

A identidade imaginada do Japão e as tensões com o estrangeiro: *Mukokuseki* e *Nihonjinron* na percepção da animação japonesa

Japan's Imagined Identity and Tensions with the Foreign: *Mukokuseki* and *Nihonjinron* in Perception of Japanese Animation

Gustavo de Melo França¹

Resumo: A trajetória da imagem do Japão perante os países do Ocidente demonstra que a construção imaginada acerca deste país não permaneceu imutável ao longo do tempo, ao invés disso, esteve em constante mudança em decorrência dos diferentes tipos de relações que os países ocidentais mantiveram com o arquipélago. Entretanto, uma série de estereótipos sobre o Japão e sua cultura foi consolidada nesse percurso. Tais estereótipos, pré-estabelecidos, desempenham frequentemente um papel de mediador no modo como indivíduos percebem e compreendem a produção cultural do Japão como sendo tipicamente japonesas ou não. Esse tipo de visão interferiu no modo como a animação japonesa foi abordada, principalmente através das influências dos pensamentos envolvidos na lógica do *Mukokuseki* e do *Nihonjinron*. Assim, traçamos uma reflexão sobre essas duas abordagens e fornecemos uma alternativa crítica a essas perspectivas.

Palavras-chave: Japão. Animação. Hibridismo Cultural.

Abstract: The trajectory of Japan's image towards Western countries demonstrates that the imagined construction about this country did not remain unchanged over time, rather, it was in constant change due to the different types of relations that Western countries maintained with the archipelago. However, a series of stereotypes about Japan and its culture were consolidated along the way. Such pre-established stereotypes often play a mediating role in the way individuals perceive and understand the cultural production of Japan as being typically Japanese or not. This type of vision interfered in the way Japanese animation was approached, mainly through the influences of thoughts involved in the logic of *Mukokuseki* and *Nihonjinron*. Thus, we trace a reflection on these two approaches and provide a critical alternative to these perspectives.

Keywords: Japan. Animation. cultural hybridity.

¹ Doutorando em Comunicação pela Universidade Federal da Bahia. Mestre em Cultura, Economia e Políticas da Comunicação no Programa de Pós-graduação em Comunicação pela Universidade Federal de Sergipe. Bacharel em Design Gráfico pela Universidade Federal de Sergipe. Tem experiência na área de Design Gráfico, Comunicação e Audiovisual. Atua principalmente nos seguintes temas: história da arte, cinema de animação, moda e hibridismos culturais nas produções da indústria criativa. Membro atual do grupo de pesquisa A-Tevê (UFBA). E-mail: gustavoalong@hotmail.com

1 Uma introdução a identidade imaginada do Japão

O Japão há muito tempo, é representado pelos canais de mídia do Ocidente como sendo um lugar “enigmático” e “exótico”, com uma história de tradições que difere das tradições incorporadas historicamente pelos povos ocidentais, ao mesmo tempo em que demonstra uma peculiar mistura entre modernidade e tradição, tecnologia e mistério (GOTO-JONES, 2019).

Provavelmente, parte dessa percepção, que a população dos países ocidentais construiu acerca do Japão, originou-se do acesso restrito a informações sobre a sociedade e cultura japonesa, o que impossibilitou uma maior contextualização e familiarização com as práticas e produções culturais deste país. Tal dificuldade de acesso à informação reforçou o distanciamento cultural já existente, e auxiliou na consolidação e promoção do marcador “exótico” como elemento frequente na construção representacional do Japão por parte dos países do bloco ocidental. Todavia, como abordado por Flávio Hobo, “a identidade imagética que o Japão possui, e pelo qual é normalmente reconhecido, vem mudando ao logo das décadas, tornando-se um país menos mítico e mais pop” (HOBO, 2015, p. 3).

Tal construção de uma identidade imaginada, composta por narrativas e signos por parte dos ocidentais em relação ao Japão pode ser observada já no século XVI, no período em que ocorreu o primeiro contato entre uma cultura ocidental e a cultura japonesa, através dos portugueses que desembarcaram em 1543 no país. Nos registros desses primeiros contatos, como nos manuscritos feitos pelo jesuíta Luís Fróis, e que é mantido conservado na biblioteca da Academia Real de História em Madri, podem ser encontradas comparações entre os costumes dos europeus com o dos japoneses da região de Kyushu (NAKAGAWA, 2008, p. 65):

Na Europa, os maridos andam na frente e as mulheres um pouco atrás deles. No Japão, os maridos é que seguem as mulheres. Na Europa, a propriedade é comum ao marido e à mulher. No Japão, marido e mulher possuem, cada um, seus próprios bens e, às vezes, a mulher empresta dinheiro ao marido a juros bem altos. Na Europa, por causa da sua natureza corrupta, os homens divorciam-se das mulheres. No Japão, muitas vezes a iniciativa do divórcio parte da mulher [...] Para os europeus, o falso sorriso é visto como falta de sinceridade. No Japão, é apreciado como nobre e distinto. Entre os europeus, o cumprimento se faz com o rosto parado e sério. Os japoneses sempre e obrigatoriamente cumprimentam com um falso sorriso. Na Europa, exige-se clareza na fala e evita-se a ambiguidade. No Japão, a fala mais apropriada é a que mantém a ambiguidade. É a mais estimada (FRÓIS, apud NAKAGAWA, 2008, p. 66-67).

Nestes registros escritos no século XVI, Luís Fróis buscava captar a enorme diferença existente entre europeus e japoneses, evidenciando as particularidades do povo japonês como um elemento “bizarro”, posicionando “eles”, como indivíduos que realizavam as atividades cotidianas de modo totalmente contrárias, diferentes do “nós” – os europeus (ORTIZ, 2000, p. 19). Essa maneira de olhar para o povo do Oriente em busca da diferença, era um elemento que já fazia parte do repertório consolidado dos países ocidentais neste período. Pois, existia, toda uma literatura, construída do histórico de experiências com o

Oriente Próximo e com o Extremo Oriente, composta por um número restrito de condensações típicas, que constituíam lentes pelas quais o Oriente era vivenciado, e que moldavam a percepção sobre o mesmo (SAID, 2007, p. 96). Assim, elementos culturais vistos pela primeira vez, eram percebidos como versões de algo previamente conhecido, configurando um método de manter a visão estabelecida das coisas (Ibid. p. 97). Desta forma, desde as descrições feitas por Marco Polo, no final do século XIII sobre a cultura do Extremo Oriente, que essa região era marcada pelo exotismo e misticismo.

