 40: Horohoro (Esquerda) e Itezora Konayûki (Direita), dois personagens ainu das animações Shaman King (MIZUSHIMA, 2001) e Katanagatari (MOTONAGA, 2010) respectivamente, é interessante ressaltar que eles estão entre os personagens mais fortes de suas respectivas histórias, possivelmente devido a proximidade dessa cultura com a natureza, expresso em seus cultos ao fogo, as montanhas e ao urso por exemplo, em contraste com outros personagens que diminuiram esse vínculo na convivência em grandes aglomerados humanos.

Fonte figura 39 (Esquerda): <<http://shamanking.wikia.com/wiki/File:Horohoro.jpg>> Acesso em 29/08/2017.

Fonte figura 40 (Direita): Katanagatari episódio 6.

De acordo com a autora Célia Sakurai, os “ainu foram durante séculos considerados os autóctones das ilhas japonesas. Entretanto estão longe do padrão por serem brancos, hirsutos e com uma cultura própria.” (SAKURAI, 2014, p. 54). A pesca e a caça de mamíferos marinhos aconteciam no norte do Japão, enquanto que no sul as principais fontes de alimento eram, mariscos, bolotas e cervos. No final do período Jomon “fundam-se aldeias e desenvolve-se a agricultura de trigo-sarraceno, cânhamo, feijão comum e gergelim, junto com a criação de gado e cavalos” (CAMPBELL, 2008, p. 361). No entanto, essa harmonia com o ambiente não permanecerá a partir dos períodos seguintes.

2.3.1- Período Yayoi

O quarto estrato compreende o período denominado Yayoi e se estende de 300 A.C. até 300 D.C.. Segundo Campbell esse período “representa o estabelecimento de uma cultura

japonesa propriamente dita” e é caracterizado pelas migrações chinesas através da Coréia, e a implantação das fazendas de arroz pelo sistema de terraços alagados (CAMPBELL, 2008, p. 361). Já, de acordo com Sakurai, “esse período se constitui em um marco fundamental para toda a trajetória humana do Japão, pois é a disputa pelas terras propícias para o cultivo do arroz que move a história da ocupação das terras japonesas ao longo de dois mil anos.” (SAKURAIS, 2014, p. 58). No que se refere às armas do período Yayoi, é possível destacar a faca semilunar e armas de cobre e bronze fundidos e também, mas menos frequentemente, as armas forjadas em ferro (CAMPBELL, 2008, p. 361-362). Ainda, sabe-se que no período Yayoi com o desenvolvimento da agricultura, os povos começaram a se fixar em vilas primitivas e já há um início de uma divisão da sociedade por trabalho, isto é, aqueles que plantam, os que trabalham com metal, os construtores e os que se tornavam líderes por mérito ou força (SAKURAI, 2014, p. 60).

Nesse processo em que as relações sociais e de trabalho ficam cada vez mais complexas, alguns conseguem acumular mais riquezas que outros, fazendo com que surja, aos poucos, uma divisão social e hierárquica na sociedade. Por sua capacidade de concentrar riqueza, a agricultura atrai a cobiça de vizinhos, tornando necessário também o desenvolvimento da atividade guerreira, para a defesa e para a conquista de novas terras. (SAKURAI, 2014, p. 60).

Além disso, as comunidades estabelecidas nesse período estruturam-se em clãs (*uji*), sendo que os seus líderes exerciam também funções religiosas, onde cada clã cultuava seus *kami* para proteção de suas terras contra inimigos. Os *uji* variavam de acordo com o tamanho de sua população, área de influência e força que seria usada para expandir seus domínios, como respostas ao aumento da população. Os clãs se relacionam nos confrontos, na troca de produtos e pela dominação, criando assim os primeiros reinos liderados pelos mais fortes (SAKURAI, 2014, p. 60).

A autora Célia Sakurai faz uma releitura interessante dos mitos japoneses como tradução da história. Assim, para esta autora, Izanagi e Izanami criaram o território, se fixaram nele e geraram herdeiros para viverem em sociedade como os seres humanos do período Jomon. Por sua vez, Amaterasu é retratada tecendo e sendo possuidora de armas e servas. Por outro lado, Susanoo que causa problemas ao *kami* solar, é alguém que vem de fora e, não é à toa, que é um *kami* associado ao mar e às tempestades. Ademais, os pontos geográficos citados nos mitos coincidem com a migração que vem do sul, sendo que Kyushuu é referido como o local de nascimento de Amaterasu e seus irmãos (SAKURAI, 2014, p. 61).

A harmonia com o ambiente presente na pré-história até o período Jomon, se dissipa e dá vazão à imagem da força das armas e ao desejo de controle proveniente dessa falta de harmonia. A partir daí, o gesto dominante postural da nação japonesa concebe imagens diurnas e heróicas vinculadas ao arquétipo da ordem e ao símbolo da hierarquia expressa nesse caso, pela força das armas como a espada.

2.3.2- Período Yamato/Kofun

E por fim, o período Yamato, iniciou-se em 300 D.C., com uma nova migração dos povos centro-asiáticos através da Coréia. A cultura desse período evidencia uma organização social mais sofisticada, além da continuidade da tendência de agregar o clã e constituir reinos visando ocupar terras férteis, sendo que tais reinos, portanto seriam comandados por uma aristocracia militar (SAKURAI, 204, p. 61).

Guerras tribais e uma gradual repressão dos ainus (Talvez também do Yayoi) levou os clãs Yamato à dominação por volta de 400 D.C. nas áreas do outro lado da Coréia. E foi através deles que os benefícios da civilização chinesa entraram em vigor nos séculos V e VI da nossa era. (CAMPBELL, 2008, p. 363).

Sobre esse período é necessário ressaltar o papel das armas e da cultura guerreira no povo japonês. “Uma documentação esclarecedora sobre essa época apareceu recentemente (...), e foi principalmente representada pelas estatuetas que foram desenterradas em vários locais do território japonês. Essas representações ocas de terracota de soldados armados, cavalos selados etc., estavam enfileiradas em volta dos declives dos túmulos, como substitutos de “acompanhantes na morte” vivos, à maneira das figuras colocadas nos túmulos egípcios três mil anos antes. Espadas, capacetes, armaduras de fasquias e acolchoadas, arcos e flechas centro-asiáticos, selas, estribos circulares e rédeas estão representados nessas pequenas formas vividamente reproduzidas. Além disso, foi recuperada uma série de armas de ferro, ornamentos e componentes de armadura dessa primitiva idade Yamato.” (CAMPBELL, 2008, p. 362- 363). As técnicas de escultura e a inclusão dos cavalos na arte da guerra seriam influências coreanas, “O reino de Yamato conquista a soberania na ilha principal Honshu, com a maior planície fértil do Japão, e se torna o maior e mais poderoso arquipélago.” (SAKURAI, 2014, p. 61-62).

Não se sabe se o mitológico imperador Jimmu que herdou a espada e os outros dois tesouros de Amaterasu existiu de fato, porém Sakurai comenta que:

O estabelecimento do reino de Yamato como o maior e mais poderoso é simbolicamente marcado pela vitória da lendária rainha Himiko, a “filha do sol”, sugerindo a sua ancestralidade direta com Amaterasu. Dessa forma o “Japão nasce” com a legitimação do poder, temporal e religioso, do reino que domina as terras férteis. Com isso, fica mais fácil justificar ideologicamente sua hegemonia e conquistar o respeito dos demais clãs e reinos. (SAKURAI, 2014, p. 62).

Isso mostra a força influenciadora do mito atuando em conjunto com a força da espada para assegurar o poder. Contudo, não se pode negar também a característica da ambiguidade presente nos mitos mencionada no primeiro capítulo, visto que, Himiko se destaca como rainha apesar do *kami* feminino Izanami ser colocado em uma posição inferior ao *kami* masculino. Uma vez caracterizados esses períodos, é possível elencar os elementos constituintes dos mitos japoneses, povos caçadores norte-asiáticos, pescadores oceânicos, agricultores neolíticos, migrantes da idade do bronze e o povo guerreiro da idade do ferro (CAMPBELL, 2008, p. 363).

2.4- Os samurais

A origem da casta guerreira dos samurais já está por si só vinculada a uma separação entre as elites governantes e o restante da população, pois ela surge no contexto da privatização da propriedade. No reino de Yamato, os chefes de clãs poderosos gravitavam em torno do imperador visando aumentar sua influência e seus territórios (SAKURAI, 2014, p. 68).

O Japão, após receber as influências chinesas pelo filtro coreano, incluindo o budismo, a escrita ideogramática, as artes etc, foi influenciado também pelo sistema de governo centralizador chinês. Contudo essa forma de governo não pode ser efetivada plenamente, pois “a partir da primeira tentativa de centralização, o imperador passa a ser assessorado por membros de determinadas famílias aristocráticas que, na realidade, são os que verdadeiramente governam. Essas famílias adquirem prestígio e poder, unificando, pela força ou por alianças os uji locais e, portanto, estendendo as suas áreas particulares de plantio e influência”. Isso ocorre por volta de 572 à 622 D.C. (SAKURAI, 2014, p. 70).

2.4.1- Período Asuka

Em 645 D.C. na chamada era Asuka, um documento instituí uma grande reforma (Reforma Taika) em que todas as terras do Japão passariam a pertencer oficialmente ao imperador e isso incluía praticamente todo o Japão contemporâneo, exceto as ilhas de Hokkaido e Okinawa. A autora Sakurai atenta para a questão de que essa reforma também dialogava com o ambiente geográfico do arquipélago nipônico.

A reforma Taika e o código Taiho são marcos importantes no campo político japonês, entre outras coisas, porque favoreceram uma certa unidade nacional e apontam as diretrizes do sistema de poder que, na teoria, centraliza a autoridade imperial, mas na prática, fortalece grupos da aristocracia que gravitam na corte em permanente luta por prestígio e poder. Mesmo querendo imitar os chineses, o poder central japonês ainda era fraco para impor toda sua vontade. Em um país agrário, cujas referências sobre poder e autoridade são produzidas em grande parte pelas relações locais, os interesses particulares eram reforçados, ainda, pela geografia recheada de ilhas e montanhas. (SAKURAI, 2014, p. 74).

Visando manter a lealdade dos clãs mais poderosos, os nobres grandes proprietários recebiam cargos burocráticos no governo central ou atuavam como governadores provinciais. Nessa condição, esses nobres recebiam grandes compensações por terem perdido suas terras e ganhavam benefícios como a isenção de impostos e, além deles, tais benefícios também eram partilhados por instituições religiosas (SAKURAI, 2014, p. 72-73).

O desejo de buscar uma unificação do Japão remonta ao mito de criação do arquipélago japonês em que a hierarquia entre Izanagi e Izanami e os outros espíritos celestiais expressa o arquétipo da ordem que se daria através de uma separação que teria sido realizada como que pela lâmina de uma espada. Contudo, ele se expressa para os japoneses simbólicamente em hierarquia, situando o imperador no centro do poder.

2.4.2- Período Nara

Durante o período Nara (710-794) a desigualdade social aumentou significativamente, plantando sementes para o incremento da violência, dado o aumento no número de pessoas que não se encaixavam no sistema vigente de alta tributação, enquanto que os nobres, as ordens religiosas, os cortesãos, sobreviviam das brechas da reforma Taika, ao gravitarem em torno da família imperial (SAKURAI, 2014, p. 75).

Com o crescimento da população do Japão, o governo imperial em 743 D.C. emite um decreto em relação à expansão das terras cultiváveis, que estabelecia que “todo aquele que desbravasse novas áreas para o cultivo do arroz poderia se tornar proprietário dessas áreas se pagasse determinados impostos”. Isso permitiu que os grupos privilegiados ampliassem ainda mais suas extensões territoriais, visto que o pequeno produtor ficaria sobre carregado em tributações e, aqueles que se aventuravam para poderem sobreviver, acabavam por doar informalmente as novas terras adquiridas para grandes senhores de terra (SAKURAI, 2014, p. 76).

Nesse período é possível encontrar os resquícios míticos do arquétipo da ordem, expressando o símbolo da hierarquia masculina sobre a feminina, pois dentro do direito de se cultivar as terras, que é vitalício, a porção de terra herdada pelos homens era de 2.428m², enquanto que para mulheres essa porção de terra era de 1.985m². De qualquer forma, ambos necessitavam de pagar 3% de sua produção como imposto ao governo. Ademais, somente adultos do sexo masculino podiam ser considerados chefes de família e, portanto, passavam a ter de pagar um imposto sobre isso sob a forma de produtos artesanais para cada membro da família. Ainda, deve-se destacar que o transporte das mercadorias até a capital era de responsabilidade do produtor, em conjunto com suas responsabilidades de prestar o serviço militar obrigatório, trabalhar nas terras públicas ou em templos durante sessenta dias por ano. E, além de tudo isso, ele precisava sobreviver (SAKURAI, 2014, p. 75-76).

2.4.3- Período Heian

No período Heian as propriedades privadas chamadas de *shouen*, formadas fora da reforma Taika (que intuía que todas as terras eram do governo) aumentaram em número. Esse fator, combinado com a descentralização do governo imperial, deu margem ao fortalecimento de poderes paralelos de governadores provinciais e também favoreceu o surgimento de milícias para o ataque e defesa das terras cultiváveis. Além disso, os burocratas do governo central ficavam longos períodos distantes de suas terras, optando por usufruir do luxo da vida na corte imperial aos custos dos tributos pagos, em especial pelos lavradores que trabalhavam em suas terras. Devido a esse afastamento, os donos das terras acabaram por delegar funções para poderes locais, e essa proximidade com a terra e a população fortalece mais esses representantes, enquanto que os poderes centrais do império vão se enfraquecendo ao se distanciarem das pessoas mais ligadas à terra (SAKURAI, 2014, p. 78).

Esse fenômeno possibilita que a administração, a defesa e a coleta de impostos sejam direcionadas para suprir os interesses locais, dando inclusive oportunidade para o desvio de impostos para o enriquecimento de certos administradores corruptos. Ou seja, estes burlam as leis, criam em torno de si poderes paralelos aos interesses centrais. (SAKURAI, 2014, p. 79).

Tais acontecimentos em conjunto com as já mencionadas propagandas de milícias regionais e as disputas por terras propiciam o surgimento dos samurais no século VIII, que constitui parte do período Heian. Nesse período, não somente os Governadores, mas os burocratas do governo central e os líderes religiosos empregavam o serviço desses guerreiros visando proteger seus domínios (SAKURAI, 2014, p. 78-79). Uma das principais características destes guerreiros é a lealdade, que fica evidente nas palavras de Sakurai:

No início são guerreiros rudes, mal armados e treinados, que auxiliam os senhores locais a manter suas propriedades. Muitos deles são agricultores na maior parte de suas vidas. Com o passar do tempo, esses guerreiros sofisticam seus métodos de luta, os armamentos se aperfeiçoam e, mais que isso, os samurais se tornam uma casta com seu código de valores próprios o *bushido*. Eles desdenham a vida na corte e voltam para o campo, dedicando-se ao aperfeiçoamento da arte de lutar, da estratégia de batalhas, com o objetivo de defender territórios conquistados e agregar mais terras aos domínios dos chefes locais que os mantêm. A lealdade pessoal é fundamental. (SAKURAI, 2014, p. 79).

É nesse contexto que as famílias guerreiras dos Taira e dos Minamoto vão se alçar ao poder (SAKURAI, 2014, p. 79). Ademais, são esses clãs que irão se enfrentar na guerra Genpei pela sucessão do trono imperial que levará ao incidente da réplica da espada Kusanagi, culminando na vitória dos Minamoto na batalha naval de Danno-ura.

Aos poucos, a forma de administração chinesa e a relevância dos títulos hereditários foram sendo substituídos por um sistema de poder exercido por líderes de clãs que alicerçavam sua hegemonia pelo uso da espada. Sem poder as antigas instituições - o imperador, os nobres, os cargos honoríficos e a capital Kyoto - permaneceram, mas sem muito sentido. A mudança de poder se explica pela distância entre a corte e o dia a dia nas terras. Sem o nobre controlando diretamente as terras, os camponeses iam se desvinculando de suas obrigações para com seus antigos superiores nobres e se voltando em lealdade aos senhores guerreiros, capazes de os defender. (SAKURAI, 2014, p. 80).

No primeiro capítulo foi comentado que dentre as principais características que cercaram o agrupamento de imagens proposto por Gilbert Durand estava a forma de se lidar

com a morte e a passagem do tempo. As imagens heroicas e do regime diurno eram caracterizadas por uma atitude combativa em relação ao tempo e a morte. Como exemplos de imagens deste regime destaca-se a imagem do guerreiro heroico e de suas armas, como a espada por exemplo. Por sua vez as imagens do regime noturno são caracterizadas pela eufemização do tempo e da morte. Ao invés de serem inimigos a serem combatidos esses elementos são eufemizados. O monstro terrível que ameaça o herói pode ser atado sem ser cortado e mesmo a morte pode ser abraçada. Retomando os gestos dominantes tais relações destes regimes remetem também a questão da proximidade ou distanciamento para com ambiente. Enquanto as imagens diurnas se elevam em direção aos céus com suas imagens, o regime noturno agrupa imagens que se aproximam da terra.

Dito isso, é possível interpretar que os samurais através de um contato com a população campesina, que trabalhava nas plantações de arroz, conseguiram se fortalecer em termos de poder político. Mesmo sendo uma casta de guerreiros, uma imagem diurna e heroica, os samurais ampliaram seu poder através de uma descida em direção à terra e também através de um atitude não combativa em relação ao tempo, pois ele souberam se situar no contexto daquele ambiente.

Assim, estabelecia-se um contato mais próximo e por um período maior de tempo do que se comparado aos burocratas do governo central em Kyoto. Inclusive, com a vitória do clã guerreiro dos Minamoto, a alteração da base de operações governamentais reflete essa característica de uma aproximação com a terra por um período maior de tempo.

O local de referência do clã Minamoto era a cidade de Kamakura, situada ao norte da atual cidade de Tóquio. Kamakura ficava na planície de Kanto, aquela com a maior área disponível para a agricultura. Longe, portanto, da capital Kyoto, onde a corte imperial permanecia tal como antes. A distância com relação ao centro da política imperial não é coincidência, pois foram nas regiões mais afastadas que os clãs guerreiros ganharam força enquanto o poder imperial se enfraquecia. Assim, o período em que os Minamoto ficam no poder é conhecido com o mesmo nome da cidade: Kamakura, um dos três grandes períodos em que vigora o xogunato japonês, ou “governo dos generais”. (SAKURAI, 2014, p. 82).

A figura do imperador não desaparece com a ascensão do governo militar do Xogum em 1185 e o início do período Kamakura. Todavia, são esses últimos que detinham o poder de fato sobre o Japão, pois o primeiro Xogum Minamoto Yoritomo “torna o título de Xogum permanente e hereditário, atribuindo o direito de governar o Japão em nome do imperador”

(SAKURAI, 2014, p. 82-84). Esse regime militarista visa a unificação do Japão, porém tal qual a serpente cíclica do Ouroboros, esse sistema também permitirá que, no futuro, poderes locais se desenvolvam iniciando uma nova onda de conflitos.

O símbolo que pode ser associado com esse período em específico é a arma Amenonuhoko, utilizada por Izanami na criação do território japonês, isto é, demonstrando a proximidade dos *kamis* com o ambiente, no caso a água dos mares naquele mito, fez com que essa arma fosse utilizada para exprimir o símbolo da criação advindo do arquétipo sintético do ciclo. Da mesma forma, os samurais nasceram a partir da aproximação com a terra das camadas populares através de um vácuo no espaço entre o poder central do imperador e a população campesina.

2.4.4- Período Muromachi

A era seguinte ao período Kamakura se chama Muromachi, e nele é possível destacar alguns eventos importantes que ocorreram nesse intervalo histórico, como por exemplo a retomada do poder para as mãos do imperador, que marca a transição de eras. Contudo, o governo desse imperador só dura quatro anos até a instauração do xogunato Ashikaga (SAKURAI, p. 356), que eram, por sua vez, descendentes do clã Minamoto (TURNBULL, 2003, p. 16).

Apesar dessa nova mudança de poder, não foi possível para a família do clã Minamoto conter as inúmeras insurgências populares motivadas principalmente pela opulência desse regime ao construir, por exemplo, dois pavilhões em Kyoto, que haviam sido recobertos de ouro e prata respectivamente. Isso resultou em um aumento de tributações para a população, acarretando inúmeras revoltas que, para serem contidas, necessitavam de despesas adicionais governamentais levando a mais aumento de impostos... A situação se converteu então em uma valsa cíclica de três tempos em que a população era o lado mais prejudicado (SAKURAI, 2014, p. 92-93).

Fora isso, outros grupos menores da elite dona de terras também tinham grande interesse em assumir o poder, retirando-o das mãos dos Ashikaga. Esse interesse eclode na chamada guerra Onin 1467-1476. Contudo e apesar de essa tragédia durar onze anos, período em que parte de Kyoto se torna um mar de ruínas e o próprio palácio imperial chega a ser

saqueado, diversas outras batalhas continuam ocorrendo ao longo de todo o território japonês (SAKURAI, 2014, p. 92-93).

É possível perceber que o esquema heroico advindo do gesto postural, impõe com os gastos exorbitantes do xogunato Ashikaga que cada vez mais se distanciava das populações agrárias e mais pobres. Inclusive, existem vários registros da utilização do termo “*eta*” no período Muromachi para se referir a um grupo de pessoas excluídas da sociedade japonesa, apesar do termo ter surgido no período Kamakura que é anterior ao xogunato Ashikaga (KITAGUCHI, 1999, p. 80). Esse termo continuará sendo empregado mais adiante na história do Japão, porém, no período Edo com o xogunato Tokugawa, outros grupos socialmente excluídos serão incluídos na denominação “*eta*” (KITAGUCHI, 1999, p. 80).

Os *etas* também podem ser referidos como *burakumin*, (pessoas dos povoados) (FRÉDÉRIC, 2008, p. 145).

Os *burakumin* eram tratados como párias no Japão, porque “lidavam com animais de sangue quente” e o budismo coloca restrições quanto a isso. Eles trabalhavam em matadouros e curtumes e eram obrigados a viver em matadouros e curtumes e eram obrigados a viver segregados em determinados bairros. Agora a coisa mudou de feição, porque há, inclusive um movimento relativamente forte entre eles, exigindo indenizações do governo pelos séculos de discriminação sofrida. Há indícios também de que muitos deles tenham vindo para o Brasil como imigrantes. Entretanto é impossível diferenciá-los dos demais japoneses pela aparência ou mesmo pelo sobrenome. (SAKURAI, 2014, p. 54-55).

É interessante notar aqui como nesse caso os *burakumin*, utilizavam lâminas para cumprir seus serviços porém, ao invés de separadores, esses indivíduos como manipuladores de lâminas, eram justamente as vítimas da separação imposta pelas elites que haviam se distanciado da terra e das populações mais pobres. No caso desse exemplo a proximidade com o ambiente foi o elemento mais crítico que atuou na questão da separação do que a mão que empunhava a lâmina em si.

O enfraquecimento do governo central em conjunto com o distanciamento do ambiente se tornou um terreno fértil para a proliferação do arquétipo da desordem e do caos, como na maça dourada de Éris que se expressou na forma de revoltas. Toda essa conturbação político-social poderia ser encarada como um monstro ao melhor estilo da serpente de oito cabeças dos mitos japoneses e com seu surgimento, a serpente traz o ciclo, e a roda da história necessita de

heróis diurnos para equilibrar a balança do caos e restabelecer a ordem, assim como o *kami* das tempestades Susanoo fez.

2.4.5- Oda Nobunaga

O caos do xogunato Ashikaga levou a uma era de intensas disputas em busca de unificar o Japão e que ficou conhecida como *Sengoku Jidai*, o período das guerras civis. E, apesar dessas batalhas estarem ocorrendo mais entre clãs do que entre estados propriamente ditos, os líderes eram chamados de *daimyo*, que significa “grandes nomes. Um deles, inclusive, deve-se destacar era Oda Nobunaga (1534-1582) (TURNBULL 2003, p. 19) que pertencia a um clã dono de terras na província de Owari, (parte da província de Aichi nos dias de hoje). Nobunaga, de acordo com Sakurai “Começou derrotando seus vizinhos e ganhou o respeito de seus adversários em 1560, ao vencer, com 3 mil homens durante um ataque surpresa em um desfiladeiro, um oponente que lutava com 25 mil homens.

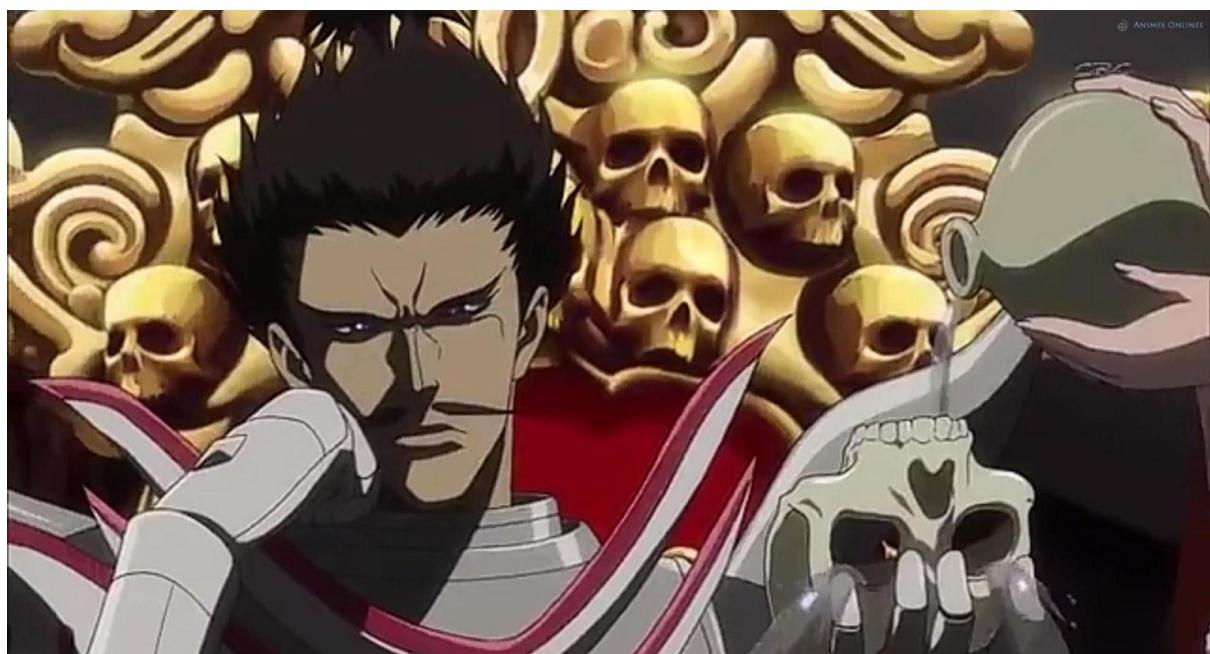


Figura 41: Oda Nobunaga em sua versão para a animação japonesa *Sengoku Basara* (KAWASAKI, 2009) onde ele atua como um dos principais antagonistas e é representado como alguém ardiloso e desonesto que faz de tudo para vencer e isso é expresso em especial pelo seu uso de armas de fogo.

Fonte: *Sengoku Basara* Episódio 6.

Em 1568, Nobunaga ao invadir a capital em Kyoto e abolir o xogunato Ashikaga estava a um passo de unificar o Japão. No entanto, em 21 de Junho de 1582 ele é traído por um dos

seus generais aliados chamado Akechi Mitsuhide, que cercou Nobunaga no templo Honnô-ji e antes de ser morto, Nobunaga mata seu filho e se suicida (TURNBULL 2003, p. 19-20 & FRÉDÉRIC, 2008, p.53).

Akechi Mitsuhide recebeu então o título de comandante chefe dos exércitos, mas, atacado onze dias depois por Toyotomi Hideyoshi (...) em Yamazaki, fugiu e, perseguido sem descanso, foi morto dois dias mais tarde. O povo o apelidou de *Jûsan Kubô*, “o shogun de 13 dias. (FRÉDÉRIC, 2008, p. 53).

Tal como foi Izanagi ao matar seu filho Kagutsuchi, o *kami* do fogo que queimou sua mãe Izanami, essa passagem da história exprime um arquétipo, porém não àquele da ira associada à espada de dez palmos de Izanagi, mas sim um arquétipo noturno presente do ponto de vista da mãe Izanami, que vem a ser o arquétipo do caos e da desordem expresso pelo símbolo da traição; Dessa forma, é o próprio Oda Nobunaga que encarna o papel do *kami* feminino incendiado pelo seu próprio filho. Porém, o espírito do fogo era filho de seu assassino Izanagi, em uma espécie de complexo de Édipo reverso, e não somente o símbolo da traição poderia ser percebido do ponto de vista de Kagutsuchi, como também a imagem do fogo vai ter um papel central com a figura histórica de Oda Nobunaga, como será melhor explanado à seguir (to escrevendo essa parte ainda).

2.5- Reflexões acerca do fogo e da espada

Foi durante o período de Nobunaga que ocorreu uma revolução na arte da guerra dos samurais, em especial com a introdução dos arcabuzes europeus, visto que Nobunaga era um grande adepto dessa nova ferramenta de guerra. A pólvora e armas de fogo rudimentares já haviam sido introduzidas no Japão pela China em 1510, porém seu impacto não havia sido tão grande na forma de guerrear japonesa (TURNBULL 2003, p. 96-98) quanto às versões trazidas em navios portugueses, que além de armas levavam também missionários para catequizar o arquipélago japonês (SAKURAI, 2014, p. 106-107). Contudo, a introdução desse inferno no Japão se deu por um acidente. Sobre os arcabuzes, introduzidos por Portugal em 1543 Stephen Turnbull relata:

(...) Sua chegada foi completamente inesperada e não divulgada, sendo apenas um dos muitos itens exóticos em mãos de um infeliz grupo de mercadores portugueses que encalharam na ilha japonesa de Tanegashima em 1543. Tanegashima pertencia por Shimazu de Satsuma, uma das famílias de samurais mais guerreiras do Japão. Então quando os portugueses prepararam uma demonstração do novo armamento os *daimyo*

locais viram instantaneamente a maravilhosa oportunidade que havia sido dragada e então seus ferreiros mais habilidosos não tardaram em se tornar artífices de armas de fogo. (Tradução do autor, TURNBULL, 2003, p. 97).

O principal exemplo dessa revolução inflamada ocorreu na batalha de Nagashino em 1575 em que a pólvora das armas de Nobunaga superaram a poderosa cavalaria do clã Takeda (SAKURAI, 2014, p. 101).



Figura 42: Takeda Shingen retratado em Sengoku Basara (KAWASAKI, 2009). Seu design é de um homem víril e musculoso, sua personalidade é honrada e destemida, um contraponto para a forma como Oda Nobunaga é retratado nesta série de animação.

Fonte: Sengoku Basara episódio 2.

Ao fazer uso desse poder de fogo literal, Oda Nobunaga concretiza a transfiguração de sua imagem como um avatar de Kugutsuchi, o *kami* do fogo. Contudo a recepção dessa nova maquinaria bélica não seria necessariamente bem recebida, novamente o elemento mítico da ambiguidade se faz presente na história.

Em uma determinada passagem de Dom Quixote, Dom Miguel de Cervantes usa o avatar do cavaleiro errante para professar seu descontentamento trazido com as chamas infernais da pólvora:

Venturosos foram aqueles séculos que careceram da espantosa fúria destes endemoninhados instrumentos da artilharia, cujo inventor tenho cá de mim para mim que está recebendo no inferno o prêmio devido à sua diabólica invenção, com a qual proporcionou meios a um braço infame e covarde para tirar a vida a um valoroso cavaleiro, pois se vê amiudadas vezes que, sem saber-se como nem por onde, chega uma bala disparada por um indivíduo que talvez fugisse espantado com o brilho do fogo que produziu a máquina quando deu o tiro, e corta e acaba a vida a um militar brioso quando este estava combatendo corajosa e valentemente, animado pelos sentimentos que acendem e entusiasmam os peitos generosos, vida preciosa que deveria conservar-se por longos anos. E considerando eu estou bem, estou capaz de afirmar que me pesa no íntimo da alma de haver abraçado este exercício de cavaleiro andante em tempos tão detestáveis como estes em que vivemos agora; porque, ainda que eu sou daqueles a quem não há perigo que meta medo, contudo muitas vezes me sinto receoso de que a pólvora e o chumbo me roubem a ocasião de tornar-me famoso e conhecido pelo valor do meu braço e pelos fios da minha boa espada em todos os ângulos da terra;(...). (CERVANTES, 2005).

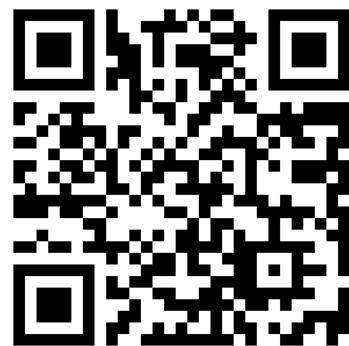
Para os guerreiros japoneses o sentimento não era diferente como visto nessa passagem do Hagakure, o livro do samurai:

No primeiro dia de ataque ao castelo de Hara, Tsuruta Yashichibei serviu de mensageiro entre o senhor Mimasaka e Ôki Hyôbu. Porém, no momento em que entregava a mensagem, foi ferido na região pélvica por uma bala vinda do castelo, e caiu instantaneamente. Ele se levantou e acabou de transmitir a mensagem, mas foi atingido novamente e morreu. O corpo de Yashichibei foi carregado por Taira Chiyôei. Quando Chiyôei estava voltando ao acampamento de Hyôbu, também foi atingido por uma bala de rifle e morreu. (YAMAMOTO, 2006, p. 157).

As armas de fogo no Japão também carregam elementos de ambiguidade que Oshima identifica nos mitos, pois elas foram recebidas tanto como uma cura quanto como uma maldição. Além da quantidade de sangue derramado em prol da vitória, a honra o orgulho e a glória pessoal foram colocados sob a mira dessas armas, o medo da aristocracia guerreira pela desonra era tão grande que eram justamente as classes mais humildes que operavam as armas de fogo (TURNBULL, 2003, p. 112). Esse sentimento foi compartilhado tanto por samurais quanto por nobres cavaleiros europeus, esses últimos, segundo Turnbull, é que se refestelaram ao saber que um desses nobres chamado Dom Miguel de Cervantes que foi alvejado por um projétil, pôde sobreviver para escrever sua *magnum opus* (TURNBULL, 2003, p. 112).

Apesar disso, o uso de uma arma de fogo não necessariamente contradiz aspectos ligados à cultura samurai. É interessante rememorar as passagens do livro dos cinco anéis,

escrito pelo famoso samurai Miyamoto Musashi, que foram citadas anteriormente neste capítulo, onde as armas de fogo eram apenas mais uma ferramenta de combate com características vantajosas e defeitos particulares que poderiam ser utilizadas, dependendo o contexto da batalha.



Figuras 43 e 44: Uma demonstração de Hojutsu em Tóquio em 2012, é possível notar uma ritualização no processo de atirar, mais do que apenas um manuseio mecânico. Ao lado há um QR code para a visualização da demonstração em vídeo.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q7wg0OQAa2A>

Um exemplo dessa relação dos japoneses com as armas de fogo é no *hojutsu*, a arte do manuseio da arma de fogo, uma prática que existe desde o séc. XVI quando os japoneses adquiriram essa tecnologia (RIELLY, 1998, p. 83).

2.5.1- A antropomorfização das armas

No primeiro capítulo desta dissertação foi comentado a questão de que as “divindades” japonesas não estão desvinculadas de fenômenos terrenos, como o sol e as tempestades por exemplo e, esse elemento não é diferente na espada:

O armeiro não era um mero artesão, mas um artista inspirado e sua oficina um santuário. Diariamente ele iniciava seu ofício com oração e purificação, ou, como dizia a frase "ele entregava sua alma e espírito à forja e têmpera do aço". Cada giro do malho, cada mergulho na água, cada fricção na pedra de amolar era um ato religioso de não pouca importância. Era o espírito do mestre ou do deus protetor que lançava um formidável encanto em nossa espada? (NITOBE, 2005, p. 93).

A antropomorfização seria o processo de atribuir características humanas como emoções, intenções e motivações para agentes não humanos, como deuses, objetos e animais não-humanos que agem com uma aparente independência (HOWARD, 2013). Segundo o autor Mike Howard em seu texto “A Military Tradition Institutionalized: Rhetorical Personification and Anthropomorphism in The Rifleman’s Creed” a tradição de antropomorfizar as armas é tão antiga quanto a própria guerra (HOWARD, 2013).

