



QUAL A COR DO SAMURAI? NARRATIVAS AFROFUTURISTAS SOBRE PRESENÇA E REPRESENTAÇÃO NEGRA NO JAPÃO FEUDAL

Elbert de Oliveira Agostinho¹

Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, Programa de Pós-Graduação em Ciência Tecnologia e Educação (PPCTE), Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Michele Delbon Silva²

Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR), Pós-Graduação em Imagem e Som (UFSCAR), São Paulo, SP, Brasil.

Resumo: Esse trabalho tem como objetivo discutir representação e representatividade a partir de dois animes (animações japonesas), verificando a presença negra e seus protagonismos. Para tal, observou-se como horizonte teórico o conceito de Afrofuturismo, tendo como foco de análise as obras Afro Samurai (2007) e Yasuke (2021). Pretende-se com esse estudo evidenciar a importância de imaginar a estética negra em espaços onde esta não costuma ser imaginada ou é frequentemente invisibilizada.

Palavras-Chave: negritude; samurai; afrofuturismo; yasuke

WHAT COLOR IS THE SAMURAI? AFROFUTURIST NARRATIVES ABOUT BLACK PRESENCE AND REPRESENTATION IN FEUDAL JAPAN

Abstract: This work aims to discuss representation and representativeness from two anime (Japanese animations), verifying the black presence and their protagonism. To this end, the concept of Afrofuturism was observed as a theoretical horizon, with the works Afro Samurai (2007) and Yasuke (2021) as the observation point. This study intends to

¹ Doutorando em Ciência, Tecnologia e Educação (PPCTE-Cefet/RJ). Mestre em Relações Étnico-raciais (PPRER-Cefet/RJ). Especialista em Educação e Relações Raciais (PENESB-UFF). Professor de História. Pesquisa Mídia e Racismo, Histórias em Quadrinhos e Ensino de História, e é fundador do Observatório Carioca de Histórias em Quadrinhos. Atualmente é coordenador de Mídia e Racismo na CLACSO (Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales), professor convidado da ENALT - Escuela Nacional de Lenguas, Lingüística y Traducción - Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), e organizador do livro *Negritude, Poderes e Heroismos* (indicado ao 34° HQMiX na categoria Melhor Livro Teórico). E-mail: agostinhoelbert@yahoo.com.br ; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5776-2418>

² Mestre em Imagem e Som pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Possui licenciatura em Letras e bacharelado em Propaganda e Marketing. A pesquisa que deu origem à sua dissertação de mestrado se debruça sobre os gêneros de quadrinhos japoneses - os mangás - e como eles se relacionam com o gênero enquanto identidade social. E-mail: micheledelbon@gmail.com ; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3994-2500>

No Brasil, a primeira passagem dos mangás foi pouco significativa, com importações do Japão feitas por imigrantes. Em 1998, houve a publicação de *Ranma½* pela editora Animangá, mas foi somente nos anos 2001 que as publicações se tornaram mais significativas – quando editoras como a JBC e a Conrad passaram a publicar mangás traduzidos e em formato japonês, no qual a leitura é feita da direita para a esquerda.

Já os animes ficaram populares no Brasil muito antes dos mangás. Em 1994, o anime *Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*, no original) foi ao ar na extinta Rede Manchete e logo se tornou um fenômeno de público e de vendas⁴, graças a uma intensa campanha de *marketing*. Percebendo a oportunidade, outras emissoras começaram a veicular estas animações para atender ao interesse do público. Surgem, então, revistas especializadas sobre este conteúdo. Deste movimento de divulgação, surge o interesse e o conhecimento sobre a origem destes desenhos que são populares até hoje no país.

Resumidamente, mangás são os quadrinhos japoneses e animes são as animações. O primeiro normalmente é voltado ao mercado interno, enquanto o anime é mais voltado para exportação, ainda que este não seja seu foco principal.