Por conta de tal predisposição na visão de mundo ocidental, e pela escassa fonte de informação sobre o Japão que chegavam ao Ocidente, as descrições do tipo “Oriente místico” foram predominantemente favorecidas. Visto que, o Japão ficou isolado da maioria das civilizações estrangeiras durante um período de mais de 200 anos entre o século XVII e o século XIX², tendo apenas alguns poucos relatos sobre o país, e mesmo esses, eram o produto de um acesso limitado, a partir de uma exposição severamente restrita ao contexto político e social do arquipélago, e de localidades específicas que podiam ser visitadas (GOTO-JONES, 2019). Tornou-se assim, lugar comum, identificar e forjar a cultura japonesa através de uma aura de exotismo, destacando a noção de “outro”, do completamente diferente, e que acabava por negligenciar muitas outras características da sociedade japonesa (ORTIZ, 2000; SAKURAI, 2018).

Esse tipo de imagem foi reforçado no imaginário ocidental ao longo do tempo através de obras posteriores, como no livro *Japanese Things*, do inglês Basil Hall Chamberlain, escrito na segunda metade do século XIX, e que mesmo dois séculos após a carta escrita por Luís Frois, continuava a corroborar com a noção da cultura japonesa como uma cultura inversa à europeia (ORTIZ, 2000, p. 19). Os estereótipos relacionados ao Japão foram construídos e consolidados através de séculos, sendo substituídos por outros conforme os interesses dos países ocidentais em relação ao Japão foram mudando.

A partir da segunda metade do século XIX, com a abertura do país ao estrangeiro em 1854, e principalmente após a Restauração *Meiji*³, o Japão passou por um processo de modernização, incorporando de maneira mais efetiva, saberes e costumes ocidentais. Essa abertura também possibilitou um maior contato entre os países ocidentais com a cultura nipônica. É possível observar a partir desse momento, um maior volume na recepção da cultura japonesa no Ocidente, representada principalmente por duas grandes ondas de influência; a primeira com o prestígio das gravuras japonesas no final do século XIX, e a segunda com as produções da indústria cultural japonesa a partir das décadas finais do século XX (IGARASHI, 2011).

Essa primeira onda de influência japonesa na cultura ocidental gerou o “Japonismo”, que foi a influência japonesa nas artes europeias, e que mostrou novas possibilidades na relação entre imagem e texto aos artistas gráficos europeus (HOBO, 2015). Inserido nesse contexto, as

² A política de isolamento teve início no ano de 1639 e perdurou até o ano de 1854, com a chegada do Comodoro norte-americano Matthew Perry (HENSHALL, 2017).

³ A Restauração *Meiji* foi o movimento político que derrubou o Xogunato Tokugawa, e restituiu o poder da família imperial no Japão, além de ocidentalizar a sociedade e a economia local através da modernização industrial (HENSHALL, 2017).

gravuras japonesas influenciaram o movimento impressionista, no qual, vários pintores eram fascinados pelas produções japonesas, além da *Art Nouveau* que recorreu às gravuras japonesas como referência para produzir uma arte decorativa de forma mais eficiente e impressionante através da impressão (GOMBRICH, 2012). Entretanto, apesar desta influência e reconhecimento no campo das artes, os japoneses ainda eram vistos através da lente do distanciamento pelos ocidentais. Sendo considerados membros de segunda classe da sociedade internacional (GOTO-JONES, 2019).

Por causa desse tratamento direcionado aos japoneses pelos ocidentais, somado ao temor de acontecer com o país o mesmo que aconteceu com a China⁴, o governo japonês buscou adotar a tecnologia ocidental, visando acelerar o processo de modernização do país, e assim, conquistar um lugar entre as grandes potências mundiais, dado que as nações ocidentais estariam mais inclinadas a levar a sério aqueles países que adotassem seus próprios princípios (WALKER, 2017; HENSHALL, 2017).

A presença crescente dos europeus e norte-americanos no Pacífico asiático no final do século XIX e início do século XX somada à necessidade de recursos naturais levou o Japão a um caminho Imperialista, e de confronto com outros países interessados na região (SAKURAI, 2018). Com a Guerra Russo-Japonesa (1904-1905) na primeira década do século XX, o país asiático “aproximou-se dos Estados Unidos, defendendo um modelo anglo-saxão e distanciando-se da Ásia” (WATANABE, 2015, p. 23). Entretanto, essa aproximação não durou muito. “Ao longo dos anos em torno da Primeira Guerra Mundial, começaram a surgir atritos entre o Japão e Estados Unidos. Os dois países estavam emergindo como potências, substituindo paulatinamente a Grã-Bretanha e a França na concorrência pela hegemonia mundial” (SAKURAI, 2018, p. 170).

Os Estados Unidos, em resposta à possível ameaça japonesa aos seus interesses, ressaltaram estereótipos antigos relacionados ao Japão, e ampliou a ideia de que o povo japonês era perigoso, representando uma ameaça ao estilo de vida ocidental. Desta forma, apesar da abertura do país, que proporcionou um maior acesso às produções culturais e aspectos da sociedade local, e do processo de modernização, a imagem do Japão se manteve como a de um país que apresentava convenções de agir e pensar completamente diferente dos apresentados pelas populações dos países ocidentais. Sendo visto como o “outro”, porém, não mais como um país exótico oriental, mas como o inimigo exótico oriental.