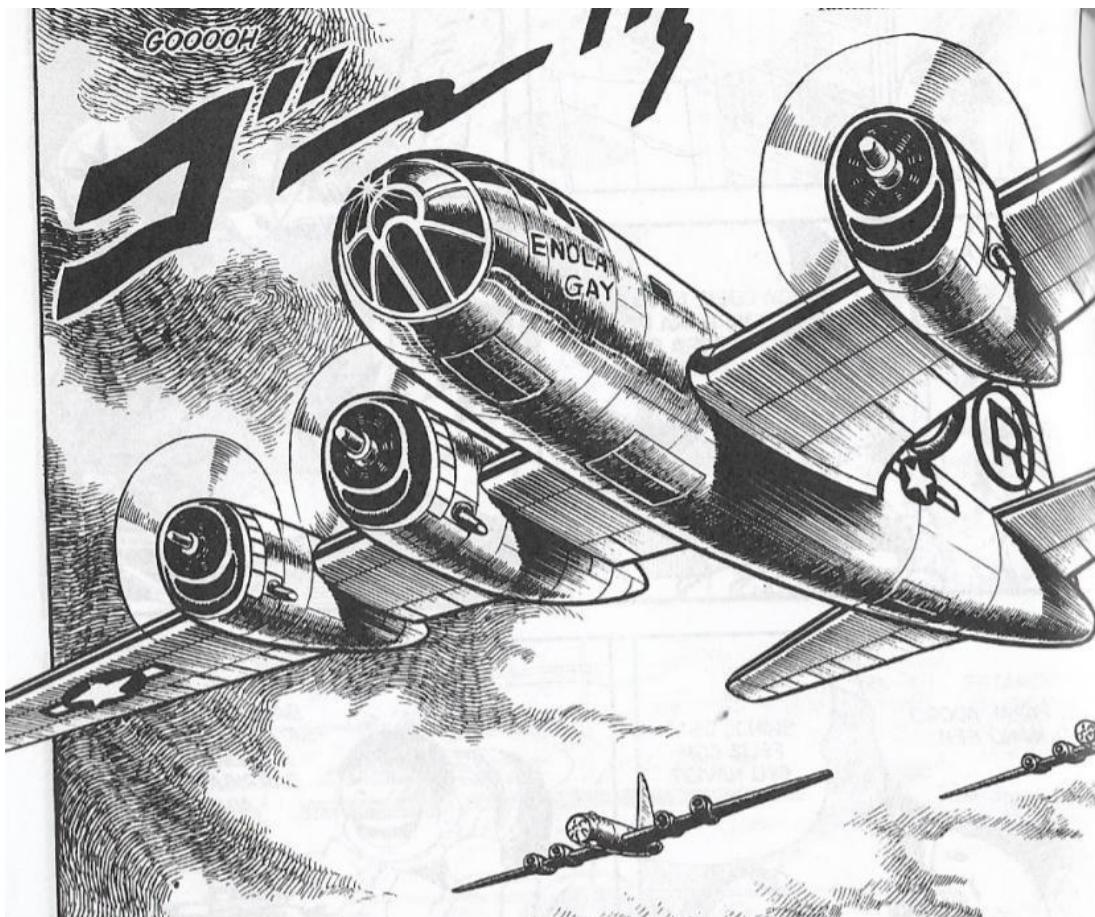


Figura 45: Amemonuhoko e a espada Kusanagi, pelo simples fato de serem armas nomeadas já poderiam ser citadas na utilização da antropomorfização, contudo os exemplos que o autor Mike Howard cita são justamente as bombas Fatman, Little Boy que devastaram Nagasaki e Hiroshima e o avião utilizado nesse último bombardeio chamado Enola Gay batizado com o nome da mãe do seu piloto (HOWARD, 2013 & NAKAZAWA, 2011).

Fonte: Mangá Gen pé's descalços volume 1.

Com relação às espadas é possível citar, a espada Durindana de Roland ou a Hrunting de Beowulf como exemplos de antropomorfização dessa arma Segundo Mike Howard a

utilização desse artifício, visa o entretenimento e/ou a reflexão de seus respectivos interlocutores e buscar uma aproximação destes com o universo militar na tentativa de explicar a simbiose entre o guerreiro e sua arma (HOWARD, 2013).



Figura 46: A animação japonesa *Bleach* (ABE, 2004), possui exemplos interessantes de espadas antropomorfizadas como na figura acima. “O que você quer proteger (amigos e pessoas queridas) não é o que eu quero proteger, o que eu quero proteger é você mesmo (...)” foi o que a espada Tensa Zangetsu disse para o seu espadachim Kurosaki Ichigo. Nessa animação as espadas podem assumir formas humanas e treinar seus espadachins para se fortalecerem em conjunto, quando Ichigo percebe que sua espada só queria protegê-lo, ele se deixa cortar por ela no treinamento e descobre que eles são na realidade um único ser, por isso a lâmina não o fere.

Fonte: *Bleach* episódio 309.

Contudo a professora Jerusa Pires Ferreira expande essa intenção do uso da antropomorfização nas narrativas em seu livro *Cavalaria em Cordel* (1979). As espadas misteriosas ou sem-nome das canções medievais europeias em conjunto com os relatos de seus efeitos fantásticos estariam ligadas a um sentido de proibido. Um exemplo disso é percebido e uma tradução da imagem da espada heroica do medievo europeu para o contexto da literatura de cordel: “Lê-se num folheto a recomendação para que a espada fique bem guardada e que não se deixe menino pegar” (FERREIRA, 1979, p. 100).

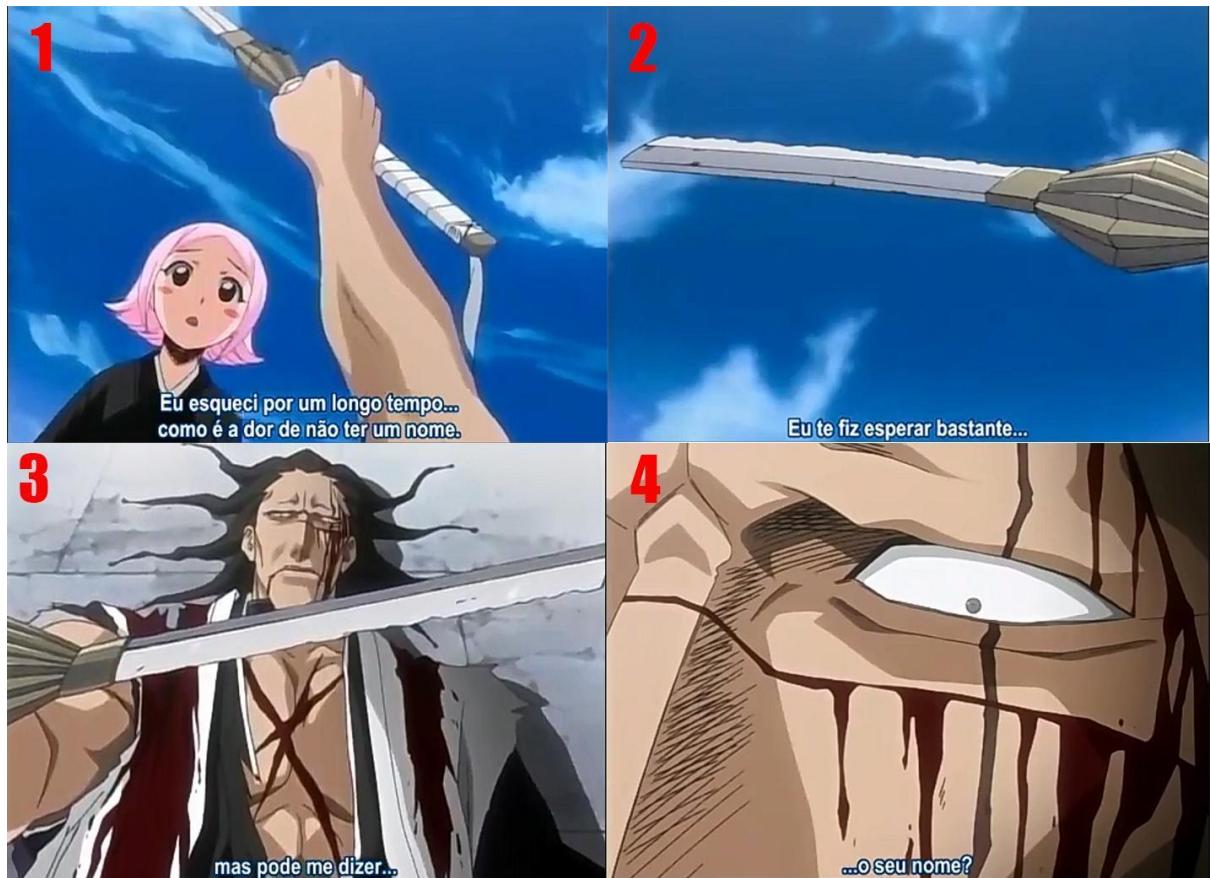


Figura 47: Cena da animação japonesa *Bleach* (ABE, 2004) mostrando a espada quebrada do personagem Zaraki Kenpachi que está caído. Após ser derrotado pelo protagonista Ichigo, que lutou em conjunto com sua espada Zangetsu, o personagem Zaraki visando se tornar tão forte quanto seu oponente, decide finalmente conversar com sua própria espada e lhe perguntar seu nome. Anteriormente Zaraki só enxergava sua espada como uma ferramenta qualquer. Contudo a resposta da espada naquele momento é apenas o silêncio, tornando seus poderes proibidos para seu espadachim.

Fonte: *Bleach* episódio 40.

Em contrapartida, a utilização da antropomorfização para com a imagem da arma, confirma a transcendência desse objeto ao destacá-las de outras armas sem nome e/ou sem relatos de grandes feitos a elas atribuídas.

Nos limites do processo ritual, um passo a confirmar o prestígio e transcendência do utensílio heroizado, em várias dimensões é o da transferência anímica e da pessoalização que se exercita por sobre o objeto, a nominação que trabalha por sobre a espada, objeto principal do combate. (FERREIRA, 1979, p. 99).

A utilização de números, assim como nomes “torna as coisas mágicas (...) eu trago ali quatro espadas/ que valem quatro cidades.” (FERREIRA, 1979, p. 98). Essa questão está

presente na história das espadas do Japão e, em especial no que se refere a ferreiros lendários como Masamune e Muramasa que tal qual os mitos vão afetar a realidade dos preços de mercado dessas armas.



Figura 48: O autor Scott McCloud em sua obra Desvendando os quadrinhos (MCLOUD, 2005, p. 38), faz uma leitura interessante do filósofo canadense Marshall McLuhan referente à interação entre humanos e não-humanos numa dinâmica que se assemelha à antropomorfização.

Fonte: Desvendando os quadrinhos (MCLOUD, 2005, p. 38).

2.5.2- Tipos e usos de antropomorfização

Howard em seu texto, comenta sobre três tipos de antropomorfização:

Antropomorfização literal ocorre quando uma entidade não-humana é confundida como realmente sendo humana. Por exemplo uma pessoa que confunde um manequim com uma pessoa em uma loja com pouca iluminação (HOWARD, 2013).

Antropomorfização accidental acontece quando características são percebidas em objetos ou animais não humanos de forma circunstancial.

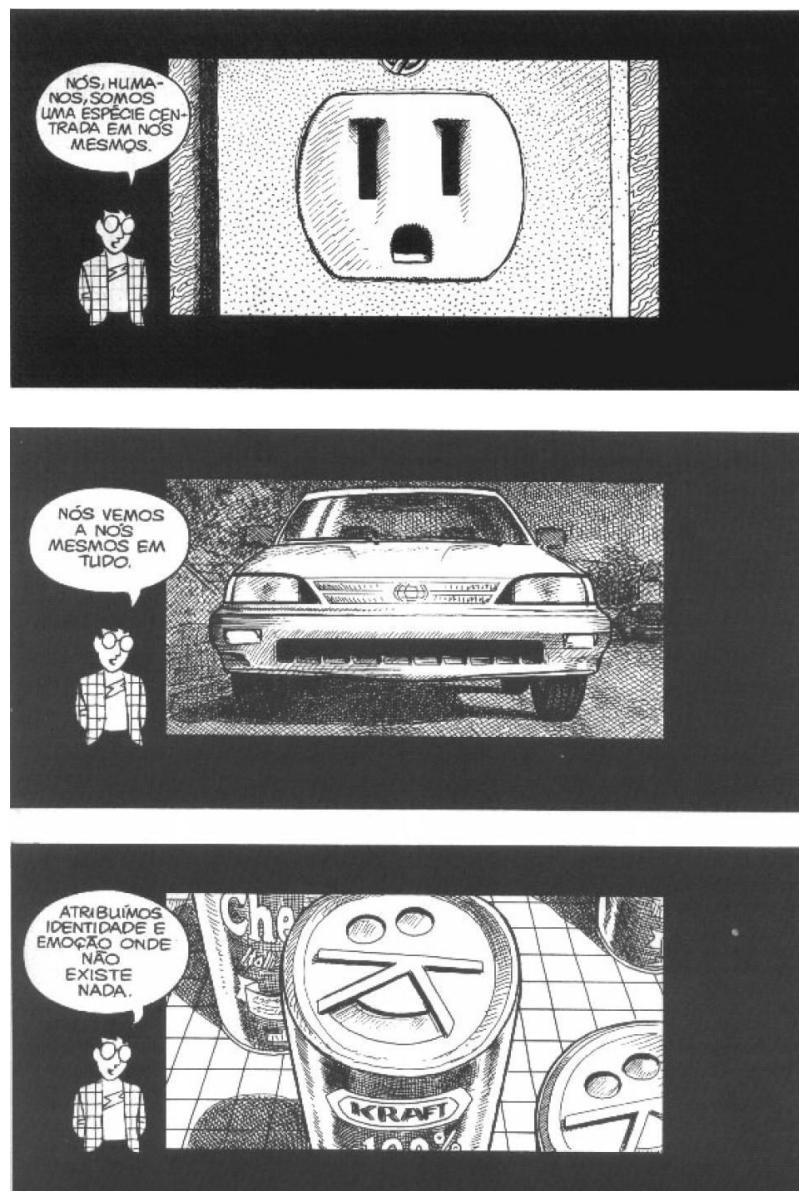


Figura 49: Scott Mccloud, em seu livro desvendando os quadrinhos exemplifica a capacidade narcisista do ser humano de se projetar em objetos inanimados.

Fonte: Desvendando os quadrinhos (MCCLOUD, 2005, p. 38).

E por fim a Antropomorfização parcial, onde objetos e animais não-humanos são considerados como que possuindo características humanas significativas, contudo o observador não os considera inteiramente humanos (HOWARD, 2013).

A aproximação entre o objeto arma com um ser humano, advinda da antropomorfização, cria uma metáfora, que como mencionado no primeiro capítulo é algo mais poderoso do que a mera comparação. Isso propicia que parte das mentes dos recrutas reservadas para se lidar com outros seres humanos sejam ativadas ao lidarem com suas armas. Por exemplo da mesma forma que um fuzileiro não pediria para uma pessoa próxima que ela sentasse na lama, ele evitaria que seu rifle se sujasse no campo de batalha, algo que comprometeria seu uso (HOWARD, 2013).

2.5.3- Antropomorfização e conhecimento

A utilização de metáforas de antropomorfização seria útil em três situações, conhecimento, efeito e sociabilidade. (HOWARD, 2013).

Os seres humanos possuem determinado nível de auto-conhecimento e, em menor escala, um entendimento geral sobre o comportamento humano, o que leva à criação de expectativas em termos de formas de ação ante determinados comportamentos e “papéis” sociais e culturais. Por exemplo, mães reconfortam, irmãos ajudam em momentos de necessidade e amigos são bons ouvintes (HOWARD, 2013).

A utilização das metáforas de antropomorfização permite que esse nível de conhecimentos prévios de relações humanas possa ser aplicado para o melhor entendimento do objeto antropomorfizado, através de uma mudança de perspectiva que traz consigo um novo conhecimento. “Em síntese, a metáfora, ao possibilitar a aproximação de dois domínios heterogêneos, viabiliza uma re-descrição de um determinado assunto e oferece uma visão criativa e inesperada.” (LEÃO, 2005, p. 15). Tal como conhecer a um irmão, conhecer uma arma requer convivência e intimidade, contudo após um período de interação com a arma, o conhecimento prático deve substituir a metáfora de antropomorfização, visto que essa última cumpriu sua função de fortalecer essa laço entre o guerreiro e sua arma (HOWARD, 2013).

2.5.4- Antropomorfização e efeito

Efeito refere-se ao melhoramento na forma de se engajar efetivamente com elementos não-humanos. Atribuindo características humanas e motivações para agentes não-humanos, aumenta a capacidade de dar sentido às ações de tal agente, reduzindo as incertezas associadas a ele e aumentando a confiança na sua futura forma de agir. De certa forma essa situação da efetividade se relaciona à situação do conhecimento através da antropomorfização, porém o “efeito” necessita de uma relação de fato com o elemento não-humano, diferentemente do conhecimento.

2.5.5- Antropomorfização e sociabilidade

Sociabilidade seria o desejo humano de estabelecer laços com outros seres humanos. No caso de uma ausência de conexões sociais, o objeto antropomorfizado supre essa função (HOWARD, 2013). O campo de batalha é um ambiente passível de ocorrer uma falta de laços significativos sejam eles superiores hierárquicos desconhecidos dos quais ordens são emitidas ou mesmo soldados realocados a novos pelotões por exemplo, a antropomorfização portanto atua como um elemento para lidar com a opressão desse ambiente específico, ao trazer a imagem reconfortante de um amigo ou parente ou mesmo de um salvador materializado na forma da arma através da metáfora (HOWARD, 2013).

2.5.6- Antropomorfização e as armas de fogo

O discurso de antropomorfização do armamento poderia ser invocado visando ressaltar a espada como uma arma mais “honrosa” do que as armas de fogo, contudo, existem contrapontos em relação à isso, pois esse mesmo recurso é utilizado pelas forças militares dos Estados Unidos da América, no chamado credo “Meu Rifle”.

Este é o meu rifle. Há muitos como ele, mas este é meu. Meu rifle é meu melhor amigo. É minha vida. Preciso dominá-lo como preciso dominar minha vida. Sem mim, meu rifle é inútil. Sem meu rifle, eu sou inútil. Eu devo disparar meu rifle verdadeiramente. Eu preciso ser mais certeiro do que o meu inimigo que está tentando me matar. Devo matá-lo antes que ele me acerte. Eu vou... Meu rifle e eu sabemos que o que conta na guerra não são os tiros que disparamos, o barulho de nossa explosão, nem a fumaça que fazemos. Sabemos que são os acertos que contam. Vamos acertar... Meu rifle é humano, assim como eu, porque é a minha vida. Assim, vou aprender dele como um irmão. Vou aprender suas fraquezas, sua força, suas partes, seus acessórios, sua mira e seu cano. Eu manterei meu rifle limpo e pronto, da mesma forma que estarei limpo e pronto. Nós vamos nos tornar parte um do outro. Nós vamos... Diante de Deus, eu juro este credo. Meu rifle e eu somos os defensores de meu país. Nós somos os mestres do nosso inimigo. Nós somos os salvadores da minha vida. Assim seja, até que a vitória seja da América e que não haja inimigo, mas a paz! (TRADUÇÃO DO AUTOR, HOWARD, 2013).

A autoria desse credo utilizado pelos fuzileiros navais dos Estados Unidos pouco após o ataque à Pearl Harbor é atribuída ao General de Brigada William Rupertus, que foi condecorado por suas habilidades como atirador (HOWARD, 2013).

Mais do que agir como uma ferramenta narrativa de transportar sentimentos dos soldados para com sua arma, a antropomorfização presente neste credo tinha um intuito prático de familiarizar novos soldados, (que possivelmente não possuíam experiência com armamentos) para com seus respectivos rifles, em especial em questões de manutenção (HOWARD, 2013).



Figuras 50 e 51: Cenas dos filmes *Soldado Anônimo* (MENDES, 2005) e *Nascido para Matar* (KUBRICK, 1987) em que os personagens recitam o credo do Meu Rifle. é interessante notar numa sequência específica do filme de Stanley Kubrick quando o sargento puxa um coro “Esse é meu rifle, essa é minha arma, esse é pra lutar e esse é pra brincar” enquanto eles carregam seus rifles e seguram suas partes íntimas, fazendo a relação fálica com a arma de fogo e não somente com a espada que possui um formato mais aproximado, outra paralelo perceptível entre esses dois tipos de armas além da capacidade de separação, já mencionada no primeiro capítulo.

Fonte figura 50 (Esquerda): Filmes *Soldado Anônimo*.

Fonte figura 51 (Direita): *Nascido para Matar* respectivamente.

A presença desse credo em filmes como *Nascido para Matar* (KUBRICK, 1987) e *Soldado Anônimo* (MENDES, 2005) pode ser lido como um elemento que contribui para aliciar a mente daqueles jovens para se tornarem máquinas assassinas que não questionam ordens e assim cumprir o desígnio de governos imperialistas. O autor Mick Howard expõe sua visão sobre o credo da seguinte forma:

Tipicamente Hollywood retrata jovens fuzileiros recitando o credo em uma cadênciea irracional enfatizando a lavagem cerebral de recrutas facilmente impressionáveis, ao invés das lições críticas referentes ao manuseio do armamento, sua manutenção e interações enfatizados por esse texto habilmente construído. O foco desses filmes não é a educação valiosa que o credo do fuzileiro inspira, mas sim retratar o credo como mais uma das ferramentas do instrutor para esculpir o indivíduo em mais um fuzileiro qualquer. (Tradução do autor, HOWARD, 2013).

A diferença do uso da antropomorfização no credo em relação à sua tradução para a linguagem fílmica seriam seus interlocutores. O público em geral pode compreender a importância da relação do soldado com sua arma através da versão cinematográfica em conjunto com a visão do realizador de retratar essa antropomorfização como uma ferramenta

de lavagem cerebral e controle que as instituições militares têm sobre as pessoas ao convertê-las em soldados enquanto que o credo em si mostra a antropomorfização como uma ferramenta de sobrevivência do soldado no campo de batalha (HOWARD, 2013).

2.5.7- Lâminas e o sadismo

A sombra da ambiguidade mítica presente na imagem da espada não é algo tão fácil de ser dissipado. Um exemplo disso, pode ser percebido através da imagem de outra ferramenta de corte, a faca. Em uma cena do filme O cavaleiro das trevas (2008) do diretor Christopher Nolan, onde o antagonista Coringa ao ter sido capturado pela polícia resolve explanar os motivos da faca ser sua arma de preferência na tentativa de provocar um de seus captores:

Quer saber por que eu uso uma faca? Armas são rápidas demais. Você não pode saborear todas as... Pequenas emoções. Sabe, em seus momentos derradeiros... As pessoas mostram quem são de verdade. De certa forma, eu conheço seus amigos como você nunca conheceu. Gostaria de saber quais deles eram covardes? (NOLAN, 2008).

À partir do monólogo do personagem coringa é possível visualizar três características, que podem ser transplantadas para analisar a imagem da espada. Estas por sua vez, podem enriquecer a discussão sobre a relação dessa arma com as armas de fogo, sendo elas, a característica do sadismo, o elemento da proximidade reveladora e por fim a questão do tempo.

A característica mais óbvia do exemplo é questão do sadismo, que seria outro caminho para a aproximação entre as figuras do artífice e do espadachim além da necessidade de conhecer as ferramentas e o ambiente como disse Miyamoto Musashi. Quem explorou a questão do sadismo e das ferramentas foi o filósofo e poeta francês Gaston Bachelard em seu livro “A terra e os devaneios da vontade” (2001), segundo o autor, o som do serrote na madeira, da marreta sobre o metal, são gritos de desespero da matéria dura que excitam a mão do artífice, a dureza da matéria projeta as frustrações psicológicas e cada entalhe do artesão na madeira, é um golpe sádico com sabor de vitória sobre dificuldades da vida por vezes imbatíveis e que inspira a virilidade, às matérias inertes como o minério e a madeira seriam “inocentes testemunhos” daquilo “que seria a confissão de um crime no registro da carne (BACHELARD, 2001, p. 29-49).

Contudo no contexto da espada como arma de guerra o crime se concretiza na carne e a proximidade do “cortado” com o “cortador” tornando horripilante os outrora inocentes gritos da matéria inerte mineral e vegetal.

2.5.8- Proximidade reveladora

Anteriormente foi mostrado como, tanto a escrita dos ideogramas, quanto as artes marciais dos samurais e a forja das espadas japonesas procuravam dialogar com o ambiente que elas estavam inseridas. Dito isso, o elemento da proximidade reveladora pode ser ainda mais explicitado, através de um paralelo entre a escrita e a armas de combate corpo-a-corpo. Não é à toa que o mestre espadachim Miyamoto Musashi, comenta em determinada passagem de seu livro sobre a aproximação que o guerreiro deveria ter com o caminho da escrita, “Em primeiro lugar, o guerreiro deve ter conhecimento tanto das letras como da arte marcial.” Em japonês uma das frases que expressa essa relação é o *Bunbu-Nidô*, o caminho duplo da pena e da espada (MIYAMOTO, 2010, p. 22). Da mesma forma que uma pincelada de nanquim deveria ser dada com o máximo de concentração, levando em conta a forma de respirar, um golpe com a espada não era diferente.

Em seu livro “Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro” o autor Robert McKee fala da importância do “conflito” para o desenvolvimento dos personagens, segundo ele:

A verdadeira personagem é revelada nas escolhas que um ser humano faz sob pressão - quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial da personagem. Sob a superfície da criação, independentemente de aparências, quem é essa pessoa? No coração de sua humanidade, o que encontraremos? Ele é amável ou cruel? Generosa ou egoísta? Forte ou fraca? Sincera ou mentirosa? Corajosa ou covarde? A única maneira de sabermos a verdade é testemunhá-la ao fazer escolhas sob pressão para tomar uma ou outra atitude na busca por seu desejo. Quando ela escolhe, ela é. Pressão é essencial. Escolhas feitas sem nenhum risco significam pouco. Se uma personagem escolhe contar a verdade em uma situação em que uma mentira não lhe daria nada, a escolha é trivial, o momento não expressa nada. Mas se a mesma personagem insiste na verdade quando uma mentira poderia salvar sua vida, podemos então perceber que a honestidade está no núcleo da natureza. (MCKEE, 2010, p. 106).

Dito isso, a espada poderia ser vista como um catalisador desse conflito que auxilia na exposição da natureza humana que está velada no interior daquele que é cortado. Não que uma arma de fogo não tenha esse poder dado uma certa proximidade para com a vítima, essa natureza poderia ser percebida pelo atacante porém o grande diferencial da arma de fogo em relação à espada é a distância efetiva em que essas armas “podem” ser usadas. Enquanto a arma de fogo (dependendo a época e o modelo) pode ser usada contra alvos à média, longa e curta distância, a espada só pode ser usada em proximidade.



Figura 52: Na animação japonesa **Rurouni Kenshin** (FURUHASHI, 1996), o protagonista consegue perceber o estado emocional de seus adversários através da espada.

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 54.

Considerando a espada como a alma do guerreiro, conforme foi mencionado anteriormente nesse capítulo, e visto que essa ferramenta pode ser interpretada como a morada de um *kami* pelo pensamento mítico japonês, seria então que o digladiar de duas espadas funcionasse como uma espécie de comunicação não verbal entre dois guerreiros? Ambos expondo suas naturezas ocultas um para o outro sobre os holofotes da possível morte eminent? Seria a espada uma ferramenta mais indicada para perceber uma suposta essência humana do se comparada à arma de fogo, devido a questão da proximidade? Ou, seria uma questão ambiental que está em falta na equação deste pensamento? Seria a faceta velada que se expõe, apenas mais uma das personas do humano que está dialogando com aquele ambiente específico de tensão? Tal qual um animal costumeiramente dócil que se converte numa fera para proteger sua vida e/ou a vida de sua prole? Não é do intuito deste estudo impor uma resposta definitiva, mas sim trazer à tona essas reflexões sobre a imagem da espada.

2.5.9- As espadas como ponteiros do relógio

Há uma citação atribuída à George Orwell à respeito do rifle de assalto soviético AK-47 que diz: “Aquele fuzil pendurado na parede do apartamento da classe trabalhadora ou da

cabana do operário é o símbolo da democracia. É nosso dever cuidar para que ele fique lá.” (KAHANER, 2007). Essa citação será a base para o entendimento da relação da espada com a característica do tempo, que pode ser percebida também nas armas de fogo japonesas no período das guerras.

As armas de fogo nas tropas japonesas da época costumavam ser operadas por *ashigaru*, soldados de hierarquia baixa, recrutados das classes camponesas. Ademais, essas armas não requeriam um conhecimento elevado de técnicas militares para serem utilizadas de forma efetiva e nem um treinamento extenso, permitindo que tais populações ascendessem na hierarquia militar e social de forma rápida (DEAL, 2006, p. 164).

Richard Sennett nas conclusões de seu livro “O artífice remete” à questão da lentidão do processo artesanal como um remédio para os dilemas éticos dos artífices como no caso de Robert Oppenheimer, o Prometeu do séc. XX que levou as chamas radioativas ao homem ao contribuir na criação da bomba atômica. Para Sennett nesse exemplo, a reflexão ética da feitura da bomba em si ocorreu somente depois da conclusão deste artefato de destruição, isso devido a velocidade em que esse processo foi executado, não dando espaço para outro pensamento que não o orgulho do fazer em si. A maior lentidão no processo segundo o autor, auxilia que as reflexões ocorram concomitantemente ao fazer em si (SENNETT, 2009, p. 328-329).

Logo, a maior velocidade no processo de aprender a arte de manusear o arcabuz diminui o tempo para as reflexões éticas aumentando assim o potencial destrutivo dessa ferramenta em relação à espada.



Figura 53: Em Rurouni Kenshin, Policiais espadachins, mesmo com o tempo maior para reflexões éticas em seu aprendizado, do que se comparado às armas de fogo, ainda assim fazem uso de força desnecessária para oprimir a população.

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 3.

O medo da velocidade ascensional dentro da hierarquia militar pelas classes populares movido pela pólvora levou as elites dominantes a confiscar as armas. E isso foi possível devido a uma relação entre o governo central com os senhores donos de terra locais, que muitas vezes possuíam legislações próprias dentro de seus domínios. Ao trabalharem em conjunto, ambos poderes, local e central, conseguiram no século XVII implementar com sucesso a regulamentação do porte de armamentos pela população, sejam elas armas de fogo ou espadas, e isso servia não somente como forma de proteção do governo central mas também iria prevenir possíveis revoltas internas das terras dos governantes de terra local (PORTOSA, 2013, p. 33).

Um paralelo entre o acesso às armas de rápido aprendizado pode ser visualizado pelos ideogramas chineses também que são divididos em sua escrita tradicional e escrita simplificada. Desde a década de 1930 o governo chinês procurou simplificar seu modo de escrita. Contudo foi na década de 1950 que a República Popular da China foi simplificando sistematicamente um grande número de caracteres visando facilitar a leitura e a escrita de seu idioma (CHANG, 2011, p. 188) e diminuir as taxas de analfabetismo (BAENSCH, 2017, p. 39) ampliando assim o acesso da população ao conhecimento que pode ser interpretado como um tipo de poder.



Figura 54: Ideogramas chineses em suas escritas tradicional e simplificada.

Fonte: O autor (2017).

Haveria a diminuição do tempo de aprendizado dos caracteres diminuído a reflexão acerca de dilemas éticos ao se produzir certos trabalhos escritos? Ou seria o tempo de reflexão ética um privilégio da elites? De qualquer modo, apesar do dano imediato do projétil de chumbo ser algo imediatamente perceptível, o livro *Mein Kampf* de Adolf Hitler poderia ser

considerado tão letal quanto uma arma de destruição em massa por ser um disseminador de discursos de ódio que potencializam agressões, sejam elas verbais ou até mesmo agressões físicas tão reais quanto o chumbo. Tais obras poderiam ser interpretadas como a peça de teatro “Rei de Amarelo” ou o livro “Necronomicon”, as obras ficcionais dos contos de Robert W. Chambers e H.P. Lovecraft respectivamente, que abraçam seus leitores na mais tenra insanidade.

2.5.10- A espada e as cinzas da honra

Anteriormente na presente discussão foi elencado a questão da perda da honra dos guerreiros pelas armas de fogo, o livro cavalaria em cordel da professora Jerusa Pires Ferreira destaca a relação da imagem da espada para com determinados valores como esse:

Há toda remissão do objeto a uma implícita ideologia de acreditada justiça. A nobreza da espada, sublinhada além disto pelo costume medieval, que fazia do gládio e da cerimônia de sua entrega um compromisso com uma instituição, o sentido de poder associado a uma ordem moral. Nas representações de cena, em que aparece a espada, ela representa a ideologia e a conquista de um pretendido bem, revelando para além de seu manejo, a qualidade santa da causa que defende por mão do herói. Vê-se que o utensílio heroizado é um dos signos exteriores da ferocidade mas que tem a significação primordial da honra heroizada, arma de que se aparelha o herói. (FERREIRA, 1979, p. 97).

Tal qual nos romances de cavalaria europeus, a honra também é um dos valores destacados pelo código guerreiro dos samurais, Nitobe Inazo dedica um capítulo inteiro para esse assunto, livro esse intitulado “Bushidô: alma do samurai”:

Em nome da Honra, foram perpetrados feitos que não encontram justificativa no código do Bushido. Ao menor, não - ao insulto imaginado - o irascível fanfarrão se ofendia, recorria ao uso da espada, e muitas e desnecessárias disputas aconteciam e muitas vidas inocentes foram perdidas. A história de um cidadão bem-intencionado que chamou a atenção de um *bushi* para uma pulga que pulou em suas costas, e que imediatamente foi cortado em dois, pelo simples e questionável motivo de que, visto que pulgas são parasitas que se alimentam de animais, era um insulto imperdoável identificar um nobre guerreiro com um animal - eu afirmo, histórias como essa são muito frívolas para merecerem crédito. Todavia a circulação dessas histórias implica três coisas: (1) que elas foram inventadas para intimidar as pessoas comuns; (2) que abusos foram realmente feitos da profissão de Honra dos samurais; e (3) que um sentimento muito estranho de vergonha foi desenvolvido por eles. (NITOBE, 2005, p. 56-57).

Ao dificultar o acesso às armas mais simples e eficazes o governo aumentou a separação para com o ambiente e as camadas populares mostrando que a melancolia da honra perdida em meio à pólvora também desabrocha como um privilégio dos detentores do poder, em conjunto com o perfume dos 16.000 mortos na batalha de Nagashino, novamente a sombra da ambiguidade mítica do pensamento japonês se faz presente nesse paradoxo da cremação da escada hierárquica através das chamas dos arcabuzes.

2.6- Toyotomi Hideyoshi

Dando prosseguimento a esse período histórico do Japão, Toyotomi Hideyoshi (1536-1598), que era originalmente um *ashigaru* (soldado raso) a serviço de Nobunaga, e conseguiu se distanciar da terra ao ponto de ascender socialmente na hierarquia militar. Um fato marcante na trajetória de Hideyoshi ocorreu na ocasião em que, “ao salvar a vida de um samurai, tornou-se ele também um deles, mais graduado, destacando-se então como guerreiro hábil e leal” (SAKURAI, 2014, p. 103) ao ponto de receber a patente de general. Como mencionado anteriormente, Toyotomi foi o responsável por vingar seu senhor ao eliminar o traidor Mitsuhide, e com a morte de Oda, Hideyoshi concretizou o sonho de um Japão unificado. Contudo, ele não podia se tornar xogum devido a sua origem humilde, apesar de naquele momento ele haver se tornado mais poderoso do que qualquer xogum que o antecedeu (TURNBULL 2003, p. 21).

Em 1588 Toyotomi Hideyoshi, tomou providências para impedir novos casos de mobilidade social com outros camponeses se distanciando da terra como ele fez ao trocar a enxada pela espada. “Há séculos, camponeses como o próprio Hideyoshi eram recrutados para lutas portando armas. Os *ashigaru* e vários outros “guerreiros provisórios” tornavam-se samurais pela bravura demonstrada nas batalhas” (SAKURAI, 2014, p. 103).

Para isso Toyotomi proibiu o porte de armas para camponeses, sendo que as armas por sua vez, ficariam sob o controle dos respectivos *daimyos*, espécie de senhores-feudais, de cada território. Para auxiliar nesse processo de desarmamento, os donos das espadas eram informados de que as mesmas não seriam descartadas e que o metal presente nelas seria derretido para a produção de pregos utilizados na construção de uma enorme imagem de Buda que Hideyoshi estava erguendo em Kyoto (TURNBULL, 2003, p. 155).

Essa divisão permitia que os samurais se dedicassem de corpo e alma para o desenvolvimento das artes guerreiras, enquanto que “os camponeses por sua vez, sem a permissão de usar armas, ficavam sem condições de promover levantes capazes de desestabilizar as forças locais” (SAKURAI, 2014, p. 103).

Apesar de sua origem humilde Hideyoshi tinha planos megalomaníacos de invadir a China pela Coréia, porém sua empreitada militar fracassou e junto com o recuo das tropas japonesas a vida de Toyotomi Hideyoshi também se esvai e o domínio do arquipélago fica a cargo de seu filho de cinco anos Hideyori (TURNBULL, 2003, p. 22-23).

Um aspecto interessante a se ressaltar é que torna-se evidente, através da experiência acumulada de outras eras de domínio imperial ou militar dos xoguns anteriores que o arquétipo da ordem expresso pelo símbolo da hierarquia, este por sua vez presente no mito de Izanami e Izanagi em que o kami feminino precisava se submeter ao masculino e ambos respondiam à outros espíritos celestes.

2.7- Tokugawa Ieyasu

Durante o final do processo de unificação do território japonês, Tokugawa Ieyasu (1542-1616) se apresentou originalmente como um dos oponentes de Hideyoshi, porém ao ser derrotado em 1584, ele acabou se convertendo em um aliado desse governante (TURNBULL, 2003, p. 21).

Antes de morrer Toyotomi Hideyoshi havia criado o chamado Conselho dos cinco, do qual faziam parte os nobres mais poderosos do Japão, pois juntos seus domínios totalizavam um terço de todas as terras do Japão. Dentre eles estava Ieyasu que era justamente o mais poderoso de todos esses nobres nessa ocasião (SAKURAI, 2014, p. 109-110). A situação do herdeiro de Hideyoshi levou Tokugawa a se opor novamente e, em conjunto com outros aliados, ele encabeçou uma facção que se opunha ao domínio do novo líder Hideyori. E, na fatídica batalha de Sekigahara em 1600, na qual os aliados do herdeiro entraram em confronto com as tropas de Ieyasu, esse último conseguiu sair vitorioso. Como Ieyasu era descendente dos Minamoto, diferentemente de Hideyoshi, ele podia se tornar xogum, e assim o fez, dando todas as condições para que a família Tokugawa dominasse o Japão até meados do século dezenove (TURNBULL, 2003, p. 21).