Em suma, pretende-se com esse trabalho, apresentar o termo afrofuturismo e suas intersecções com a representação e representatividade negra em uma estética samurai, tendo, como horizonte imagético, samurais que estão em narrativas animadas. Para tal, o trabalho se dividirá nas seguintes seções: a) **Afrofuturismo** – uma introdução teórica, com referências bibliográficas que funcionam como alicerce para compreensão do conceito; b) **O primeiro samurai negro: a inspiração para as animações Yasuke e Afrosamurai** – perspectivas históricas sobre a representação de um samurai negro e toda a atmosfera que é construída, tendo como referência sua representação; c) **Afrosamurai** – análises sobre discursos presentes na animação afrosamurai e perspectivas analíticas sobre a consciência negra que se configura na narrativa; d) **A animação “Yasuke”** – leitura crítica sobre o personagem e seus processos de construção, inserção e manutenção; e) **Negritude nos mangás e animes** – a identidade negra como proposta conceitual para se compreender personagens negros, e a maneira que suas configurações estéticas se propagam nos animes com protagonismos negros. Nesse sentido, pretende-se construir aqui uma das múltiplas possibilidades para se pensar a presença da estética afrofuturista no cenário das animações japonesas.

⁴ Vendas de produtos licenciados pela Bandai como *action figures*, e também fantasias, camisetas, jogos, álbuns de figurinhas e doces.

AFROFUTURISMO

O afrofuturismo é um gênero artístico e movimento estético, social e cultural que retrata os dilemas negros. O gênero mescla ficção científica, história, fantasia e temáticas não-ocidentais como, por exemplo, a ancestralidade. Apesar de o termo ter sido cunhado em 1993 por Mark Dery (DERY, 1994), as produções afrofuturistas já existiam na arte desde 1950. Entretanto, o gênero ganhou força na década de 1990 por conta dos debates iniciados pela estudiosa Alondra Nelson (apud DERY, 1994). Um exemplo de obra afrofuturista é o livro *Invisible Man de Ralph Ellison*, publicada em 1952.

O movimento afrofuturista se define pela convergência da visão afrocêntrica⁵ com a ficção científica. Há também uma valorização da ancestralidade, da espiritualidade e da diáspora africana. Neste cenário, a negritude é inserida em um contexto de tecnologia e projeção futurista. Além de colocar a África como uma potência tecnológica, o movimento levanta possibilidades de vivência negra em mundos que não foram marcados pelo racismo e pela opressão, sendo assim, também, uma crítica à realidade atual. O conceito se desenvolve tendo como horizonte epistemológico múltiplas origens, no sentido de observar a negritude sendo evidenciada em diversas práticas, que se entrelaçam entre paisagens artísticas e fenômenos culturais.

Tricia Rose (1994), ao pensar sobre a plasticidade musical de movimentos como o Afrofuturismo, propõe que há na música a multiplicação de vozes, que exploram a política cultural existente. Ou seja, as tradições orais se fundem com as tecnologias musicais. A autora, especialista em estudos africanos e história, discute sobre a música como uma paisagem sonora que influencia outras estéticas, como força vibrante; o cenário musical é parte da estrutura desses movimentos (ROSE 1994. p. 17). Greg Tate (2016), ao discutir sobre movimentos como Afrofuturismo, preocupa-se com a maneira como os negros pensam (sobre si e sobre os outros), propondo inquéritos sobre as perspectivas mentais e físicas, e como se projetam os imaginários de tais pensamentos nas escolhas artísticas. Há na identidade negra sensibilidades culturais, que se apresentam entre dores

⁵ A visão afrocêntrica discorda das teorias que relegam os africanos para a margem do pensamento e do conhecimento da Humanidade. Neste sentido, o afrocentrismo defende que se deve interpretar e estudar as culturas não europeias, nomeadamente a africana, e os seus povos do ponto de vista de sujeitos ou agentes e não como objetos ou destinatários.

e delírios, parte de nossa história, e áreas de importante reflexão (TATE, 2016. p. 11). E nas palavras de Mark Dery (1994):

A ficção especulativa que trata de temas afro-americanos e que lida com as preocupações afro-americanas no contexto da tecnocultura do século vinte - e, mais genericamente, a significação afro-americana que se apropria de imagens da tecnologia e de um futuro prosteticamente aperfeiçoado - pode, por falta de um termo melhor, ser chamada de “Afrofuturismo”. A noção de Afrofuturismo gera uma antinomia problemática: pode uma comunidade que teve seu passado tão deliberadamente apagado, e cujo as energias foram subsequentemente consumidas na busca por traços legíveis de sua história, imaginar futuros possíveis? (DERY, 1994, p. 16)