Com o final da Segunda Guerra Mundial, o Japão foi alçado à posição de aliado dos Estados Unidos e tornou-se conhecido no exterior, entre as décadas de 1960 a 1970, pelo seu rápido crescimento econômico (IGARASHI, 2011). Tal crescimento econômico perdurou até o final da década de 1980. No início, o país atraiu a admiração e elogios dos países estrangeiros, porém, o foco cada vez maior do Japão em seu crescimento econômico provocou nos países desenvolvidos, uma

⁴ A China do final do século XIX encontrava-se enfraquecida pelas divisões e pela interferência causada pelos países ocidentais, principalmente por causa dos Britânicos em decorrência da Guerra do Ópio (1839-1841/1856-1860) (HENSHALL, 2017).

recepção negativa em relação ao povo japonês (HENSHALL, 2017). O que destacava a permanência de um olhar xenofóbico.

Neste período o Japão era rotineiramente rotulado como um produtor de *hardware*, centrado na exportação de bens manufaturados, em contrapartida a uma exportação pequena de bens culturais em uma escala global (CRAIG, 2000). Esse tipo de declaração por parte de estudiosos ocidentais era uma suposição amplamente aceita de que o Japão possuía dinheiro e tecnologia, mas não apresentava influência cultural no mundo (IWABUCHI, 2002, p. 447). Estudiosos como Robert W. McChesney e Edward S. Herman ignoravam o crescente aumento nas exportações japonesas de formas culturais populares, como as animações e as histórias em quadrinhos, passando despercebido, por parte destes pesquisadores da mídia no Ocidente, o desenvolvimento desses segmentos importantes para a cultura popular do Japão, e a influência que representavam no sudoeste asiático (Ibid.).

Todavia, essa percepção começou a mudar a partir das últimas décadas do século XX, com a produção cultural japonesa alcançando o mercado global, principalmente capitaneada pela demanda crescente por animações e quadrinhos japoneses, por parte de um público transnacional (CHOO, 2010). Tanto as animações quanto as histórias em quadrinhos japonesas atraíram um amplo número de observadores estrangeiros, provocando um aumento da influência da cultura japonesa no mundo, fazendo com que os bens culturais pudessem superar a influência anterior advinda da produção de bens manufaturados (CRAIG, 2000).

Nas últimas décadas, a receita da indústria cultural japonesa superou a receita da Toyota, a maior montadora automobilística do país, e de acordo com pesquisas que relacionam palavras chaves ou produtos com o termo Japão na internet, a palavra *Anime/Animation* é o termo que está mais associado ao país, mais até do que termos como samurai e sushi (CHOO, 2010). Uma pesquisa recente da Future Brand Country Index (2019)⁵, que examina responder os locais do mundo que as pessoas mais desejam investir, morar, visitar, comprar bens e serviços, e que mede a força da percepção de países ao redor do mundo como marcas, coloca o Japão em primeiro lugar. O Japão mantém a primeira posição desde 2014, indicando a consolidação de uma identidade positiva entre possíveis turistas, visitantes, estudantes, residentes, consumidores e investidores, e que pode ser observado pelo turismo, que demonstrou crescimento consecutivo na casa dos dois dígitos nos últimos seis anos anterior ao relatório de 2019.

Ainda de acordo com a pesquisa da Future Brand Country Index, a força contínua do Japão como uma marca positiva é resultado da forte exportação de negócios baseados na cultura. E, novamente, o termo *Animê* aparecesse em destaque em relação às palavras mais associadas ao Japão, estando na frente de palavras como sushi, sashimi, samurai, budismo, disciplina, mangá, e de nomes de empresas como Toyota e Honda. Essa forte associação ocorre devido à importância da animação japonesa para a imagem atual do Japão no mundo, pois a animação japonesa é o principal produto da indústria cultural deste país, e

⁵ O relatório dessa pesquisa pode ser acessado através do site: <https://www.futurebrand.com/futurebrand-country-index>.

frequentemente é através dela que atualmente a população estrangeira tem o primeiro contato com a cultural japonesa (DAVIS, 2016).

2 *Mukokuseki e Nihonjinhon* na percepção da animação japonesa

O Japão, desde o final da década de 1960, começou a apresentar uma quantidade crescente de produções no campo da animação comercial. Tal produção cresceu constantemente no decorrer das décadas, tornando-o a partir da década de 1980, o maior produtor de animação do mundo, sendo as produções deste país, responsável por mais de sessenta por cento do mercado mundial de animação nos últimos anos (CONDY, 2013; LAMARRE, 2018). A presença frequente das animações japonesas em todo o mundo, impulsionadas por fenômenos mundiais – como “Dragon Ball” (1986) e “Pokémon” (1997) – tornaram a animação japonesa uma parte fundamental do patrimônio audiovisual contemporâneo (NOGUEIRA, 2010).

Através dessa ampla presença em um cenário global, as animações japonesas têm influenciado as produções de animação de outros países, pois, elementos característicos das animações do Japão começaram a fazer parte do capital incorporado de profissionais que trabalham atualmente no mercado de animação de diferentes países (NESTERIUK, 2011). Essa influência das animações japonesas atravessa o campo da animação, servindo até de inspiração para produções hollywoodianas de cinema de ação ao vivo, como “Matrix” (1999) das Irmãs Wachowski, que reconhecem a influência das produções japonesas em suas obras, além de que, Hollywood apresenta um interesse crescente em tentar adaptar os desenhos animados japoneses (DAVIS, 2016).

Este apelo mundial da animação japonesa, de acordo com Jane Leong (2011), foi atribuído à sua natureza híbrida, a qual se refere à mistura de elementos japoneses e não-japoneses que, ao se combinarem, deixam de significar uma ou outra cultura, tornando-se assim, um produto cultural de fácil compreensão tanto no Japão quanto no estrangeiro. Susan J. Napier (2005) complementa esse argumento ao comentar que:

Alguns comentaristas japoneses optaram por descrever a animação japonesa a partir da palavra “*Mukokuseki*”, que significa “sem estado” ou essencialmente sem uma identidade nacional. O animê é de fato “exótico” para o Ocidente, pois é feito no Japão, mas o mundo representado no anime ocupa um espaço próprio que não é necessariamente coincidente com o do Japão. Ao contrário do espaço inerentemente mais representativo do filme convencional de ação ao vivo, que geralmente registra objetos já existentes dentro de um contexto preexistente, o espaço animado tem o potencial de ser livre de um contexto, podendo ser extraído inteiramente da mente do animador ou do artista. A animação é, portanto, uma candidata particularmente apta para a participação em uma cultura transnacional e sem estado (NAPIER, 2005, p. 24) (tradução própria)⁶.