Nesse período deve ainda ser destacada a rebelião de cristãos em Shimabara que ocorreu em 1638 e levou o xogunato à romper relações com a Europa, sobretudo pelo temor de terem que enfrentar insurreições por opositores abastecidos com armas européias. Apesar da manutenção das relações comerciais com a Coréia e a China, o governo japonês emitiu um edito de exclusão que bania todo o comércio exterior, exceto através de certos locais específicos e rigidamente controlados, como o porto em Nagasaki que era visitado por mercadores protestantes da Holanda (TURNBULL, 2003, p. 23-24).

Ademais, com o objetivo de prevenir rebeliões de origem mais doméstica, as famílias dos senhores de terra locais, os *daimyo*, precisavam viver em Edo (Futura Tóquio), a nova capital do xogunato Tokugawa, enquanto que os *daimyo* em si precisavam cuidar de seus responsabilidades locais ao viverem nos castelos de seus próprios territórios. Segundo Stephen Turnbull, toda essa *mise en scène* não passava de um elaborado sistema de manutenção pelo xogunato de um grupo de reféns (TURNBULL, 2003, p. 24). Em anos alternados, os *daimyo* passavam quatro meses na capital com suas famílias e oito meses em suas próprias terras (SAKURAI, 2014, p. 113). E, ainda, uma vez por ano quando iam para Edo prestar suas homenagens ao xogum, marchando a frente de seu exército que deveria estar equipado com as armas e armaduras das mais caras, isso se constituía em uma outra medida inteligente dos Tokugawa para manter seus vassalos mais pobres e ocupados do que o regime vigente (TURNBULL, 2003, p. 24).

Na descrição das relações de Tokugawa Ieyasu com Hideyoshi, Sakurai ressalta que havia um respeito mútuo entre os dois, tanto como generais como políticos (SAKURAI, 2014,

p. 109). Contudo, isso não muda o fato de que após a morte de Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa não respeitou a vontade de Hideyoshi de proteger o seu herdeiro e tomou o poder para si. Nessa passagem é possível então identificar o arquétipo da ira presente no mito de Izanami contra o *kami* do fogo que matou Izanami, considerando que esse arquétipo foi por sua vez expresso pelo símbolo da vingança, quando Izanagi corta a cabeça do espírito assassino, pois como mencionado Tokugawa Ieyasu originalmente havia sido derrotado por Toyotomi Hideyoshi, antes de se tornar um “aliado”. Assim, Tokugawa então pôde encarnar tanto o *kami* do fogo que traiu sua mãe, pela perspectiva dos defensores do herdeiro, quanto ele pode encarnar Izanagi ao executar sua vingança contra a família de seu inimigo que de certa forma poderia ser encarado como um filho, visto que a função de Ieyasu Tokugawa era zelar pelo bem estar do herdeiro que era nessa ocasião uma criança de cinco anos, que faz um paralelo ao *kami* do fogo, que foi decapitado, não obstante ser filho de Izanagi.,

2.7.1- Lendas da espada e a hierarquia

Uma certa paranóia do povo japonês nessa época pela dominação dos Tokugawa, pode ser percebida e se manifesta pela presença de um misticismo nas histórias dos ferreiros Masamune e Muramasa. A lenda diz que Muramasa supostamente era um discípulo de Masamune, algo que já fora confirmado se tratar de uma lenda, pelo fato de só existirem registros de atividade de Muramasa dois séculos depois de Masamune (SESKO, 2014, p. 73). Contudo, na lenda é descrito que os dois ferreiros estariam competindo para ver quem forjaria a melhor espada e a decisão se daria por um teste em que cada espada seria fincada num pequeno riacho sendo que a parte cortante ficaria voltada contra a correnteza. A espada de Muramasa retalhou tudo que ousava cruzar seu caminho, desde folhas até peixes, enquanto que a espada de Masamune nada cortou. Porém, antes que pudesse se gabar da vitória, um monge que assistia a competição proclamou que Masamune seria o vencedor, pois a espada de Muramasa seria uma lâmina maligna e incapaz de discriminar entre inimigos e aliados, já que a tudo corta, demonstrando assim uma sede implacável que só seria apaziguada caso as lâminas bebessem sangue antes de retornar à bainha (SESKO, 2014, p. 74).

Por outro lado, a espada de Masamune teria imbuído em seu metal um espírito tão forte e valoroso que ele repelia tudo que a correnteza trazia, de sorte que essa espada não deveria ser usada para cortar inocentes. Na verdade, essas espadas deveriam ter sido forjadas para a paz e

se fossem usadas injustamente, acabariam por trair seus mestres, tanto que essas espadas eram desprezadas por espadachins sanguinários (COSTA, 2016, p. 74).

Ainda, dentro desse mesmo contexto, uma história em particular afirma que Oda Nobunaga em sua empreitada por unificar o Japão teria se recusado a portar uma espada de Masamune que ele teria ganho, por não se sentir digno o suficiente de brandi-la e, portanto, a espada poderia acabar por matá-lo (COSTA, 2016, p. 74).

Diversas lâminas forjadas por Masamune passaram pelas mãos de membros da família Tokugawa. Algumas delas inclusive, como a espada Ikeda Masamune encontram-se preservadas no museu Tokugawa em Nagoya (SESKO, 2014, p. 130). Contudo, houve uma época que os historiadores não acreditavam que o ferreiro Muramasa tivesse existido e que tudo teria sido uma invenção do clã Hideyoshi, (SESKO, 2014, p. 70). Todavia, posteriormente foram encontrados esparsos registros de que Masamune teria de fato existido, inclusive seu nome verdadeiro era Okazaki Gorô (SESKO, 2014, p. 28 & 71). O fato é que as espadas Masamune no período Edo (Domínio Tokugawa) eram extremamente valiosas (SESKO, 2014, p. 70). Portanto, mesmo desconsiderando a qualidade técnica de suas obras e de seu complexo método de forja (Vide a figura 31), não é possível negar que elevar o status desse ferreiro ao de um mito era algo vantajoso para quem quer que estivesse no poder, dado que eles detinham tais espadas lendárias nas mãos.

Por sua vez, as lâminas forjadas por Muramasa mataram ou feriram membros da dinastia do xogum Tokugawa Ieyasu, seja por golpes de inimigos ou até mesmo pelo ritual suicida do *seppukku*. Entre essas vítimas temos o avô, o pai e o filho de Ieyasu (SESKO, 2012, p. 40). A esse respeito, é muito ilustrativa uma passagem curiosa em que Tokugawa estava inspecionando a lança de um de seus vassalos que havia matado um comandante inimigo, quando de repente ele derruba a arma e se corta e, jocosamente ele afirma que provavelmente se tratava de uma obra de Muramasa, e para sua surpresa essa era a verdade (SESKO, 2012, p. 41). Um outro dado interessante dentro desse mesmo assunto é que Tokugawa ordenou que todas as armas feitas por esse mestre artesão fossem recolhidas e destruídas, algo que foi cumprido em parte pelo governo, pois um dos truques dos donos de espadas Muramasa era alterar os ideogramas do nome do ferreiro que estava assinado no aço da lâmina, criando pseudônimos como Masahiro, Muratada, ou até mesmo Masamune (SESKO, 2012, p. 43).

Apesar de todas essas medidas, ainda era possível encontrar algumas das espadas Muramasa espalhadas pelos domínios do xogunato, em especial por potenciais inimigos desse

regime como Sanada Yukimura. Na verdade, esse guerreiro se notabilizou por vencer batalhas mesmo contando com um menor número de homens para lutarem a seu favor. E, desde a batalha de Sekigahara, ele já lutava contra Tokugawa, apesar de seu irmão Sanada Nobuyuki ter ficado do lado do herdeiro de Hideyoshi visando manter a sobrevivência do clã Sanada, caso Tokugawa fosse vitorioso (SESKO, 2012, p. 43).

Apesar da derrota em Sekigahara, Yukimura conseguiu reunir para enfrentar os homens de Tokugawa na campanha de inverno durante o cerco ao castelo de Osaka em 1614. E, durante a contenda, Yukimura portou duas espadas de Muramasa, sendo uma espada curta e a outra longa. Ao descobrir isso, Tokugawa Mitsukuni, neto de Ieyasu, relatou que esse ato de Yukimura demonstrava a força da lealdade daquele homem para com sua missão (SESKO, 2012, p. 43-44).

A respeito desse assunto, é possível estabelecer um paralelo entre as ações de Yukimura com a visão de Gilbert Durand sobre o herói do regime diurno:

Para o herói solar são sobretudo os efeitos que contam, mais que a submissão à ordem e um destino. A revolta de prometeu é o arquétipo místico da liberdade de espírito. De boa vontade o herói solar desobedece, rompe os juramentos, não pode limitar sua audácia, tal como Hércules ou o Sansão semita. Poder-se-ia dizer que a transcendência exige este descontentamento primitivo, este movimento de mau humor que a audácia do gesto ou a temeridade da empresa traduzem. A transcendência está portanto sempre armada (...). (DURAND, 2002, p. 159).

Assim, constata-se que a figura heroica de Sanada Yukimura contrasta com o arquétipo da ordem que Tokugawa visa instaurar. E, é interessante então notar como essa situação se trata de um conflito entre duas perspectivas do regime diurno, ou melhor entre a ordem e o herói.

2.7.2- Estrutura social da era Tokugawa/Período Edo

Quando Miyamoto Musashi compara os guerreiros com os artesãos como foi citado anteriormente neste capítulo, o espadachim se referia à divisão social existente nesse período. “Novamente o Japão estava farto de sangue. Também demonstrava seus limites para aceitar e absorver as novidades - e consequentes mudanças - trazidas do estrangeiro. Uma ordem social fixa e hierarquizada, capaz de impedir dissensão e conflito, vinha ao encontro dessa disposição. Assim, foram definidas fronteiras rígidas entre as camadas sociais que vigoravam do nascimento até a morte dos indivíduos. Ficaram proibidos os casamentos entre pessoas de posições sociais distintas (e mesmo entre os samurais: os de famílias mais importantes não podiam se casar com alguém de posição inferior).” (SAKURAI, 2014, p. 111-113).

Tal divisão foi baseada em um modelo neo-confucionista de filosofia moral, onde os samurais estariam no topo, servindo de referencial para os demais membros da sociedade japonesa, como os camponeses que eram classificados logo em seguida por propiciarem o sustento da nação, seguindo-se então os artesãos, por fornecerem as ferramentas utilizadas pelas outras classes e por fim os mercadores, que, de acordo com o modelo implantado, não eram vistos com bons olhos por apenas almejarem o lucro a partir do trabalho de outrem (DEAL, 2006, p. 11-112).

Tais exemplos mostram como a espada japonesa mesmo sem fazer uso de sua lâmina pode ser usada de modo esquizóide, nesses exemplos, pois ela serviu para separar as classes populares da elite governante.



Figura 55: A hierarquia da sociedade japonesa durante o domínio Tokugawa, sem incluir, aristocracia, religiosos e minorias socialmente excluídas.

Fonte: O autor (2017).

Ainda, considerando que a espada é a alma do guerreiro, é possível afirmar que foi contextualizado nesse capítulo o corpo da imagem da espada, ou seja o guerreiro em si e, para o caso da imagem da espada japonesa, o samurai. A trajetória dos samurais mostra um fortalecimento através de uma aproximação da terra com tempo para que esse processo ocorra adequadamente. Contudo, como no ciclo agrário e lunar, esses guerreiros perdem seu contato com a terra e mesmo com suas espadas embainhadas, elas ainda assim podem ser usadas para separar as classes populares através do arquétipo esmagadoramente predominante da ordem e de seus símbolos de hierarquia, que, no caso dos samurais, era representada pela espada que desempenhava nessa ocasião um papel central.

No capítulo seguinte serão apresentados os pensamentos que empunham as espadas que separam e as espadas que unem, e como esses foram colocados no processo de forja para serem traduzidos para o formato de animação.

CAPÍTULO 3 - A ESPADA DE LÂMINA INVERTIDA E A LEALDADE

3- O ambiente e a ascensão e queda dos samurais

No capítulo anterior foi apresentado um breve resumo da história dos samurais e nela foi possível identificar que, dentre os arquétipos e símbolos discriminados anteriormente na mitologia japonesa, o arquétipo da ordem e o símbolo da hierarquia se destacaram e foram predominantes. Todavia, um ponto interessante que também se evidenciou foi o fato de que a ascensão inicial da classe guerreira dos samurais foi favorecida em grande parte pela aproximação desses guerreiros com a terra, não somente em um contexto literal, mas em especial pela aproximação com a população camponesa envolvida na agricultura. Assim, enquanto o governo imperial esbanjava em seus privilégios, os guerreiros samurais portavam armas imbuídas do cheiro da terra e juntamente com a população agrária forjaram uma relação forte o suficiente que os ajudou a alcançarem o poder. No entanto, quando este objetivo foi alcançado, os próprios guerreiros começaram a se distanciar da terra em um movimento de ascensão heroico em direção aos céus e isso enfraqueceu suas espadas. Madeira, couro, minério, todos esses elementos que compõem a espada provém do ambiente, sem essa interação, o espadachim não tem o que portar, nem o ferreiro tem matéria-prima para forjar.

Dito isso o presente capítulo enfatiza na apresentação do objeto escolhido para estudo a animação japonesa Rurouni Kenshin e partindo dela planeja facilitar a percepção de como esses diversos elementos do ambiente cultural, histórico e mitológico foram colocados em uma fornalha para se converterem na imagem da espada nessa obra de animação. Para um entendimento pleno do período em que transcorre a trama da animação Rurouni Kenshin se faz necessário fazer uma breve contextualização histórica do período que sucedeu a dinastia do xogunato Tokugawa, a denominada era Meiji, quando o imperador finalmente retomou seu poder.

3.1- Contextualização histórica e resumo da trama de Rurouni Kenshin

Em 1853, visando expandir seu mercado comercial, uma frota naval dos EUA forçou o Japão a abrir seus portos que até então se encontravam fechados para às potências centro ocidentais e a seu suposto progresso positivista. Esse fato se constituiu no estopim para o fim da era dos samurais (TURNBULL, 2003, p. 24). Apesar de haver a figura de um imperador no Japão, o poder de fato daquela nação estava nos punhos de ferro dos xoguns, líderes militares,

da dinastia Tokugawa (TURNBULL, 2003, p. 167). Entretanto com o incidente dos navios americanos, uma revolução monarquista se iniciou visando devolver o poder para às mãos do imperador (TURNBULL, 2003, p. 167). Contando com o apoio de diversos feudos e grupos descontentes com a entrada de estrangeiros no país, os monarquistas venceram e devolveram o poder ao imperador Meiji, porém este último ao invés de expulsar os estrangeiros, algo que o xogunato não conseguiu, decide abraçar a cultura ocidental, ansiando pelas tecnologias desenvolvidas durante a revolução industrial e também extinguir o sistema feudal vigente até então e, consequentemente, a classe guerreira e aristocrática dos samurais (TURNBULL, 2003, p. 24-25). Assim, aqueles que estavam entre os vitoriosos tiveram de abrir mão de suas espadas em prol das cartolas ocidentais, ao passo que os guerreiros que resistiram, tiveram de ser esmagados (TURNBULL, 2003, p. 167). A extinção dessa classe propicia a criação de um grupo de ex-guerreiros espadachins que ficam deslocados nessa era para a qual o Japão estaria rumando e é justamente nesse contexto de desconexão com o ambiente, seja do ponto de vista da nova classe dominante burguesa, em seu ímpeto pela ocidentalização, seja pelos ex-samurais que se recusavam a aceitar a mudança que seu país estava passando, é que vão se desdobrar as tramas do animê Rurouni Kenshin, principal objeto do presente estudo.

Rurouni Kenshin (FURUHASHI, 1996), cujo título pode ser entendido como "Andarilho Kenshin", originalmente foi baseado em um quadrinho japonês que iniciou sua publicação em 1994, tendo sido então adaptado para animação em 1996, que chegou inclusive a ser exibido no Brasil anos mais tarde. Seu sucesso foi de tal vulto que chegou a ser adaptado para o cinema em 2012.

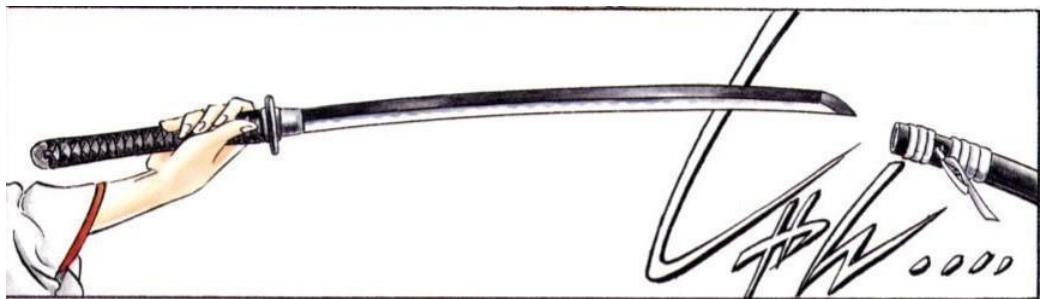


Figura 56 acima: A *sakabatou*, espada de lâmina ao contrário do personagem Kenshin Himura, protagonista da série de animação japonesa Rurouni Kenshin.

Figura 57 abaixo: Himura Kenshin o assassino que se tornou um andarilho em busca de redenção.

Fonte Figura 56: Mangá Rurouni Kenshin capítulo 1

Fonte Figura 57: <<http://blogartes2010.blogspot.com.br/>> acesso em 28/07/2017

A história de Rurouni Kenshin, cujo título pode ser entendido como andarilho Kenshin, se passa no Japão de 1878, durante a era Meiji, na qual o protagonista, um espadachim chamado Himura Kenshin, busca redenção por todas as vidas que ele tirou durante a restauração, na qual

ele lutou pela causa dos monarquistas. Apesar da cúpula do novo regime oferecer ao protagonista um alto cargo no governo, Kenshin recusa e, ao invés disso, opta por vagar sem rumo, utilizando suas técnicas para proteger as pessoas ao seu redor de modo que não tenha que matar mais ninguém. Para isso ele usa sua *sakabatou*, ou espada de lâmina ao contrário. É importante denotar neste ponto que as espadas japonesas costumam ter apenas um gume e, no caso da espada de Kenshin, o lado cego, sem corte, está voltado para o oponente, enquanto que a lâmina em si está voltada para a única pessoa que o espadachim permite cortar, ele próprio.

3.1.1- Arquétipos e símbolos em Rurouni Kenshin

No que se refere a imagem da espada na animação japonesa Rurouni Kenshin, ao menos em relação à arma do protagonista é possível afirmar que ela expressa um símbolo de redenção, não obstante a culpa também seja um elemento importante, ela será tratada mais adiante neste estudo e à medida em que o protagonista se desenvolve no decorrer da narrativa. Dito isso o símbolo da redenção é algo mais constante e não se altera, podendo ser identificado como o cerne do personagem espadachim que é Kenshin. Isso posto, é cabível também elencar o arquétipo do ciclo, pois pode-se interpretar a busca do protagonista pela redenção como uma transformação de seu passado como o retalhador Battousai, até ele renascer como o andarilho Himura Kenshin. Portanto, a imagem da espada de lâmina ao contrário pode ser entendida como uma imagem ligada ao regime noturno da classificação de Gilbert Durand, mais especificamente do esquema sintético das imagens, porque ela remete ao arquétipo do ciclo, isso dialoga também com outras imagens noturnas que se complementam em “obscurecer” as características mais diurna inerentes a imagem da espada.

Algo importante também de ser mencionado é a sombra do arquétipo da ordem e do símbolo da hierarquia, que estavam extremamente presentes na história dos samurais, e mesmo que não sejam as características mais fortes dessa narrativa, eles deixarão seu impacto através de outros personagens, em especial antagonistas.

3.1.2- Principais personagens de Rurouni Kenshin

Himura Kenshin

Himura Kenshin, originalmente tinha o nome Shinta e havia sido vendido como escravo ainda criança. A caravana na qual estava acaba sendo atacada por saqueadores, que matam

todas as pessoas que estavam com Shinta, fossem elas escravas ou traficantes de pessoas. No entanto, antes que o jovem fosse morto ele é salvo pelo mestre espadachim Hiko Seijurou que lhe concede o nome Himura Kenshin e também decide treiná-lo na arte da espada depois de ver o menino enterrando os corpos de todos os mortos do massacre, fossem eles escravos ou saqueadores mortos pelo mestre Hiko.



Figura 58 (Esquerda): Kenshin mostrando sua personalidade mais leve e até mesmo boba de um humilde andarilho.

Figura 59 (Direita): Kenshin demonstrando a personalidade do assassino battousai durante sua luta contra Hajime Saitou. Um dos indícios utilizados na animação para demonstrar tal transição são os olhos amarelados.

Fonte Figura 58: Rurouni Kenshin episódio 1

Fonte Figura 59: Rurouni Kenshin episódio 30

Durante o treinamento no estilo Hiten Mitsurugi de arte da espada japonesa, a revolução Meiji começa a dar seus primeiros passos, porém o mestre Hiko não demonstra nenhuma intenção de se envolver em disputas políticas. Kenshin critica seu mestre e decide abandoná-lo antes de concluir seu treinamento, juntando-se assim ao grupo revolucionário dos monarquistas, na esperança de que uma nova era de paz pudesse chegar ao Japão e nenhuma pessoa mais precisaria passar pelo mesmo sofrimento que ele passou. Mesmo com treinamento incompleto Kenshin era forte o suficiente para se tornar conhecido como o espadachim mais forte dos revolucionários.

Anos mais tarde e após a vitória dos monarquistas e a retomada do poder para as mãos do imperador, Kenshin busca uma forma de se redimir pelas vidas que tirou. Todavia a culpa advinda de suas ações como assassino fizeram com que sua mente se dividisse em duas personalidades distintas. Uma delas seria a de um bondoso andarilho, porém sábio espadachim sempre visando proteger as pessoas. A outra personalidade surge em combates derradeiros com oponentes muito fortes, ou mesmo quando pessoas que Kenshin quer proteger são colocadas em situações de risco. Nesse segundo caso, tal personalidade era aquela do assassino que ele fora no passado, o retalhador Battousai, o mestre no *battoujutsu*, a arte do saque rápido da espada de dentro da bainha.

Kamiya Kaoru

A personagem Kamiya Kaoru é uma das protagonistas da série e que logo no primeiro episódio cria com Kenshin um laço, que ao longo da narrativa se desabrocha em amor. Kaoru é uma instrutora de *kenjutsu* do *Kamiya Kasshin-ryu*, um estilo de esgrima que prega a espada para a vida.

Em uma determinada passagem da história Kaoru é sequestrada por Udon Jin-e, um assassino que era um antigo rival de Kenshin. Jin-E usa seu *Shin no Ippou* na jovem instrutora, essa técnica permite que ele force seu espírito sobre seus alvos deixando-os paralisados ao ponto inclusive de fazê-los parar de respirar, e a única forma de romper a técnica seria se o seu usuário fosse morto.

Ao final da disputa, quando Kenshin, que havia perdido o controle estava a ponto de matar seu oponente, Kaoru consegue elevar seu espírito ao ponto de desfazer o *Shin no Ippou* e gritar para que Kenshin parasse de agir como o retalhador *Battousai* e voltasse a ser o andarilho Kenshin. É interessante notar como Kaoru age como uma espécie de bainha para o lado violento de Himura, e o próprio estilo de esgrima de Kaoru complementa o modo de vida de Kenshin que é evidenciado por sua espada de lâmina ao contrário.



Figura 60: Kaoru empunhando o que restou de sua espada de madeira, em postura de combate, pronta para enfrentar Kamatari

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 57

Mais adiante na série, em sua batalha contra a personagem Kamatari, Kaoru demonstra sua proficiência no combate ao vencer a luta utilizando apenas o *tsuka* (A empunhadura) de sua espada de madeira que estava com a "lâmina" partida, o interessante é como a técnica utilizada por Kaoru dialoga com a filosofia de seu estilo, pois o intuito do golpe que ela utilizou para vencer era o de justamente dominar o adversário sem precisar tirar sua vida, isso depois dela oferecer várias chances para que Kamatari se rendesse. É válido notar que existe um entendimento mútuo entre as duas personagens durante o combate, pois ambas se recusam a desistir em prol das pessoas que amam. Essa preocupação que Kaoru tem com a vida alheia auxilia que sua espada e a de Kenshin permanecem livres de serem usadas como ferramentas diurnas de separação.

Isurugi Raijuuta

Em contrapartida a Kaoru, o antagonista Raijuuta, é completamente contra a propagação de estilos de esgrima que minimizem a função letal dessa arte e abomina o uso das

espadas de bambu e propaga que desde criança um espadachim já deve portar uma lâmina de aço em suas mãos. O objetivo de Raijuuta é criar um reino independente dentro do Japão onde os espadachins, ex-samurais e todos aqueles que dedicaram suas vidas à espada e pudessem viver em paz e sem o medo de serem caçados pelo governo Meiji.

Sagara Sanosuke

Sagara Sanosuke é um personagem que originalmente fazia parte do Sekihôtai, uma tropa formada em 1868 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. A maioria dos membros dessa tropa se uniu a ela em razão de os monarquistas terem prometido o corte de impostos. No entanto, quando o novo governo assume o poder eles não cumprem a promessa e, além disso, acusam a própria tropa do Sekihôtai de espalhar a “mentira” da redução de impostos para atrair camponeses para a causa dos revolucionários. E, dessa forma, após eles assumirem o poder o Sekihôtai é devidamente condenado e executado, todavia Sanosuke consegue fugir e sobreviver.



Figura 61: Sanosuke se recuperando depois da luta contra Kenshin. Nas suas costas ele carrega o ideograma do “mal” pois foi assim que o governo Meiji classificou o Sekihôtai.

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 5

Sanosuke possuía uma relação muito próxima com Sagara Souzou, que era o capitão da tropa de quem ele herdou o sobrenome, visto que por ser de uma família humilde, Sanosuke não tinha direito a um sobrenome. Após a perda de seus companheiros, a forma que Sanosuke encontrou de superar isso foi se tornar um lutador de aluguel. No quarto episódio da série Sanosuke é contratado para se livrar de Kenshin por um homem querendo vingança. Durante a luta mesmo com uma óbvia diferença de forças Sanosuke não resiste aos golpes rápidos de Kenshin, entretanto ele não desiste, pois Kenshin era considerado o mais forte dos monarquistas, os mesmos monarquistas que usaram e descartaram sua amada tropa. Kaoru então intervém na luta e conta para Sanosuke que diferentemente dos demais monarquistas que se tornaram ricos políticos, Kenshin não possuía qualquer vínculo com eles, nem recebia dinheiro nenhum por suas ações, ele era apenas um andarilho tentando proteger as pessoas ao seu redor com sua espada de lâmina invertida. Kenshin então comenta que a “revolução” que a tropa de Sanosuke e os monarquistas defenderam e compartilharam um dia como ideal não havia sido concluída, e caberia a pessoas como eles ajudarem as pessoas necessitadas, para somente assim trazer uma nova era de paz. Dessa forma Sanosuke admite sua derrota e decide então se juntar a Kenshin e Kaoru para ajudar a proteger as pessoas, e isso só foi possível pois a lâmina que o derrotou não acarretou uma separação permanente e lhe concedeu um tempo para uma reflexão ética a respeito de suas ações.

Myôjin Yahiko

Yahiko é um órfão de uma família samurai que foi forçado a atuar como ladrão para pagar a dívida, uma vez que seus pais haviam morrido antes que pudessem pagar. Quando esse personagem é resgatado por Himura Kenshin, ele decide que quer se fortalecer para ser como Kenshin. No entanto, por causa de suas fortes crenças, Kenshin decide não transmitir a Yahiko seu estilo de luta com espada, pois ele acredita não se tratar de um estilo adequado para o contexto mais pacífico da era Meiji. Portanto, Kenshin providencia para que Yahiko seja treinado por Kamiya Kaoru, a professora do estilo Kamiya Kasshin que prega a espada que dá vida e a espada que protege as pessoas.

A princípio Yahiko não tem interesse em aprender com Kaoru, isso poderia ser interpretado como uma atitude machista do personagem, todavia o design de Kenshin incorpora elementos explicitamente andróginos, portanto o motivo parece estar mais relacionado com a questão da força, visto que Kaoru não possui um poder tão destrutivo com a espada como o de

Kenshin. Este é justamente o motivo que Kenshin prefere que ela seja a professora de Yahiko. Em uma era de paz não há mais espaço para técnicas assassinas de espada, armas de fogo são ferramentas mais práticas para matar, logo a arte da espada precisa renascer como uma nova filosofia para poder sobreviver e ajudar as pessoas. Yahiko comprehende isso quando vê Kenshin recusando um alto cargo no governo para poder manter seu modo de vida como um andarilho, protegendo as pessoas ao seu redor, mantendo assim uma conexão com o ambiente. À medida em que a série progride, Yahiko torna-se um habilidoso espadachim no estilo Kamiya Kashin de Kaoru e ele acaba herdando a espada de lâmina ao contrário de Kenshin.

Shishio Makoto

Shishio Makoto era um ex-assassino que, assim como Kenshin atuou em prol do recém instaurado governo Meiji, porém devido a sua personalidade mais instável e ao teor mais controverso de suas missões, o novo regime após consolidar seu poder decide botar fogo em Shishio ainda vivo, como uma forma literal de queima de arquivo. No entanto, o espadachim sobrevive. Coberto de queimaduras e com suas glândulas sudoríparas destruídas, Shishio decide arquitetar um golpe de estado contra novo governo.



Figura 62: Shishio Makoto o principal antagonista de Rurouni Kenshin todo coberto de ataduras devido ao atentado contra sua vida.

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 44

Com seu carisma Shishio consegue montar uma organização de seguidores fanáticos e também injustiçados pelo governo, um secto forte o suficiente para propagar sua ideologia progressista e sócio-evolucionista onde somente o forte impera e os fracos sofrem e morrem. Essa é a filosofia que ele queria que o Japão seguisse devido a expansão das potências centro-ocidentais que estavam colonizando massivamente a China e outros países da Ásia.

Saitou Hajime

Saitou Hajime, é o ex-capitão do terceiro esquadrão do Shinsengumi, uma força leal ao xogunato Tokugawa. Durante seu tempo no Shinsengumi, ele desenvolveu uma rivalidade com Kenshin. No final do shogunato, as forças de Shinsengumi foram finalmente derrotadas e Saitou foi forçado a se esconder. Ele mudou seu nome para Gorou Fujita e começou a trabalhar para o governo Meiji como agente de espionagem. Saitou vive pelo código "Aku Soku Zan", traduzido por “o mal imediatamente eliminado”, esse código havia sido criado pelo autor de Rurouni Kenshin para explicar o motivo dessa transição de facções pelo personagem, mais do que um ideal político imutável é possível interpretar que a lealdade de Saitou está para a ordem, que é o arquétipo que dominou a história dos samurais no Japão como visto no segundo capítulo deste estudo.

Saitou é um espadachim tão formidável que sua batalha contra Kenshin fez com que a personalidade do protagonista voltasse a ser como ele era quando atuava como um assassino para os monarquistas. Todavia com o surgimento da ameaça de Makoto Shishio, Kenshin precisou se unir a Saitou para impedir que mais inocentes morressem. Durante essa aliança Kenshin sempre procurou impedir Saitou de eliminar seus oponentes, porém existe uma passagem específica em que Kenshin precisou rapidamente seguir adiante para ajudar seus amigos que estavam em perigo e conscientemente deixou Saitou lutar sozinho contra um dos assassinos de Shishio chamado Usui. Apesar de Kenshin estar ciente da força e da crueldade de Usui que tentou matar a jovem Misao, (Uma amiga de Kenshin de apenas 16 anos), ele não subestimou Saitou por saber da capacidade dele, mesmo assim Kenshin decidiu prosseguir para enfrentar outros oponentes e assim salvar seus amigos. Essa sequência em si não se detém muito na moralidade da escolha de Kenshin e provavelmente o intuito dessa separação serviu mais de forma narrativa ao permitir que Saitou enfrentasse sozinho seu oponente e pudesse matá-lo.

Yuukyuuuzan Anji

Yuukyuuuzan Anji, também conhecido como Myô-Ô no Anji, é um ex-monge que luta ao lado de Shishio para destruir o governo Meiji que não fez nada para impedir a purga anti-budista que resultou na destruição de sua casa e na morte das cinco crianças órfãs que ele cuidou no templo dele e que eram oriundas de famílias que se opuseram à restauração Meiji e foram exterminadas durante a guerra. Embora ele seja um monge "caído", ele ainda mantém muitas das crenças budistas e agora deseja purificar o mundo daqueles que são malvados, impulsionado pelo objetivo da salvação, e está disposto a enfrentar o mal para conseguir isso. O título de Anji, Myô-Ô vem da entidade budista comentada no primeiro capítulo, Fudô Myô-Ô, que utiliza uma corda para amarrar as paixões e uma espada para cortar a ignorância, removendo, dessa forma, os obstáculos para a iluminação.

Anji é o terceiro mais forte e mais misericordioso dos capangas de Shishio e concordou com ele que o próprio Anji é quem deveria decidir se alguém vive ou morre. Ele não usa uma espada diretamente no combate, em vez disso, utiliza suas habilidades em artes marciais, incluindo uma técnica para golpear a lâmina de sua espada no chão para atacar a distância com o impacto da onda de choque. Ao conhecer Sagara Sanosuke em uma floresta, ele ensina a ele sua técnica secreta, sem perceber que Sanosuke está aliado com Kenshin. No covil de Shishio, Sanosuke luta contra Anji e o domina. Sanosuke convence Anji de que a vida que ele vive não é aquela que as crianças falecidas queriam para ele. Anji pára no meio do ataque e vê os espíritos das crianças que ele costumava cuidar, e então ele cai de joelhos derrotado.

Udou Jin-E

Udou Jin-E, também conhecido como ""Chapéu Negro", foi também um assassino durante o final do xogunato, e há evidências de que ele continuou matando pessoas muito tempo depois do final da Restauração de Meiji. Ele atacou altos funcionários imperialistas do governo (levando alguns a acreditar que ele lutou pelo shogunato Tokugawa durante a guerra, já que afirmou que ele era um membro do Shinsengumi, embora sua sede de sangue o levou a matar membros de seu próprio esquadrão), chegando a matar qualquer um que estivesse no caminho. Ele aparece como um homem vestido com um longo lenço, chapéu de palha e quimono longo,

e tem uma técnica única para projetar sua energia vital em direção às pessoas, hipnotizando-as com os olhos (conhecido como *Shin no Ippō*). Jin-E ficou obcecado em derrotar Himura Kenshin quando ele o impediu de assassinar um oficial do governo, seqüestrando Kaoru Kamiya para forçar Kenshin a combatê-lo como o assassino Battousai e não como o andarilho Kenshin.

Embora ele tenha assumido sua velha mentalidade, Kenshin recupera-se quando Kaoru chama por ele e decide poupar a vida de Jin-E, que acaba se matando. É interessante que nesse caso, ser poupadão foi encarado como uma ofensa para esse assassino, de forma que ao ser morto pela espada de Kenshin, era algo que legitimaria sua força e sua existência como guerreiro ao ser reconhecido pelo seu oponente, por isso ele preferiu se suicidar.

Arai Shakku

Arai Shakkū é um ferreiro e criador de armas nas fileiras dos monarquistas e nos tempos da revolução. Shakku era o cérebro por trás da criação de muitas espadas de seu tempo, contudo a maioria das armas que ele criou ainda eram ferramentas destinadas a matar e algumas de suas obras de arte únicas eram armas cuja construção assegurava uma morte horrível, tudo em um momento de guerra e onde o mundo estava em uma turbulência que não podia vislumbrar nenhum fim. Entretanto, no momento em que os anos violentos do shogunato chegaram ao fim, Arai logo veio projetar e forjar uma lâmina que marcaria o fim de sua carreira.

Arai viria criar a *sakabatou*, uma katana de lâmina invertida e o último testamento pela verdadeira razão pela qual ele forjou armas mortíferas. Feito como katana cuja borda não podia matar com facilidade, Arai forjou-a originalmente como uma espada sagrada para ser oferecida para honrar os *kami* do Japão e a paz que a nova era do Meiji representaria. Esta seria uma das suas obras finais e notáveis a serem feitas antes da sua passagem tardia e que acabou sendo herdada pelo andarilho Kenshin.

Seta Soujirou

Soujirou era uma criança ilegítima que foi maltratada pela família de seu pai ao ponto de ser espancada por não cumprir direito as suas tarefas de trabalho forçado. Para construir uma tolerância aos abusos, Soujirou passou a forçar um sorriso, ocultando suas reais emoções de dor visando diminuir o tormento causado por sua família. Uma noite, aos oito anos, Soujirou

testemunha o fugitivo do governo Shishio Makoto matando dois policiais. O assassino decide a princípio matar sua testemunha, porém muda de idéia ao ver o sorriso do menino diante da morte. Shishio exige comida e ajuda para com seus ferimentos em troca da vida do menino. Shishio se esconde em um galpão na casa da família de Soujirou e um dia o questiona sobre sua atitude de sorrir diante daquele sofrimento de abuso, o menino responde que aquela atitude desencorajava seus familiares de continuarem abusando dele, todavia ele não os culpava pelo fato dele se reconhecer um bastardo. Shishio responde que as condições do nascimento de uma pessoa não era o mais importante e sim que o abuso acontecia porque ele era fraco, e com essa lição Shishio presenteia o jovem com uma de suas espadas.

Quando a família de Soujirou descobre que ele estava ocultando um fugitivo do governo Meiji eles decidem matar tanto Shishio quanto Soujirou e culpar o criminoso por ter matado a criança. Soujirou então fugindo desesperado acaba se rendendo à filosofia de Shishio e resolver usar a espada que recebeu para matar sua família, um por um. Logo depois, uma vez que as feridas de Shishio são curadas, Soujirou viaja com ele como seu mais novo braço direito.



Figura 63: Seta Soujirou pronto para duelar contra Kenshin. Mesmo lutando o jovem consegue esconder seus sentimentos atrás de um sorriso.