O questionamento de Mark Dery (1994) pode ser respondido, por exemplo, com autores como Stuart Hall, Tomaz Tadeu Silva e Kathryn Woodward, que não discutem sobre perspectivas afrofuturísticas, mas desenvolvem trabalhos sobre o conceito de identidades. Nesse sentido, ao se propor uma investigação sobre o conceito, ou seja, colocar identidades em pauta, propõe-se uma observação histórica, entendendo os processos de negociação entre pluralidades, fluidez e imaginários (HALL; WOODWARD; SILVA; 2014).

Logo, as perspectivas históricas, quiçá ancestrais, se reconfiguram nas propostas contemporâneas sobre as questões negras. Nas análises de Mark Dery (1990) sobre o conceito, e todo o horizonte permeado por ele, entre suas perspectivas, o autor arrisca uma resposta.

Mas as vozes afro-americanas têm outras histórias para contar sobre cultura, tecnologia e coisas por vir. Se existe um Afrofuturismo, ele precisa ser buscado em lugares inesperados, em uma constelação entre os pontos mais remotos. Seus vislumbres podem ser vistos em pinturas de Jean-Michel Basquiat como *Molasses*, que representa um robô virando os olhos de bêbado e com os dentes para frente; em filmes como *The Brother from Another Planet* de John Sayle e *Born in Flames* de Lizzie Borden; em álbuns como *Electric Ladyland* de Jimi Hendrix, *Computer Games* de George Clinton, *Future Shock* de Herbie Hancock e *Blacktronic Science* de Bernie Worrel; e no jazz big-bang intergaláctico da *Omniverse Arkestra* de Sun-Ra, no astro funk do *Parliament-Funkadelic* do Dr. Seussian e no dubreggae de Lee “Scracht” Perry, que nos seus momentos mais estranhos soa como se fosse feito de matéria escura e tivesse sido gravado no campo gravitacional esmagador de um buraco negro (“Angel Gabriel and the Space Boots” é uma faixa representativa disso) (DERY, 1994, p. 17-18).

Sobre as diferentes dimensões do Afrofuturismo, nota-se que, nas histórias em quadrinhos, o conceito também se faz presente. Acreditamos nas HQ’s como reflexo de uma época, logo o Afrofuturismo também se infiltra através dos quadrinhos escritos e

ilustrados por negros, como o *Hardware*, da Milestone Media, sobre um cientista negro que se veste de canhões montados nos braços e um traje de batalha “inteligente” para declarar guerra ao seu patrão orweliano multinacional. (DERY, 1994, p. 20).

Ao propor análises sobre um país fictício da África (Wakanda), que não foi colonizado, *Pantera Negra* (Marvel Comics - 1966) é considerada uma das primeiras obras sobre super-heróis negros que representa perspectivas afrofuturistas. T’challa (alter ego do Pantera Negra) é o herdeiro da dinastia que tem governado o reino africano de Wakanda (cidade fictícia) por séculos e o líder do clã da Pantera.

A popularidade do Pantera Negra estava garantida, aparentemente adorado pelos fãs independentemente de raça ou credo. No entanto, para muitas crianças afro-americanas, ele era mais do que apenas um super-herói – ele era uma inspiração. Aquela tinha sido a primeira experiência de ver um personagem negro em qualquer mídia que era igual, se não superior, a um personagem branco. (Ed Hammond, editor da Marvel, Panini UK. Entrevista publicada em *Pantera Negra*, Panini. 2015).

Torna-se interessante salientar que sua primeira aparição ocorreu dois anos depois de os Estados Unidos terem aprovado a lei dos Direitos Civis, apresentando-se, assim, como referência no mundo de super-heróis para todos os negros dos Estados Unidos e do mundo, sendo aclamado pelos fãs e recebendo elogios de celebridades, como Ice Cube e Ziggy Marley.

Ainda no contexto americano, é importante ressaltar, conforme mencionado por D’Angelo (2018), que o afrofuturismo começa a ganhar espaço antes do surgimento de *Pantera Negra* nos anos 1960. Em meados da década de 1950, Sun Ra aborda aspectos afrofuturistas em suas músicas juntamente com The Arkestra. Juntos, eles gravam canções baseadas no *hard bop*, um subgênero do jazz, com temática afrocêntricas, refletindo o vínculo de Sun Ra com a antiga cultura africana, sobretudo a egípcia, vinculadas à era espacial.