⁶ No original: A number of Japanese commentators have chosen to describe anime with the word “*Mukokuseki*,” meaning “stateless” or essentially without a national identity. Anime is indeed “exotic” to the West in that it is made in Japan, but the world of anime itself occupies its own space that is not necessarily coincident with that of Japan. Unlike the inherently more representational space of conventional live-action film, which generally has to convey already-existing objects within a preexisting context, animated space has the potential to be context free, drawn wholly out of the animator’s or artist’s mind. It is thus a particularly apt candidate for participation in a transnational, stateless culture (NAPIER, 2005, p. 24).

Um desses comentaristas a abordar a característica *Mukokuseki* da animação japonesa é o sociólogo Koichi Iwabuchi. Para ele, a animação japonesa é um exemplo-chave de commodity japonesa, culturalmente inodora, na medida em que articula tanto o apelo universal dos produtos culturais japoneses quanto o desaparecimento de qualquer “japonidade perceptível”, não evocando imagens ou ideias de um estilo de vida japonês (IWABUCHI, 2002). Sendo justamente nessa natureza “inodora”, ao promover a não incorporação ou apagamento racial, étnico, que reside à justificativa da popularidade dessas animações.

Para completar, Iwabuchi ainda cita o posicionamento de outros autores japoneses como Youzaburo Shirahata que afirma a ausência de uma “japonidade autêntica” nesses tipos de produção, diferente das produções tradicionais da cultura japonesa. Desta forma, as produções culturais que apresentam esse aspecto *Mukokuseki*, como o mangá, a animação e o videogame, são posicionadas como o oposto de produções culturais tradicionais que apresentam uma suposta “essência” japonesa.

Inserida nesse campo de estudo da mídia japonesa, Rayna Denison (2015) aborda que “a maioria dos autores que escrevem sobre animê se envolvem com questões culturais, mesmo que seu propósito seja negar sua importância. Susan J. Napier e Koichi Iwabuchi às vezes caem no extremo deste espectro, discutindo a natureza *Mukokuseki* (sem estado) da produção do animê” (DENISON, 2015, p. 10) (tradução própria)⁷. Nestes relatos o animê é visto como um local para a negação da japonidade, e conseqüentemente, das estruturas cotidianas que sustentam as práticas culturais da sociedade japonesa, evidenciando a existência da preocupação quanto à forma “certa” de representar a cultura japonesa por parte desses autores (Ibid.).

A maior parte desses comentários feitos tanto por autores japoneses quanto ocidentais em relação a essa característica *Mukokuseki* reside no modo como a aparência fixa (corpo) das personagens desse tipo de animação é configurada. Pois, para eles, ao reproduzir personagens de olhos grandes, e cabelos de cor clara, essas produções distorcem a imagem do Japão, ao representam aspectos corporais “não japoneses”. Entretanto, é comum na animação japonesa as personagens apresentarem cores de olhos e cabelos que não correspondem a nenhum fenótipo conhecido no mundo “real”, assim como no teatro *Kabuki*, que também apresenta personagens com cores de cabelo que não encontram correspondência no mundo “real”, sendo as cores, um elemento simbólico (SUAN, 2013, p. 143). É preciso lembrar, que a arte japonesa tem um histórico de representação que escapa da verossimilhança nos moldes que a tradição ocidental está acostumada.

Esse tipo de visão acerca da animação japonesa, abordada nos parágrafos anteriores, é construído a partir de um ponto de vista reducionista, que reforça uma visão orientalista, de controle e conformidade sobre o que pode, ou não, ser considerada pertencente à determinada cultura. Restringindo assim, a representação cultural ao modo como a aparência fixa de personagens é configurada a partir da correspondência com estereótipos preestabelecidos, e desconsiderando

⁷ No original: Most of the authors writing about anime engage with issues of culture, even if their purpose is to deny its importance. Susan J. Napier and Koichi Iwabuchi at times fall at the latter end of this spectrum, discussing the *Mukokuseki* (stateless) nature of anime production (RAYNA, 2015, p. 10).

vários elementos presentes na animação e que dialogam com a própria cultura visual do país, como na maneira de encenação exagerada, na performatividade de gênero, entre outros diversos elementos que trazem, utilizando a mesma palavra dos autores citados anteriormente, um “odor” japonês. Desta forma, a suposta “japonidade” pode estar presente em características menos diretas, podendo ser elementos que não são contemplados pelos esquemas de apreciação estereotipados amplamente difundidos no imaginário transnacional.

Ademais, a noção de *Mukokuseki*, relacionada à animação japonesa e as outras produções da cultura popular japonesa contemporânea, está envolta em um tipo de pensamento que se origina a partir de dois princípios de julgamento. O primeiro é de que o produto da mistura cultural de origens diferentes gera um apagamento dos aspectos culturais específicos envolvidos na combinação, ou um enfraquecimento de ambos. No caso de considerar tanto um apagamento quanto um enfraquecimento, gera-se um produto impuro, que não corresponde à expectativa do que seria esperado como sendo um produto tipicamente japonês. O que nos leva ao segundo princípio, o de uma identidade japonesa ideal, essencialista, pura e milenar, que permanece imutável ao longo dos séculos.

Neste contexto, é importante considerar que no século XIV começou a surgir, através dos escritos de Kitabatake Chikafusa (1293-1354), uma noção de características locais particulares que distinguiam os habitantes da região do Japão em comparação com seus vizinhos (WALKER, 2017). Entretanto, a noção do Japão como país, não existia, os habitantes do período anterior ao fechamento das fronteiras se viam como membros de domínios feudais ou de aldeias, e até o período da restauração *Meiji* os habitantes do Japão não se consideravam japoneses, tendo suas filiações relacionadas aos grupos que pertenciam (NARZARY, 2004). Assim, a identidade escrita por Kitabatake no século XIV não passava de uma identidade que representava um grupo específico de indivíduos, e não a totalidade de pessoas que ocupavam a região conhecida atualmente como Japão. A noção de um “ser”, de uma identidade transcendental e única do japonês é incerta desde o início (ORTIZ, 2000, p. 26).