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 54

Soujirou duela contra Kenshin com a luta terminando em um empate, quando as espadas de ambos os guerreiros se quebraram durante o combate. Kenshin finalmente tem sua revanche

no covil de Shishio, quando ele encontra Soujirou esperando por ele e, em primeiro lugar, o jovem assassino tem a vantagem sobre Kenshin devido à sua velocidade superior. Mas quando o confronto obriga Soujirou a questionar os princípios de Shishio, suas verdadeiras emoções se estendem ao permitir que Kenshin possa ler seus movimentos e assim vencê-lo. Apesar de sua derrota, Sōjurō informa uma das aliadas de Shishio a chave para o ataque mais poderoso de Kenshin, enquanto pede a ela que devolva a Shishio a espada que ele recebeu na noite fatídica em que ele matou sua família. Após a morte de Shishio, Soujirou se torna um andarilho para encontrar sua própria verdade e ideais assim como Kenshin o fez.

Hiko Seijuurou

Hiko Seijuurou fora o mestre de Kenshin e décimo terceiro sucessor do poderoso estilo de luta com espada japonesa chamado estilo Hiten Mitsurugi. Hiko e Kenshin não se reencontram até cerca de catorze anos depois, quando Kenshin vem finalmente completar seu treinamento. Inicialmente, Hiko simplesmente recusa o ponto em branco para ter qualquer coisa a ver com ele, mas, como Kenshin implora, ele se senta para ouvir as razões de Kenshin para retornar. No entanto, sua história não influencia Hiko, que condena as escolhas e ações de Kenshin nos termos mais fortes. Ele reitera a Kenshin que, enquanto Hiten Mitsurugi-Ryū é usado para proteger as pessoas, só pode fazê-lo de forma eficaz se o jogador for independente de qualquer poder político. Ele então diz a Kenshin que, porque ele parece incapaz de entender isso, ele não merece aprender os segredos finais do estilo. Ele diz a Kenshin que vá embora, indo até dizer que seu aprendizado foi um erro. No entanto, Yahiko, Misao e Kaoru chegam para ver Kenshin, e os dois primeiros chutam a porta de Hiko com raiva sobre o tratamento de Kenshin. Ele então envia Kenshin para buscar um pouco de água como pretexto para questionar os três recém-chegados sobre o passado de Kenshin sem ele lá. Quando Kenshin retorna, Hiko percebe que, apesar de Kenshin ter cometido um erro ao se juntar à guerra, seus anos passados como um vagabundo demonstraram que Kenshin entendeu tanto seu erro quanto os ensinamentos do estilo Hiten Mitsurugi. Ele concorda em completar o treinamento de Kenshin, estragando o momento um pouco, ao mencionar que ele só concordou em fazê-lo porque ele não queria ser incomodado pelo próprio Shishio.



Figura 64: Hiko Seijurou o mestre de Kenshin. Com relação ao seu processo de criação, o criador original comentou que recebeu reclamações de fãs da série sobre o design de Hiko. “(...) para mostrar um espadachim do Hiten Mitsurugi que fosse completamente diferente do Kenshin e ao mesmo tempo para mostrar os aspectos mais viris do homem, (...), decidi fazer com que Hiko fosse um homem extremamente musculoso. Peço desculpas as fãs que se apaixonaram pelo rosto do Hiko, mas se decepcionaram ao ver o rosto dele. (Mas vocês não concordam comigo que seria muito chato se todos os personagens fossem bonitos?)” (WATSUKI, 2013, p. 92). É interessante como existe uma oposição entre a noção de “masculinidade” e a noção de beleza dentro dessa passagem e como será apresentado mais adiante a imagem noturna do androgino pode ter contribuído na construção da imagem de uma espada que não mata, ou seja mais próxima do regime noturno das imagens.

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 43

Ao iniciar seu treinamento, torna-se evidente para Hiko que a habilidade de Kenshin se deteriorou devido aos seus anos de andarilho, e Hiko passa alguns dias levando-o de volta ao par. No entanto, depois que o treinamento está completo, Kenshin ainda não consegue cumprir a satisfação de Hiko. Ele então diz a Kenshin que ele só tem mais uma chance de acertá-lo ou ele não aprendeu a técnica final, e Kenshin consegue depois pastar o bracer de Hiko (embora ele se esquece de aterrissar corretamente e se depara). Depois de comentar o quão pavoroso golpe de Kenshin foi, Hiko começa a ensinar-lhe a técnica final. Ele começa demonstrando a

Kenshin, o Kuzuryuusen (O fulgor do dragão de nove cabeças), um ataque que consiste de nove golpes executados tão rapidamente que se tornam praticamente simultâneos, cada um deles atacando um ponto vulnerável do espadachim adversário. Hiko indiretamente implica que esta deva ser a técnica final do Hiten Mitsurugi. Quando Kenshin usa esta técnica em Hiko para demonstrar sua habilidade, o mestre conta com seu próprio Kuzuryuusen e é melhor do que Kenshin, dessa forma anulando a técnica do protagonista. Ele então diz a Kenshin que, devido ao peso e força superiores de Hiko, o Kuzuryuusen de Kenshin nunca seria tão efetivo quanto o dele. Então, quando Himura lamenta sua incapacidade de usar o que ele acredita ser a técnica final do seu estilo efetivamente, Hiko revela que existe uma técnica que pode quebrar o Kuzuryuusen. Depois de tirar alguns risos da confusão de Kenshin, ele diz a Kenshin que pense em como quebrar o Kuzuryuusen, que não pode ser bloqueado nem esquivado. A resposta de Kenshin é battoujutsu; para atacar um ataque antes que o fulgor do dragão de nove cabeças possa acertar. Hiko afirma que um battoujutsu de velocidade incrível é, de fato, a resposta; a forma básica do Amakakeru Ryuu no Hirameki, o Fulgor do Dragão que se eleva aos céus. Quando Hiko menciona que será difícil usar um battoujutsu rápido o suficiente para quebrar o Kuzuryuusen com uma espada de lâmina reversa, Kenshin inconscientemente reverte a sua personagem de assassino retalhador para ganhar o poder que ele precisa. Mostrando uma total falta de consideração para sua própria vida para aprender o último segredo. O retalhador se prepara para atacar seu mestre, mas Hiko guarda sua própria espada e se afasta. Ele diz a Kenshin que, como ele está agora, ele não pode dominar o ataque final e diz a ele para passar a noite em contemplação e introspecção.

Na manhã seguinte, Kenshin revela que ele não conseguiu descobrir o que é que ele não tem. Em resposta, Hiko diz a Kenshin que ele é um espadachim quebrado e instável que está condenado a viver o resto de sua vida sozinho e com dor, e que ele inevitavelmente reverterá para o assassino que ele já fora anteriormente. Hiko então remove seu pesado manto e diz a Kenshin que ele deve matá-lo para evitar que a personalidade de assassino ressurja. Diante da certeza absoluta da morte e da realização de quanto sua morte afetaria seus amigos, Kenshin realiza incidentalmente o fulgor do dragão que se eleva aos céus para salvar sua vida. À medida que os duelistas permanecem após o choque, Hiko revela a Kenshin que, em razão de Kenshin ter ceifado tantas vidas, ele tinha vindo a acreditar inconscientemente que sua própria vida era absolutamente inútil. Essa crença serviu de base para a miséria de Kenshin, e só por superá-la poderia superar o assassino que residia em sua mente e encontrar a paz na vida. Quando ele termina de proferir essas palavras, o mestre Hiko perde a consciência e cai no chão inconsciente

pela força do golpe, mesmo este tendo sido executado por uma espada de lâmina reversa. Na manhã seguinte, Hiko, totalmente recuperado oferece a seu discípulo a proposta de ser o novo mestre, Kenshin responde que ele não tem intenção de levar o título de XIV sucessor do estilo Hiten Mitsurugi, todavia ele pede um favor a Hiko para proteger seus amigos enquanto ele vai lutar contra Shishio.

Fuji

O personagem Fuji, que é um dos soldados de Shishio, trata-se de um gigante, literalmente, que enfrenta Hiko Seijurou o mestre de Kenshin. Devido ao seu tamanho Fuji era vítima do preconceito dos moradores de sua região, apesar de sua natureza gentil ele acaba sendo baleado pela polícia, porém ele sobrevive e é salvo da morte pelo velho Saizuchi que logo decide manipular o gigante pela dívida ter tido sua vida salva. A partir daquele ponto, Fuji se torna a arma de guerra pessoal de Saizuchi, equipado com uma poderosa armadura seu poder não passou desapercebido por Shishio que logo o recrutou para suas fileiras.

Contudo Hiko consegue enxergar um brilho humano nos olhos daquilo que todos os outros chamavam de monstro e, ao lhe dirigir a palavra diretamente, ele elogia o golpe de Fuji como o de um verdadeiro artista marcial, Saizuchi intervém elogiando Hiko por ter conseguido defender um golpe de Fuji, porém o mestre responde que ele não estava conversando com aquele velho e sim com o próprio Fuji, para a surpresa não só de Kaoru como também dos outros, mas também de Saizuchi, que logo tenta intervir e relembrar Fuji de que ele provavelmente estaria morto se ele não o tivesse encontrado. Hiko intervém e diz que Fuji já não devia mais nada para aquele bode velho e que aquela pesada armadura estava comprometendo o corpo e alma daquele gigante. Tocado pela atitude daquele homem, Fuji segue o conselho de Hiko e se livra de sua armadura e começa a verter lágrimas de alegria por ter sido reconhecido como um ser humano e um guerreiro.



Figura 65 (Esquerda):O mestre Hiko defendendo um golpe de Fuji

Figura 66 (Direita): Hiko dialoga com o gigante.

Fonte figuras 65 e 66: Rurouni Kenshin episódio 53

Após se posicionar devidamente Fuji executa um golpe devastador jogando destroços para todos os lados, porém Hiko consegue esquivar ao se prender na lateral da imensa espada de seu oponente e derrotá-lo com um poderoso golpe na cabeça, usando o fulgor do dragão de nove cabeças. Fuji não resiste e cai, porém Kaoru se surpreende ao ver que ele continuava vivo, pois Hiko havia usado o verso de sua espada, a parte que não possuía lâmina, para abater seu oponente gigantesco.

Komagata Yumi

A personagem Komagata Yumi, a "Dama da noite" é uma das *Juppongatana* (Dez espadas), uma organização de elite formada pelo principal antagonista da série, Shishio Makoto, da qual os personagens Soujirou, Fuji e Anji também fazem parte. Apesar de portar uma pequena adaga, essa personagem não é uma combatente como a maior parte dos outros membros da organização. Na verdade, Yumi atuou como uma espécie de espiã ao descobrir parte das técnicas de luta de Kenshin. Todavia, o principal papel que Yumi cumpria era o de amante de Shishio, tendo sido capaz de enxergar um homem por debaixo de um monstro que devorava os mais fracos.

Por ser uma prostituta, Yumi decide se unir a Shishio depois do incidente do navio Maria Luz. Ta incidente ocorreu quando o governo Meiji descobriu que um navio peruano levava mais de 230 escravos chineses, o que resultou na prisão do capitão e na libertação das

pessoas que foram enviadas de volta para Hong Kong. O governo do Peru respondeu ao incidente dizendo que o Japão também traficava escravos, mais especificamente as prostitutas Yoshiwara, apesar da venda de seres humanos ter sido abolida em 1612, aquelas mulheres estavam presas a contratos e não eram livres para deixar aquela vida (TIEFENBRUN, 2010, p. 485). Contextualizado esse incidente histórico é possível prosseguir com a explanação sobre a personagem Yumi.

Em um determinado momento da batalha final entre Shishio Makoto e Himura Kenshin, quando o antagonista estava prestes a ser derrotado, Yumi intervém e clama por piedade por parte de Himura.

É necessário ressaltar que Kenshin apesar do impasse não pretendia romper seu voto e assassinar seu oponente. No entanto, Shishio teve seu corpo queimado e suas glândulas sudoríparas destruídas e ele não poderia lutar por mais de 15 minutos, pois senão a temperatura de seu corpo esquentaria descontroladamente e ele poderia morrer. A única pessoa que sabia sobre essa fraqueza era Yumi, mostrando a forte relação de confiança entre os dois.



Figura 67: Um enquadramento de Kenshin e Shishio se encarando segundos antes de se enfrentarem, ambos emoldurados pelo relógio de Yumi.

Figura 68: Shishio mata Yumi visando acertar um golpe em Kenshin.

Fonte figuras 67 e 68: Rurouni Kenshin episódio 60.

Voltando ao duelo, Kenshin decide ceder aos suplícios de Yumi e deixar os dois em paz. Ao baixar sua guarda Shishio atravessa sua amante com sua lâmina visando o abdômen de Himura. Apesar das lágrimas, ela sorri e se diz feliz por finalmente se sentir útil para o homem que ela mais amou. Yumi diz sentir ciúmes dos outros aliados de Shishio, em especial de Seta Soujirou e de Honjou Kamatari, pelo fato de eles serem combatentes. Todavia ela

ajudou seu amor em sua batalha mais importante. Por fim, ela diz que estará esperando por Shishio no inferno e morre. Mesmo nunca tendo utilizado a sua adaga, a atitude de Yumi fez jus ao fato de ela pertencer ao grupo das dez espadas ao permitir que Himura fosse cortado, mesmo que sua vida tenha sido ceifada por essa mesma lâmina. Essa passagem também remete ao suicídio do antagonista Jin-E que preferiu morrer como um guerreiro do que ter sua vida poupada por seu oponente, algo que para esse espadachim significava que sua força não havia sido reconhecida e que ele não era digno de ser morto.

O ato do sacrifício de Yumi se conecta ao regime noturno, por se tratar de uma ação que não visa o enfrentamento com o tempo ou a morte, mas sim de integração. Além disso, a figura implacável de Cronos se manifesta nessa sequência em particular através da imagem do relógio que Yumi carregava consigo, sempre atenta a passagem do tempo, para saber se Shishio estaria em condições de continuar lutando. "É assim, no poder sacramental de dominar o tempo por uma troca vicariante que reside a essência do sacrifício." (DURAND, 2002, p. 311). A relação com o ambiente (Isso inclui também o contexto temporal) é algo que será abordado com maior profundidade mais adiante neste trabalho, remetendo à forma como o herói diurno de Gilbert Durand se constitui em uma entidade que também não se relaciona com o ambiente, levando-o assim a agir. Isso é uma característica comum nos personagens em busca de evolução dentro de Rurouni Kenshin, sendo que a maioria deles é de antagonistas. No entanto, o próprio Kenshin em sua época como assassino também se enquadra nesse tipo de comportamento.



Figura 69: Código QR e abaixo segue o link da cena do sacrifício de Yumi em sua adaptação brasileira.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ueZ8ltePHas>

Ao final, após o corpo de Shishio não ter suportado, a animação mostra Yumi ao lado de seu amante no inferno. Essa cena também dialoga com o regime noturno das imagens através do esquema digestivo, no caso a descida lenta ao reino dos mortos, diferentemente da queda que é uma descida rápida e estaria vinculada ao regime diurno e em oposição à ascensão (DURAND, 2002, p. 201).

Honjou Kamatari

Kamatari é uma das assassinas a serviço de Shishio e, apesar de estar biologicamente ligada ao sexo masculino, possui traços andróginos e se transveste de modo comumente associado a mulheres. Contudo o traço mais interessante de Kamatari são seus sentimentos de amor por Shishio Makoto, tanto que ele sente ciúmes não só de Yumi por ela ser uma mulher e também amante de Shishio, como também de Soujirou por ser o melhor guerreiro do grupo. Assim, a única maneira que a "Grande foice" da *Juppongatana* encontrou de demonstrar seus sentimentos era simplesmente cumprir as missões passadas por Shishio da melhor forma que ele podia, colocando nelas todo o seu amor.

No caso deste estudo, optou-se por se referir a essa personagem no masculino pelo fato de este se identificar como tal em determinados momentos na animação. Apesar disso é possível notar na narrativa uma angústia dessa personagem pelo fato de ele não possuir o corpo de uma mulher para satisfazer seu amado.



Figura 70: Kamatari está angustiada sobre ela não se sentir útil para Shishio, seja como um homem como Soujirou ou como mulher tal qual Komagata Yumi.

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 52

Ao final deste arco na narrativa, Kamatari descobre sobre a morte de Shishio e decide cometer suicídio, porém um de seus companheiros de luta o impede e mente para ele dizendo que Shishio havia dado uma ordem especial, caso o grupo fosse derrotado, de que a história deles e as falcatruas do governo Meiji deveriam ser expostas a público, e que Kamatari seria a pessoa mais indicada para manter viva a memória de Shishio. Além disso, o processo de criação da personagem está ligado com um trocadilho com a palavra japonesa "okama", que pode ser interpretado tanto como "grande foice", como também como uma gíria para designar pessoas homossexuais.

Existem diversos outros personagens ao longo dos 90 episódios da série, todavia além dos protagonistas, a maioria das demais personagens relevantes para este estudo foram apresentados. Uma das características mais relevantes de como esses personagens foram desenvolvidos é sua humanização, onde os antagonistas apresentam qualidades além de defeitos e os protagonistas possuem defeitos além de qualidades. Isso facilita a identificação do espectador. Dito isso, a seguir serão explorados alguns símbolos e arquétipos do regime noturno da classificação de Gilbert Durand que se relacionam com a imagem da espada em Rurouni Kenshin.

3.1.3- Elementos do regime noturno em Rurouni Kenshin

A presença marcante de mulheres espadachins em especial de Kaoru Kamiya poderia já ser um indicativo da forte presença de imagens do regime noturno na animação japonesa Rurouni Kenshin. No entanto, a animação não se limita apenas a essas imagens que ajudam a ofuscar os aspectos mais diurnos da imagem da espada, e a seguir são explorados alguns exemplos de outras imagens e arquétipos noturnos que dialogam com a imagem da espada nessa animação.

A espada e a Guliverização

Nos símbolos da inversão do regime noturno de Gilbert Durand, existe também a questão da guliverização, entendido como uma inversão do gigantismo, onde a potência solar fálica e viril do herói é diminuída e como veremos a seguir é um processo que se exprime através de imagens do íntimo, um trajeto metafísico da essência.

No caso da animação *Rurouni Kenshin* a guliverização se faz presente com o personagem Fuji. Depois que o mestre de Kenshin o reconhece como um ser humano como outro qualquer e não somente como um monstro, Fuji executa um golpe devastador jogando destroços para todos os lados, porém Hiko consegue esquivar ao se prender na lateral da imensa espada de seu oponente e derrotá-lo com um poderoso golpe na cabeça, o fulgor do dragão de nove cabeças, a sua técnica preferida. Fuji não resiste e cai, porém Kaoru se surpreende ao ver que ele continuava vivo pois Hiko havia usado o verso de sua espada, a parte que não possuía lâmina, para abater seu oponente gigantesco.

É que há na estrutura mística, (...), uma inversão uma reviravolta completa dos valores: O que é inferior toma o lugar do superior, os primeiros tornam-se os últimos, o poderio do polegar vem a escarnecer a força do gigante e do ogro. (DURAND, 2002, p. 276-277).

Durante todo o confronto Hiko, demonstra uma confiança tamanha que chega a atingir a arrogância e mesmo que sua força ultrapasse a da montanha ao qual Fuji tomou emprestado o seu nome, ainda assim Seijurou Hiko demonstra compaixão pelo seu adversário, ao enxergá-lo como um homem, um guerreiro. E, por fim derrotá-lo, Fuji pode encontrar sua humanidade e prosseguir em um caminho de vida longe das ambições de Shishio e onde sua natureza gentil poderia voltar a florescer. Mesmo tendo sua potência viril maximizada ao derrotar um gigante, a espada de Hiko atuou como uma escada, alcançando Fuji nas alturas de sua condição de monstro para depois guiá-lo de volta a terra como um gigante e bondoso ser humano, propiciando assim que a inversão se manifestasse ao permitir que o grande habitasse o pequeno.

A espada de madeira

Kamiya Kaoru, uma das protagonistas de *Rurouni Kenshin* utiliza uma espada de madeira, uma arma de treinamento e que pode ser enxergada como um filho mestiço da espada de metal com o bastão de madeira, o pai de todas as armas (CHLUMSKY, 2015, p. 218). Essa espada de madeira pode ser entendida também como um presente dado pela mãe terra, visão materna praticamente universal (DURAND, 2002, p. 236).

É importante ressaltar também que mesmo portando uma espada de lâmina ao contrário, Kenshin ainda assim carrega uma arma de metal, o que faz com que, ao estar ao lado de Kaoru, complemente seu intuito de preservar a vida dos outros através da espada, visto que se trata de uma mulher que traz em punho uma espada de madeira.



Figura 71: Kaoru empunhando sua espada de madeira.

Fonte: <https://comicvine.gamespot.com/kaoru/4005-51199/>

Tais abordagens dialogam não só com aspectos da natureza, mas também com a teoria taoísta dos cinco elementos, a qual estabelece que o universo é regido por cinco energias em constante mutação, sendo elas são representadas pelas seguintes imagens elementares, água, fogo, terra, metal e madeira. Nessa visão a madeira está associada à primavera, ao início da vida, à suavidade e uma maleabilidade que antecede o amadurecimento, enquanto que o metal liga-se ao outono, à frieza e a rigidez (LAO, 2011).

A imagem da árvore para Durand pertence à estrutura sintética das imagens que mescla, tanto aspectos noturnos, quanto os diurnos, pois a madeira possui a característica da fecundidade, não somente em relação às flores e aos frutos, mas também às chamas que pode gerar, por meio do sacrifício, enquanto que as suas raízes remetem à descida, sustentada pela imagem da árvore invertida. Portanto, há também uma associação da árvore com o esquema do engolimento, porém o aspecto ascensorial progressista da imagem da árvore, não pode ser negado (DURAND, 2002, p. 338), atribuindo-se, nesse caso, às características dela com o esquema postural do ser humano, no qual inclusive se localiza a imagem da espada. Dessa forma e no caso do exemplo apresentado, é interessante ressaltar que apesar de ser feita de madeira, ainda assim esse tipo de espada é uma arma, algo capaz de matar se, por exemplo, a

cabeça de uma pessoa for atingida. Todavia, essa arma é empunhada por uma mulher, uma imagem segundo a classificação de Gilbert Durand conectada ao regime noturno, fazendo com que as facetas mais noturnas da espada fiquem mais explícitas.

A espada e as chamas

A imagem do fogo está associada ao esquema sintético das imagens, relacionado ao aspecto copulativo do ser humano (DURAND, 2002, p. 443). As chamas emitem calor que tem a capacidade de penetrar (DURAND, 2002, p. 201). Contudo, segundo Durand, o fogo é uma imagem polivalente, aparentado da flecha ígnea e do raio, que também emite luz, imagem essa contida no esquema heroico, pela questão de ela se contrapor à escuridão, ocasionando uma separação (DURAND, 2002, p.173). É justamente essa característica que prevalece na associação dessa imagem com a figura do principal oponente de Kenshin.

Como abordado anteriormente, Shishio havia sido traído e queimado vivo pelos monarquistas que ele ajudou a conquistarem o poder. No entanto, essa não é a única relação dessa figura com a imagem do fogo. Para conseguir cumprir seus objetivos de conquistar o Japão e fortalecê-lo para que não se tornasse uma colônia das potências ocidentais, Makoto Shishio planeja que sejam feitos investimentos pesados nos setores industrial e militar, fazendo uso em especial do petróleo. Por esta razão, não é à toa que o confronto final contra Kenshin se dá numa plataforma de extração de petróleo, com as labaredas dos exaustores iluminando o confronto.



Figura 72: Exaustores dos poços de perfuração de petróleo que cercam o local do confronto entre Kenshin e Shishio.

Figura 73: Shishio utilizando sua técnica *homuradama* (Alma das chamas) em Kenshin.

Fonte figuras 72 e 73: Rurouni Kenshin episódio 57

Ademais como fora mencionado, o formato serrilhado da lâmina de Shishio acumula a gordura das vítimas retalhadas por ele, com isso ele desenvolveu sua técnica *homuradama*, (Alma das chamas) que consiste em friccionar essa lâmina coberta de material inflamável ao ponto de incendiá-la, propiciando ao adversário a dor de ser queimado e cortado ao mesmo tempo.



Figura 74: Um trecho do documentário *Samurai sword: Making of a legend* (Wate, 2007) onde um ferreiro e seu aprendiz forjam uma espada, ainda incandescente pelo calor das chamas, pronta para ter seu metal trabalhado pelo martelo.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-t-oZ6X1sho>

Tendo em vista a espada como a alma do guerreiro, o espadachim seria portanto o corpo da espada. No caso, pode-se considerar que em Rurouni Kenshin o protagonista da história Himura Kenshin também passa por um processo de ser forjado, ao ser exposto às chamas da espada de seu oponente e dos exaustores dos poços de perfuração de petróleo que contornam o campo de batalha.

O arquétipo do andrógino

Na classificação de Gilbert Durand o arquétipo do andrógino se enquadra na estrutura sintética das imagens na personagem de Rurouni Kenshin, incorporando características masculinas e femininas a ele e, portanto, aspectos noturnos e diurnos se mesclam nesse personagem e se complementam tornando-se um símbolo de união (DURAND, 2002, p. 291-292).

Com relação aos fenômenos de análise, o protagonista de *Rurouni Kenshin* foi inspirado em Kawakami Gensai, um espadachim descrito como alguém de baixa estatura e com traços delicados e femininos (WATSUKI, 2012, p. 56), assim como a representação do personagem Kenshin que é deveras androgina e, inclusive, na animação ele é dublado por uma mulher, a atriz Suzukaze Mayo.

Ademais, no que diz respeito ao processo de criação, o autor do quadrinho original e, do qual a animação foi adaptada, relatou que ele fora mais influenciado por quadrinhos japoneses voltados para o público jovem feminino, do que por quadrinhos que tinham meninos como seu público alvo (WATSUKI, 1999, p. 31).

É válido ressaltar como a própria espada de lâmina invertida de Kenshin engloba o aspecto fálico masculino da arma com a sombra lunar noturna e feminina de não visar o corte e a separação, mas sim a integração, dado que os oponentes de Kenshin como Sagara Sanosuke, Saitou Hajime, entre outros, acabam de certa forma, renascendo como aliados do protagonista, após duelarem contra essa espada. O renascimento é por sua vez um esquema verbal da estrutura sintética da classificação das imagens, de acordo com Gilbert Durand (DURAND, 2002, p. 443).



Figura 75 (Esquerda): Um plano fechado do rosto de Kenshin como um andarilho.

Figura 76 (Direita): Um close do personagem Seta Soujirou, tanto ele como Kenshin apresentam características andróginas como os cílios acentuados e um queixo mais fino.

Fonte figura 75: <https://br.pinterest.com/pin/442619469605790776/?autologin=true>

Fonte figura 76: Rurouni Kenshin episódio 37.

Outros personagens como Seta Soujirou e Okita Souji também possuem características andróginas além de serem dublados por mulheres na animação. Contudo, ao longo da narrativa a utilização que eles fazem da espada é muito mais esquizóide. Apesar de o personagem Okita Souji ter sido embasado na figura histórica homóloga, ele faz apenas uma pequena ponta na série, enquanto que Soujirou, após sua luta final contra Kenshin, passa a repensar sobre sua conduta de matanças e, assim como o protagonista, decide vagar em busca de uma resposta mais pacífica de como ele deveria viver daquele momento em diante. No entanto, a personagem que mais incorpora essa questão do androgino é Honjou Kamatari, que fora apresentado com mais detalhes no item a respeito da apresentação dos personagens neste capítulo. Dentro especificamente da cultura japonesa a figura do *bishounen*, (Moço jovem e bonito) também pode ajudar a compor a característica do androgino e por sua vez o aspecto noturno da imagem da espada.

Independentemente de sua orientação sexual, *Bishounen* é um personagem androgino que pode pertencer a qualquer gênero, considerado atraente por meninas e mulheres, possivelmente pela questão dessa figura fugir dos estereótipos de gênero, possuindo características como a juventude, beleza, sensibilidade e discrição, sem a agressividade, rudeza e decadência comumente presentes nos esteriótipos masculinos. Contudo, essa figura não se

limita às personagens dos animês e entidades históricas como Minamoto no Yoshitsune, as quais são associados à figura do *bishounen* (SANCHEZ, 2006).

Por estar ligado com características como a beleza e a juventude, o *bishounen* traz também uma aura sinistra de angústia e morte diante da fugacidade desses aspectos (SANCHEZ, 2006).

Mesmo sendo possível estabelecer paralelos com imagens do regime noturno com a imagem da espada nas animações analisadas, tal como mencionado no capítulo anterior, ainda existem brechas para que a imagem da espada japonesa surja como uma ferramenta esquizóide.

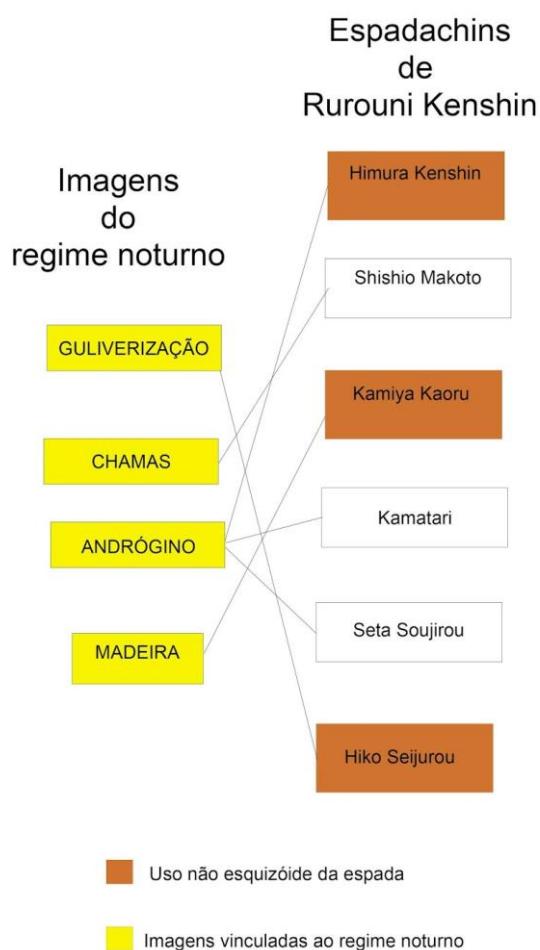


Figura 77: O mapa do presente capítulo mostrando as relações de certos personagens da animação escolhida para análise com algumas imagens que Gilbert Durand associou ao regime noturno. Os retângulos coloridos contém exemplos em que essas relações propiciaram um uso não esquizóide da espada.

Fonte: O autor (2017).

Uma personagem como Kamatari por exemplo, mesmo sendo uma mulher que tem uma relação noturna de aceitação com a morte, ainda assim ele protagonizou o assassinato de diversos personagens ao longo da narrativa. Contudo não se pode negar que esse vínculo entre imagens noturnas com a espada pode ter contribuído para o desenvolvimento de uma espada com o potencial de dar a vida.

Uma vez explanada a questão das imagens noturnas que interagem com a imagem da espada, é possível rumar para a presença do arquétipo da ordem dentro da animação Rurouni Kenshin, verificando-se que esse arquétipo está muito presente na história dos samurais, como visto no capítulo 2 e também no mito da criação do Japão, partindo-se da relação dos *kami* feminino e masculino.

3.2- A espada que traz a morte e a espada que dá vida

No segundo capítulo deste trabalho foi mostrado uma relação da escrita ideogramática com a espada e como ocorre o diálogo de ambos com o ambiente. No caso da espada japonesa, existem dois ideogramas que podem ser utilizados para se referir a esse objeto, no caso o ideograma 刀 que se lê katana ou tou, e o ideograma 剣 lido tanto como *ken* ou *tsurugi* (ROWLEY, 2004). O termo *tou* teria advindo do chinês com a pronúncia “*dao*” e era usado para se referir aos sabres e outras espadas curvas de lâmina única, enquanto que o termo *ken* viria de *jian* que é o termo chinês usado para se referir às espadas retas de dois gumes (LEE, 2012).

O famoso espadachim Yagyu Munenori que foi instrutor de espada da família do xogum Tokugawa, traz em seu livro o conceito da "espada que traz morte" e da "espada que dá vida". E, é interessante notar que em cada frase, um ideograma diferente é utilizado para se referir a essa arma, no caso o ideograma tou, usado para lâminas de um só gume aparece na espada que traz morte, enquanto que o ideograma ken é usado para a espada que dá vida (YAGYU, 2013). A explicação mais plausível para isso é que a lâmina de dois gumes, instiga uma reflexão pela vida de quem empunha essa espada, visto que um dos lados voltados para o próprio espadachim, mostrando uma capacidade do ideograma de transmitir algo que seria muito mais difícil de ser representado graficamente, convidando seu interlocutor para completar suas lacunas. Para compreender como tal noção da esgrima japonesa surge na animação Rurouni Kenshin, é necessário primeiro abordar o conceito de transcrição do poeta e pensador Haroldo de Campos.

“A tradução, de uma obra de arte é uma prática semiótica especial. Visa surpreender o intracódigo (as “formas significantes”) que opera no interior do poema de partida (original) e redesená-lo no poema de chegada” (CAMPOS, 2013, p. 155). A atividade de tradução poderia ser interpretada simplesmente como a supressão de um corpo visando assim obter a essência ou conteúdo de uma determinada obra, para que então essa possa ser recodificada em uma outra forma de comunicação. E isso, segundo Haroldo de Campos, seria um traduzir “a-crítico” (CAMPOS, 2013, P. 106), ou nas palavras de Gilbert Durand seria uma ação esquizóide que separa, a forma do conteúdo. Assim, para Haroldo de Campos esse surpreender o intracódigo, e traduzir plenamente seria a “A reinstituição do corpo na tradução”, que é o que o autor denomina de transcrição (CAMPOS, 2013, p. 105-106).

A transcrição se daria através de uma eufemização de tudo o que é impossível de ser traduzido (corpo), isto é, todo aquele material que não é possível desvincular do significante para então ser hiperfidelizado na passagem para a nova forma comunicativa. Poeticamente Haroldo de Campos descreve alguns desses elementos essenciais para a transcrição.

(...) aura que impregna a repetição de uma figura fônica; nébula que irisa a deslocação paralelizada de uma figura fônica; nébula que irisa a deslocação paralelizada de uma articulação sintática; pólen que se insinua num constituinte mórfico ou acompanha, volátil, um desenho prosódico que a escuta sensível capta naquele ponto messiânico onde reverbera, para além de toda chancela etimológica, a convergência fulgurante do dessemelhante. (CAMPOS, 2013, p. 106).

Da mesma forma que a espada pode ser ideogramática, como mostrada no capítulo 2, o mestre artífice também pode ser visto como um transcriador. E, ao se relacionar e compreender seu entorno, ele precisa conhecer o terreno de seu ambiente para saber o tipo de minério de ferro disponível, ele precisa também levar em conta as formas anatômicas dos espadachins, para saber se ele deve priorizar a capacidade de corte em prol da capacidade de perfuração da espada. Além disso, o mestre artífice quando observa, o cheiro do mar e detecta que suas criaturas sussurram idéias de que o couro da arraia e do tubarão podem ser usados para envelopar a empunhadura, o comportamento do carvalho e do bambu refletem a durabilidade da lâmina. E somente assim, fundamentado na natureza, é que o ferreiro pode reinstituir o corpo (ambiente) em suas criações, como no caso da espada japonesa. Para que o ferreiro possa “criar”, ou seja sobrepujar a morte de certo modo, é necessário uma aproximação para com a terra, tal qual na descida lenta das imagens do regime noturno discutidas no primeiro capítulo.

Dito isso, na animação japonesa Rurouni Kenshin, além dos elementos do ambiente (Regime noturno) como a presença de espadachins mulheres, a imagem das chamas e da madeira, o conceito da "espada que dá vida" sofreu também um processo de transcrição. No livro de Munenori, a "espada que dá vida" e a "espada que traz morte" podem ter mais de uma interpretação, isto é, de uma perspectiva técnica, a espada que traz a morte encontra a cabeça do oponente, sufocando a técnica de espada dele antes que ela seja executada, ou seja, "matando" a espada do inimigo, enquanto que a espada que dá vida encoraja o adversário à iniciar uma técnica, ou seja, dar a "vida" a um movimento de espada, para então realizar um contra-ataque ou uma técnica de desarmamento. O conceito da espada que dá vida, pode significar tanto tirar uma vida para salvar inúmeras outras ou pode ser interpretado como o ato de subjugar um oponente sem matá-lo (YAGYU, 2013), sendo justamente nesta última interpretação que a personagem Kaoru e seu estilo de esgrima se concentram.

Apesar da personagem Kaoru já exemplificar em parte como se dá a transcrição da espada que dá a vida, em Rurouni Kenshin, existem questões mais profundas e complexas que podem ser percebidas quanto a esses conceitos das artes marciais nesta animação. No entanto, para uma melhor compreensão de ambos é necessário compreender primeiramente como a Espada que traz a morte fora transcrita para essa animação, constituindo-se na principal forma como o arquétipo da ordem se faz presente na animação Rurouni Kenshin.

3.2.1- Ideograma de samurai

O primeiro passo para o entendimento da espada que traz a morte está oculto em plena vista, nos traços do ideograma samurai. Os termos bushi e samurai costumeiramente são empregados como sinônimos, contudo existe uma diferenciação. Enquanto o termo “*bushi*” remete apenas à “guerreiro”, independentemente da posição hierárquica, o termo samurai se refere à uma classe de aristocratas guerreiros, a elite militar (AUTOR, ANO, p. 40).



Figura 78: Ideograma para “samurai”.

Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/39/3f/fb/393ffb7c70875f6633d339eff95c2e9.jpg>

Os primeiros registros apontam para o uso do termo samurai no século VIII, período Heian, e não se referiam aos artistas marciais, mas sim aos servos domésticos que cuidavam de pessoas idosas. A aplicação do termo para o contexto militar se deu através do *Gukinmono*, uma série de narrativas de guerra do século XII (SANCHEZ, 2013, p. 39-40).