Não é surpresa que muitos negros atores, artistas, escritores e até mesmo astros do hip hop tenham declarado o quanto T’challa foi importante como modelo para sua juventude. (Marco M. Lupi, diretor de publicações da Panini na Europa e América Latina. Entrevista publicada em *Quem é o Pantera Negra*, Panini. 2014)

Não podemos deixar de lado os trabalhos de Octavia Butler, ícone da ficção científica e representatividade negra. Suas obras dialogam com as perspectivas do

Afrofuturismo e seu trabalho mais conhecido, *Kindred* (1979), propõe diálogos com a história dos Estados Unidos e as perspectivas raciais. Dana é a personagem central da narrativa e, entre suas viagens, são espelhadas práticas raciais e suas origens, e também suas consequências na vida das pessoas negras nos Estados Unidos no século XIX.

Você está lendo a história, Rufe. Vire algumas páginas e encontrará um homem branco chamado J.D.B DeBow dizendo que a escravidão é boa porque, entre outras coisas, ela dá aos brancos pobres alguém a quem menosprezar. Isso é história. (BUTLER, 2016, p. 226)

Butler (2016), em sua narrativa, constrói perspectivas sobre a identidade da mulher negra, inspirada em seu olhar sobre o mundo e as situações que vivenciou naquele momento. Ao imaginar outras cartografias estéticas sobre a presença negra, a autora representa o horizonte afrofuturista.

É possível identificar muitos elementos do afrofuturismo em animações como *Afrosamurai* (2007) e *Yasuke* (2021), ambas em um universo fantástico e cheio de elementos de ficção científica (ainda que se trate de fantasia medieval), magia e protagonismo negro. E pontuaremos algumas das questões que reverberam a negritude nessas narrativas.

O PRIMEIRO SAMURAI NEGRO: A INSPIRAÇÃO PARA AS ANIMAÇÕES YASUKE E AFRO SAMURAI

Pouco se sabe sobre Yasuke. A principal fonte para a sua história no Japão foi escrita pelo missionário jesuíta Luís Fróis, que viveu 34 anos no Japão e escrevia sobre as tradições e cultura japonesa do século XVI e as quais relatava através de cartas enviadas a Macau, Roma e aos reis de Portugal

Não existe um consenso sobre o país de origem de Yasuke. Mohamud (2019) afirma que a maioria dos historiadores concorda que ele tenha vindo de Moçambique, mas alguns outros sugerem que ele teria vindo de países como Etiópia ou Nigéria e não há registros que indiquem se se tratava ou não de um escravo.

Sabe-se, entretanto, que Yasuke chegou ao Japão trazido pelos jesuítas a serviço do missionário italiano Alessandro Valignano entre 1579 e 1582, sendo um dos muitos africanos que foram levados ao Japão pelos portugueses durante o Período Nanban (1543-



1641), e foi provavelmente o primeiro africano com quem o *daimyou* (espécie de senhor feudal) Oda Nobunaga teve contato, segundo descrito por Mohamud (2019).

Sob o comando de Oda Nobunaga, um poderoso senhor feudal do século XVI e um dos responsáveis pela unificação do Japão, o africano recebeu o nome de Yasuke e foi o primeiro estrangeiro a ter alcançado o status de guerreiro samurai. Teria recebido o título em apenas um ano, costume raro até mesmo entre aqueles que eram treinados como guerreiros desde crianças. Além disso, o samurai teria aprendido o idioma japonês neste mesmo período de tempo.

De acordo com o historiador Lawrence Winkler (apud MOHAMUD, 2019), sua chegada a Quioto, a capital do Japão na época, causou tanta comoção que as pessoas se acotovavam para poder vê-lo e algumas foram pisoteadas até a morte.