Todavia, foi popularizado o mito de que o Japão, ao ser constituído de um conjunto de ilhas separadas do continente e somado ao isolamento do período Tokugawa, propiciou a criação de uma pureza e supremacia étnica em relação aos seus parceiros internacionais (HOBBO, 2015, p. 54). Apesar da popularização desse discurso, o Japão não é um país etnicamente homogêneo, sendo na verdade, o resultado da mistura dos povos do sudoeste do continente europeu e asiático, e dos povos das ilhas ao sul do país (NARZARY, 2004). Este mito é um produto criado na segunda metade do século XX, sendo o *Nihonjinron* (ensaios sobre a peculiaridade japonesa) responsável por disseminar tal “ilusão” de um Japão homogêneo, e que perdura até os dias de hoje (BURGESS, 2010).

A chamada literatura *Nihonjinron* é constituída por “um conjunto de textos, romances, poesias, análises sociológicas, escritos de marketing cujo intuito é discutir a japonidade em torno da identidade nipônica” (ORTIZ, 2000, p. 25). As obras que fazem parte deste grupo procuram explicar o sucesso do Japão, se utilizando do argumento de

que o país é único e especial (HENSHALL, 2017). O *Nihonjinron* surgiu no período da restauração *Meiji* como forma de unificar o país perante a presença dos estrangeiros. Pois, para os japoneses, eram necessários uma coesão e interesse comum da sociedade, para se tornar um grande país perante esse olhar externo (SAKURAI, 2018, p. 148). Autores japoneses do período como Nitobe Inazo consideravam que “as grandes potências da Europa tinham em suas ideologias e crenças enraizadas uma base coerente para afirmar sua identidade e seu valor moral” (GOTO-JONES, 2019, p. 75). Assim, os líderes da nação buscaram uma integração nacional a partir de uma consciência coletiva, construindo um conjunto coerente de traços nacionais, permitindo que o país funcionasse como uma comunidade imaginada, com sua própria mitologia nacional, do qual a população era descendente e fazia parte (BURGESS, 2010). Desta forma, ocorreu uma série de releituras do passado, com o objetivo de inventar uma nação por intermédio da acentuação da “originalidade dos japoneses como produto de seus homens, capazes de construir a sua própria história sem interferência externa e, por conseguinte, ter uma unidade” (SAKURAI, 2018, p. 146).

Tal releitura suscitou a reinvenção de figuras japonesas anteriores a esse momento, como a do samurai, que adquiriu os contornos românticos de um guerreiro honrado e leal, tornando-se assim, um símbolo nacional, que glorificava o auto sacrifício (GOTO-JONES, 2019). Um valor desejado pelo governo japonês do período, que necessitava do sacrifício da população em prol de um projeto modernizante. Portanto, muitas tradições e figuras tradicionais tidas como símbolo de uma japonidade pura foram inventadas ou reinventadas no final do século XIX. Ao transportar valores mais recentes a períodos mais longínquos, os japoneses sustentaram a ideia de que valores e tradições milenares permaneciam inalterados, produzindo deste modo, uma suposta identidade essencialista.

Apesar disso, o olhar estrangeiro ocidental teve uma importância fundamental para a constituição do pensamento *Nihonjinron*. Obras famosas desse período como o livro “*Bushidô: A alma de Samurai*” (1899) de Nitobe Inazo foi escrita em inglês para o consumo primário do público ocidental e só posteriormente traduzida para japonês, além de que a figura do samurai foi configurada como o equivalente ao cavaleiro medieval europeu, que também apresentava certo código de honra (GOTO-JONES, 2019, p. 76). A própria preocupação com a preservação da estética da pintura japonesa como parte de uma tradição japonesa contou em parte, com a supervisão de estrangeiros como o estadunidense Ernest Fenollosa (HOBO, 2015).

Os pensamentos e teorias originados na Europa também tiveram ampla influência neste Japão do final do século XIX. Os japoneses, por exemplo, foram bastante inspirados por teorias europeias sobre higiene e medicina, tendo um fascínio especial por aqueles preceitos que relacionavam o melhoramento da raça com o melhoramento da sociedade (WALKER, 2017). Esses preceitos seriam internacionalmente conhecidos como parte das teorias eugenistas. É importante salientar que o movimento eugenista ganhou “proporção internacional, a partir da iniciativa de outros teóricos que viam na eugenia uma perspectiva para solucionar as contradições econômicas e sociais de seus países”

(GOÉS, 2015, p. 43). Como era o caso do Japão que buscava um rápido crescimento e modernização ao mesmo tempo em que tentava criar uma identidade nacional que o colocasse em uma posição de destaque em comparação com outros países do Extremo Oriente.

Os países do Ocidente percebiam os países do Oriente através de uma lente, construída a partir de um histórico de preconceções estereotipadas, rotulando-os como místico, exótico, entre outros marcadores reducionistas. Todavia, o orientalismo não gerou apenas os estereótipos no olhar dos ocidentais, mas também, no modo como os próprios orientais se enxergavam. Esse movimento oposto recebeu o nome de ocidentalismo, e diferente do orientalismo, “procurava não definir o outro, mas definir a si próprio sob o paradigma social, político, econômico, tecnológico e cultural do outro (Ocidente)” (HOBO, 2015, p. 173). Desta forma, o Japão e outros países do Oriente construíram a sua própria imagem tendo como referência estereótipos que os ocidentais tinham sobre eles. Tais estereótipos criados pelos ocidentais também auxiliaram na construção da imagem dos países asiáticos vizinhos como inferiores para os japoneses. O que contribuiu para o projeto imperialista japonês no início do século XX.