Apesar de não haver consenso à respeito da origem do termo “samurai”, a maioria dos historiadores concorda que seria uma variação de um antigo verbo japonês, “*saburau*” que significa “servir” enquanto que o derivativo “*saburai*” expressaria “aquele que serve” (SANCHEZ, 2013, p. 39). Contudo essa servidão pode ser convertida em algo tóxico que clamará por sangue pela lâmina e essa toxicidade por sua vez estará oculta pela fantasia romântica de um dos preceitos do código samurai; a lealdade.

3.2.2- A lealdade no código das samurais

Nitobe Inazo nasceu em 1862, junto com o fim das eras dos samurais. Ele foi um dos primeiros japoneses à estudar no ocidente e assumiu cargo de professor da universidade de Tóquio quando regressou. Nitobe se tornou secretário geral da liga das nações em Genebra e representou o Japão na conferência de Banff no Canadá em 1933. Sua contribuição na busca para um entendimento mais amplo da imagem da espada se dá por meio de seu livro chamado *Bushidô - Alma do samurai* (NITOBE, 2005) que já fora mencionado no capítulo anterior.

O *bushidô*, entendido como o caminho do guerreiro ou *bushi*, um código não escrito que contém certos princípios morais que os guerreiros deveriam seguir dentre eles os sete principais são, justiça, coragem, benevolência, cortesia, sinceridade, honra e lealdade (NITOBE, 2005). O autor Nitobe Inazo procurou botar no papel tais princípios visando dialogar com interlocutores ocidentais, ampliando assim o entendimento destes sobre o pensamento japonês.

Para Inazo Nitobe a lealdade no código dos samurais assume uma importância suprema (NITOBE, 2005, p. 61). O autor faz uma aproximação com Otto Von Bismarck, pai do segundo Reich, que diz que a lealdade seria uma virtude alemã, no sentido de que a lealdade subsistiria mais nos territórios onde o sistema feudal teria durado por mais tempo, diferentemente das Américas por exemplo, onde prevaleceria uma noção de individualidade (NITOBE, 2005, p. 61-64).

É válido também atentar que Nitobe faz questão de escolher a figura de Bismark para fazer um comparativo sobre a lealdade dos samurais, algo importante dado que ele foi uma figura proeminente do nacionalismo alemão (KAMUSELLA, 2007, p. 57) ao ponto de provocar uma guerra em prol da unificação de seu povo. A provocação se deu através da candidatura do príncipe Leopoldo de Hohenzollern para assumir o trono espanhol. Leopoldo por sua vez, era primo do rei da Prússia Guilherme I. E se houvesse uma aliança da Espanha com a Prússia, a França se veria em uma situação complicada ao sul de suas fronteiras, sendo que as fronteiras ao nordeste já estavam ameaçadas pela proximidade com estados germânicos (PRICE, 2014).

Devido a isso, os franceses queriam a renúncia da candidatura de Leopoldo e a garantia de Guilherme I de que nenhum outro membro de sua família reclamaria o trono de Espanha

sob a ameaça implícita de que haveria uma guerra caso tais exigências não fossem cumpridas. Em uma reunião com um diplomata francês, Guilherme I recusou a oferta de maneira assertiva porém educada. Contudo, um relatório dessa reunião fora adulterado por Otto Von Bismarck, deixando a resposta do rei de uma forma muito mais agressiva e esse relato adulterado por sua vez fora distribuído à imprensa, o que resultou na declaração de guerra à Prússia pela França e na consequente unificação dos estados germânicos na Alemanha (PRICE, 2014). Em prol da unificação da Alemanha, do nacionalismo, da lealdade a um determinado grupo étnico, Bismark chegou ao ponto de declarar guerra à França para que houvesse um inimigo em comum para ser combatido pelos germânicos desunidos.

O nacionalismo se apresentará como uma peça importante para o entendimento da formação da imagem da espada que traz a morte, contudo ele será abordado mais à frente.

Contrariando parte do conceito de lealdade germânica, Nitobe faz questão de ressaltar que a lealdade cega que sacrifica a consciência do indivíduo em prol de um capricho de um soberano não era vista com bons olhos pelo *bushidô*, ao invés disso, ela seria interpretada meramente como bajulação (NITOBE, 2005, p. 67).

Sobre a forma ideal de se portar com equilíbrio entre a lealdade e manutenção de uma consciência individual, Nitobe explana que:

Quando um súdito diferia de seu mestre, o caminho leal que ele deveria seguir seria usar todo meio disponível para persuadi-lo de seu erro, (...). Falhando isso, ele deveria deixar que o mestre trate dele conforme lhe apeteça. Em casos desse tipo, era muito comum o samurai fazer seu último apelo à inteligência e consciência de seu mestre demonstrando a sinceridade de suas palavras com o derramamento de seu próprio sangue. (NITOBE, 2005, p. 67).

Esse preço em sangue contribui para o desenvolvimento da imagem de uma espada que mata e ele será abordado em maior profundidade mais adiante neste estudo.

Mesmo com a diferenciação entre tipos de lealdade e a permanência de uma individualidade, na ação de servir ao senhor, o sangue de crianças não era poupadão, ou mesmo visto como barbárie se a vida infantil fosse sacrificada de forma consciente por uma criança, de modo voluntário e em prol da lealdade para com um soberano. Ao contrário disso, tal ato deveria ser interpretado como uma fonte de orgulho para os pais da criança, pelo fato da vida dela ter sido útil ao seu senhor (NITOBE, 2005, p. 64).

O exemplo usado por Nitobe é a história da família de Michizané, outrora nobre, ele fora vítima de ciúme e calúnia ao ponto de ser exilado da capital. Porém isso não era o bastante para seus inimigos que queriam a completa destruição de seu clã. Dessa forma, o filho de Michizané estava escondido em uma vila e protegido um antigo vassalo dele chamado Genzo, este por sua vez recebe ordens de superiores para entregar a cabeça do filho de Michizané (NITOBE, 2005, p. 62).

Contudo Genzo encontra um outro menino da vila que se assemelhava imensamente com o filho de seu antigo mestre e decide explicar a situação para o jovem e para sua mãe. O avô do menino havia servido ao lorde Michizané, contudo após seu banimento, o pai do menino foi forçado a servir os inimigos do antigo benfeitor de sua família, mesmo que o pai não pudesse ser desleal ao seu mestre atual, seu filho poderia servir ao mestre do avô. E assim o menino decide oferecer sua vida em prol dessa lealdade ancestral (NITOBE, 2005, p. 63).

No dia indicado, caso o plano de enganar o oficial designado para identificar a criança, fracassasse, Genzo estava pronto para sacar sua espada e derramar sangue, seja dos inimigos de Michizané, ou o seu próprio sangue, caso esse plano falhasse (NITOBE, 2005, p. 63). “O oficial pega o horripilante objeto diante de si, examina calmamente cada traço, e num tom deliberado, metódico, declara-o genuíno” (NITOBE, 2005, p. 63). O pai do menino retorna a sua casa e grita: “Alegre-se, minha esposa, nosso querido filho provou servir a seu senhor!” (NITOBE, 2005, p. 64).

Nitobe compara tal passagem com sangue de Isaac que Yahweh queria que Abraão derramasse, segundo o Nitobe, “em ambos os casos, era a obediência ao chamado do dever, submissão pura ao comando de uma voz mais alta, quer dada por um anjo visível ou invisível, ou ouvida por um ouvido externo ou interno (...)” (NITOBE, 2005, p. 64). De qualquer forma o importante é destacar que preço pago pela lealdade nesse exemplo é a própria vida.

3.2.3- Lealdade e fantasia

Richard Sennett professor-convidado emérito da universidade de Cambridge, explana em seu livro “Juntos” (2015) a importância da cooperação entre os seres humanos, mesmo em cenários competitivos. Em certa passagem do livro o autor explica as chamadas trocas de soma zero, “que ocorrem nas trocas quando os benefícios de um indivíduo ou grupo se transformam em perda para alguém mais” (SENNETT, 2015, p. 106). Nesse tipo de interação, Sennett atenta

para a um elemento de fantasia ou imaginação, que conecta vencedores e perdedores (SENNETT, 2015, p. 107), ou no caso da sociedade feudal japonesa, a relação piramidal de influência de cima para baixo da elite guerreira dos samurais para com os grupos explorados.

Segundo o autor esse elemento de fantasia seria algo similar à suspensão voluntária da descrença presente na dramaturgia clássica de Aristóteles (SENNETT, 2015, p. 107). Através desse elemento de fantasia, mesmo pessoas em desvantagem em uma dada relação podem se expor a maiores riscos, ao encarnarem certas personas que as auxiliaram a visualizar a conquista de uma premiação (SENNETT, 2015, p. 107), como a lealdade suprema por exemplo. Exemplos de tais tipos de personas encarnadas estariam por exemplo em obras cinematográficas de Hollywood, ao ponto de moldar comportamentos, como um herói durão que consegue sobrepujar as adversidades, capturar o vilão e o coração da donzela (SENNETT, 2015, p. 108). Ademais, ao agir segundo a lógica interna dessa fantasia a pessoa aumentaria sua força de vontade para resistir às adversidades e aumentaria as esperanças de conquistar o prêmio de determinado jogo ou interação.

Contudo, como o prêmio da lealdade suprema poderia ter sido tão inflacionado assim? Sennett mostra que essas fantasias podem intervir também no “valor” das recompensas de jogos, trocas ou interações, um exemplo que o autor cita advém do séc. XVIII onde investidores acreditavam que as tulipas e a mica possuíam um valor desproporcionalmente alto (SENNETT, 2015, p. 107). A própria dificuldade de se demonstrar a lealdade em situações de vida ou morte, valoriza o ato em si para o sacrificado, ao mesmo tempo que ocultando seu aspecto de manutenção da hierarquia social para quem foi beneficiado pelo sacrifício do vassalo.

Além disso, atos como crianças se voluntariando à morte em prol de lealdade, ou soldados cometendo crimes de guerra simplesmente visando não romper uma cadeia de comando, (ou seja a manutenção da ordem e da hierarquia), podem ser interpretados como um sintoma da ausência de reflexões éticas que Richard Sennett explana estarem ausentes na manufatura das armas atômicas por exemplo, como mencionado anteriormente na relação das armas de fogo em comparação com a espada. A mente do guerreiro ocupada pela imutabilidade sólida de um ideal como a lealdade, dificulta que a arte da guerra, ou do manuseio da espada, possa ser permeada pelo ambiente tempo-espacial de um contexto anti-ético em que a lâmina não deveria sair do repouso da bainha.

3.2.4- Lealdade e estado

É possível encontrar outro motivo para a valorização da lealdade além da fantasia. Para Nitobe Inazo, a lealdade do Bushidô, que se alimenta até mesmo do sangue de crianças, seria um produto da teoria política que concebia o estado como precedendo o indivíduo, exemplificado na passagem abaixo onde o autor recorre a outros pensadores.

Desde que o Bushidô, como Aristóteles e alguns sociólogos modernos, conceberam o estado como precedendo o indivíduo - o último teria nascido no primeiro como parte e parcela dele - deve viver e morrer por ele ou pelo encarregado de sua autoridade legítima. Os leitores de Crito lembrarão o argumento com que Sócrates descreve as leis da cidade como arguindo com ele sobre o tema de sua fuga. Entre outros, ele os (as leis ou o estado) fez dizer:- “Visto que você foi gerado, criado e educado no nosso governo, atreve-se uma só vez a dizer que não é nosso filho e servente, você e seus pais antes de você?” Essas são palavras que não nos impressionam como algo extraordinário; pois a mesma coisa tem estado a muito tempo nos lábios do Bushidô, com a modificação que as leis e o estado foram representados junto a nós por um ser pessoal. A lealdade é um produto ético dessa teoria política. (NITOBE, 2005, p. 65).

A subordinação total, seja consciente ou não, a um estado ou indivíduo, eufemiza o cumprimento de ações por vezes desumanas através da capa protetora e romântica da lealdade. Um exemplo disso pode ser visto no contexto de um aliado japonês na segunda guerra mundial, o terceiro reich alemão e seus soldados.

Um deles era o coronel-general Alfred Jodl, chefe de operações do alto comando alemão, principal conselheiro militar de Hitler e um dos acusados dos julgamentos de Nuremberg por crimes de guerra e crimes contra a humanidade (ROLAND, 2013, p. 71). Nas palavras do coronel general “(...) como não reconhecer a obrigação de um soldado de obedecer a ordens. Esse foi o código que segui minha vida inteira.” (ROLAND, 2013, p. 71). Como chefe de operações Jodl planejou a dominação da Europa e também assinou ordens para execução de prisioneiros de guerra desarmados (ROLAND, 2013, p. 71).



Figura 79: Coronel-general Jodl.

Fonte: Os julgamentos de Nuremberg: Os nazistas e seus crimes contra a humanidade (ROLAND, 2013, p. 70).

Os julgamentos de Nuremberg foram um marco onde militares acusados não mais poderiam se defender de seus crimes utilizando um escudo de lealdade para com seus superiores e pátria (ROLAND, 2013, p. 71).

3.2.5- A lealdade e a espada que traz a morte

A lealdade pode ser interpretada como um símbolo paralelo ao símbolo da hierarquia presente no mito de Izanami, pois ambos expressam o arquétipo da ordem presente no mito de criação das ilhas do Japão. Contudo a lealdade se mostra mais cruel ao romantizar ações cruéis como uma virtude honrada. E como os samurais estavam no topo da hierarquia social servindo como exemplo, o miasma da lealdade se propaga do topo da pirâmide social de forma descendente, permitindo que grupos sociais de menor expressividade continuem subalternos de elites poderosas, ao também serem afetados por essa narrativa de lealdade.

É válido relembrar também uma passagem do capítulo anterior em que assim como a figura histórica Sanada Yukimura que se opôs ao governo Tokugawa o herói diurno de Gilbert Durand se mostra como uma imagem mais descontente com a “ordem” estabelecida ao invés

de expressar uma passividade conformista com o status quo (DURAND, 2002, p. 159). Essa situação podem ocorrer como no caso dos guerreiros que executam ordens horríveis em prol de um conformismo oculto em lealdade. Mesmo seguindo contra a correnteza nesse aspecto, a espada samurai permanece como a imagem de uma arma de separação, mesmo defendendo a ordem estabelecida.

É possível também enxergar um paralelo na utilização de valores como a honra e a lealdade presente no código dos samurais, com perspectivas feministas diante do amor romântico e seus desdobramentos em instituições como o casamento heterossexual. No caso do casamento caberia à mulher o papel de cuidadora da casa e dos filhos, enquanto o homem possuiria mais liberdades por atuar como provedor. Tal submissão feminina encontraria seu suporte no ideal inalcançável do amor romântico (NEVES, 2007). Ana Sofia Antunes das Neves em seu texto "As mulheres e os discursos genderizados sobre o amor: a caminho do "amor confluente" ou o retorno ao mito do "amor romântico"?" explana sobre tal questão:

Ao ser entendido como uma construção social com um ônus cultural significativo, o amor aparece agora enunciado não como uma inevitável peça do destino (que especialmente no caso das mulheres tem criado constrangimentos tradicionalmente difíceis de ultrapassar), mas como uma teia de relações sociais de poder, cujas dinâmicas estão na origem da desigualdade, da discriminação e da violência. As concepções feministas sobre o amor reivindicaram seu caráter debilitante e opressor para as mulheres, na medida em que as têm enclausurados num ideal de felicidade e de realização social, que não tem sido mais do que uma falsa promessa de liberdade e de autonomização. O amor romântico, concebido durante décadas como o elixir para a consagração dos afectos entre os sexos, fundamentou (e fundamenta ainda) a reprodução de relações de poder estatutariamente desiguais entre os homens e as mulheres, cujas repercussões se fizeram (e se fazem) sentir na organização da vida social. Os discursos da aspiração à romanticidade parecem continuar a ecoar no pensamento coletivo e a propagar-se como legitimação para a sustentação da intimidade (signifique ela um contexto de paz ou de guerra). Os discursos genderizados sobre a intimidade e o amor romântico têm fortes implicações nas relações entre os sexos, porque, ao estarem imbuídos de concepções de poder desniveladas e legitimadoras de ações que visam garantir a continuidade do sistema patriarcal, tornam-se discursos de risco para as mulheres. (NEVES, 2007).

O intuito aqui não seria mostrar que valores como o amor e a lealdade são desprovidos de características positivas, todavia não se pode deixar de atentar que eles possuem um potencial de serem utilizados como ferramenta de dominação, ao embelezar as algemas de uma

relação desigual, potencialmente opressora e que pode acarretar em violência (NEVES, 2007). Tais valores podem ser utilizados como ferramentas de dominação, tanto pelo patriarcado, como por uma aristocracia guerreira dona de terras que detém o poder. O mais interessante é que o arquétipo da ordem e o símbolo da hierarquia identificado predominantemente na história dos samurais, na mitologia japonesa surgiu primeiramente na relação entre os *kami* masculino e feminino.

3.2.6- A lealdade em Rurouni Kenshin

No que diz respeito à animação japonesa Rurouni Kenshin, o protagonista em si já seria um exemplo de como a questão da lealdade é abordada na série. Mesmo que os revolucionários ainda não tivessem dominado o poder de fato e se consolidado em um estado é justamente à lealdade de Kenshin para com os ideais daquele grupo que o leva a brandir uma espada assassina. Em contrapartida quando Kenshin corta seus laços com os monarquistas ele se torna livre para agir e pensar por si mesmo, suas ações não mais precisam estar ancoradas na agenda de uma facção específica, se converter em um andarilho liberta a espada de Kenshin, ela não mais precisa ceifar a vida de seus adversários, ser um andarilho desvinculado do governo permitiu que Kenshin se re-integrasse com o ambiente, com as pessoas ao seu redor que ele poderia proteger com sua espada e assim arcar com responsabilidades da corrupção advinda desse novo regime que ele ajudou a instaurar, mas a continuação da “verdadeira” revolução aconteceria na alma de Kenshin.

Um outro personagem que passou por uma trajetória semelhante foi o ferreiro Arai Shakku, que a princípio serviu os monarquistas forjando armas para eles, pois acreditava que esses revolucionários trariam uma nova era de paz. Todavia, suas criações pavimentaram com sangue o caminho para uma era mais pacífica, sim, porém corrupta e como forma, ou seria melhor dizer e como “forja” de se redimir, esse ferreiro criou a espada de lâmina ao contrário, para compensar as vidas tiradas através de criações suas, frutos de sua lealdade para com os monarquistas.

Justamente para evitar ações como aquelas que Kenshin executou, Hiko Seijurou, o mestre de Kenshin, faz questão de justamente não se envolver na política, dado sua extrema força. “Se você possui força em demasia, você tende a se envolver em coisas desnecessárias”. Essa foi uma das razões de Hiko para ele ter decidido não transmitir seus ensinamentos para mais ninguém depois que ele ensinou Kenshin. Personagens como Fuji, Kamatari e Yahiko

cometeram crimes como assassinato e roubo como resultado de lealdade. Kamatari inclusive tentou tirar a própria vida tal como fez Yumi (Um ato extremo de lealdade inclusive), porém um dos capangas de Shishio contou a Kamatari que Shishio queria que a verdade sobre a corrupção do governo Meiji viesse à tona e, assim movida por essa lealdade póstuma (Pois Shishio nesse ponto da história já havia morrido), decide não se suicidar e levar adiante tal missão. Todavia, esse capanga estava mentindo para Kamatari e tinha esperança de que ao decidir continuar vivendo, ela pudesse encontrar um novo sentido para sua existência que não fosse servir Shishio.

Outra passagem interessante referente à lealdade se dá com o personagem Sanosuke. Ao reencontrar seu amigo Katsu, um antigo companheiro do Sekihoutai que vivia como pintor, Sanosuke decide ir até um dos prédios do governo Meiji para cometer um atentado com explosivos desenvolvidos pelo seu amigo em busca de vingança. Entretanto Kenshin surge para atrapalhá-los e impedir mortes desnecessárias, Sanosuke decide então enfrentar Kenshin novamente. Com seus ferimentos causados pela espada de lâmina inversa Sanosuke convence Katsu a cancelar o atentado e recuar. Katsu critica a hipocrisia de Kenshin por defender um governo tão corrupto porém em um tom de voz bem baixo Sanosuke quase inconsciente agradece a Kenshin por ter impedido que eles cometesssem um atentado em nome da tropa Sekihou manchando o nome deles para sempre, ao invés de tê-los como mártires. Sanosuke machucou seu corpo em prol da lealdade que tinha para com seus antigos companheiros sem precisar matar e Katsu, comovido pelo ato do andarilho Kenshin e de seu amigo Sanosuke decide encerrar sua breve vida como terrorista se livrando dos explosivos e resolve usar suas habilidades e contatos como artista para publicar um jornal criticando o governo e expondo seus atos de corrupção para o povo. Dessa forma ele encontrou um jeito construtivo de provar sua lealdade sem precisar derramar sangue.

Um personagem particularmente interessante é Hajime Saitou que a princípio poderia ser acusado de traidor, todavia é possível interpretar que Saitou percebeu as limitações da lealdade para com um governo específico, tal como ocorreu com Kenshin, mesmo que esse desenvolvimento do personagem não tenha sido explicitado na história. No entanto, ao invés de realocá-la para a “proteção do próximo” como fez Kenshin, a lealdade de Saitou reside para com o próprio arquétipo da ordem, para com o *status quo*. Assim, é possível interpretar que Saitou teme pela ausência da ordem, pois sem ela reina o caos, de sorte que tal abordagem estaria por detrás de suas motivações em resolver trabalhar para os monarquistas, mesmo tendo lutado contra eles durante a revolução.

Contudo, o principal expoente dessa questão da lealdade na série de animação japonesa Rurouni Kenshin é o personagem Seta Soujirou. Isso se evidencia especialmente quando se considera a forma com a qual ele trata o líder Shishio e se relaciona com a filosofia deste antagonista que prega a sobrevivência dos mais fortes. Uma das características de Soujirou é sua incapacidade de demonstrar outras emoções que não sejam alegria, mesmo quando ele está com uma espada em punhos e retalhando a carne de suas vítimas. Essa característica lhe proporcionava uma vantagem sobre seus oponentes, que não conseguiam prever os movimentos de Soujirou. Como mencionado, isso ocorreu como uma forma de defesa psicológica para suportar os abusos que esse jovem sofreu na infância. Quando ele se encontrou com Shishio e sua filosofia e em seguida ele se converteu à idéia da sobrevivência do mais forte em uma situação desesperadora e matou as pessoas que abusavam dele. Mesmo que no fundo, a verdade fosse a de que Soujirou nunca tivesse tido a intenção de matar ninguém, seu apego à filosofia de Shishio serviu de muleta para justificar ações das quais ele se sentia culpado por assumir e, para justificar seus atos, ele continuou matando por Shishio. Sobre isso o autor do quadrinho original Nobuhiro Watsuki compara Soujirou a um fanático religioso.

Embora tenha um passado extremamente sofrido, O Soujirou deixou tudo nas mãos do Shishio e abandonou os próprios pensamentos. E uma pessoa como essa não pode fugir para a morte, mas tem que viver, mesmo que seja uma vida de sofrimento, para expiar os seus crimes. É uma visão bastante severa e talvez até mesmo um pouco extremada, mas acho que esse é o caminho que um ser humano deve tomar (traçando um paralelo, podemos dizer que o Shishio é o líder de um grupo religioso extremista e o Soujirou é o crente fanático que não pensa em nada a não ser seguir as ordens do líder). Eu acredito firmemente que um ser humano jamais deve abandonar a capacidade de pensar sozinho, mesmo que a sua vida seja penosa, tanto dentro do lar como na sociedade. (WATSUKI, 2014, p. 122).

Através dessa passagem é possível interpretar as ações de Soujirou como uma possível crítica para com a lealdade extrema presente no código dos samurais que os levou a cometer atrocidades. No caso de Soujirou trata-se de uma lealdade pessoal, porém Shishio quer instaurar um novo estado. Ao contrário de Soujirou, Jin-E é um personagem em que a lealdade claramente não é uma característica importante para ele, visto que ele traiu seus empregadores e companheiros diversas vezes e, mesmo assim ele utiliza a espada como uma arma de separação, possivelmente em vista de que seu intuito era simplesmente matar e encontrar um adversário à altura. Ainda assim, existe outra característica importante que alimenta a espada que traz a morte dentro da animação Rurouni Kenshin, um desdobramento natural da lealdade

cega, que seria o anseio pela morte que será abordado no próximo capítulo. O entendimento da relação com a morte, como discutido no primeiro capítulo está no cerne da classificação das imagens de Gilbert Durand e uma maior exploração desse aspecto propiciará um entendimento mais pleno não somente da espada que traz a morte, mas também de como a espada que dá vida é transcriada em Rurouni Kenshin.

CAPÍTULO 4 - A ESPADA, A VIDA E A MORTE

4- A espada e a morte

No capítulo anterior após a apresentação do objeto de estudo, e seus principais personagens, foram identificados imagens noturnas que compõem a narrativa e consequentemente afetando o modo como a imagem da espada é forjada. Posteriormente foram apresentados os conceitos da espada que traz a morte e da espada que dá vida do espadachim Yagyu Munenori, e, no curso dessa descrição, ficou evidente que a lealdade excessiva se mostrou como um dos elementos perceptíveis na construção da imagem da espada que traz a morte. Além da lealdade, um outro elemento presente no imaginário dos samurais, que complementará a imagem da espada que traz a morte, é justamente a proximidade que o samurai deveria ter com a finitude da existência. Nas palavras do espadachim Miyamoto Musashi, “De modo geral, para ser considerado guerreiro, é preciso aprender a aceitar a própria morte de forma corajosa e natural” (MIYAMOTO, 2010, p. 22). Essa questão de como lidar com a morte pode ser percebido na passagem à seguir do livro Hagakure:

A meditação sobre o fato de a morte ser inevitável deve ser feita diariamente. Todos os dias, quando o corpo e a mente de um indivíduo estão em paz, ele deveria meditar sobre ter o corpo estraçalhado por flechas, rifles, lanças e espadas; sobre ser carregado por vagalhões; sobre ser lançado em meio a um incêndio terrível; sobre ser atingido por um raio; sobre ser chacoalhado até a morte por um terremoto; sobre cair de um penhasco de centenas de metros; sobre morrer de doença ou cometer seppuku na morte do mestre. E todos os dias, sem falta, o indivíduo deveria se considerar morto. (YAMAMOTO, 2006, p. 219).

O Hagakure, conhecido como o livro do samurai, é uma obra que compila sete anos de conversa entre Yamamoto Tsunetomo e Tashiro Tsuramoto. Nesse período, Yamamoto professou certas passagens e Tashiro as compilou no Hagakure, que significa oculto entre as folhas (WILSON, 2006, p. 15). Yamamoto era um samurai que raspou seus cabelos e se tornou monge em 1700, pois fora proibido de se suicidar para acompanhar seu suserano que havia morrido, isso porque essa prática havia sido abolida pelo xogunato Tokugawa. Yamamoto Tsunetomo não chegou a participar de nenhuma batalha, contudo para ele, oferecer a própria vida era o maior ato de lealdade que um samurai tem para demonstrar ao seu mestre (WILSON, 2006, p. 10). Nas palavras do tradutor de sua obra William Scott Wilson:

Talvez não seja correto dizer que as palavras desse homem relativamente obscuro têm tido um efeito radical no pensamento japonês. Mas não seria errôneo dizer que nelas se reflete muito claramente o extremismo de uma de suas tendências. (WILSON, 2006, p. 24).

Nitobe comenta em seu livro sobre o *bushidô* que, haviam os momentos certos para abrir mão da vida, segundo ele morrer por uma causa indigna seria uma “morte de cão” (NITOBE, 2005, p. 27). Um exemplo aceitável deste ato está mencionado acima, no ritual do *seppuku*, popularmente conhecido como *hara-kiri*, que significa “auto-imolação por estripamento” (NITOBE, 2005, p. 78). Um anexo à este trabalho relata com detalhes esse ritual. O abdômen se apresenta como o local escolhido para o corte devido à crença de que a alma habitava naquele local, e a perda da honra seria motivo bastante para rasgar o ventre mostrando a pureza das intenções do sacrificado presente em sua alma (NITOBE, 2005, p. 79-80).

Agora meus leitores compreenderão que *seppuku*, não era um mero processo suicida. Era uma instituição, legal e ritual. (...), era um processo pelo qual os guerreiros podiam expiar seus crimes, desculpar-se por seus erros, fugir da desgraça, redimir seus amigos, ou provar sua sinceridade. Quando executado como punição legal, era praticado com devida cerimônia. Era um refinamento da auto-destruição, e ninguém podia executá-lo, sem a máxima frieza de temperamento e serenidade de conduta, e por essas razões, era particularmente condizente com a profissão do *bushi*. (NITOBE, 2005, p. 81).

Nitobe relata também um excerto em que após um atentado contra a vida do xogum Tokugawa Ieyasu por dois jovens irmãos, o xogum ficou tão impressionado com a ousadia, que lhes permitiu uma morte honrada. A sentença para esse tipo de crime era dada à todos os homens da família e devido a isso Hachimaro de apenas oito anos foi condenado ao mesmo destino. A criança pediu para ser deixada por último, mas não por covardia mas sim porque ela queria ter vivo em seus olhos o exemplo de seus irmãos de como proceder na imolação e quando chegou sua vez o menino seguiu na prática o caminho de seus irmãos (NITOBE, 2005, p. 84-85).

4.1- Kamikazes

O flerte com a morte contudo não se limita ao contexto dos samurais, mas atravessou séculos e um dos exemplos mais famosos foram as missões suicidas de pilotos japoneses

durante a segunda guerra mundial que ficaram popularmente conhecidos como *kamikaze*, i.e., os *kami* ou espíritos do vento.

No final da segunda guerra entre 1943 e 1945 os japoneses bateram o recorde de maior número de missões suicidas da história, cerca de três mil delas (ATWAN, 2008, p. 107). Os números variam de acordo com diferentes autores, porém pelo menos 2.530 pilotos da marinha imperial japonesa perderam suas vidas nessas missões (BOWMAN, MOLESWORTH, NIJIBOER, 2011, p. 325).

A origem da alcunha desses pilotos está relacionado à invasão do território japonês pelos mongóis em 1274 e 1281. Na primeira invasão eles chegaram na baía de Hakata com quarenta mil soldados, contudo durante o desembarque um poderoso tufão os obrigou a bater em retirada (SAKURAI, 2014, p. 88). A segunda invasão ocorreu desta vez com 150 mil soldados e com sucesso no desembarque (SAKURAI, 2014, p. 88).

Os mongóis conseguiram superar a resistência japonesa, e o resultado de suas batalhas inclusive resultou em transformações no formato da espada japonesa. Nesse mesmo período, os artífices já haviam abraçado a função primordial de corte para suas espadas e a ponta da arma com função perfurante diminuiu de tamanho devido à desvalorização desta função em detrimento de um maior poder de corte. Porém os mongóis faziam uso de armaduras de couro com placas de metal e as pequenas pontas de suas espadas não tinham condições de atravessar essa defesa, por isso mesmo com sua curvatura e design de corte os ferreiros souberam escutar seu ambiente e adequar uma ponta para suas espadas de acordo com a resistência das armaduras dos invasores (GUIMARÃES, 2001, p. 114-115).

Apesar disso, mais do que as espadas o que realmente salvou o arquipélago nipônico dos mongóis foi novamente a força da natureza expressa por mais um tufão que desmantelou parte da frota invasora, forçando os invasores a bater em retirada novamente e inseminando na mente dos japoneses que sua terra era especial a ponto de ser protegida pelos kamis, através dos espíritos dos ventos os *kamikaze* (SAKURAI, 2014, p. 88).

4.1.2- A morte e as espadas

Esse flerte com a morte está presente também no formato da espada japonesa. Dessa forma, em seu livro “A magia da espada japonesa” o autor George Guimarães, mestre do estilo Shinto Ryu Iai Dô de luta com a espada japonesa, lecionado desde 1975, faz uso de um recurso

literário em que sua espada lhe explica em um sonho sobre a história da espada japonesa para exemplificar sobre tal característica.

Você vai notar que o modo com que somos forjadas expressa muito a psicologia e a cultura dos povos que nos criaram, comportamento esse que tanto pode ser de uma confiança excessiva, no caso dos japoneses (...). A esgrima japonesa sempre foi sustentada numa ação que se chama *aiuchi*, que significa, como você sabe, ataques de iniciativa mútuas, sem nenhum dos antagonistas pensarem em se proteger. Daí, as copas chamadas *tsuba*, usadas em nossas lâminas, serem tão pequenas, consistindo apenas num pequeno disco de ferro. Para os japoneses, as espadas com aquela pequeníssima proteção para as mãos demonstravam seu desprezo para com qualquer coisa que não fosse uma atitude de ataque. (...) essa maneira tradicional de pensar fez com que, na Segunda Guerra, os projetistas de aviões de combate cometessesem um grande erro. Os famosos caças “zero”, que, de certa maneira eram para eles como se fossem um katana moderno, eram fabricados sem nenhuma blindagem, nem para proteger o motor do avião, nem para escudar os pilotos. Enquanto coube aos japoneses a iniciativa dos ataques que fizeram no Pacífico, sem que encontrassem aviões aliados que lhes pudessem fazer frente, tudo correu bem. No entanto, quando apareceram os aviões norte americanos P38, de surpreendente velocidade, capacidade de manobra e poder de fogo, os resultados eram sempre fatais para os japoneses quando atingidos. (GUIMARÃES, 2001, p. 119).

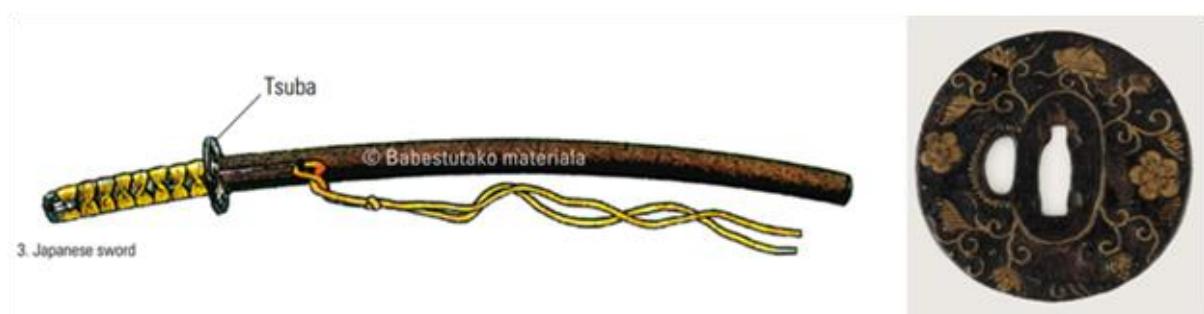


Figura 80 (Esquerda): Localização do *tsuba*, a guarda da espada japonesa.

Figura 81 (Direita): Uma foto de uma dessas guardas, feitas de ferro e decoradas com flores de cerejeira e borboletas, ambas de ouro (GUTIÉRREZ, 2008).

Fonte figura 80: Tsuba the mark of the knights of Japan, the tsuba collection of the Bilbao fine arts museum. Bilbao: Bilbao fine arts museum (GUTIÉRREZ, 2008, p. 8).

Fonte figura 81: Tsuba the mark of the knights of Japan, the tsuba collection of the Bilbao fine arts museum. Bilbao: Bilbao fine arts museum (GUTIÉRREZ, 2008, p. 18).

Em contrapartida o autor George Guimarães comenta sobre um contraponto dessa característica presente em espadas do chamado “ocidente”, onde a preocupação em demasia era para com a defesa.

Ao longo do tempo, quando ainda se lutava com espadas, a preocupação de todos no ocidente pela proteção de quem manejasse essas armas sempre foi tanta que elas começaram a ser dotadas de cada vez mais dispositivos de proteção para as mãos e até para os dedos. Essas proteções foram ficando cada vez maiores e mais envolventes, até que chegaram a um tipo de espada chamada de *basket hilt* (Guarda em forma de cesto). Esse tipo de proteção envolvia de tal modo a mão do espadachim que ele mal podia movimentar os dedos dentro dela, tornando o manejo da arma uma tarefa quase impossível. (GUIMARÃES, 2001, p. 120).

Partindo deste contraste entre as espadas, em conjunto com as passagens dos samurais citados anteriormente, e os exemplos dos pilotos suicidas é possível notar que a cultura da classe guerreira dos samurais possuía uma relação diferenciada com relação à morte. Ao invés desta ser um inimigo a ser combatido como ocorre no regime diurno das imagens do agrupamento proposto por Gilbert Durand, a morte é uma parte natural do existir, portanto ela é aceita. Todavia, a questão da lealdade pode intervir nesta relação fazendo com a visão para com a morte seja mais do que simplesmente aceita, mas sim desejada imediatamente. Ao invés de abraçar a passagem natural do tempo como ocorre no regime noturno das imagens nestes momentos em que a demonstração da lealdade máxima se faz necessária, o tempo pode ser interpretado como um fenômeno lento demais, pelo fato dele demorar para trazer a morte para aquele indivíduo. E como será mostrado mais adiante tal vontade de apressar a morte antes do seu tempo pode levar o indivíduo a manejá-la espada de forma esquizóide levando à separação. Explanada a relação de como a morte aparece na forma da espada japonesa, é possível agora prosseguir com a investigação no que diz respeito à possíveis origens sobre como se dá essa interpretação da morte na cultura dos samurais.

4.2- O budismo e a morte

O budismo é uma das possíveis fontes desta relação com a morte presente nessas obras influentes à respeito do comportamento dos samurais. A introdução dessa religião se deu em 552 no período Asuka (SAKURAI, 2014, p. 355).

Em seu livro sobre o código dos samurais, Nitobe Inazo comenta sobre o budismo no segundo capítulo intitulado “As fontes do *bushidô*”: “Posso iniciar com o budismo. Ele forneceu um senso de confiança calma no Destino, uma quieta submissão ao inevitável, aquele desdenho pela vida e benevolência com a morte.” (NITOBÉ, 2005, p. 15).