Ainda para o historiador, a surpresa não era somente por conta da cor negra de sua pele (descrita como “negra como o carvão” pelo samurai Matsudaira Ietada em seu diário em 1579), mas também sua altura de 1,88m e uma força que era dita como sendo a de dez homens. A média de altura dos japoneses em 1900 era de 1,60cm e estima-se que suas estaturas eram ainda mais baixas no século XVI devido à má nutrição. Assim é fácil imaginar que Yasuke provavelmente era tido como um gigante pelo povo japonês.

O samurai lutou em importantes batalhas ao lado de Nobunaga e esteve a seus serviços até 1582 quando, cercado por um exército de um general rebelde, Nobunaga cometeu suicídio por honra. Yasuke foi o encarregado de decapitá-lo e levar sua cabeça e espada para seu filho, segundo o historiador Thomas Lockley (apud MOHAMUD, 2019), sendo esta uma função de extrema honra para um samurai. Yasuke passa então a servir o herdeiro de Nobunaga, seu filho, Oda Nobutada, que acaba sendo também derrotado. Apesar de a vida de Yasuke ter sido poupada, no entanto, não se sabe ao certo o que aconteceu com o samurai depois disso, mas acredita-se que ele tenha sido entregue novamente aos jesuítas.

AFRO SAMURAI

Afro Samurai é um mangá *seinen*, gênero destinado a adultos, independente japonês (*dōjinshi*) criado por Takashi Okazaki, publicado⁶ inicialmente na revista Nou

⁶ Publicado de setembro de 1999 a maio de 2000.

Nou Hau. Fã de *soul music* e hip-hop, Takashi Okazaki criou um mangá protagonizado por um samurai negro. Foi adaptado em um anime de 5 episódios, com direção de Fuminori Kizaki e produzido por Gonzo, um estúdio tradicional de animação. O primeiro episódio estreou online em 1º de janeiro de 2007 e foi ao ar na Spike TV em 4 de Janeiro de 2007. No anime, há a participação do famoso ator americano Samuel L. Jackson, dublando a voz do protagonista e de seu parceiro, além de ser um dos co-produtores. Também participam Ron Perlman e Kelly Hu, dublando outros personagens. O integrante do grupo Wu-Tang Clan, RZA, produziu a trilha sonora original em ritmo hip-hop.

A história de Afro Samurai se passa num Japão feudal, futurístico e pós-apocalíptico onde aquele que conseguir a bandana de “Número Um” comandará o mundo quase que à semelhança de um Deus. Quando criança, Afro (nome do personagem tema da série) teve seu pai (que era o Número Um) assassinado bem na sua frente pelo pistoleiro “Justice”, que passou a ser o novo Número Um. Agora adulto, Afro Samurai, é o atual Número Dois e viaja pelo mundo em busca de vingança, passando por cima de qualquer empecilho, pelo atual Número Um, que matou seu pai. Apesar de a narrativa girar em torno de “vingança”, podemos entender Afro Samurai como uma metáfora para se discutir perspectivas afrofuturísticas.

O passado do personagem evidencia uma história de conquistas negras. Quando criança, seu pai era o “número 1”, ou seja, um personagem negro, samurai, que é o mais habilidoso do mundo. O incômodo, questão latente no anime, se verifica quando o pai de Afro é desafiado. Desafios em um contexto feudal-samurai são comuns, no entanto o que nos chama atenção é o fato de que o desafiante (Justice) não usa uma espada. Justice desafia o pai de Afro com duas armas de fogo, pois um negro não deve ser o “número 1”, e faremos de tudo para destruí-lo. Justice mata o pai de Afro em sua frente, evidenciando que “existe um projeto para desestabilizar crianças negras, violentar de tal maneira que será quase impossível construir perspectivas para o futuro em seus imaginários (AGOSTINHO, 2021, p.61).

Assistir Afro Samurai é navegar entre imaginários. Observamos, por exemplo, que, na série, os próprios personagens que habitam o universo das narrativas não acreditam que Afro exista. No primeiro capítulo, verificamos a seguinte fala: “Pensei que você fosse só uma lenda... Uma história... Mas você existe mesmo” (OKAZAKI, 2008, p.18).