Com o final da Segunda Guerra Mundial, a literatura *Nihonjinron* dominou o cenário histórico para aqueles que investigavam o Japão. Neste período, ocorreu uma retomada da construção discursiva em torno da identidade nacional, visto que, o Japão da década de 1950 clamava desesperadamente por uma nova construção em torno da ideia de nação (IGARASHI, 2011). Este ressurgimento da influência desse tipo de obra partiu da publicação do livro “O Crisântemo e a Espada” de Ruth Benedict (BURGESS, 2010). E novamente a questão envolta da construção de uma consciência nacional originou-se de um olhar estrangeiro.

A grande popularidade desse tipo de literatura e seus estereótipos, como o do auto sacrifício presente da imagem do samurai, eram novamente tratados como essenciais, em virtude da reconstrução econômica do país. Pois, para atingir esse objetivo era reivindicada a dedicação total da população japonesa ao trabalho. O historiador japonês Yoshikuni Igarashi pontua que o discurso *Nihonjinron* ganhou força na década de 1970 e na década de 1980, fazendo reinvidicações totalizantes que, de forma essencialista, salientou a qualidade singular da cultura japonesa, a partir de uma unicidade racial, cultural e social, cuja essência é praticamente inalterada desde os tempos pré-históricos até os dias atuais, tornando assim, possível, distinguir os japoneses de todos os outros povos (IGARASHI, 2011). Esse discurso popular sobre a homogeneidade japonesa é constituído através de uma lógica redutora e a-histórica, funcionando como uma artimanha ideológica que busca assegurar o status de superioridade do Japão em relação aos outros países. (Ibid., p. 186).

Com o sucesso econômico do Japão nessas duas décadas, tanto os japoneses quanto os ocidentais atribuíram o fato de o país ser a única nação não ocidental a competir com as nações desenvolvidas do Ocidente, à sua suposta homogeneidade étnica e cultural. É neste período pós-Segunda Guerra Mundial que a noção do Japão como um país homogêneo ganha força e se populariza mundialmente (NARZARY,

2004). A amplitude desse discurso é tanta, que mesmo no século XXI com pesquisas que mostram a incongruência e falsidade dessa narrativa, deixando evidente que o Japão nunca foi realmente um país homogêneo, a imagem nutrida pela literatura *Nihonjinron* permanece funcionando no imaginário tanto dos japoneses quanto dos ocidentais (BORGESS, 2010). Sendo precisamente a ausência de um conhecimento empírico-histórico o fator principal para a condição de aceitação e popularização desse discurso (IGARASHI, 2011).

No caso da animação japonesa, torna-se evidente que essa noção de uma homogeneidade étnica e cultural propagada pela literatura *Nihonjinron* influenciou o modo como a animação japonesa é percebida e estudada. A partir da pouca, ou falta, de correspondência com elementos tidos como tradicionais da cultura japonesa, a animação foi considerada por alguns observadores como sendo um produto cultural impuro. Contudo, a influência desse tipo de literatura também vai estar na base de um tipo de abordagem contrária ao dos comentaristas que exploram o termo *Mukokuseki*. Enquanto os autores que recorrem a essa ideia do *Mukokuseki* alegam a popularidade da animação japonesa na sua ausência de marcadores culturais, outros trabalhos acadêmicos vão afirmar o contrário, de que o sucesso desse tipo de animação é resultado dos níveis profundos de especificidade cultural nacional presentes (DENISON, 2015).

Autores como Antonia Levi vão relacionar o sucesso do animê à sua herança cultural japonesa que proporciona uma experiência diferente da animação comercial norte-americana (LEVI, 2006). Outros autores vão além, e visualizam nas artes tradicionais japonesas a origem direta da animação japonesa. Esse é o caso de Takashi Murakami, famoso artista e PhD em arte japonesa, que desenvolveu a ideia de que a arte tradicional japonesa tem uma característica *flatness*, de achatamento de camadas. Essa característica, mais do que um estilo, seria uma forma de representação visual universalmente aceita pela sociedade japonesa há séculos (HOBO, 2015, p. 87). Assim, para esse autor, a animação japonesa ao ser configurada seguindo uma lógica de sobreposição de camadas bidimensionais, e de movimentos gerados em grande parte pelos deslocamentos dessas camadas de maneira lateral, com pouquíssimos movimentos de profundidade, estaria seguindo uma lógica de representação visual tipicamente japonesa (LAMARRE, 2009).

Murakami vai cunhar o conceito de *Superflat* para sintetizar essa dimensão específica da arte japonesa. Através desse conceito, o autor oferece um novo paradigma para a arte local ao correlacionar as artes produzidas no período pré-*Meiji* ao animê e mangá (HOBO, 2015). A partir dessa construção teórica, a origem da animação japonesa é encontrada nesses períodos antigos, antes mesmo do contato com os brinquedos óticos⁸. Desta forma, esse paradigma de Murakami consolida uma oposição entre a arte ocidental e a arte japonesa, ao traçar uma história da arte ocidental desde o período do Renascimento com foco na

⁸ Os brinquedos óticos, como o taumatoscópio, o fenaquistoscópio, o estroboscópio e o zootoscópio, são objetos que surgiram a partir de invenções que tinham, originalmente, a intenção científica de compreender os fenômenos envolvidos no ato de enxergar. A partir desses experimentos, verificou-se que o olho humano combinava imagens vistas em sequência em um único movimento ao serem exibidas rapidamente. Com essa descoberta, os brinquedos óticos surgiram no século XVII como objetos focados no divertimento através da ilusão de movimento produzida pela troca rápida de figuras.

busca da representação da perspectiva, culminando no desenvolvimento de técnicas que a possibilitariam como o ponto de fuga, o claro e escuro entre outras, enquanto que a arte japonesa dispensou a posição de visualização fixa do tema representado, focando em uma representação temporal, com uma dispersão de posições de visualização a partir de uma representação plana.

Ao recorrer a está divisão entre uma arte ocidental cartesiana, com estruturas composicionais modernas de profundidade e com uma ordem hierárquica dos elementos representados, e uma arte japonesa *Superflat*, com estruturas composicionais pós-modernas sem uma hierarquia objetiva na representação dos elementos, Murakami endossa a arte japonesa como sendo pós-moderna desde muito tempo, antes mesmo das primeiras teorizações sobre o pós-moderno no Ocidente (LAMARRE, 2009). Assim, o paradigma do *Superflat* evita lidar com as questões relacionadas às influências externas, a interferência do Ocidente, e o processo de modernização do país, recorrendo a um discurso essencialista.