Oshima em seu livro “O pensamento japonês” atenta que, apesar de uma certa incompatibilidade, a percepção japonesa de morte mudou consideravelmente com a introdução do budismo (OSHIMA, 1992, p. 39). Antes da introdução dessa religião estrangeira no território nipônico, a morte era vista como algo trágico, um exemplo está presente justamente nos mitos com a fatídica morte de Izanami, que deixou Izanagi tão triste ao ponto deste *kami* ir atrás de sua amada no mundo dos mortos (OSHIMA, 1992, p. 39).

Porém com a introdução do budismo a morte passa a ser interpretada como um fenômeno mais tranquilo, chegando inclusive a ser considerado como um caminho possível até Buda (OSHIMA, 1992, p. 39). Na cerimônia funerária budista um sacerdote do templo local recita sutras ao lado do falecido e lhe concede um nome budista póstumo ou *kaimyou*. Esse nome, por sua vez, é escrito em uma tabuleta chamada *ihai* que ficará com a família da pessoa que morreu (HOWARTH, LEAMEN, 2001).

De acordo com o autor Oshima, apesar da prevalência do fenomenismo mítico no pensamento japonês, o budismo contribuiu para imbuir uma visão mais transcendente para a população do arquipélago nipônico (OSHIMA, 1992, p. 39).

Ademais essa forma de encarar a morte de maneira mais suave pode ter servido de consolo para lidar com as constantes guerras por territórios cultiváveis que ocorreram dentro dos períodos após a introdução do budismo e que foram mencionadas no segundo capítulo deste trabalho. Além de guerras, o Japão também precisa lidar com o fato de seu território estar situado sobre o encontro de quatro placas tectônicas, o que acarreta diversos desastres naturais, como erupções vulcânicas, terremotos e maremotos (ONG, 2017). A conjunção destes elementos com a visão budista pode ter servido de estímulo para que os samurais adotassem uma abordagem mais noturna ou mística de encarar a morte, fazendo uso de sua eufemização.

4.2.1- O zen, a nação e o estado

No episódio 36 da série de animação Rurouni Kenshin, o antagonista Shishio Makoto lamenta a incompetência do governo Meiji em mobilizar o exército para destruir um "mero"

espadachim moribundo e seus seguidores, pelo medo que o regime tinha de demonstrar uma fraqueza para as potências ocidentais. Por essa razão, ele sentia a necessidade de guiar a nação para um novo rumo. Ao final do confronto contra seu arqui-inimigo, Kenshin retorna ao encontro de seus companheiros e, na versão original dos quadrinhos, o narrador comenta que apesar da derrota de Shishio e do fracasso de sua facção em tomar o poder, o próprio governo Meiji, que fora salvo por Kenshin da tentativa de golpe de estado, decide adotar uma política similar àquela pregada pelo antagonista, na qual deve imperar o mais forte. Tal abordagem ocorreu de fato historicamente durante o período Meiji e foi chamada de *fukoku kyôhei*, que pode ser interpretado como basicamente “enriquecer o país e fortalecer o exército”, um *slogan* que perdurou até 1945 com a rendição japonesa para os aliados ao final da segunda guerra (NITTA, 2002, p. 67-68) e que transformou o Japão em uma potência imperial, tal qual os países que ele temia, levando os japoneses a expandir seu território sobre a Ásia durante esse período. Apesar dessa política do *fukoku kyôhei*, ter partido de políticos japoneses, a atuação de Bismark na unificação alemã serviu como um incentivo ainda maior para o governo japonês, levando-os a acelerar tais medidas políticas ainda mais (MASAKAZU, 1964, p. 159). E parte dos desdobramentos políticos relativos ao nacionalismo e ao imperialismo japonês podem ser relacionados com um dos componentes do código samurai, o zen-budismo.

A vertente do zen-budismo foi introduzido no Japão entre os séculos XII e XIII e encontrou na cultura samurai um terreno fértil para florescer (SAKURAI, 2014, p. 86). Sakurai comenta que:

Os samurais valorizavam a simplicidade, a frugalidade, e o zen-budismo ensinava exatamente esses valores. O contraste com as seitas budistas disseminadas até então entre os nobres da corte era visível. Ali as cerimônias eram pomposas. Para o samurai, ao contrário, bastava um local silencioso para que se pudesse praticar sua religião. (SAKURAI, 2014, p. 86).

Dito isso, um elemento importante com relação ao zen-budismo é elencado pelo autor Robert Sharf em seu texto “*Whose Zen? Zen nationalism revisited*” (1995) onde ele comenta que o Zen, tal qual qualquer outra escola budista, possui uma longa história de se aliar com interesses estatais, tendo de se reinventar de acordo com o ambiente político, social, econômico e cultural, para poder sobreviver como religião (SHARF, 1995, p. 47).

Um exemplo das transformações ocorreu no contexto da era Meiji, com a retomada do poder para as mãos do imperador, esse por sua vez legitimado pelas relíquias míticas e por sua descendência para com o *kami* solar Amaterasu. Devido a isso, apologistas do zen-budismo

foram forçados a adotar uma saída secular para suas práticas como uma resposta ante discriminações de nativistas japoneses que criticavam o budismo devido sua origem estrangeira (SHARF, 1995, p. 44), já que essa religião surgiu na Índia e chegou ao Japão já modificada pela influência chinesa (SAKURAI, 2014, p. 67-68).



Figura 82: Anji, um dos assassinos de Shishio segurando um ihai a tabuleta mortuária budista. Anteriormente um monge, Anji se tornou um assassino de Shishio pois a perseguição do governo Meiji para com os budistas levou morte e destruição para os órfãos que ele cuidava em seu templo.

Fonte: Rurouni Kenshin episódio 48.

A forma que os apoiadores do Zen encontraram para que essa religião pudesse sobreviver ao novo ambiente foi a utilização de estratégias da filosofia e teologia do ocidente (SHARF, 1995, p. 44). Tal processo se deu em quatro estágios:

O primeiro estágio reside justamente no ato de separação, no caso, separar uma suposta “essência” de determinada tradição religiosa de suas “manifestações culturais”. Essa interpretação pressupunha que as manifestações culturais de uma religião seriam determinadas pelo contexto social, institucional e econômico, enquanto que a “essência” da religião seria uma verdade desvinculada de seu ambiente, seja ele histórico ou cultural, mesmo que estes sejam os meios pelos quais essa essência seja percebida.

Essa perspectiva seria parte de uma empreitada teológica que possui raízes na reforma protestante que ocorreu na Europa (SHARF, 1995, p. 44), com a qual pensadores budistas possivelmente tiveram contato através da abertura dos portos japoneses e a consequente ocidentalização. Essa visão de separação foi utilizada por intelectuais budistas do período Meiji para eximir a essência espiritual do Zen dos crimes e da corrupção do budismo da era Tokugawa, isso porque a suposta essência teria uma origem dita “pura” segundo essa visão apologista (SHARF, 1995, p. 44).

O segundo estágio seria a identificação dessa suposta “essência” como um tipo de experiência. Portanto o coração do Zen não estaria preso a seus princípios éticos, práticas rituais, doutrinas. Na verdade, a presença do zen estaria sim em um estado de consciência, um estado privativo e por vezes fugaz (SHARF, 1995, p. 45). Essa associação da essência de uma religião com experiências em detrimento de rituais situados em um ambiente, segundo Robert Sharf, também teria sua origem em pensamentos do chamado “ocidente”, em especial nos trabalhos de William James (SHARF, 1995, p. 45).

A relação da essência com experiência particulares e subjetivas era mais uma ferramenta de neutralizar o aspecto religioso do Zen, e de imunizá-lo contra argumentos positivistas, ou críticas empiristas de que uma religião seria uma mera superstição, fantasia de poder infantil, ou até mesmo fruto de uma histeria coletiva. Nesta visão, os apologistas poderiam responder que o racionalismo científico não era uma alternativa viável para o entendimento pleno da experiência que é o Zen (SHARF, 1995, p. 45).

O terceiro estágio consiste na universalização da “experiência do Zen”. Isso se dá através da negação do Zen como uma vertente do budismo, ou mesmo do Zen como uma religião. Através desta interpretação o Zen seria a “Verdade”, portanto aqueles passíveis de o sentirem como experiência poderiam reivindicar uma perspectiva privilegiada sobre todos os demais tipos de fé religiosa, seja do oriente, ou do ocidente (SHARF, 1995, p. 46). Segundo Sharf, autores como D. T. Suzuki, Nishitani Keiji, Abe Masao, por exemplo, fazem uso dessa abordagem para com o Zen (SHARF, 1995, p. 46).

O estágio final é a reivindicação de que a “experiência universal do Zen” é a base da estética japonesa e de sua sensibilidade ética. Partindo deste ponto todas as grandes expressões artísticas são reinterpretadas como expressões da experiência do Zen (SHARF, 1995, p. 46). Enquanto a cultura do ocidente é caracterizada por princípios de dualidade, individualismo e materialismo, a cultura japonesa, segundo esta interpretação, possui um maior entendimento

dante da ausência de separação entre o ser humano e a natureza e uma maior percepção da unicidade entre a vida e a morte (SHARF, 1995, p. 46).

O Zen-budismo precisou percorrer toda essa trajetória relatada acima para poder sobreviver em um ambiente, onde este pensamento religioso em particular era hostilizado. E, como resultado dessa perseguição, surgiu um pensamento extremamente problemático, que empunhará a espada que traz a morte, sendo que tal pensamento era o de que os japoneses seriam predispostos à iluminação da experiência Zen, seja pela cultura ou até mesmo pela raça (SHARF, 1995, p. 46).

Esse novo “Zen” secular, desvinculado das práticas religiosas monásticas irá propagar sua característica de separação para o Japão, possivelmente atuando como matéria-prima para que artistas japoneses como Nobuhiro Watsuki (Autor original de Rurouni Kenshin), forjassem imagens de espadas que trazem a morte, e um dos elementos resultantes de tal propagação seria o nacionalismo.

4.3- A espada que traz a morte e o nacionalismo

Segundo Nitobe Inazo, a lealdade presente no código dos samurais seria advinda da noção de que o estado precede o indivíduo. O elemento da proximidade com a morte seria um desdobramento de uma lealdade suprema e cega e que se relaciona não necessariamente com o estado, mas sim com a idéia de “nação”. Mas qual seria a diferença entre estado e nação? Marcelo Pimenta, que é advogado e professor de direito constitucional da Universidade Católica de Brasília explana em seu livro sobre direito constitucional a diferença entre estado e nação da seguinte forma:

Embora possuam contornos semelhantes, os conceitos de estado e nação não se confundem, consistindo duas realidades distintas e inconfundíveis. Nesse sentido, a nação pode ser definida como o conjunto de pessoas que habitam o mesmo território, mas que estão ligadas por afinidades históricas, culturais, étnicas e linguísticas, constituindo uma realidade sociológica, ao contrário do estado que constitui uma realidade jurídica. Pode-se dizer que a Nação preexiste ao estado, sendo perfeitamente possível a existência de uma nação sem estado, ou de várias nações em um único estado, como ocorria na antiga Iugoslávia que constituía um estado congregando diversas nações que posteriormente vieram a se separar dando origem a novos estados independentes: Sérvia, Montenegro, Croácia, Bósnia, Eslovênia e Macedônia. Já a palestina é uma Nação sem um estado perfeitamente constituído porque não possui território. (PIMENTA, 2007, p. 16).

Quando a idéia de nação atinge consequências tóxicas, um determinado estado pode rumar para uma postura nacionalista, onde a abstração da “nação” precede os seres humanos que a constituem. Como explorado no segundo capítulo do presente estudo, uma espada antropomorfizada, que possui nome, é uma imagem que visa a transcendência ao se destacar das demais armas sem nome e, essa intenção de destaque por importância e superioridade, pode ser percebida também no nacionalismo. De acordo com Sharf o nacionalismo, propicia que um indivíduo se enxergue como superior, ao pertencer à um determinado estado com quem ele compartilha um passado glorioso, o que é o suficiente para se destacar de outras nações e assim como a imagem diurna da lâmina, a construção da noção de indivíduo pelo nacionalismo só existe em oposição à um “outro” estrangeiro (SHARF, 1995, p. 46-47).

O que denota um esvaziamento da promessa nacionalista de restauração da “pureza” de uma grande nação “maculada” por imigrantes por exemplo, pois com o extermínio completo desse “outro” não haveria mais um alvo para ser tensionado para que somente assim pudesse ser concretizada a afirmação do indivíduo da nação supostamente superior (SHARF, 1995, p. 47). Somente através da perspectiva de um “outro” é que a etnicidade de um determinado indivíduo se torna aparente.

Isso posto, as conjecturas de Gilbert Durand em relação à imagem da espada se mesclam com as intenções do espadachim que prega a “espada que traz a morte”. Como mencionado no primeiro capítulo, a espada segundo o pensador francês, é uma imagem de transcendência que exige um procedimento dialético, ou seja, é uma imagem guiada pela intenção de confronto com seus contrários (DURAND, 2002, 158).

Assim como a visão nacionalista necessita de um “outro” para existir, Bachelard mostra em sua obra “A terra e os devaneios da vontade” que existe uma conexão entre a ferramenta espada e a matéria por ela cortada e tal reflexão também poderia ser reinterpretada para a imagem da espada:

Assim uma ferramenta deve ser considerada em ligação com o seu complemento de matéria, na exata dinâmica do impulso manual e da resistência material. Ela desperta necessariamente um mundo de imagens materiais. E é em função da matéria, de sua resistência, de sua dureza que se forma na alma do trabalhador, ao lado de uma consciência de destreza, uma consciência de poder. Destreza e poder não andam um sem o outro, no onirismo do trabalho, nos devaneios da vontade. A ferramenta lhes estabelece a união de uma matéria tão nítida que pode se dizer que, se cada matéria tem um coeficiente de dureza, cada ferramenta determina na alma do operário um coeficiente de domínio.” (BACHELARD, 2001, p. 42)

Além da conexão entre o cortador e o cortado é possível perceber outros elementos nesta passagem, tais como o poder e o domínio. Assim como o artífice que se vê poderoso através da ferramenta ao dominar a dureza da matéria, talhando suas frustrações psíquicas imutáveis nela projetada, o indivíduo nacionalista pode se sentir transcendente ao se distanciar do ambiente através da identificação e ataque a um suposto “outro”, sentindo-se assim superior ao se reconectar com a pureza e glória do passado de seu território, tal qual um espadachim que exala poder e força com o cheiro ferruginoso do sangue de um oponente por ele cortado. A seguir será explorado em maior profundidade a relação do Zen com o nacionalismo, visto que tal abordagem política deixou sua marca no contexto da era Meiji em que se passa a obra Rurouni Kenshin e, partindo-se disso será possível visualizar a sua relação com a espada que traz a morte.

4.3.1- Zen e o nacionalismo

No contexto da década de 1940 e antes da segunda guerra mundial no Japão, havia uma divisão ideológica entre o exército e a marinha do império japonês (TODOROKI, 2009, p. 137). O exército imperial apoiava grupos direitistas com uma ideologia ultranacionalista, amplamente aceito na época, que criticavam de forma ferrenha a chamada escola de Kyoto de filosofia, sob acusações de que esta escola de pensadores não aceitava a unicidade do reinado imperial e de que ela estaria contaminada pelo liberalismo e cosmopolitismo do ocidente e,

inclusive, o exército passou a censurar algumas publicações da escola de Kyoto (TODOROKI, 2009, p. 137).

O pensamento ultranacionalista que permeava o exército era também contra o intelectualismo, a ciência e a tecnologia “moderna” pelo simples fato destas terem sua origem no ocidente e ao invés disso eles exaltavam o “espírito moral japonês” (TODOROKI, 2009, p. 144).

Mesmo com o início da guerra, os pensadores da escola de Kyoto tentaram defender a ciência do chamado “ocidente” e mostrar que ela não se contrapunha ao espírito japonês, pelo contrário, ambos se harmonizavam, em especial quando eles elogiam o desempenho dos soldados japoneses nas primeiras batalhas da guerra do pacífico no Havaí e na Malásia (TODOROKI, 2009, p. 144).

A combinação do espírito com a tecnologia era mais do que necessária para vencer a guerra contra a antiga ordem e estabelecer uma nova, em especial na Ásia, onde o Japão deveria estar na liderança. Tudo isso segundo a visão dos pensadores da escola de Kyoto (TODOROKI, 2009, p. 144). A noção de “antiga” e “nova” ordem mundial, segundo a escola de Kyoto será mostrado à seguir.

Em 1940 um oficial da marinha chamado Takagi Sôkichi foi encarregado de organizar um corpo de peritos cuja função seria assegurar o poder político da marinha imperial japonesa (TODOROKI, 2009, p. 135). Membros importantes da escola de Kyoto acabaram por operar sob o controle desse grupo de peritos na esperança de contrapor a influência do exército na política e assim possivelmente levar o Japão a adotar uma política externa mais moderada e racional (TODOROKI, 2009, p. 137).

Enquanto o exército japonês visava declarar guerra à União Soviética, era de interesse da marinha imperial, prevenir tanto essa ação como também impedir uma aliança do Japão com a Alemanha de Hitler e a Itália de Mussolini, algo que poderia provocar os EUA e a Inglaterra e assim prejudicar as relações do Japão com estes países (TODOROKI, 2009, p. 135).

A marinha do império japonês também visava a resolução da segunda guerra sino-japonesa que havia sido iniciada em 1937 (TODOROKI, 2009, p. 135). Mesmo em 1941, após a aliança do Japão com a Itália e a Alemanha, a escola de Kyoto manteve, à pedido do Takagi, reuniões secretas regularmente, discutindo em especial as causas da guerra sino-japonesa e de sua justificativa e essas questões seriam abarcadas por um suposto ideal de comunidade entre

países do leste e sudeste asiático para com o Japão chamado de “A grande esfera de co-prosperidade da grande Ásia Oriental”, uma empreitada que seria reforçada através do discurso filosófico da escola de Kyoto (TODOROKI, 2009, p. 135-138).

Um dos principais facilitadores desta empreitada foi o general Tôjô Hideki que assumiu o cargo de primeiro-ministro e acumulou a função de ministro da guerra, visando tornar a vitória contra os estrangeiros como o objetivo principal do Japão. Em termos geográficos Célia Sakurai explana o planejamento desta esfera de Coprosperidade:

A implantação da Esfera da Coprosperidade foi planejada como uma construção por partes constituída por três esferas concêntricas. No centro da Esfera, de onde se iniciaria todo o movimento, estaria o Japão, a manchúria, o norte da China, a região do baixo Yangtze e a costa oriental do território russo, regiões que, no início da década de 1940, estavam relativamente asseguradas para o Japão. A segunda, a Esfera que rodeia o centro, seria constituída pela Sibéria oriental, o restante da China, a Indochina e todo o sudeste asiático. E a terceira, a Grande Esfera, seria composta por uma parte maior ainda, que incluiria a Austrália, a Índia e as ilhas do Pacífico. (SAKURAI, 2014, p. 190).

Enquanto as potências europeias temiam a autoafirmação dos povos asiáticos, em especial dos japoneses, como uma crise e potencial fruto de ameaça, a escola de Kyoto considerava necessário essa pluralização na história para o surgimento de uma nova ordem mundial, que implicaria em vários blocos regionais contendo cada um diversos estados e nações (TODOROKI, 2009, p. 138).

Nishitani Keiji era um dos membros da escola de Kyoto que cooperou com a marinha japonesa, e como mencionado acima compactuava com a visão do zen-budismo desvinculada da religião, que surgiu no contexto da era Meiji. Nishitani é um dos defensores da esfera de coprosperidade da grande Ásia Oriental, e acreditava que essa esfera deveria ir além de um bloco meramente econômico como aqueles formados pelas grandes potências na década de 1930 após a grande depressão, mas ele também endossava o aspecto moral que deveria permeiar tal comunidade na qual cada membro cumpriria um papel devido, visando a harmonização de uma unidade total (TODOROKI, 2009, p. 138-141).

Os membros da escola de Kyoto se opunham a moralidade da esfera de co-prosperidade à “antiga ordem mundial” imperialista e colonial, que, de acordo com eles, baseavam-se em uma visão individualista e atomística, onde todos seus membros possuíam direitos iguais. Contudo, tal visão nunca se concretizaria e o mundo se converteria em um local onde os fracos

seriam predados pelos membros mais fortes (TODOROKI, 2009, p. 139). “(...) essa situação das relações internacionais resulta do liberalismo e que tal liberalismo acarreta a lei da selva, mediante a livre concorrência no mercado interno, e provoca uma maior luta de classes.” (TODOROKI, 2009, p. 139). Sobre esse modelo antiquado de ordem mundial Nishitani Keiji comenta o seguinte na sua obra *The standpoint of world history and Japan* (1943):

Há uma ideia de que cada região do mundo deveria se desenvolver de acordo com a lei do desenvolvimento histórico que a Europa já vivenciou. Pressupõe-se que a Europa já passou pelos estágios de desenvolvimento histórico até agora, e outras regiões do mundo devem agora passar pelos mesmos estágios. Portanto, outras áreas encontram-se em estágios pelos quais a Europa já passou. Decorre de tal pensamento a fundamentação teórica da superioridade de Europa e que o progresso de outras regiões consiste em seguir a mesma direção. A teoria da lei da história mundial, ou do pensamento progressista, caracteriza-se em sua essência por tal forma de pensar. Essa é a visão européia da história mundial e ela fascina o público. Tal visão não nos fornece a perspectiva da Ásia Oriental e a mudança da história mundial. (NISHITANI, 1943, p. 344).

Tal qual o ferreiro japonês que precisou adaptar o formato da espada aos materiais disponíveis no arquipélago nipônico e também à anatomia do espadachim japonês médio, essa mesma idéia de dançar ao ritmo do ambiente reverberava para o campo da geopolítica, ao menos nesse ponto apresentado acima.

Um dos principais modelos do funcionamento da esfera co-prosperidade da grande Ásia Oriental para certos pensadores da escola de Kyoto, deveria ser a estrutura familiar, dado que ela compreende várias relações e partes constituintes, como pais, filhos, irmãos, marido e mulher “cada qual com sua geração, sexo e papel” (TODOROKI, 2009, p. 140-141). Novamente o arquétipo da ordem e o símbolo da hierarquia do mito de Izanagi e Izanami se faz nesse caso presente.

A nova ordem mundial proposta pela escola de Kyoto, não seria determinada por poder, ou pela igualdade, mas sim através da responsabilidade na qual os estados com maiores qualidades de liderança na situação atual assumiriam a posição de educadores para os estados em desenvolvimento que careceriam das características de liderança, desta “família” que seria a esfera de co-prosperidade da grande Ásia Oriental (TODOROKI, 2009, p. 141). E, segundo Nishitani, a posição de líder seria justamente a missão, ou melhor a “responsabilidade” do Japão nesta esfera de co-prosperidade visando guiar os demais membros ao seu devido desenvolvimento (TODOROKI, 2009, p. 139-141). Nessa interpretação, ao invés de imperar a

lei da selva, o membro mais forte auxiliaria o mais fraco a se tornar autônomo e essa abordagem é que daria a sustentação a essa empreitada e a noção de “nova ordem mundial” dos pensadores da escola de Kyoto e assim cumprir um dos desígnios de sua relação com a marinha que era o de justificar a grande guerra da Ásia oriental (TODOROKI, 2009, p. 142).

É possível retomar aqui a aproximação entre a espada e a escrita que foi feita no segundo capítulo, pois através das palavras dos filósofos da escola de Kyoto como Nishitani é que as atitudes bélicas do Japão para com seus vizinhos foi justificada. Palavras essas que foram publicadas e propagadas em conferências e simpósios, exaltando a legitimidade da liderança Japonesa e uma contestação significaria uma recusa em aderir à nova ordem mundial que melhoraria a relação entre as nações diferentemente da abordagem ocidental e imperialista, mesmo que o Japão estivesse agindo de forma similar através de outra linha de pensamento.

Além de motivações nacionalistas do exército ou da retórica da escola de Kyoto utilizada pela marinha, Célia Sakurai atenta também para a motivação de elites japonesas aliadas ao governo que tinham interesse em dominação territorial visando a obtenção de fontes de matéria-prima (SAKURAI, 2014, p. 188), que como demonstrado no caso da espada japonesa, certos tipos específicos de minério por exemplo não existiam em abundância no terreno nipônico.

Com a derrota do Japão na segunda grande guerra, e o clima político de esquerda que fora instaurado, a reputação dos membros da escola de Kyoto foi constantemente assombrada por terem militado em favor da guerra, e todos os participantes dos simpósios que cooptavam com tais ideias foram expulsos da universidade de Kyoto (TODOROKI, 2009, p. 145). E, devido a isso, tal qual como ocorreu com o Zen que precisou ser separado da religião budista para sobreviver, o elemento político também teve de ser “cortado fora” dos estudos filosóficos do Japão pós-guerra e “a academia restringiu-se a estudos apolíticos, com enfoque em epistemologia ou na história do pensamento” (TODOROKI, 2009, p. 145).

4.3.2- O xintoísmo e o nacionalismo

O autor Robert Sharf comenta que a religião como um forte elemento para a construção da identidade nacional (SHARF, 1995 p. 47). Dito isso, ao se verificar como uma interpretação do Zen auxiliou na construção de tal pensamento, a seguir será tratado como a religião xintoísta contribuiu para a formação de um pensamento nacionalista no Japão.

O pensamento mítico sistematizado pelo xintoísmo pôde manter uma relação harmoniosa para com o budismo, contudo certas mudanças político-sociais levaram o xintoísmo a se transmutar em uma ideologia fanaticamente etnocentrista (OSHIMA, 1992, p. 53). Dentre os momentos, que levaram a essa releitura do xintoísmo, é possível citar o episódio dos tufões intervindo na invasão dos mongóis. Outro exemplo disso ocorreu no período entre 1840-1870 no final do xogunato Tokugawa, ocasião em que um movimento xenofóbico chamado *youi*, surgiu como uma resposta aos ocidentais que se aproximavam do Japão após a abertura dos portos, que estavam fechados há muito tempo, isolando o Japão do resto do mundo. E por fim durante a segunda guerra mundial de 1941-1945, momento em que surge o ditado “Japão sagrado contra a América Inglesa, bestial e diabólica” (OSHIMA, 1992, p. 53).

Durante tais períodos, os japoneses adotaram uma perspectiva transcendente ante o imperador e o Japão que ganharia um status de “divino”, ou *shinkoku* (OSHIMA, 1992, p. 54). É interessante que esse pensamento transcendente se opõe à visão “fenomenista”, dos *kami* que foi comentada no primeiro capítulo deste trabalho. Essa reinterpretação da origem solar do imperador fazia da nação nipônica um território especial se comparado aos demais países da terra, em especial pelo fato dos imperadores continuarem sendo descendentes da *kami* solar Amaterasu (OSHIMA, 1992, p. 54).

Outro elemento de separação explorado por ideias nacionalistas e fascistas é a questão da raça como elemento de distinção. Seja através de uma suposta pré-disposição natural à experiência zen, ou seja, devido ao aspecto divino que a reinterpretação etnocentrista do xintoísmo vinculou ao Japão e a seus habitantes, a aparente homogeneização dos japoneses foi um elemento que ocasionou diversos preconceitos entre grupos que habitavam e continuam habitando o arquipélago, entre eles a já mencionada classe dos *burakumin* e o povo ainu, além de okinawanos e migrantes coreanos (SAKURAI, 2014, p. 54).

Como mencionado no capítulo anterior os *burakumin* eram marginalizados devido a certas práticas que eram mal vistas como a relação deles com a carne, ao trabalhararem em matadouros e cortumes, forçando-os a viverem segregados em bairros específicos (SAKURAI, 2014, p. 54). Contudo, essas pessoas marginalizadas conseguiram se organizar em movimentos fortes o bastante para exigir indenizações governamentais devido aos séculos de discriminação (SAKURAI, 2014, p. 54).

Os ainu sofriam preconceito não somente por terem uma cultura própria, mas também por apresentarem diferenças físicas do padrão de um japonês “puro”, uma vez que os *ainu* eram brancos e hirsutos (SAKURAI, 2014, p. 54).

A anexação de Okinawa pelo Japão ocorreu apenas no século XX e devido a sua posição geográfica de proximidade com a China e Coréia isso afetou sua cultura que se converteu em um amálgama de diversas tradições, acarretando em preconceito dos japoneses ditos puros (SAKURAI, 2014, p. 54).

E, por fim os coreanos que viviam no Japão também eram vítimas de preconceito. A Coréia foi anexada ao Japão em 1910 e muitos coreanos migraram para o Japão durante esse período até o fim da segunda guerra mundial, seja para conseguirem sobreviver, ou como trabalhadores forçados (SAKURAI, 2014, p. 54). Sobre os coreanos que viviam no Japão Célia Sakurai comenta:

Há cerca de setecentos mil de seus descendentes no Japão. Nunca receberam cidadania japonesa, porque a lei é baseada no *jus sanguinis* e não no *jus solis*, exceto quando se naturalizaram. Ou seja, japonês é quem tem ascendência japonesa e não quem nasce no Japão. Portanto, só os filhos dos casamentos com japonesas receberam a cidadania japonesa. (SAKURAI, 2014, p. 54).

Segundo Sakurai, o fato de o imperador, o líder do povo japonês, ser percebido como descendente do *kami* solar Amaterasu, amplifica a idéia de “pureza” da raça japonesa (SAKURAI, 2014, p. 54).

Ao perder o contato com o ambiente, o zen “moderno” pós revolução Meiji, em conjunto com um xintoísmo etnocentrista, se mostraram como lubrificantes naturais da máquina de guerra imperialista do Japão. Isso ocorreu devido à propagação da idéia de que a forma zen de encarar o mundo era algo que tornava os japoneses superiores, em conjunto também com a descendência do imperador do *kami* solar Amaterasu. Tudo isso tornava o Japão um país divino, portanto transcendendo o Japão de sua condição terrena, fazendo com que o povo japonês se distanciasse do ambiente terreno tal qual o zen se distanciou de suas práticas monásticas. E essa idéia de superioridade advinda destes pensamentos foi uma desculpa para que o Japão assumisse a “responsabilidade” de liderar as demais nações da Ásia, visto que o Japão era a nação mais desenvolvida espiritualmente, segundo tal visão. E isso levou o povo nipônico à uma empreitada imperialista sobre os seus vizinhos que não os enxergavam como seres superiores, mas sim meros humanos com os pés no solo como os povos que o Japão estava

invadindo. A ironia desses acontecimentos está no fato de que o imperialismo das nações do “ocidente” contribuiu para o fortalecimento desse pensamento como uma forma de defesa, um pensamento de distinção do Japão em relação aos demais países como uma nação espiritualmente mais desenvolvida e, portanto, mais dotada de legitimidade para dominar a Ásia (SHARF, 1995 p. 49).

Explanada a questão das religiões japonesas e do nacionalismo, faz-se necessário agora procurar obter uma compreensão míima sobre o fascismo para a compreensão de como isso poderá influenciar na relação com a morte e, portanto, com a imagem da espada que traz a morte.

4.3.3- Fascismo

Segundo o autor Xosé Seixas em seu livro “Fascismo, Guerra e Memória: Olhares Ibéricos e Europeus”, não existe um consenso sobre a definição do fascismo, seja ele uma exacerbação do nacionalismo ou que o nacionalismo se trata de uma das características do fascismo. A seguir serão apresentadas algumas características do fascismo, que podem ser encontradas não somente como elo entre os países do eixo durante a segunda guerra mundial, mas também na ideologia política do personagem Makoto Shishio de Rurouni Kenshin, um personagem que pode ser visto como um marco de um espadachim que prega a espada que traz a morte.

Mesmo que o fascismo seja de difícil definição, é possível identificar algumas das suas características, sendo que parte delas inclusive se assemelham à certos elementos do nacionalismo. Há autores que enxergam o fascismo como uma radicalização do nacionalismo, ou que o nacionalismo seria um elemento central na agenda de um governo ou movimento político (SEIXAS, 2016).

O fascismo pode ser visto como uma perpetuação da mobilização nacionalista para além do momento em que a soberania do estado e/ou alguma forma satisfatória de reconhecimento institucional tenha sido alcançada. (SEIXAS, 2016).

Em questões ideológicas o nacionalismo e o fascismo compartilham certas características, como o apelo à elementos irracionais e emocionais, o maior ênfase da vontade suprema da nação por exemplo. Contudo a presença de líderes carismáticos, utilização da violência como elemento purificador da nação, não são inerentes ao nacionalismo assim como

o darwinismo social não é uma característica exclusiva do fascismo. Todavia, esses elementos foram cruciais em mobilizações nacionalistas e na conceituação de "nação" para grupos fascistas (SEIXAS, 2016).

É importante esclarecer que nem todos os nacionalistas se enquadram como fascistas, mesmo durante um período de guerra, Eamon de Valera, pai da independência irlandesa e o general francês Charles de Gaulle, são somente alguns exemplos. Tal engano possivelmente ocorre devido a aproximação superficial entre patriotismo e nacionalismo (SEIXAS, 2016).

Os fascistas não gostam da idéia da democracia liberal e que, portanto, um princípio básico da idéia democrática de nação, com a ênfase na vontade dos cidadãos e a insistência na soberania popular, estava completamente fora de questão para os fascistas. (SEIXAS, 2016).

Um paralelo entre a noção de zen pós-Meiji com países do eixo com quem o Japão se aliou estaria na Alemanha nazista e sua ênfase em interpretações biológicas sobre o conceito de "raça", uma tendência predominante do nacionalismo radical alemão desde o início do século XX. Como fora mencionado anteriormente na interpretação do Zen desvinculado da religião budista, a raça japonesa possuiria uma suposta predisposição natural para a percepção da "experiência zen".

Seixas também comenta como o fascismo se apropria do conceito de nação e nele enfatiza as características masculinas de seus integrantes, uma relação que vai de encontro à submissão do *kami* feminino.

O fascismo usou e apropriou-se do conceito de nação, tal como os comunistas ou os republicanos. Mas o conceito de nação adotado pelos fascistas tinha de ser coerente com os principais dogmas da ideologia fascista, em relação à idéia de revolução, à visão corporativa da ordem social, à pureza racial e à importância dos valores irracionais para o entendimento do papel do indivíduo no seio de uma comunidade nacional. (...) Está Claro que, para a maioria dos ideólogos fascistas, a nação é uma comunidade política baseada em laços primordiais, cujos membros estão vinculados pela história, raça, sangue e/ou cultura. Nesta mistura, o "triunfo da vontade" também teve um papel cada vez mais crucial: a vontade coletiva de conformar uma nação, independentemente da questão dos direitos cívicos. Os fascistas também reificaram a nação, tomando como sagrados os seus valores e apelando à virilidade e à masculinidade como virtudes essenciais do corpo nacional. Também vincularam a disseminação da consciência nacional com o desenvolvimento de uma

religião política na qual os mitos de origem, símbolos e princípios de homogenização cultural adquirem uma considerável importância." (SEIXAS, 2016).

Outro aspecto importante para a nação dentro do fascismo era seu caráter paramilitar, também presente nas relações sociais, onde toda a sociedade é vista como um quartel. A princípio, o autor Xosé Seixas ressalta que os valores militares seriam de um exército nacional que valoriza o espírito de seu povo e das "qualidades" supostamente "inatas" de sua raça em contraste a um exército nos moldes da aristocracia (SEIXAS, 2016). Contudo, características dos nobres samurais serão resgatadas e exaltadas tanto por soldados japoneses na segunda guerra mundial, (Como no caso do piloto Saburo Sakai), quanto por nações estrangeiras como será visto mais adiante.

Isso se reflete na priorização de valores como a disciplina, unidade de comando e o sacrifício, que estariam acima de qualquer tipo de direito individual. O Fascismo acentua o sentimento de "orgulho nacional" presente no nacionalismo potencializando tal sentimento, até o ponto de se tornar um complexo de superioridade (SEIXAS, 2016). Esses conceitos remetem à relação do artífice com o domínio da matéria e das ferramentas elencado por Bachelard e também à definição de nacionalismo usada por Robert Sharf onde os nacionalistas necessitam da noção de um "outro" para legitimar sua própria existência.

A visão de mundo fascista transporta o arquétipo da ordem e o símbolo da hierarquia do mito de Izanagi e Izanami que permeou a sociedade das samurais, de volta para uma sociedade onde esses guerreiros já haviam deixado de existir. Nas palavras de Xosé Seixas a visão de nação fascista é social-darwinista:

Há uma ordem hierárquica de povos "dominantes e "dominados" e a nação própria pertence, por definição, ao primeiro grupo, ou pelo menos deve aspirar a essa posição, em razão do seu passado glorioso ou da posse de um império ultramarino....) A nação não estaria nem acima nem abaixo do estado na visão fascista, ela se identificava com o estado. A nação seria eterna, definida pela história, pela cultura e pela raça. Contudo, para assegurar a hegemonia era necessário uma consubstanciação da nação pelo estado, que encarnaria o "corpo" nacional garantindo assim sua supremacia, logo o culto à nação se converteu no culto ao estado, mesmo que este último tenha nascido depois da nação, era somente o estado que poderia cumprir o desígnio de comandar as demais nações ditas inferiores. (SEIXAS, 2016).

Tal passagem reforça a idéia de liderança do Japão sobre a esfera de co-prosperidade da grande Ásia oriental.

Segundo Seixas, a principal diferença entre nacionalistas tradicionais e conservadores para com fascistas seria justamente a interpretação de que a nação seria uma entidade independente e hierarquicamente superior ao estado. E por fim a visão fascista também reinterpretava seus líderes como sucessores que figuras históricas que eram convertidas em heróis, logo Benito Mussolini seria um restaurador da glória dos augustos imperadores de Roma, Adolf Hitler seria visto como um herdeiro de Frederico o Grande e também de Bismark (SEIXAS, 2016).