A presença de um personagem negro, com tamanhas habilidades, soa como um ser mitológico, inexistente, invisível. E, ainda no contexto do imaginário, Afro anda ao lado de sua consciência, um personagem (negro de cabelos brancos), que reflete sobre os caminhos e atitudes de Afro. O que se apresenta como relevante também é o fato de o personagem principal (Afro) estar em silêncio quase que o tempo todo, e sua consciência exala as vozes que lhe foram tiradas no decorrer de sua história. Afro foi silenciado pela negação (destruição) de seu pai como um samurai respeitado, o melhor de todos em sua época. E as falas de sua consciência reverberam questões viscerais que envolvem o personagem.

Figura 1: Afro samurai (lado direito) e sua consciência (lado esquerdo)



Fonte: ESTÚDIO GONZO, 2007, Pinterest.

Ainda sobre os incômodos que o personagem (negro) provoca, observamos também no capítulo 1 da série a seguinte fala: “Senhora, por que todos estão atrás desse afro samurai? Você não sabe? Você deve ser de fora da cidade. Eles o têm como uma lenda aqui”.

O desconhecimento sobre figuras negras que se articulam entre o horizonte sociocultural de onde habitam não é uma novidade. Políticas de descaracterização raciais são exercidas mesmo no século XXI; nesse sentido, Afro samurai reflete e refrata (BAKHTIN, 2004) as situações sociais que convivemos diariamente. No entanto, a ideia de um protagonista negro em contexto medieval nos leva ao exercício de imaginar novas cartografias em torno da presença negra. Nesse sentido, o cenário mitológico-futurístico



da narrativa pode ser compreendido como positivo, principalmente ao se pensar na desconstrução de estereótipos vigentes e exaustivamente repetitivos.

A ANIMAÇÃO “YASUKE”

A animação *Yasuke* (2021), produção original para a Netflix, se baseia na história real do primeiro samurai negro. Foi produzida e dirigida por LeSean Thomas – um diretor afro americano que também é animador, artista de quadrinhos, *designer* de personagens e de *storyboards* –, juntamente com o estúdio MAPPA, responsável por *Yuri on Ice* (2016) e pela última temporada de *Attack on Titan* (2013).

O enredo de ‘*Yasuke*’ acontece em uma realidade alternativa do Japão feudal do século XVI, reinventado com magia e tecnologia avançada. A história se inicia como historicamente relatada, com um homem africano chamado Yasuke que é trazido pelos jesuítas durante a era Nanban para estar a serviço do senhor feudal Oda Nobunaga. Yasuke testemunha a queda das forças de seu senhor em 1582 no templo Honmou-ji. Porém, nesta adaptação, Nobunaga é derrotado pelo exército do General das Trevas, que serve ao demoníaco senhor *Yami no Daimyou*, que assume o controle total da terra após a derrota de Nobunaga. Vinte anos se passam e Yasuke, agora um barqueiro recluso chamado “Yassan”, vive em uma vila remota de modo pacato e simples. Um dia ele se encontra com uma cantora chamada Ichika em um bar do vilarejo e concorda em levá-la com sua filha Saki, uma garota com misteriosos poderes mágicos, até um médico que possa ajudá-la com a condição de sua filha no norte do país. O trio é atacado por um bando de mercenários que querem matar Ichika e Saki. Yasuke tem a tarefa de protegê-las enquanto tenta se reconciliar com seu passado ao lidar com aspirantes a conquistadores do Japão, enfrentando elementos sombrios e sobrenaturais enviados pelas forças de *Yami no Daimiyou*.

Segundo informações de seu próprio site, Thomas e Yasuke partilham de algumas semelhanças: ambos são negros e residem no Japão. Embora Thomas tenha nascido em Nova York, vive atualmente em Meguro no Japão. Trabalhou em diversos projetos para animações como *A Lenda de Korra*, da Nickelodeon, e *Black Dynamite*, do *Adult Swim*. Sua lista de participações em outros trabalhos é bastante vasta.

Thomas teve sua inspiração para criar a série depois de ver imagens do livro infantil *Kurosuke*, de Kurusu Yoshio, em 2009. O livro retrata a chegada e os feitos de

um samurai negro chamado Kurosuke, que é um pseudônimo para Yasuke. Após o sucesso da sua série animada *Cannon Busters* juntamente com o estúdio Satelight e Yumeta Company, Thomas recebeu a proposta da Netflix em 2017 para criar projetos futuros para o sistema de streaming. Das três ideias apresentadas pelo autor, havia uma série em estilo anime de ação e aventura baseada na história de Yasuke.