Não há como negar que a arte japonesa apresentou um histórico de desenvolvimento diferente da arte ocidental. Entretanto, a arte japonesa, como o próprio Japão, não apresenta uma história contínua, sem interferências e contribuições externas. A animação japonesa, por exemplo, não é uma continuação direta da arte tradicional japonesa. Pois, ela herda características dessas manifestações artísticas anteriores da mesma forma que também incorpora diversos elementos típicos da arte ocidental, como as próprias técnicas de ponto de fuga e claro e escuro. Mesmo as animações limitadas produzidas pelo Osamu Tezuka no início da década de 1960 tiveram influência das produções da Hanna-Barbera e da Disney. Assim, a animação japonesa seria um produto originário do cruzamento cultural, sendo mais precisamente, o produto da mistura entre a cultura japonesa, seu histórico artístico, o estilo de animações da Disney e a teoria estética de Eisenstein (EIJI; LAMARRE, 2013).

Tal capacidade de cruzamento e adaptação que vai desde elementos antigos e novos, supostamente nativos e estrangeiros, de um gênero e outro, é algo comum na história da cultura japonesa, que ao mesclar esses elementos dá origem a um produto novo e bastante distinto (CRAIG, 2000, p. 8). Isso pode ser observado desde os primórdios da cultura japonesa, visto que o “Japão foi tão fortemente influenciado pela China no início do desenvolvimento de sua civilização” (HOBO, 2015, p. 53).

É importante ressaltar que o Japão teve pelo menos quatro momentos de grande negociação com a cultura externa. O primeiro no contato com cultura Chinesa e Coreana entre o século V e o século VIII; o segundo no contato com os portugueses no século XVI. O terceiro com os europeus após a reabertura do país na segunda metade do século XIX, e o quarto com a cultura norte-americana na segunda metade do século XX (HENSHALL, 2017; SAKURAI, 2018; WALKER, 2017). Ao relacionar de maneira direta a arte do Japão do período pré-*Meiji* com a animação japonesa do período pós-Segunda Guerra Mundial, estudiosos que optam por essa abordagem estão negligenciando a importância das negociações culturais, que foram de fundamental importância para o

desenvolvimento do Japão e de suas manifestações culturais na configuração como nós conhecemos atualmente.

Reconhecer tais mesclas culturais não torna o produto das mesmas menos japonês. Pois, ficou perceptível que diferente da visão idealizada transmitida pela literatura *Nihonjinron*, o Japão ao longo do tempo passou por uma série de diálogos e trocas culturais com o estrangeiro. Os japoneses sempre reorientaram, adaptaram e negociaram elementos e valores de outros povos, sendo a cultura, um elemento em constante movimento (ORTIZ, 2000). Além disso, o Japão é o produto dessa reinterpretação permanente de modelos vindos de fora do país, posto que, historicamente essa concepção de povo iluminado que cria sua cultura sozinho, sem influência externa e sem aprender nada com ninguém, não existe (SAKURAI, 2018, p. 223). Assim, como explanado por Yoshikuni Igarashi:

Atualmente tornou quase obrigatório nos EUA e no Japão rejeitar qualquer proposição acerca da unicidade japonesa quando algum dos dois lados estabelece uma instância crítica no estudo do Japão [...] Ao oferecer conhecimento sobre a diversidade cultural e étnica do passado japonês, tais estudos têm demonstrado porque a ideologia do *Nihonjinron* não provê uma descrição adequada da história japonesa. (IGARASHI, 2011, p. 187).

Desta forma, é necessário abordar as produções culturais japoneses, como a animação, a partir de uma série de relações culturais, explorando a sua diversidade a partir de uma abordagem historicizante, se posicionando de maneira crítica aos preceitos essencialistas propagados pela literatura *Nihonjinron* e orientalista.

3 Considerações finais

Alguns comentaristas se mantêm presos a uma visão idealizada do Japão como o oposto do Ocidente, e acabam por desconsiderar o fato de o próprio Japão possuir vários elementos das culturais ocidentais e orientais que foram sendo incorporados pela cultura local ao longo dos anos e que fazem parte da vida cotidiana japonesa. A cultura deste país não é um constructo imutável, na verdade ela está em constante processo de sedimentação. E não é o fato de o país incorporar elementos culturais ocidentais que vai torná-lo mais ocidental e menos oriental.

Ademais, alguns autores que relacionam a animação japonesa a um produto culturalmente inodoro, partem de uma visão prévia sobre o que eles consideram sendo característicos do Japão. Precisamos levar em consideração que o reconhecimento de qualidades culturais de um local distante como o Japão parte da quantidade de informações que se sabe sobre o mesmo. Pois, determinados aspectos culturais podem ser apenas percebidos ou só fazer sentido dentro de um contexto sociocultural e histórico específico, o que vai depender do conhecimento que se tem de maneira ampla sobre o objeto. Autores como Iwabuchi (2001) trataram a animação japonesa como inodora, da mesma forma que um carro, e diferente de produções em ação ao vivo que se tem uma captura do “Japão real”, e por consequência uma maior essência de japonidade. Isso nos leva a outras considerações, uma vez que, os elementos culturais não estão presentes apenas nas formas mais imediatamente perceptíveis. Mesmo um carro é projetado de maneira

específica dependendo do contexto. Um carro ou qualquer produto originado dentro de uma cultura não está sendo configurado no vácuo.

No caso de obras culturais como a animação, o autor desconsidera o fato de que esse tipo de produção não necessita da obrigatoriedade de um registro, e mesmo não apresentando essa obrigatoriedade da captura de algo existente no mundo real, e tendo uma possibilidade quase infinita na produção de configurações visuais, ela ainda dialoga com o contexto ao qual são produzidas e com o público que pretendem interagir. Não podemos nos esquecer de que os artistas que produzem essas imagens são influenciados pela cultura local e por todo um histórico de tradições incorporadas, assim como se relacionam com demandas de um mercado nacional existente.