Deve-se então entender em nosso estudo que a visão social darwinista presente no fascismo se associa com os objetivos do personagem Shishio Makoto; o principal inimigo de Kenshin e um grande expoente da espada que traz a morte, visto que esta se alimenta da gordura dos corpos por ele retalhada, mantendo-se sempre forte e lubrificada.

A propósito, deve-se ressaltar que em determinado ponto do combate, Kenshin repara no formato peculiar da lâmina de seu adversário e Shishio Makoto fica ofendido quando o seu oponente se refere sua a sua espada como um serrote.



Figura 83: Um *close up* da espada *Mugenjin* de Shishio Makoto, enfatizando sua forma denteada.

Figura 84: Shishio se ofende quando Kenshin compara a arma com um serrote.

Fonte figuras 83 e 84: Rurouni Kenshin episódio 57

Como explorado no segundo capítulo deste estudo o período de dominação anterior à era Meiji, dominado pelos Tokugawa foi marcado por uma estrita divisão de classes. A classe dos artesãos era uma classe hierarquicamente inferior à aristocracia guerreira dos samurais que era a dominante e o serrote seria uma ferramenta associada à figura do artesão e, como fora mencionado anteriormente, a espada era vista como a alma do guerreiro, portanto Kenshin, ao

denegrir a espada Mugenjin, ele estava ofendendo o próprio Shishio como uma pessoa inferior, indigna da casta guerreira. Essa passagem remete também à imagem noturna do alimento que novamente nesse caso se torna apenas um nome expiatório para um “outro” que será cortado pela espada diurna de Shishio Makoto. Uma vez explanada a questão do fascismo é possível rumar para o tema que trata como essa visão política se relaciona com a visão sobre a morte pelos samurais.

4.3.4- Os tigres brancos

O destacamento dos tigres brancos ou Byakkotai, era uma força militar de reserva designada para a guerra Boshin (1868-1869). Os tigres brancos eram uma formação composta por jovens samurais do feudo de Aizu, a maioria deles com idades entre 16 e 17 anos, (TURNBULL, 2003, p. 177). Durante uma batalha um pequeno grupo dessa força se separou do restante porém ficaram a uma distância suficiente para ver fumaça saindo do castelo Wakamatsu que eles deveriam proteger (TURNBULL, 2003, p. 177-181). Devastados pela derrota e por terem falhado em cumprir sua missão, os dezenove jovens samurais decidiram abraçar a morte no ritual do *seppuku* (TURNBULL, 2003, p. 181). Contudo, o peso da desonra havia sido tão grande que os impediu de constatar que o castelo não havia sido dominado e que se eles tivessem retornado para lutar possivelmente poderiam ter contribuído mais na batalha (TURNBULL, 2003, p. 182).

Existem diversas manifestações artísticas homenageando o sacrifício dos tigres brancos, contudo uma delas, em particular, é que chama a atenção. Próximo ao local em que eles cometiveram *seppuku*, estão as 19 lápides e vigiando-as está uma águia de bronze no topo de uma coluna de mármore, com os dizeres “Para o espírito do *bushidô*” escrito em italiano. O memorial havia sido enviado como presente para a cidade de Aizu-Wakamatsu durante a década de 1930 por ninguém menos do que Benito Mussolini, que ouviu a tragédia dos tigres brancos (TURNBULL, 2003, p. 187). Segundo Stephen Turnbull para os fascistas italianos a história dos tigres brancos ilustrava o princípio implacável do auto-sacrifício que funcionaria de elo entre a Itália, a Alemanha nazista e à manifestação “moderna” do espírito samurai (TURNBULL, 2003, p. 187).



Figura 85: Memorial aos tigres brancos que Mussolini presenteou o Japão.

Fonte: *Samurai the world of the warrior* (TURNBULL, 2003, p. 188).

É necessário salientar nesse ponto que a intenção desta pesquisa não é verificar a veracidade da afirmação de Mussolini, mas sim mostrar que essa proximidade do indivíduo para com a morte contribuiu para a criação das motivações de personagens violentos e destrutivos, tal qual um estado ou indivíduo fascista como o personagem Makoto Shishio, cuja motivação se alinha em diversos aspectos com ideais fascistas, em adição ao fato de ele ser o maior exemplar de espadachim que emprega a espada que traz a morte. Segundo Nobuhiro Watsuki, o autor do quadrinho no qual Rurouni Kenshin foi adaptado Shishio Makoto seria tudo aquilo que o autor enxerga como sendo o “mal”, além de ele ser o completo oposto do protagonista Kenshin. O mais interessante nesse caso é perceber que as ambições de Shishio dialogam com as ações postas em prática pelo governo japonês durante sua empreitada imperialista. Dessa forma é possível interpretar também as ações desse personagem como uma crítica ao nacionalismo que levou o Japão para esse caminho. Todavia, resumir a narrativa somente como uma crítica à 2^a guerra mundial, seria uma atitude simplista, dado que como Célia Sakurai aponta em seu livro, o Japão passou por uma crise imobiliária no final dos anos 80, além de uma crise financeira em 1997 (SAKURAI, 2014, p. 222-223). Considerando-se

que o quadrinho de Rurouni Kenshin foi publicado de 1994 até 1999, logo é possível que esses fatores da época também se fizessem presentes na composição da obra de alguma forma, dado que um autor nada mais é do que um ferreiro das palavras e sua obra é sua espada e, assim como a espada japonesa, ela dialoga com o seu ambiente, seja ela de um passado muito distante como a classe dos samurais, pouco distante como a segunda guerra mundial, ou mesmo do presente com a crise financeira, todos esses elementos dialogam nessa fornalha para a criação da lâmina de aço.

Dessa forma é possível prosseguir com um aprofundamento da questão da proximidade com a morte como um elemento importante da espada que ceifa vidas.

4.4- A ausência de dialética e o desejo de morrer

O budismo trouxe uma nova interpretação à morte para os japoneses que costumavamvê-la de forma trágica nos mitos dado a morte de Izanami. Ademais, a morte como mencionado anteriormente seria inclusive um possível caminho até Buda como nos rituais funerários. Contudo, a visão budista da finitude que se aproxima mais do regime noturno de Gilbert Durand que eufemiza a morte, acarreta outros problemas além de servir como um sintoma de um estado grave de fanatismo prévio, isso porque a mentalidade mítica anti-dialética que abraça ambiguidades, não havia sido sobrepujada pelo budismo, pelo contrário foi mais resistente que essa religião, como será mostrado adiante. Todavia, antes de prosseguir é necessário esclarecer certos aspectos entre os autores utilizados por este trabalho.

É importante ressaltar que Oshima Hitoshi põe em cheque a percepção do Japão como um país budista, mesmo que durante séculos está tenha sido a religião oficial do Japão (OSHIMA, 1992, p. 34). No entanto, esse autor atenta para a percepção que o ocidente possuí da relevância do zen no pensamento japonês, e isso em parte poderia ser atribuído aos livros do Dr. Suzuki Daisetsu:

Embora admitamos a excelente qualidade de suas obras, não compartilhamos entretanto, da sua opinião pessoal quanto à posição do budismo zen na história do pensamento japonês. O Dr. Suzuki se refere ao budismo zen como se tratasse do elemento mais importante da vida mental japonesa, o que difere muito da verdade histórica. O budismo zen contém uma superlógica que tenta romper os esquemas estabelecidos da lógica. O zen contém um processo de negação, um processo dialético que o pensamento japonês quase não concebe. É certo que o budismo zen tenha sido aceito durante séculos no Japão, mas isso não significa a assimilação desse pensamento, e sim a identificação - equivocada - do ilógico-superlógico do budismo zen com o ilógico tradicional do pensamento mítico japonês. Por essa falta de assimilação do budismo zen, o japonês - numa grande maioria - não se interessa pelos diálogos enigmáticos chamados "koan"; contenta-se em praticar os atos de meditação ou os trabalhos que são exigidos nos templos." (OSHIMA, 1992, p. 46).

No caso, o ilógico tradicional do pensamento mítico japonês, foi explorado no primeiro capítulo e advém das características presentes nos mitos apresentados, como a interpretação de que o mundo dos fenômenos seria a única e absoluta realidade, em conjunto com outras características como a ambiguidade por exemplo.

É importante rememorar que o autor Robert Sharf, coloca o pensador Daisetsu Teitaro Suzuki como um dos responsáveis por propagar uma visão do zen desvinculada do budismo, como foi mencionado neste capítulo anteriormente. Sharf também comenta que certos aspectos dessa reinterpretação do zen, tais como a relação deste como uma filosofia e a releitura do zen, constituíram etapas das quais o zen budismo passou para sobreviver o preconceito que havia contra essa religião no contexto da era Meiji. Contudo, em conjunto com a leitura da obra de Hitoshi Oshima é possível interpretar que tais características já existiam e que haveriam de ser reforçadas com o ambiente de preconceito, ou então atuariam como facilitadores para a projeção do zen com a religião budista.

O budismo foi desenvolvido por Gautama Sidarta no século VI antes da era cristã, e seus enfoques são a liberação total do indivíduo e sua consequente salvação. Essa última não seria alcançada através da fé em divindades ou em seres superiores, isso porque a salvação é primeiramente cognoscente. Devido a isso, segundo Oshima, é possível considerar o budismo como uma filosofia prática (OSHIMA, 1992, p. 33-34) e essa característica prática ficará ainda mais explícita especialmente nas práticas dos monges da vertente zen-budista antes das perseguições religiosas que ocorreram no período Meiji.

Mesmo com um caráter prático, para Oshima o budismo não seria anti-racionalista, mas sim super-racionalista (OSHIMA, 1992, p. 34) e para exemplificar o autor cita um parágrafo de um dos sutras mais antigos de Buda, que demonstra sua atitude racionalista e analítica:

De onde vêm a guerra e a disputa? De onde vêm a melancolia, a tristeza, o orgulho, a calúnia, a avareza etc? Digo-vos que tudo isso vem daquilo que gostamos. Ora, de onde vem o gostar? O gostar vem pelo ou através do desejo. E de onde vem o desejo? O desejo nasce pelo agradável e pelo desagradável. O agradável e o desagradável surgem do contato; o contato pelo nome e pela forma. Ora, como é possível o desaparecimento da forma? Como podemos livrar-nos da dor e do prazer? Aquele que não pensa torpemente, e que não é um homem que nem pensa como os demais, que não pensa torpemente, e que não é um homem que nem pensa nem apaga o seu pensamento, somente ele está livre da forma, pois a forma, a noção da extensão, nasce pelo pensamento (...). (OSHIMA, 1992, p. 34).

Partindo-se do excerto acima é possível perceber o aspecto de super-racionalismo do budismo; Mesmo após quase mil anos de diferença entre o surgimento dessa religião e sua chegada ao arquipélago japonês, tal característica nunca desapareceu (OSHIMA, 1992, p. 35). A vertente budista que entrou no Japão chama-se Mahayana ou “grande veículo”, que foi desenvolvida por volta do século II e III visando também a libertação através do conhecimento, sendo que a idéia central deste pensamento é àquela do vazio (OSHIMA, 1992, p. 35), que pode ser percebido na passagem abaixo do sutra do coração:

Todos os fenômenos são irreais; e, como são irreais, são justamente fenômenos. A irrealidade, isto é, a não-substancialidade, não é separável dos fenômenos; os fenômenos não são separáveis da irrealidade. Assim, desse modo, os fenômenos são o vazio, isto é, a irrealidade; e o vazio são os fenômenos. Da mesma maneira, os sentidos, as representações, a vontade e o conhecimento, todos carecem de realidade, ou seja, de substancialidade; de modo que nada nasce nem morre, nem aparece nem desaparece; nada é sujo nem limpo; nem aumenta nem diminui (...). (OSHIMA, 1992, p. 35).

Segundo o texto acima, o vazio pode ser entendido como a não-substancialidade dos fenômenos e tais acontecimentos, de acordo com a visão Mahayana, estariam vazios de significado. Essa é uma interpretação que contrasta com a visão mítica do pensamento japonês apontado também por Oshima no primeiro capítulo deste estudo, onde todos os fenômenos são imbuídos de significado e expressos pelos espíritos, *kami*, “uma diferença comparável à que há entre zero e o infinito” (OSHIMA, 1992, p. 36). Devido a essas diferenças apontadas acima, o budismo precisou se firmar no Japão a partir do pensamento mítico e de seu fenomenismo.

Apesar da introdução do budismo no Japão ter ocorrido em meados do século VI através do príncipe Shotoku, que segundo Oshima possuía um entendimento acertado sobre a religião, foi somente no século IX através do mestre Kukai que o budismo se propagou entre os japoneses. Esse fato se deveu à especialização de Kukai no budismo esotérico chamado *mikkō* e, foram justamente os aspectos mágicos do budismo que mais cativaram os japoneses (OSHIMA, 1992, p. 36). “Para a mentalidade mítica do povo, o Buda, longe de ser uma representação da verdade universal, era imagem real da força mágica” (OSHIMA, 1992, p. 36).

Nos mitos dos *kamis* apresentados no primeiro capítulo, os fenômenos devem ser entendidos como manifestações dos espíritos. Isso fez com que o mestre Kukai utilize-se desse recurso do fenomenismo da mentalidade mítica japonesa, talvez de forma inconsciente, para propagar o budismo, como por exemplo, através da interpretação de que toda existência, seja do universo até o corpo de cada indivíduo seria também o próprio Buda, ou ao menos a voz ou os escritos de Buda (OSHIMA, 1992, p. 37-38).

Este pensamento não transcendental é naturalmente, uma interpretação pouco comum do Buda, uma vez que (...) o budismo concebe o Buda mais além do nosso corpo e da nossa alma. O pensamento de Kukai esteve, sem dúvida, influenciado, em níveis inconscientes, pela mentalidade mítica, segundo a qual todos os fenômenos são afirmados ou aceitos como reais. (OSHIMA, 1992, p. 38).

Outra teoria budista que fez uso da bagagem mítica do pensamento não-dialético foi a teoria de Tendai-Jogoku que consistia em considerar a escuridão mental e a iluminação como algo idêntico (OSHIMA, 1992, p. 39-40). Tal visão que influenciou o Japão em demasia do século X ao XIII advém do conceito budista do vazio:

(...) tanto a escuridão mental como a iluminação voltariam ao mesmo vazio. Entretanto, no Japão, tal fórmula da “escuridão e a iluminação são idênticas” estabelece-se sem a intervenção da idéia do vazio, sumamente importante no budismo Mahayana. Interpreta-se de tal modo que o indivíduo pode se sentir iluminado, embora esteja totalmente na escuridão mental. Essa interpretação somente é possível dentro de um esquema mítico, não místico, pois a mentalidade mítica não conhece a contradição - neste caso, a escuridão e a iluminação - como a unidade dos mesmos. (OSHIMA, 1992, p. 40).

Seja através do mestre Kukai ou da teoria tendai-jogoku, é possível perceber a contaminação do pensamento mítico nativo do Japão no budismo japonês, pensamento esse que como mencionado no capítulo 1 não apresenta contradição. Todavia ocorreram tentativas

de apresentar o budismo ao japoneses sem fazer uso de uma abordagem mítica, como ocorreu com a introdução do zen-budismo no século XIII.

Um dos grandes expoentes do zen-budismo foi o monge Dogen que enfatizou em especial a prática da meditação zen, “um simples ato de sentar-se em silêncio e abstrair-se de todo pensamento , o que nos libera da atividade neurótica da consciência.” (OSHIMA, 1992, p. 44). Para Dogen os aspectos mais mágicos, ritualísticos, orações, e estudos teóricos do budismo, somente afastariam o indivíduo do verdadeiro caminho de Buda, para ele a meditação atuaria no sentido de auxiliar a pessoa para que conhecesse a si mesma, e esse sim seria o caminho para Buda ou até mesmo “chegar a ser o próprio Buda” (OSHIMA, 1992, p. 44). Nas palavras de Dogen:

Aprender o caminho de Buda é conhecer-se a si mesmo; conhecer-se a si mesmo é esquecer-se de si mesmo; esquecer-se de si mesmo é experimentar as leis; experimentar as leis é deixar cair o corpo e a alma do eu e do outro. (DOGEN, 1992, p. 44)

Segundo Oshima essa abordagem de Dogen, não vingou no pensamento japonês a princípio, devido a força do pensamento mítico e foram necessários vários séculos para esse caminho pioneiro pudesse ser reconsiderado, mais especificamente por volta dos séculos XIX e XX (OSHIMA, 1992, p. 45).

Contudo isso não significa que o budismo somente alterou a interpretação diante da morte no pensamento japonês. Foi somente após a introdução do budismo, que o pensamento mítico foi sistematizado em religião na forma do xintoísmo, que além de características budistas, incorpora também elementos do confucionismo, do taoísmo e até mesmo do cristianismo (OSHIMA, 1992, p. 47-48).

Um outro fenômeno que ocorreu foi o *shugo*, ou o sincretismo religioso japonês, onde ao invés de uma fusão entre a mentalidade mítica e o budismo, ocorre uma justaposição entre os dois que pode ser percebida por exemplo na presença de um altar budista e outro xintoísta em uma mesma residência, ou então a presença de um templo budista e outro xintoísta dentro do mesmo terreno sagrado, e até mesmo elementos um do outro em um mesmo santuário (OSHIMA, 1992, p. 50).

Esse fenômeno só se tornou possível devido ao pensamento mítico japonês que não conhece a contradição e a justaposição não contraria essa interpretação (OSHIMA, 1992, p. 51). Tal justaposição é embasada em uma teoria chamada *jonchi-sui-yaku*, que combina Buda

com os espíritos *kami* apresentados no primeiro capítulo e tal teoria surgiu no século VIII e se manteve até meados do século XI (OSHIMA, 1992, p. 51). Como Oshima aponta que a posição de Buda se alternou entre os *kami*, sendo que no princípio ele ocupava uma posição central. Contudo após o século XI os espíritos do xintoísmo retomam sua importância gradualmente em detrimento da imagem de Buda, até que no século XIII sua imagem perde a posição central para se converter em mais um dos espíritos japoneses (OSHIMA, 1992, p. 51).

Após apresentar essas diferentes relações do budismo e do xintoísmo, é também interessante refletir sobre a interpretação que a escola de Kyoto atribuia ao zen, para a presente discussão, independente de ser uma interpretação correta ou não não se pode negar sua influência em especial no desenvolvimento de uma identidade nacional no Japão, mesmo que isso tenha escalonado em atitudes bélicas imperialista.

Um desses pensadores da escola de Kyoto elencados por Oshima é Nishida Kitarô, e uma das máximas comumente por ele citadas era a de que “o uno é múltiplo e o múltiplo é uno” e essa idéia se relaciona bem com a concepção do *kami* explorado no primeiro capítulo, onde esses espíritos poderiam ser interpretados simultaneamente como múltiplos ou como um único espírito que assume diversas formas diferentes. Todavia, não é Nishida que será destacado neste momento, mas sim outro filósofo da escola de Kyoto.

Dito isso, a figura de Nishitani Keiji, já mencionado anteriormente, foi escolhida devido a sua interpretação do vazio zen-budista que pode auxiliar na compreensão da imagem da espada que traz a morte. Entretanto esse filósofo, como citado acima de acordo com Robert Sharf auxiliou na propagação de uma visão do zen desvinculada da religião budista que serviu para o desenvolvimento de justificativas para guerras japonesas, dos quais Nishitani também argumentou diretamente de forma favorável, como mostrado por Sharf em seu artigo que fora utilizado no presente estudo. Apesar disso, em uma determinada leitura que esse filósofo fez do zen foi possível enxergar um paralelo entre zero e o infinito, que seriam as visões de vazio zen budista e do fenomenismo pluralista do pensamento mítico xintoísta no Japão.

Segundo José Carlos Michelazzo em seu artigo intitulado “Ser e Sunyata” (2009) a noção central do pensamento de Nishitani Keiji é o “vazio” ou nadidade, presente na vertente Mahayana do budismo. Segundo o filósofo japonês essa noção do vazio seria uma experiência inclusive necessária para se erradicar o sentimento de niilismo.

Para Nishitani, o longo período de dominação da tradição racionalista grega e cristã da civilização ocidental redundou, por um lado em uma concentração de um

poder tecnológico incalculável nas mãos do homem e, por outro, conduziu-o para o niilismo, cujos sintomas principais são o colapso da tradição, o fim da filosofia e a perda do centro religioso. (MICHELAZZO, 2009, p. 107).

Nishitani não isentava o chamado oriente do niilismo, porém enfatizava que o ocidente havia sido seu local de nascimento devido a uma mútua aversão entre religião e ciência (MICHELAZZO, 2009, p. 108). O filósofo japonês coloca que tanto a ciência quanto a religião possuem raízes comuns, e a aversão entre elas era fruto de uma “luta recíproca para deter o poder, com vistas a uma vontade de domínio” e tal vontade de dominação nasceria de uma visão dualista que sustenta tanto a ciência quanto a religião, segundo o autor esse dualismo ocidental estaria presente desde a antiguidade grega, porém só foi consolidado com o pensamento cartesiano (MICHELAZZO, 2009, p. 108).

(...) no caso da ciência, o mundo (*res extensa*) é separado do homem (*res cogitans*); no caso da religião, a realidade suprema (Deus) é separada do homem (criatura). Em ambos aparece um empenho do homem em conquistar a outra parte: seja no esforço do homem para submeter o real à sua vontade (ciência), seja na tentativa do homem de encontrar a salvação por meio de uma dependência de Deus e da vontade divina (religião). Tanto em um caso quanto em outro, o homem é sempre um indivíduo - um ente isolado do real em seu todo, seja do mundo ou de Deus - que padece de uma solidão cósmica, prisioneiro do próprio egocentrismo. Nishitani está convencido de que, por trás de toda essa subjacente miopia e arrogância que continua a obsediar tanto a ciência quanto a religião tradicional - seja na forma da manipulação e exploração do mundo ou exigindo de Deus a sua salvação -, brota a incapacidade do homem, que se interpreta como indivíduo, de sair desse isolamento cósmico e ontológico que conduz a um senso de inquietude e incompletude crescentes. Com a vontade de domínio do homem, nesse esforço supremo para superar o seu isolamento, dá-se paradoxalmente o contrário: aumenta-o. (MICHELAZZO, 2009, p. 109).

A saída dessa visão de mundo do chamado ocidente, segundo Nishitani, seria romper com esse dualismo e assim vivenciar a nadidade absoluta (MICHELAZZO, 2009, p. 115). Tal como mencionado anteriormente a escola de Kyoto enfatiza o aspecto de experiência do zen, e isso não é diferente para a visão que Nishitani propõe do vazio zen, que seria a experiência humana fundamental da existência humana oriental (MICHELAZZO, 2009, p. 115).

(...) a nadidade absoluta não deve ser tomada como um mero conceito ou categoria, mas como uma experiência que brota da existência do homem quando a rotina de sua vida cotidiana é quebrada, em determinado momento, por meio de algum acontecimento incomum como um susto ou calamidade, uma perda ou sofrimento,

mediante os quais sentimos que nossa existência se torna problemática. (MICHELAZZO, 2009, p. 116).

Dante de tal acontecimento incomum citado acima, Nishitani comenta que a consequência seria o surgimento de uma “ausência de sentido” (MICHELAZZO, 2009, p. 116). A partir desse sentimento de falta de sentido, a pessoa passa por uma espécie de conversão, onde o dualismo se rompe e não existiria mais diferença entre o indivíduo e as demais coisas da existência “(...) o eu percebe que é a existência mesma, tanto sua quanto de todas as coisas (...)” (MICHELAZZO, 2009, p. 117). Os elementos da existência, como rios, montanhas, animais, árvores são vistos como parte original do próprio “eu” (MICHELAZZO, 2009, p. 119). Tal interpretação poderia também ser aplicada até mesmo as espadas e os seres por elas cortadas, não existe separação entre os dois.

Um paralelo que Nishitani faz do vazio, dentro do chamado ocidente, estaria na mística do mestre Eckhart (MICHELAZZO, 2009, p. 118).

O místico medieval vai além até mesmo da interpretação tradicional da *unio mystica*, apreendida como o último degrau da caminhada do homem no seu “encontro” com Deus, à medida que ainda toma Deus como alguma coisa que o homem encontra. É preciso ir ainda além, onde o homem pode apenas perder-se na unidade com Deus. (MICHELAZZO, 2009, p. 119).

Isso posto e antes de se tratar da relação destas interpretações com a morte, é necessário estabelecer um paralelo entre elas. Seja a mentalidade mítica não dualista, ou as diversas leituras do budismo que foram mostrados acima é possível notar que uma possível semelhança entre tais visões seria a idéia de ausência de separação entre os elementos da existência, em especial a ausência da noção de “outro” em oposição a um “eu”, esse outro podendo ser elementos da natureza, ou mais especificamente outros seres humanos, mesmo que advinda de caminhos diferentes. Essa ausência da noção de “outro” contrasta com ideais nacionalistas que fundamentalmente necessitam de um outro para justificar sua própria existência tal como foi mencionado anteriormente.

Com a aproximação de um indivíduo para com a morte, por exemplo um personagem espadachim em uma animação japonesa, dentro de um contexto onde permeado por uma “ausência de separação”, por uma “ausência de um outro”, o indivíduo que flerta com sua própria morte, que não valoriza sua própria vida, consequentemente deseja pela finitude dos

demais elementos da existência, basicamente nesse contexto, quando o “eu” deseja por sua própria morte, ele também deseja pela morte de um “outro”, pois ambos são um só.

4.5- O desejo por morrer e a espada que traz a morte em Rurouni Kenshin

A questão do desejo de morrer transmutado em ações violentas para com terceiros está presente nos personagens Jin-E e Kamatari. Jin-E no caso é apresentado para o espectador como um espadachim com uma insaciável sede de sangue, um desejo de matar tão grande que não diferencia amigo de inimigo. Todavia quanto confrontado com Kenshin, um oponente que o derrota sem matá-lo, Jin-E se sente frustrado o suficiente para tirar a sua própria vida e, com seus últimos suspiros, ele faz questão de descrever a morte como uma sensação agradável. É possível notar, ademais, nessa passagem específica que Jin-E também fora motivado pelo desejo de ser reconhecido, mais até do que a vontade de morrer, possivelmente era isso que o levava a agir de modo violento, priorizando a morte e o sofrimento de seus inimigos, mais até mesmo do que sua própria vida. Novamente, nesse ponto surge o elemento do domínio que conecta a matéria-prima e o artífice; dominador e dominado, ou fascistas e as “outras” nações.

Kamatari por sua vez ao ser derrotada por Kaoru não vê outra alternativa a não ser tirar sua própria vida. Deve-se salientar aqui que essa personagem é mostrada em determinado ponto da história matando aliados que haviam se acovardado diante das forças governamentais que queriam impedir os planos de Shishio. Todavia e diferentemente de Jin-E, a motivação de Kamatari ao matar seus companheiros era a de garantir que os demais soldados de Shishio não iriam se atrever a fugir ou a se acovardar, pois caso isso ocorresse Kamatari seria a primeira a eliminá-los. De forma similar a Jin-E, Kamatari também desejava ser reconhecida, contudo não por seus oponentes ou por um grupo específico ou pela população do Japão, mas sim por Shishio, o homem que ela amava. Novamente surge a questão da lealdade e o suicídio nesse caso seria a forma de demonstrá-la.

No entanto, o principal exemplo do setsunintou, a espada que traz a morte está no próprio protagonista, o espadachim Himura Kenshin. Dessa forma, verifica-se que Kenshin ao longo da série de animação apresenta apresentar duas personalidades distintas, uma delas é de um humilde andarilho, que apresenta até mesmo ser meio bobo, porém com um coração generoso, sempre preocupado com o bem-estar das pessoas mesmo que estas sejam seus inimigos. A outra faceta de Kenshin é mais obscura, de poucas palavras, expressando seriedade e frieza, quando pressionado em um combate contra um inimigo muito poderoso, ou quando

inocentes são colocados na linha de frente a personalidade do assassino, o retalhador retoma o controle de Kenshin, deixando o diálogo de lado, preocupando-se apenas em cortar o adversário. Graças a intervenção de personagens como Kaoru, Kenshin conseguiu manter seu voto de não matar, entretanto o risco de voltar a ser um retalhador, em conjunto com a ameaça de Shishio em lançar o Japão de volta a uma era sangrenta, forçaram Kenshin à ir de encontro ao seu mestre para completar seu aprendizado como espadachim.

Durante o treinamento, Hiko Seijurou, o mestre de Kenshin, notou a princípio que seu discípulo ainda não estava apto ainda para aprender a técnica suprema do estilo. Isso aconteceu pois Kenshin demonstrou com suas ações de que ele estava disposto a sacrificar sua própria vida para aprender a técnica mais poderosa do estilo Hiten Mitsurugi, e isso deixou claro para Hiko o que estava acontecendo. Os episódios que Kenshin retomava sua personalidade de assassino eram embasados justamente pelo desejo de morrer, desejo esse advindo da culpa dos crimes que ele cometeu no passado e o que o andarilho buscava se redimir desesperadamente, no seu âmago a única forma possível para que isso ocorresse seria através do sacrifício de sua própria vida. E tal anseio pela morte em uma história permeada por uma bagagem cultural de uma noção de “ausência de separação” resulta em um personagem violento que empunha uma espada que traz a morte aos seus adversários.

O interessante dessa relação é que, como apresentado no primeiro capítulo, uma atitude de não enfrentamento para com a morte é uma característica do regime noturno do agrupamento de imagens proposto por Gilbert Durand. Contudo, no caso de Rurouni Kenshin, a aceitação da morte por um indivíduo pode levá-lo a compartilhar tal aceitação da morte forçosamente para as pessoas ao seu redor dessa forma imbuindo a imagem da espada de lâmina ao contrário com uma imensa capacidade de separação, portanto retomando suas características do regime diurno como uma arma heróica que se distancia da terra e do ambiente, mesmo que o cerne da narrativa tenha mostrado a espada expressando o arquétipo do ciclo, do regime noturno, mais especificamente do esquema sintético.

No entanto e, como mencionado no primeiro capítulo, uma das características do pensamento japonês é a ambiguidade, presente não apenas nos mitos, mas também nas animações produzidas nesse contexto cultural e, dessa forma, a característica de “não separação” que fora discutida anteriormente também vai se mostrar como um importante elemento para embasar a espada que dá vida na animação Rurouni Kenshin.

4.6- Katsujinken a espada que dá vida

Mesmo em um universo guerreiro onde a morte deveria ser valorizada e enfatizada, Nitobe Inazo em seu livro sobre o código dos samurais, possuí algumas passagens e citações que dialogam com a importância do viver.

A morte por uma causa que não valeria por ela morrer, era chamada de uma “morte de cão”. “Atirar-se no coração da batalha e ser massacrado nela,” diz um princípio de Mito, “é fácil o bastante e o mais simples plebeu é igual ao destacamento,” mas ele prossegue, “é coragem verdadeira viver quando é direito viver, e morrer apenas quando é direito morrer. (NITOBE, 2005, p. 26-27).

Outra passagem mais adiante do livro do *bushidô* relata o seguinte:

Naquele livro singular de Sir Thomas Browne, Religio Medici, há um exato equivalente inglês que para o que é repetidamente ensinado em nossos preceitos. Permitam-me citá-lo: “É um ato bravo de valor desprezar a morte, mas quando a vida é mais terrível que a morte, é então valor mais verdadeiro atrever-se a viver. (NITOBE, 2005, p. 86).

Anteriormente foi mostrado como através de diversos elementos, como o pensamento mítico, a religião budista, xintoísta e interpretações que filósofos da escola de Kyoto tiveram do zen budismo convergiram em um amálgama onde prevalece uma “ausência de separação”, onde um personagem que deseja sua própria morte pode agir de modo a levar a morte outras personagens, justamente por eles terem sido desenvolvidos em um ambiente onde prevalece a ausência de contradição entre o “eu” e o “outro”.

Dito isso, constata-se que uma das formas com a qual a espada que traz a vida ou *katsujinken* pode se manifestar é justamente quando um personagem espadachim passa a valorizar sua própria vida ao invés de se focar no desejo pela morte. A ausência de separação entre a vida e morte em si surge na atitude que certos personagens, em especial espadachins, demonstram diante da morte. O *katsujinken* que Rurouni Kenshin propõe envolve uma visão equilibrada diante tanto da vida quanto da morte, e não uma ânsia que alcançar rapidamente uma dessas duas, afinal ambas são um só.

O elemento diferenciador da atitude é o fator tempo, estando vivo no presente uma pessoa que se relaciona com seu ambiente incluindo sua condição de ser humano vivente se adequará ao fato presente dela estar viva, contudo parte da condição de ser uma criatura vivente

é o final derradeiro, a morte, logo ao se estar plenamente relacionado com a condição de vivente isso pode ser interpretado como o indivíduo estar relacionado com o fato de que ele irá morrer e quando essa ocasião chegar ele estará em paz pois essa condição de estar morrendo será seu novo “ambiente”, porém até que esse momento chegue o indivíduo é um vivente em paz com essa condição que não apressará sua própria morte, ele apenas a aceita no momento devido em que ela ocorre.

Logo é possível interpretar que mesmo que a aceitação da morte seja um elemento crucial para as imagens agrupadas no regime noturno, isso não significa necessariamente que a morte deva ser apressada ou desejada imediatamente. A aceitação da morte se daria com relação à mortalidade em si, ou mesmo poderia ser interpretada dessa forma no momento que a morte se apresentar ao indivíduo. Dado que como discutido anteriormente a busca ativa pela morte, o desejo suicida, pode consequentemente levar ao compartilhamento desta para com terceiros. Dessa forma é possível enxergar que o desejo pela morte pode levar a imagem da espada a se apresentar como uma imagem de separação.

Como isso se expressa na série japonesa Rurouni Kenshin e mais especificamente na forma marcial dado o contexto dessa animação, será explorado no tópico seguinte.

Em Rurouni Kenshin além da própria filosofia da personagem Kamiya Kaoru que prega uma espada para proteger as pessoas em sua escola de artes marciais, o protagonista Himura Kenshin é o principal foco de como tal filosofia pode ser manifestada. Isso ocorre em especial no 43º episódio desta série de animação, intitulado “Entre a vida e a morte: Domine a técnica suprema Amakakeru ryu no hirameki!!!”. Nesse episódio Kenshin está treinando com seu mestre visando se fortalecer para enfrentar Shishio, um assassino renegado sedento de vingança, uma figura nascida da corrupção do próprio governo Meiji que Kenshin ajudou a colocar no poder, logo, deter Shishio era encarado como uma responsabilidade pelo protagonista.

Conforme foi comentado anteriormente, o mestre de Kenshin Hiko Seijurou, a princípio, não aceita transmitir a técnica suprema para Kenshin, devido à inerente disposição de seu aprendiz de descartar sua própria vida em prol dessa nova técnica. É somente quando Kenshin relembra das pessoas que ele ama e das pessoas fracas demais para se protegerem sozinhas, pessoas que querem e que precisam que ele continue vivo. Somente assim Kenshin visualiza a responsabilidade que é “estar vivo”. Quando o protagonista se apercebe disso, sua vontade de viver ultrapassa a culpa que ele sente pelas vidas que tirou, a lâmina invertida de

sua espada, pode a partir deste instante ser percebida não mais como uma imagem de culpa, mas sim uma lembrança de que ao empunhá-la ele está colocando sua vida em risco, e ele tinha a responsabilidade de continuar vivendo.

Toda essa evolução e desenvolvimento do personagem ocorre durante um último embate contra seu mestre que havia proferido para Kenshin que ele deveria ser morto por suas irresponsabilidades e cegueira diante daquela verdade. Somente quando seu mestre o atacou com a técnica do Fulgor do dragão de nove cabeças com a intenção de matar é que Kenshin pode entender o motivo de sua personalidade se alternar entre a de um andarilho e de um assassino.

É interessante também como essa característica da vontade de viver é expressa como um movimento marcial em Rurouni Kenshin. O personagem Kenshin é um mestre em uma técnica de luta com a espada chamado de *battoujutsu*, ou seja a arte do saque rápido com a espada, esta por sua vez seria uma das modalidades de luta do estilo de luta dentro do Hiten Mitsurugi o estilo de Hiko e Kenshin. Segundo o mestre espadachim do estilo Shinto Ryu I Aidô, os estilos de luta com a espada podem ser classificados como *sen no sen*, que visa antecipar o ataque dos adversários, ou o de *go no sen*, este por sua vez baseado em defesas e revides, ou seja de respostas a um ataque prévio (GUIMARÃES, 2001, p. 15). Segundo o autor o battoujutsu seria uma modo mais defensivo de se lutar com espada, portanto baseado no modo *go no sen*.

Dito isso, é somente no episódio 56 em que o personagem Seta Soujirou é derrotado por Kenshin, é quando Soujirou e os espectadores descobrem como se dá a execução da técnica suprema do estilo Hiten. O jovem antagonista derrotado explica que quando um espadachim destro vai executar um saque com sua espada ele costumeiramente avança com a perna direita, no caso a espada estaria presa do lado esquerdo da cintura do espadachim. O intuito do passo com a perna direita de acordo com Soujirou seria o de que o espadachim não corresse o risco de cortar sua perna durante o movimento e também para otimizar a potência do golpe. Entretanto o golpe supremo do estilo Hiten, chamado de Fulgor do dragão que se eleva aos céus, ou Amakakeru ryu no hirameki é um golpe em que o usuário dá um passo a mais com o pé esquerdo após o passo inicial com o pé direito. Esse passo a mais acarreta em um golpe de muito mais potente, “É um passo que tem que ser dado no momento exato para não matar a explosão dos quadris, não prejudicar os movimentos dos braços e não causar a perda do centro de equilíbrio” (WATSUKI, 2014, p. 116). E, é justamente essa potência que acaba quebrando

a espada de Soujirou que também era um mestre da arte com o saque rápido da espada, possuindo a mesma velocidade incrível de Kenshin.