A junção do estilo americano de animação de Thomas com o estilo japonês do estúdio MAPPA deu à série peculiaridades em relação à animação: de um lado, temos os belos cenários feitos pelo MAPPA e, do outro, temos design de personagens que, embora tragam o estilo japonês em sua estética, ainda lembram muito personagens de animações americanas. Embora haja muita fluidez na animação, os enquadramentos, cortes e diálogos das cenas também lembram muito mais o estilo americano do que o japonês. Personagens com cabelos menos esvoaçantes, diálogos mais objetivos, enquadramentos menos sutis e cortes rápidos nas cenas de luta são constantes lembranças ao espectador de que não se trata de uma animação totalmente oriental e podem causar um desconforto inicial.

Outro desconforto inicial é que um espectador desavisado pode achar que se trata de uma animação histórica. No entanto, embora a narrativa seja ambientada no século XVI e traga elementos históricos em seu cerne, ela é um híbrido de gêneros de ficção científica e fantasia, trazendo, por exemplo, robôs gigantes, magia, transformações e poderes psíquicos.

Ocorre, então, a primeira surpresa no espectador: em um mundo cheio de elementos fantásticos, um samurai tem pouquíssimo destaque. Ainda que este samurai seja o primeiro samurai estrangeiro, talvez único samurai negro do Japão, que aprendeu o idioma de um país desconhecido e foi nomeado samurai em apenas um ano, Yasuke perde em muito seu protagonismo quando comparado a magos que podem utilizar magia a seu bel prazer, robôs gigantes e personagens que podem se transformar em animais. Yasuke, assim, deixa de ser especial para se tornar apenas um humano talentoso.

Figura 2: O Samurai Yasuke



Fonte: MAPPA, 2021, Pinterest.

Porém, se pensarmos sócio-filosoficamente, estas diferenças gritantes entre poderes fantásticos e habilidades incríveis humanas chegam a ser poéticas e reflexivas e parecem representar bem o que é ser negro em uma sociedade racista, onde, apesar de os negros serem maioria, ainda são invisíveis em muitos espaços.

A animação reforça esta sensação de desvantagem em relação ao personagem principal: um contra muitos, um contra algo ou alguém muito mais forte, um contra alguém com o auxílio de forças ocultas ou muito maior. E, no final, é o esforço e a integridade do herói que fazem com que ele vença e se sobressaia entre os demais. Esta desvantagem constante pode ser usada metaforicamente para retratar a situação do negro na sociedade, e este esforço e integridade de Yasuke podem ser comparados a um “retorno à ancestralidade”, elemento comum no afrofuturismo, conforme será explicado mais adiante no texto.

Apesar do passado glorioso de Yasuke, o samurai se encontra em um período sombrio de sua vida na animação. Semelhante a um herói em estilo *noir* – subgênero de filme policial, derivado do romance de suspense influenciado pelo expressionismo alemão –, o samurai agora é um homem mais velho, com alguns fios de cabelo branco, assombrado pelo seu passado e com o hábito de ingerir bebida alcoólica. O samurai, que agora é um simples barqueiro, é mais uma vez levado através da jornada do herói (CAMPBELL, 2004) a se reconciliar com os erros do passado em prol de um objetivo que o irá redimir. Aqui, não apenas a animação Yasuke se assemelha à de Afro Samurai, mas também o personagem Yasuke e o personagem Afro de *Afro Samurai* são bastante parecidos. A diferença é que Afro deseja vingança e Yasuke deseja se reencontrar, reconciliar e perdoar seu eu do passado. É através da espada – aquela que

causou grande dor, traumas e arrependimentos – que o ajudará a superar todos estes males do passado enquanto protege uma garota com poderes psíquicos. Aqui, a espada é a fonte e ao mesmo tempo a cura para todos os males de sua alma.