Desta forma, como comenta Tze-yue Hu (2010), a animação japonesa faz parte de um processo artístico de constante negociação e adoção em resposta ao ambiente japonês em contínuo movimento, continuamente adotando e reconfigurando elementos estrangeiros para aplicá-los no contexto japonês, criando potencialidades criativas. Ao incorporar elementos culturais externos e retrabalhá-los, dialogando com aspectos da cultura e do modo de ser do japonês, o anime adquiriu um potencial criativo que atraiu a atenção do público estrangeiro. Assim, a animação japonesa não é o produto de uma japonidade essencialista, e muito menos um tipo de produção desprovido de elementos japoneses. Na realidade, a animação japonesa é o resultado de negociações culturais entre elementos tidos como pertencentes à cultura e sociedade japonesa, em um determinado momento, e elementos tidos como estrangeiros. Ao analisar esse tipo de produção, torna-se importante pontuar as tensões históricas e negociações existentes no espaço social da feitura dessas obras, para assim, evitar abordagens essencialistas das mesmas.

Referências

- BURGESS, Chris. The 'illusion' of homogeneous Japan and national character: discourse as a tool to transcend the 'myth' vs. 'reality' binary. **Japan Focus: an Asia Pacific e-journal**, Vol. 8 No. 9, 2010. p. 1-15.
- CHOO, Kukhee. Cool Japan Nation: The Japanese Government's Promotion of Popular Media. In: TAKESHI, Tanikawa (ed). **Japanese in Nationalism and Popular Culture: The visualization of identities**. Tóquio, Seikyusha, 2010. p. 85-105.
- CONDY, Ian. **The Soul of Anime: Collaborative Creativity na Japan's Media Success Story**. Londres, Duke University Press, 2013.
- CRAIG, Tim. **Japan Pop! Inside the world of Japanese popular culture**. Nova York, M. E. Sharpe, 2000.
- DAVIS, Northrop. **Manga e Anime go to Hollywood: The Amazing Rapidly Evolving Relationship between Hollywood and Japanese Animation, Manga, Television, and Film**. Nova York, Bloomsbury Academic, 2016.
- DENISON, Rayna. **Anime: A Critical Introduction**. London, Bloomsbury Publishing Pic, 2015.

- EIJI, O; LAMARRE, T. An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture. **Mechademia**, Volume 8, 2013, p. 251-277.
- GOÉS, Weber Lopés. **Racismo, eugenia no pensamento conservador brasileiro: a proposta de povo em Renato Kehl**. 2015. 276 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília. 2015.
- GOMBRICH, E. H. **A História da Arte**. 16. ed, Rio de Janeiro, Editora Ltc, 2012.
- GOTO-JONES, Christopher. **Japão Moderno: Uma breve introdução**. Porto Alegre, L&PM, 2019.
- HENSHALL, Kenneth G. **A História do Japão**. Lisboa, Editora Almedina, 2017.
- HOBÓ, Flávio. **Análise e Interpretação da Comunicação Gráfica Japonesa Contemporânea: o Kawaii, a Tipografia e o Flatness Interpretados Sob um Olhar Sociocultural, Estético e Histórico**. 2015. 355 f. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Lisboa. 2015.
- HU, Tze-Yue G. **Frames of Anime: Culture and image building**. Hong Kong, H. Press, 2010.
- IGARASHI, Yoshikuni. **Corpos da Memória: Narrativas do Pós-Guerra na Cultura Japonesa (1945 – 1970)**. São Paulo, Annablume, 2011.
- IWABUCHI, Koichi. “Soft” nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global. **Asian Studies Review**, Asian Studies Association of Australia, Vol. 26 No. 4, 2002. p. 447–469.
- IWABUCHI, Koichi. Uses of Japanese Popular Culture: Trans/nationalism and Postcolonial Desire for “Asia”. **Emergences: Journal for the Study of Media & Composite Cultures**, Vol. 11, 2001. p. 199–222.
- LAMARRE, Thomas. **The Anime Machine: A Media Theory of Animation**. London, University of Minnesota Press, 2009.
- LAMARRE, Thomas. **The Anime Ecology: A Genealogy of Television, Animation, and Game Media**. Minnesota, University of Minnesota Press, 2018.
- LEONG, Jane. Reviewing the “Japaneseness” of Japanese Animation: Genre Theory and Fan Spectatorship. **Cinephile**, The University of British Columbia’s Film Journal, Vol. 7 No. 1 Spring 2011.
- LEVI, Antonio. The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture. In: BROWN, Steven T. (org) **Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation**. New York, MACMILLAN, 2006. p. 43–54.
- NAKAGAWA, Hisayasu. **Introdução à Cultura Japonesa: Ensaio de Antropologia Recíproca**. São Paulo, Martins Fontes, 2008.
- NAPIER, Susan J. **Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation**. Nova York, PalgraveMacmillan, 2005.
- NARVARY, Dharitri. The Myths of Japanese “Homogeneity”. **China Report**, Vol. 40, 2004. p. 311–319.
- NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de Série de Animação**. São Paulo, ANIMATV, 2011.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos**. Covilhã, Livros LabCom, 2010.

ORTIZ, Renato. **O Próximo e o Distante: Japão e Modernidade - Mundo**. São Paulo, editora brasiliense, 2000.

SAID, Edward. **Orientalismo: O oriente como invenção do ocidente**. 7ª reimpressão. São Paulo, Companhia das Letras, 2007.

SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 2. ed. São Paulo, Contexto, 2018.

SUAN, Stevie. **Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater**. Boston, Global Oriental, 2013

WALKER, Brett L. **História Concisa do Japão**. São Paulo, Edipro, 2017.

WATANABE, Paulo Daniel. **Segurança e política externa do Japão no pós-Segunda Guerra Mundial**. São Paulo, Editora Alameda, 2015.

Artigo enviado em: 6/6/2022. Aprovado em: 30/11/2022.