Um conceito importante dentro das artes marciais é aquele do *maai*. Todavia, esse se trata de um conceito extremamente complexo, cuja abordagem não será explorada no presente estudo e, para fim de entendimento, a interpretação simplificada de maai como a distância entre os adversários será adotada (OZAWA, 1997, p. 38). Dito isso é importante ter em mente que dependendo da distância certas técnicas podem ser preferíveis e um mesmo maai contra um oponente de maior altura implica que esse adversário possuirá um golpe com um alcance maior logo a distância deve ser ajustada (OZAWA, 1997, p. 38). O importante dessa questão neste caso específico é pensar nesse espaço dos lutadores como uma área em que um golpe pode ser executado, tanto para um quanto para o outro, logo quanto mais próximo do adversário, mesmo estando mais apto a acertá-lo de forma efetiva, o oponente também vai estar mais exposta a ser golpeado.

As implicações disso no que tange a técnica suprema de Kenshin é a de que ao executar um passo a mais durante o processo de desembainhar sua espada, Kenshin está literalmente dando um passo em direção a sua própria morte, dado que ele está se adentrando ainda mais a zona de ataque de seu adversário. Logo, se Kenshin estivesse com um mínimo de dúvida, ou culpa em seu espírito ao executar esse golpe ele estaria praticamente cometendo suicídio. Por isso que foi somente quando Kenshin enxerga a importância de valorizar sua própria vida é que ele consegue dominar a técnica suprema. Outra forma interessante de leitura da técnica suprema está presente, quando Soujirou demonstra que foi derrotado pelo pé esquerdo de Kenshin, isso poderia ser interpretado como se Soujirou estivesse dizendo que havia sido derrotado pela “vontade de viver de Kenshin”.

O mais importante de ser destacado na abordagem de Rurouni kenshin que o diferencia de apenas um clichê de livros de auto-ajuda é a perspectiva dessa valorização da vida, desse amor próprio, não somente como algo positivo para o bem estar do indivíduo, mas esse amor próprio nessa abordagem pode ser interpretado como uma responsabilidade, pois do contrário, como mostrado anteriormente, uma desvalorização da vida do “eu” culmina em uma desvalorização da vida do “outro” pois não existe uma separação efetiva entre eles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No primeiro capítulo deste estudo foram apresentados os mitos de criação japoneses, onde o fenomenismo, expresso pelos *kami*, foi uma de suas características mais marcantes em conjunto com o arquétipo da ordem e o símbolo da hierarquia altamente presente na história dos samurais como mostrado no capítulo 2. Também no capítulo 2 foi apresentado como o processo de se forjar uma espada estava relacionado com a relação com o ambiente, seja através da matéria-prima do solo nipônico quanto através do bio-tipo japonês. No terceiro capítulo além de apresentar a animação Rurouni Kenshin, e das imagens noturnas que dialogam com a espada nessa animação, foi mostrado também que a questão da lealdade imutável pode levar o espadachim à agir de forma esquizóide, mesmo estando vinculado com imagens do regime noturno. Por fim no quarto capítulo foi mostrado como a lealdade extrema pode levar ao desejo de morrer altamente presente na cultura dos samurais podendo levar o indivíduo espadachim a empunhar sua arma como uma ferramenta de separação.

Levando em considerando a interpretação do zen-budismo discutido no capítulo 4 e o fenomenismo presente no pensamento japonês advindo dos mitos mostrados no capítulo 1, pode ser percebida uma possível relação entre esses elementos através da noção de “*ki*”. Nesse sentido, Kenji Tokitsu, doutor em sociologia e praticante de marcas, lecionando karatê em Paris desde 1971, reforça essa hipótese ao explanar essa noção em seu livro “Ki e o caminho das artes marciais” (2014).

Nas artes marciais tradicionais do oriente, além da força física, os treinamentos visam também fortalecer o “*ki*” do praticante. No caso, o *ki* pode ser entendido como a força vital da pessoa, apesar de não possuir uma tradução exata (TOKITSU, 2014). Existem lendas de que os grandes mestres seriam capazes de feitos sobrenaturais através do uso de uma energia misteriosa. Um vislumbre do poder do *ki* pode ser encontrado nesse relato sobre o espadachim Shirai Toru escrito pelo famoso estadista do período Meiji, chamado Katsu Kaishu.

(...) Quando ele pegava a espada, emanava dele uma atmosfera ao mesmo tempo austera e pura, então uma potência insuperável surgia da ponta de sua espada, o que era sobrenatural. Eu era incapaz mesmo de ficar de pé e encara-lo. Queria atingir seu nível e enfrentei um treinamento sério, mas, para meu pesar, eu estava muito longe disso. Um dia perguntei-lhe por que eu sentia esse medo diante de sua espada. Ele então respondeu com um sorriso: "É porque você fez algum progresso na espada. Aquele que não tem nada, nada sentirá. Veja quão profunda a espada é". (TOKITSU, 2014, p. 95).

Especialistas do período Edo costumavam dizer que a espada de Shirai Toru emitia uma espécie de esfera luminosa (TOKITSU, 2014, p. 96). Porém, o autor faz questão de dizer que não se trata apenas de um tipo de misticismo, pois a sua interpretação se assemelha com a concepção Zen propagada pela escola de Kyoto ao relacionar a sensação do "ki" com uma experiência.

(...) quando se trata de *ki*, não é raro que as pessoas que se consideram racionais rejeitem a ideia a priori, porque o *ki* não é tangível e, sem dúvida mais profundamente, porque está conectado à experiência subjetiva. O fato é que *ki* não é um conceito abstrato; é um conceito que surge do ouvir as sensações corporais por meio das quais se percebe o ambiente e também, ao mesmo tempo, a maneira como a pessoa está situada nele. *Ki* é sentido por meio do corpo e é dada a ele uma representação mais ou menos definida, dependendo da cultura em questão. A sensação de *ki* é intensificada quando a autoconsciência especulativa é empurrada para um segundo plano. Isso acontece em graus variados, dependendo de quanto as pessoas queiram abandonar seu ego em favor do que as cerca. Se o ego é reforçado, a sensação de *ki* diminui. De um certo modo, o estado da mente de alta consciência do *ki* vai contra o processo cartesiano. Ao estar atento à sensação de *ki*, a pessoa se dissolve em seu ambiente pois diminui a sensação de ter a própria existência como centro. (TOKITSU, 2014, p. 51-52).

Apesar de uma possível aproximação com o zen desvinculado do budismo que ajudou a alimentar a máquina imperial nacionalista do Japão, a noção de "ki" pode se assemelhar a concepções anteriores que o zen-budismo atrelava ao "vazio". Similarmente, a vida monástica pré-revolução Meiji destacava que o cotidiano dos monges zen-budistas se convertia em ritual, de forma que a prática de artes marciais como a esgrima japonesa poderia ser interpretada como um ritual em direção ao "ki".

Em japonês, o ideograma 気 / *ki* não é limitado de forma alguma ao tipo de força vital usada em histórias de fantasia, mas também é usado em inúmeras palavras e termos que se

referem aos sentimentos ou estado de espírito de uma pessoa, entre outros. A palavra *genki*, escrita da seguinte forma 元氣, é um possível exemplo. Na verdade, *genki* é um termo japonês que se refere à saúde ou ao vigor. Por extensão, isso pode significar "energia" no sentido de se referir a alguém como "cheio de energia" (mas não "energia" em um sentido científico). Perguntar se alguém está "*genki*" é uma saudação genérica japonesa, semelhante a perguntar "como vai?" ou "tudo bem?". Outros exemplos são termos como 病氣 / *byouki* (doença), 勇氣 / *yuuki* (bravura), 正氣 / *shouki* (sobriedade, estar na mente certa), 怒氣 / *dôki* (Raiva), etc e todos esses termos utilizam o ideograma "ki" no final.

O autor Kenji Tokitsu faz um paralelo entre o espaço "vazio" da interpretação presente na escrita ideogramática de exemplos como os citados acima, para reforçar a idéia de que o corpo poderia ser interpretado como uma espécie de "lente" para se enxergar a importância da relação com o *ki* pois ele preencheria esse vazio proposital dessa forma de expressão.

"Em japonês, *ki* não é definido pelo esclarecimento de suas características; o termo é usado mais quando se sente a presença de algo que não pode ser claramente apreendido. A língua japonesa deixa um espaço indefinido em seu modo de expressão. Parece-me que é somente por meio do corpo que podemos explorar esse espaço; ao esclarecer o papel desse espaço, podemos avançar na área da técnica física." (TOKITSU, 2014, p. 51).

Apesar de comumente traduzido por "força vital", (possivelmente advinda da concepção chinesa do "ki"), Tokitsu comenta que o pensamento japonês pode atribuir outra perspectiva sobre o *ki* (TOKITSU, 2014, p. 51-52).

De acordo com o pensamento japonês, *ki* é uma entidade que torna possível a vida e a existência das coisas no universo. (...). *Ki* existe nas coisas que nos parecem desprovidas de vida orgânica, como as pedras e também em fenômenos naturais como o vento ou a chuva. *Ki* também reside nas montanhas, no mar etc. Visto dessa maneira, *ki* parece como uma extensão do primitivo pensamento animista. (TOKITSU, 2014, p. 52).

Muito embora se classifique tal pensamento como "primitivo", Tokitsu exalta a importância de tais valores. Todavia, o mais interessante é que pode-se enxergar uma relação entre o "*ki*" e o pensamento mítico fenomenista presente no xintoísmo elencado por Oshima e discutido anteriormente.

De qualquer forma, o mais importante é esclarecer como a noção de *ki*, ajuda a visualizar a importância da relação da espada com o ambiente. Não é sem razão que a classe dos samurais se alçou ao poder ao se relacionar mais com o ambiente, em especial ao criar

vínculos com as camadas populares como foi discutido no segundo capítulo. Da mesma forma essa classe guerreira perdeu poder ao deixar de se relacionar com o ambiente em termos globais, quando o xogunato Tokugawa fechou os portos do Japão para com a maior parte dos demais países do mundo.

Tais idéias podem convergir na relação do indivíduo com o ambiente, tanto através do pensamento mítico, quanto do vazio zen-budista. Por sua vez, elementos configurados por ideologias inflexíveis como a lealdade extrema, ou sentimentos de culpa por atos passados, ou ainda ansiedade para com o futuro, podem operar como elementos que dificultam a interação com o ambiente.

A relação com o ambiente, com a terra, com Gaia, remete ao gesto dominante do engolimento sobre o conceito de imaginário de Gilbert Durand, que foi discutido no primeiro capítulo. Todavia, isso não impede que a imagem da espada de lâmina ao contrário atue como uma arma de separação, mesmo que esta seja uma ferramenta imperfeita para desempenhar essa tarefa de separação suprema que é o ato de “matar”. Existem diversos exemplos disso, tal como o já mencionado Miyamoto Musashi, que em seu duelo contra Sasaki Kojirô, utilizou-se de um remo do barco que o transportou até o local do combate como arma, pois este possuía um maior alcance que a espada de seu adversário. Além disso, ele teria se posicionado contra o sol durante o combate e se atrasado para chegar no local do duelo, possivelmente deixando seu adversário nervoso. Munido dessas táticas, Musashi venceu e matou Kojirô (TOKITSU, 2005, p. 80).

Essa passagem demonstra uma relação de Musashi com seu ambiente. Logo, ela poderia ser interpretada como uma atitude noturna, porém suas ações resultaram em uma ação esquizóide, ou seja de separação através da morte do adversário de Musashi. Considerado isso, o objeto escolhido para o estudo em apreço pode apresentar uma possível solução para essa interpretação da proximidade com o ambiente que resultou em uma separação.

Uma forma que Rurouni Kenshin apresenta de como poderia ser uma forte relação da espada com o ambiente é a postura do protagonista Kenshin, após ele aprender a técnica suprema de seu estilo de luta. Ao mesmo tempo em que o protagonista se posiciona contra os abusos do governo Meiji, de uma forma que não resulte em vítimas, ele também se reúne com companheiros que um dia já foram seus oponentes e, diga-se de passagem, em um restaurante de comida ocidental que só conseguiu prosperar no contexto desse novo governo, que diferentemente do regime anterior, abriu as fronteiras do Japão para o exterior e seus migrantes,

mesmo que de forma conturbada. Constatase assim que, ao contrário de muitos outros personagens, Kenshin soube se re-forjar, para essas transformações, ao se relacionar com sua condição de ser vivente, ou seja, ele valoriza a vida, porém ele não teme a morte. É importante então diferenciar que o fato de esse personagem não temer a morte não significa que ele vai buscar morrer de forma ativa, especialmente depois que ele conseguiu lidar como sentimento de culpa. O fato é que Kenshin valoriza sua condição de estar vivo, porém não se entristece em razão de um dia ter de perecer. Dessa forma, ele não busca a morteativamente, mas caso ela se apresente como inevitável, ele está disposto a abraçá-la. Isso pode ser interpretado como a relação plena com o ambiente, quando o indivíduo se relacionar de forma mais completa com a condição de um ser vivo que é finito.

Essa forma de se relacionar com o ambiente em combinação com as características específicas da cultura japonesa em que a existência pode ser interpretada como que “ausente” de separação, leva Kenshin a valorizar a vida de “outros” também, tal como ele valoriza a sua vida. Contudo, é necessário maleabilidade para se relacionar com o ambiente, e esta surge até mesmo na noção de interligação e na ausência da percepção de um “outro”. Portanto, essa maleabilidade permite justamente que um diálogo possa ocorrer entre as partes fazendo com que seus laços possam ser percebidos mais facilmente e, ao humanizar um antagonista, as características que o diferenciam do espectador e do personagem que empunha a espada, diminuem.

Com relação à filosofia da “espada que dá vida” e é pregada pela personagem Kamiya Kaoru em sua escola de esgrima japonesa, é possível interpretá-la como uma escola em que o *ki* do praticante pode se desenvolver mais do que esse praticante estivesse treinando um estilo de luta que pregasse a “espada que traz a morte” na era Meiji. A razão disso se deu não somente porque houve a proibição para o porte de espadas reais, feitas de metal nesse período, como também houve a implementação massiva de armas de fogo em especial por forças governamentais como a polícia e o exército. Deve-se destacar que, em Rurouni Kenshin, mesmo que diversos personagens sejam capazes de feitos sobre-humanos, eles ainda assim estão sujeitos a serem alvejados por projéteis de chumbo em alta velocidade oriundos de armas de fogo.

Dito isso, uma espada que prega a morte de seu adversário não dialoga com o ambiente da era Meiji. Logo, o ego do espadachim tem dificuldades em se dissolver em seu meio de tal modo que ele pode ficar descontente consigo mesmo a ponto de levar a violência as demais

pessoas inocentes, como é o caso da maioria dos antagonistas da série. Contudo, é importante ressaltar que a filosofia da espada que dá vida, não implica em uma passividade total por parte dos protagonistas. Por isso que, além do estilo de Kamiya Kasshin adotado por Kaoru e do conceito da espada que dá vida, Kenshin prega também a espada que protege as pessoas. É interessante destacar aqui que essa é uma distinção mencionada especificamente na série de animação e não no quadrinho homônimo, para o qual o material foi originalmente concebido. Essa atividade adicional para a espada, implica que o praticante desse estilo também não fica passivo diante de atitudes injustas, independentemente do vínculo político das pessoas que estão ocasionando violência. A série não necessariamente apresenta uma resposta explícita para o que seria a justiça ou a injustiça. Todavia, ela sugere que a relação plena com o ambiente pode ser um caminho possível para enxergar tal distinção, mais do que a adoção de uma ideologia salvadora que se aplique a qualquer situação, algo que por si só não dialoga com o ambiente, visto que se trata de algo imutável.

Essa filosofia dialoga e complementa perfeitamente a imagem da espada de lâmina ao contrário, ao mesmo tempo que ela mantém seu formato fálico de arma diurna do herói. Verifica-se que a espada de Kenshin foi projetada para atuar de forma “imperfeita” como uma arma de separação, propiciando para a pessoa derrotada, o tempo para reflexão ética, que Richard Sennett comenta e foi explorado no segundo capítulo do presente estudo. Nas palavras do autor do quadrinho original que serviu de base para a elaboração da série de animação: “É uma característica de Rurouni Kenshin mostrar que “a derrota não é o fim” (...) e quem acha que isso mostra uma falta de clímax ou de catarse na história, não é o tipo de pessoa que gostaria muito de Rurouni Kenshin” (WATSUKI, 1999, p. 52).

É válido ressaltar também nesse ponto, que essa última afirmação do autor acima dialoga com a visão que o teatrólogo Augusto Boal atribuía à catarse da tragédia Aristotélica, ao criticar essa característica de sua dramaturgia e que fora largamente empregada por produtores de mídia, como nos filmes de faroeste por exemplo:

(...) as histórias de cine do gênero far-west são perfeitamente aristotélicas, (...)

Mas para analisá-las, é necessário colocar-se na perspectiva do bandido e não do mocinho; do mau, e não na do bom. Vejamos: uma história de far-west começa com a apresentação de um bandido (vilão, ladrão de cavalos, assassino, ou o que seja) que, justamente por seu vício, ou falha trágica, por sua *harmatia* (Um erro cometido pelo personagem de uma tragédia, que resulta na peripécia), é o chefe incontestado, o homem mais rico, ou o mais terrível do bairro ou da cidade. Faz todo o mal que pode e nós, na plateia, empatizamos com ele e, vicariamente, fazemos o mesmo mal: matamos, roubamos cavalos e galinhas, violamos jovens heroínas, etc. Até que, depois de estimulada nossa própria *harmatia*, vem a peripécia: o herói toma a dianteira na luta corporal ou através de intermináveis tiroteios restabelece a ordem (ethos social), a moral e as relações comerciais honestas, depois de destruir (Catástrofe) o mau cidadão.

(...) de quantas vezes nossa simpatia (Empatia de certa forma) estava mais com o bandido que com o mocinho. O *far-west*, como os jogos infantis, serve aristotelicamente para purgar todas as tendências agressivas do espectador. Esse sistema funciona para diminuir, aplacar, satisfazer e eliminar tudo que possa romper o equilíbrio social; tudo, inclusive os impulsos revolucionários transformadores. (...)

Aristóteles formulou um poderosíssimo sistema purgatório, cuja finalidade é eliminar tudo que não seja comumente aceito, legalmente aceito, inclusive a revolução, antes de que aconteça... O seu sistema aparece dissimulado na TV, no cine, nos circos e nos teatros. Aparece em formas e meios múltiplos e variados. Mas a sua essência não se modifica. Trata-se de frear o indivíduo, de adaptá-lo ao que pré-existe. (BOAL, 1983, p. 63-64)

Augusto Boal atenta que nos filmes de faroeste, o vilão costuma ser morto sem necessariamente se arrepender e sua morte normalmente é usualmente seguida por uma celebração (BOAL, 1983, p. 62). Em Rurouni Kenshin tal abordagem é questionada, pois Kenshin não mata seus oponentes e quando, mesmo que algum personagem antagonista morra, seja através de suas próprias lâminas, ou sejam mortos por terceiros, a abordagem da narrativa, usando de música, diálogos ou enquadramentos, não retrata a situação da derrota dos antagonistas como algo triunfal e vitorioso, mas sim algo por vezes permeado por um sentimento de tristeza. Isso fica evidente quando o corpo de Makoto Shishio sucumbe às limitações físicas em seu combate final contra Kenshin e Sanosuke, o melhor amigo do protagonista comenta, “Você venceu” e Kenshin responde “Não...”, mesmo que seja a vida de um inimigo, ainda assim trata-se de uma vida humana, seus métodos envolviam violência e eliminar vidas civis inocentes, porém ele fora usado e traído pelo governo. Na verdade, Shishio

acreditava que somente o mais forte sobreviveria no mundo e que os mais fracos lhe serviriam de alimento. Contudo, se as pessoas fossem fortes, mesmo que pertencentes a camadas ignoradas pelos poderosos, Shishio reconhecia a existência delas, fossem elas ex-monges budistas perseguidos, deficientes visuais, prostitutas ou mulheres transsexuais. Além disso, o título do episódio desse confronto final na versão brasileira da animação foi adaptado para “Uma luta sem vencedor”, corroborando com tal idéia.

Todavia, o título original em japonês do episódio é “O homem que é escolhido para a vitória”, o que traz, não somente uma idéia de destino, mas principalmente a noção da relação com o ambiente, advinda da filosofia que Kenshin adotou com base na personagem Kaoru, que pregava a espada que dá vida. Mais do que apenas ser forte e dominar os “outros”, classificados como mais fracos, a força advinda do *ki*, implica na mutabilidade individual paralela ao ambiente, e mesmo que isso implique em uma diminuição da força física ou de destruição; podendo esta ser voluntária como a escolha de Kenshin de portar uma arma menos eficiente em matar. Portanto, tal escolha pode significar a sobrevivência e, neste caso em específico, a sobrevivência da arte da espada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACEVEDO, W.; GUTIÉRREZ, C.; CHEUNG, M. Breve história do Kung Fu. São Paulo: Madras, 2011.

ANAZ, S.; ANTONIO, L.; AGUIAR, G.; LEMOS, L.; FREIRE, N.; COSTA, E. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. Em: Revista Nexi. PUC. São Paulo. n.3. 2014.

ARAÚJO, A., F.; TEIXEIRA, M., C, S. Gilbert DUrand e a pedagogia do imaginário. Em: Letras de hoje. Porto Alegre. V.44, n.4. 2009.

ATWAN, A. B. A história secreta da Al-Qaeda. São Paulo: Larousse, 2008.

BACHELARD, G. A terra e os devaneios da vontade. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BAENSCH, The publishing industry in China. Nova York: Routledge, 2017.

BENEDICT, R. O crisântemo e a espada. São Paulo: 2011.

BOAL, A. Teatro do oprimido e outras políticas públicas, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1983.

BOWMAN, M.; MOLESWORTH, C.; NIJIBOER, D. Dogfight: The greatest air duels of World War II, Long Island: Osprey, 2011.

CAMPBELL, J. As máscaras de Deus. São Paulo: Palas Athena, 2008.

CAMPOS, H. Transcrição. Rio de Janeiro: Perspectiva, 2013.

CERVANTES, M. Don Quixote de La Mancha. EBooksBrasil, 2005.

CHANG, J. Language and literacy in Chinese American communities. Em: Social cultural context of language and literacy. Nova Jersey: Lawrence Earlbaum Associates, 2011.

CHLUMSKY, N. Inside kung Fu: Chinese martial arts encyclopedia: Lulu.com, 2015.

COSTA, A. L. M. C. Armas brancas lanças, maças e flechas: Como lutar sem pólvora da pré-história ao século XXI. São Paulo: Editora Draco, 2016.

DANIEL, R. J. End of na era. Eastbourne: Periscope, 2003.

DEAL, W. E. Guidebook to life in medieval and early modern Japan. Oxford: Oxford university Press, 2006.

DOGEN, E. O pensamento japonês, São Paulo: Editora Escuta, 1992.

DREWE, J. Tàijí Jiàn 32-Posture Sword Form. Londres: Singing Dragon, 2009.

DURAND, G. Estruturas antropológicas do imaginário: Introdução a arquetipologia geral. São Paulo: Martin Fontes, 2002.

EISENSTEIN, S. O princípio cinematográfico e o ideograma. Em: Ideograma lógica poesia e linguagem. São Paulo: Edusp, 2000.

- FERREIRA, J. P. Cavalaria em cordel. São Paulo: Hucitec, 1979.
- FLUSSER, V. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FRÉDÉRIC, L. O Japão dicionário e civilização. São Paulo: Globo, 2008
- GASI, F. A poética Imaginária do videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais. Dissertação de Mestrado em Comunicação e semiótica, São Paulo: PUC, 2011.
- GUIMARÃES, G. A magia da espada japonesa. São Paulo: Cultrix, 2001.
- HORIKOSHI, K. My hero academia. São Paulo: JBC, 2016.
- HOWARD, M. A Military Tradition Institutionalized: Rhetorical Personification and Anthropomorphism in The Rifleman's Creed. Em: Journal of Military Experience, v. 3, n. 2, p. 8, 2013.
- HOWARTH, G.; LEAMEN, O. Encyclopedia of death and dying, Nova York: 2001.
- HSUAN-AN, T. Ideogramas e a cultura chinesa. São Paulo: É Realizações, 2017.
- JONES, D. Martial arts training in Japan: A guide for westerners, Vermont: Tuttle, 2001.
- JUNG, C. G. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Petrópolis: Vozes, 2000.
- KAHANER, L. AK-47 a arma que transformou a guerra. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- KAMMER, R. O zen na arte de conduzir a espada. São Paulo: Pensamento, 1995.
- KAMUSELLA, T. Silesia and central european nationalisms: The emersion of national and ethnic groups in Prussian Silesia and Austrian Silesia, West Lafayette: Purdue University Press, 2007.
- KATO, S. Tempo e espaço na cultura japonesa. São Paulo: Estação Liberdade, 2012
- KISHIMOTO, M. Naruto, São Paulo: Panini, 2009.
- KITAGUCHI, S. An introduction to the Buraku issue. Nova York: Routledge, 1999.
- LAO, T. Tao te ching: O livro do caminho e da virtude, Rio de Janeiro: Maud, 2011.
- LEÃO, L.; SALLES, C.. "A pesquisa em processos de criação nas mídias: três perspectivas." *ANPAP, Congresso da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas*. 2011.
- LEE, M. "The Sword: The Development of Consciousness." *Journal of Symbols & Sandplay Therapy* 3.2 (2012): p. 45-65.
- MASAKAZU, I. Ōkubo Toshimichi: The Bismarck of Japan, Los Angeles: University of California Press, 1964.
- MCCLOUD, S. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Mbooks, 2005.
- MICHELAZZO, J. C. Ser e Sunyata, Em: A escola de Kyoto e o perigo da técnica, São Paulo: DWW Editorial, 2009.

MCKEE, R. Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2010.

MYAMOTO, M. O livro dos cinco anéis Gorin no sho. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2010.

NEVES, J. Reflexões sobre a ciência do Imaginário e as contribuições de Durand: Um olhar iniciante. Em: Labirinto - Revista Eletrônica do Centro de Estudos do Imaginário, Universidade Federal de Rondônia. Ano I, nº. 2. 2001.

NISHITANI, K. Sekaihitekitachiba to Nihon (The standpont of world history of Japan), Tóquio: Chuo-Koron Publishing Company, 1943.

NITOBE, I. Bushido: Alma de Samurai, São Paulo: Tahyu, 2005.

ONG, R. Culture Shock! A survival guide to customs and etiquette: Japan, Marshal, Singapura: Cavendish Editions: Singapura, 2017.

OSHIMA, H. O pensamento japonês, São Paulo: Editora Escuta, 1992.

OZAWA, H. Kendo the definitive guide, Tóquio: Kodansha, 1997.

PAULEY, D. C. Pauley's guide a dictionary of japanese martial arts and culture. Dolores: Anaguma Seizan Publications, 2009.

PIMENTA, M. V. A. O direito constitucional em perguntas e respostas, Belo Horizonte: Del Rey, 2007.

PORTOSA, C. Tokugawa Japan & NATO: Structures of Arms Control Beyond the State. Seattle: CreateSpace, 2013.

PRICE, B. The unprevented war: Why the first wolrd war was fought, Londres: RW Press, 2014.

RIELLY, R. L. Complete Shotokan Karate: History, Philosophy and practice. Clarendon: Tuttle, 1998.

ROLAND, P. Os julgamentos de nuremberg: Os nazistas e seus crimes contra a humanidade, São Paulo: M.Books, 2013.

ROWLEY, M. Kanji pictográfico: Dicionário ilustrado mnemônico japonês-português, São Paulo: Conrad, 2004.

SAKURAI, C. Os japoneses. São Paulo: Contexto, 2014.

SANCHEZ, A. F. C. Romantic love in the early fiction of Banana Yoshimoto. Em: Journal of english studies, Vol. 9, Ed. 1, p.64-76, Março de 2006.

SANCHEZ, C. Budo for Budoka, Seattle: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2013.

SATÔ, K. The japanese sword a comprehensive guide. Nova York: Kodansha, 1983.

SEIXAS, X. M. N. Fascismo, Guerra e Memória: Olhares Ibéricos e Europeus, Porto Alegre: EDIPUCRS, 2016.

SENNET, R. O artífice, Rio de Janeiro: Record, 2009.

- SENNETT, R. Juntos. Rio de Janeiro: Record, 2015.
- SESKO, M. Legends and stories around the japanese sword 2. Carolina do Norte: Lulu enterprises, 2012.
- SESKO, M. Masamune his work his fame and his legacy. Carolina do Norte: Lulu enterprises, 2014.
- SHARF, H. R. Whose Zen? Zen nationalism revisited. Em: Rude awakenings: Zen, the Kyoto School, & the questions of Nationalism, Honolulu: Hawai'i Press, 1995.
- SILVA, T. A poética Imaginária do videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais, Dissertação de Mestrado em Comunicação e semiótica, São Paulo: PUC, 2014.
- SKULSKI, J.; DRAMINSKI, S. Battleships Yamato and Musashi, Londres: Bloomsbury, 2017.
- TIEFENBRUN, S. Decoding international law: Semiotics and the humanities. Nova York: Oxford, 2010.
- TODOROKI, T. Estado, tecnologia e guerra no pensamento de Heidegger e na escola de Kyoto. Em: A escola de Kyoto e o perigo da técnica, São Paulo: DWW Editorial, 2009.
- TOKITSU, K. Ki e o caminho das artes marciais, São Paulo: Cultrix, 2014.
- TOKITSU, K. Miyamoto Musashi: His Life and Writings, Boston: Weatherhill, 2005
- TURNBULL, S. Katana: The samurai sword. Oxford: Osprey publishing, 2010.
- TURNBULL, S. Samurai the world of the warrior. Oxford: Osprey publishing, 2003.
- WATSUKI, N. Kenshin Kaden. São Paulo: JBC, 1999.
- WATSUKI, N. Rurouni Kenshin crônicas da era Meiji, vol. 1. São Paulo: JBC, 2012.
- WATSUKI, N. Rurouni Kenshin crônicas da era Meiji, vol. 12. São Paulo: JBC, 2013.
- WATSUKI, N. Rurouni Kenshin crônicas da era Meiji, vol. 16. São Paulo: JBC, 2012.
- WILSON, W. S. Hagakure: O livro do samurai. São Paulo, Conrad, 2006.
- YAGYU, M. A espada que dá vida: Ensinamentos secretos da casa do shogun. São Paulo: Cultrix, 2013.
- YAMAMOTO, T. Hagakure: O livro do samurai. São Paulo, Conrad, 2006.

FILMOGRAFIA:

- Avatar: A lenda de Aang. Michael Dante DiMartino, Bryan Konietzko, Burbank: Nickelodeon Animation Studio, 2005.
- Bleach. Noriyuki Abe, Tóquio: Studio Pierrot, 2004.
- Fullmetal Alchemist: Brotherhood. Irie Yasuhiro. Tóquio: Studio Bones. 2009.

Inuyasha. Ikeda Masashi, Aoki Yasunao. Tóquio: Sunrise, 2000.

Katanagatari. Motonaga Keitarô, Tóquio: White fox, 2010.

Naruto. Date Hayato. Tóquio: Studio Pierrot, 2002.

Naruto Shippuden. Date Hayato. Tóquio: Studio Pierrot, 2007.

Nascido para Matar. Stanley Kubrick, California: Warner Bros., 1987.

O Cavaleiro das Trevas. Christopher Nolan, California: Warner Bros., 2008.

Rurouni Kenshin. Furuhashi Kazuhiro, Tóquio: Studio Gallop, Studio Deen, 1996.

Sakura Wars. Nakamura Ryutaro. Tóquio: Madhouse, 2000.

Samurai sword: making of a legend. John Wate, Virgínia: Attention! Films; Parthenon Entertainment, 2007

Sengoku Basara. Kawasaki Itsuro, Tóquio: Production I.G, 2009.

Shaman King. Mizushima Seiji. Tóquio: Xebec. 2001.

Soldado Anônimo. Sam Mendes, California: Universal Pictures, 2005.

Soul Eater. Igarashi Takuya, Tóquio: Bones, 2008.

Yu Yu Hakusho. Noriyuki Abe. Tóquio: Studio Pierrot, 1992.

SITIOGRAFIA:

ELTZ, T. Barulho em São Paulo faz sabiás passarem a cantar de madrugada em:<<http://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2015/11/barulho-em-sao-paulo-faz-sabias-passarem-cantar-de-madrugada.html>> Acesso em 12/08/2017

SIGNORE, A. Man at arms Sokka's Meteor Sword (Avatar: The Last Airbender) <<https://www.youtube.com/watch?v=DITY1WzbLj8>> Acesso em 12/08/2017

COELHO, M. Deborah Fabri foi ferida no olho esquerdo durante ato contra o governo Temer em São Paulo em: <<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2016/09/ferida-em-ato-contra-temer-em-sp-diz-que-perdeu-visao-do-olho-esquerdo.html>> Acesso em 12/08/2017

ANEXO I

O relato a seguir de A.B. Mitford sobre um ritual de suicídio japonês de seu Tales of old Japan está presente tanto no livro Bushidô de Nitobe, quanto no livro As máscaras de Deus: Mitologia oriental de Joseph Campbell".

Era uma cena imponente. (...) Um vasto salão de teto alto sustentado por pilares escuros de madeira: do leio pendia uma profusão de imensos lustres dourados e ornamentos peculiares aos templos budistas, em frente ao altar-mor, o chão — elevado a uns 7 a 10 em — estava coberto com belas esteiras brancas, sobre as quais fora colocado um tapeie de feltro escarlate. Veias altas dispostas a intervalos regulares refletiam uma pálida luz misteriosa, apenas suficiente para permitir que se visse o desenrolar da cena. Os sete japoneses tomaram seus lugares à esquerda do chão elevado; os sete estrangeiros, à direita. Não havia nenhuma outra pessoa presente. Depois de um intervalo de alguns minutos de ansiosa expectativa, Taki Zenzaburo, um homem forte de trinta e dois anos, de ar nobre, entrou no recinto vestindo seu hábito de cerimônia, com as asas de cânhamo próprias às grandes ocasiões. Chegou acompanhado de um *kaishaku* e três oficiantes, que usavam o *jimbaori* ou cota com enfeites ele tecido dourado. A palavra *kaishaku*, deve-se notar, não é o termo equivalente a nossa palavra verdugo. O ofício é o de um cavalheiro. Em muitos casos, ele é desempenhado por um parente ou amigo do condenado e a relação entre eles é antes a de chefe e subordinado que a de vítima e carrasco. Nesse caso, o *kaishaku* era um pupilo de Taki Zenzaburo e foi escolhido por e entre amigos do último por sua habilidade no manejo da espada. Taki Zenzaburo e o *kaishaku* à sua esquerda avançaram lentamente em direção às testemunhas japonesas ante as quais se curvaram, e logo se dirigiram aos estrangeiros saudando-nos da mesma forma, talvez ainda com mais deferência; em ambos os casos a saudação foi ceremoniosamente retribuída. Com lentidão e grande dignidade o homem condenado subiu ao chão elevado, prostrou-se duas vezes diante do altar-mor e sentou-se no tapete de feltro de costas para o altar. O *kaishaku* ajoelhou-se à sua esquerda. Então, um dos três oficiantes aproximou-se trazendo uni suporte do tipo usado nas oferendas dos templos, sobre o qual, embrulhado em papel, estava o *wakizashi*, a espada curta ou adaga dos japoneses, com 25 em de comprimento, com a ponta e o gume tão afiados quanto os de uma navalha. Ele entregou-a, prostrando-se, ao condenado, que a recebeu com reverênci, elevando-a até a cabeça com ambas as mãos e colocando-a diante de si. Depois de outra profunda reverênci, Taki Zenzaburo, numa voz que expressava tanta emoção e hesitação quanto se pode esperar de um homem que faz uma confissão dolorosa, mas sem nenhum sinal, nem no rosto, nem no gesto, falou assim: "Eu e apenas eu, injustificadamente, dei ordem de atirar nos estrangeiros em Kobe e, ainda, quando eles tentaram escapar. Por

esse crime eu estripo a mim mesmo e peço a vocês que estão presentes que me dêem a honra de testemunhar o ato." Curvando-se outra vez, o orador deixou cair suas roupas superiores até o cinto, desnudando o torso. Cuidadosamente, de acordo com o costume, prendeu as mangas sob os joelhos para impedir sua queda para trás, pois um nobre cavalheiro japonês deve morrer caindo para a frente. Com mão firme pegou o punhal que estava à sua frente; olhou para ele ansiosamente, quase com afeição; por um momento, pareceu juntar seus pensamentos pela última vez e, então, apunhalando-se abaixo da cintura do lado esquerdo, puxou a adaga lentamente para o lado direito e, virando-a na ferida, fez um leve corte para cima. Durante essa repugnante e dolorosa operação, não moveu um só músculo da face. Quando puxou a adaga para fora, inclinou-se para a frente e esticou o pescoço; só então uma expressão de dor atravessou seu rosto, mas não emitiu nenhum som. Naquele momento o *kaishaku* que, ainda a seu lado, observava atentamente cada movimento, levantou-se e brandiu a espada por um segundo no ar; houve um clarão, um ruído pesado e surdo, uma queda estrepitosa; com um golpe, a cabeça linha sido separada do corpo. Seguiu-se um silencio de morte, interrompido apenas pelo ruído hediondo do sangue jorrando da cabeça inerte diante de nós, que há apenas um instante tinha sido a de um valente homem nobre. Foi horrível. O *kaishaku* fez uma profunda reverência, limpou a espada com um pedaço de papel próprio para isso e retirou-se do chão elevado. A adaga ensanguentada foi solenemente levada embora — prova viva da execução. Os dois representantes do micado deixaram então seus lugares e, dirigindo-se para onde estavam as testemunhas estrangeiras, convocaram-nos a atestar que a sentença de morte sobre Taki Zenzaburo havia sido fielmente cumprida. Tendo acabado a cerimônia, deixamos o templo." (CAMPBELL, 2008, p. 387-388).