NEGRITUDE NOS MANGÁS E ANIMES

Para Silva et al. (2021), é notável a falta de personagens negros em mangás. Porém, parece ser mais comum que animações originais tenham personagens negros⁷. Uma das explicações para que isso ocorra é a de que, sendo os mangás um produto de circulação interna no Japão, que possui uma população negra de 1,7% em todo o país, segundo dados de Ramos (2020), então seria esperado que a população retratasse a si mesma nos quadrinhos. Além disso, os curtos prazos de produção de capítulos dos mangás para as editoras podem ser um fator que influencia a falta de personagens negros. Para reproduzir a pele negra, faz-se o uso de aplicação de retículas, pequenos adesivos com pontinhos pretos que dão a sensação de cor cinza na pele e servem para matizar uma pele negra em um mangá preto e branco. O problema é que a utilização desta técnica é trabalhosa e delicada, sendo feita a mão por autores de mangás (mangakás) que costumam trabalhar sozinhos muitas vezes, e a constante aplicação da retícula pode atrasar a entrega do capítulo no prazo estipulado pela editora. Entretanto, apesar de esse modelo de criação de mangás no Japão ainda ser popular, os manhwas (quadrinhos chineses) e os manhwas (quadrinhos coreanos) são feitos digitalmente e publicados em formato virtual. Dessa forma, a matização da pele negra não é um trabalho extra, uma vez que todas as peles são coloridas digitalmente usando os mesmos recursos, apenas alterando-se as cores. Apesar disso, não se nota uma presença significativa de personagens negros nos mangás de formatos digitais também.

Todavia, ao contrário dos mangás, as animações possuem um maior interesse de exportação, e não contam com prazos tão apertados. A coloração da pele é feita digitalmente e não demanda trabalho extra. E, ainda que os lucros com a animação não venham apenas do licenciamento destas para outros países, parece existir uma preocupação maior em possuir personagens originais com os quais os ocidentais possam se identificar.

⁷ Carole & Tuesday (2019), Cowboy Bebop (1998), Michiko e Hatchin (2008).



Hall (2006) nos diz que as identidades culturais são construídas dentro da representação, da maneira como somos representados para nós mesmos e para os demais em contextos específicos. As culturas nacionais não são apenas compostas de instituições culturais, mas também de símbolos e representações. Ainda para o autor, “uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos” (HALL, 2006, p.50).

Assim, é importante que existam animações com tamanho alcance de público, como uma animação que traz a história de um real protagonista negro para promover quebra de estereótipos e preconceitos. Apesar de algumas animações estarem disponíveis em plataformas de streaming às quais nem todos têm acesso, a simples existência de animações como estas nos mostra que, ainda que poucos roteiros tragam personagens negros como protagonistas, este conceito está lentamente mudando, sobretudo no cenário japonês.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos que o Afrofuturismo se apresenta como um conceito, no entanto pode ser também compreendido como um movimento, que alinha paisagens estéticas, sonoridades, literaturas, e torna-se roteiro para narrativas que surgem entre animações japonesas. Logo, a fluidez que a perspectiva provoca acentua a representação e representatividade negra em dimensões até então não imaginadas.

Navegamos por alicerces identitários para absorver texturas imagéticas, tendo como horizonte dois personagens negros, que se assemelham em muitos sentidos. Trata-se de espadas brancas em mãos negras. Ambos reconfiguram a ideia que temos sobre a cor de um samurai.

O protagonismo de personagens negros provoca uma série de insights necessários e urgentes para lutarmos contra práticas racistas que inundam nosso país e o mundo cotidianamente. Logo, Anansi (a aranha) nos ensina que há histórias que ainda não foram contadas, e podemos, como griots contemporâneos, ecoar tais histórias, em um movimento de evidenciar a identidade negra. Entre essas histórias, escolhemos aquelas em que personagens negros são forjados, em um contexto nipônico, e exercem o “poder da negritude” ao se tornarem o centro da narrativa, que inclusive leva seus nomes – falamos de Afrosamurai e Yasuke.

Logo, entendemos que o espectro de representação é um mote para análises que podem ser construídas, tendo como referências diferentes narrativas, e a configuração afrofuturista é uma “energia” que chega em nosso país em diferentes camadas; então é importante estarmos atentos, pois, se já nos tornamos negros, pode ser que o passo seguinte seja nos tornarmos afrofuturistas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGOSTINHO, Elbert *et al.* Negritude, Poderes e Heroísmos: Estudos sobre representações e imaginários nas histórias em quadrinhos. 1 ed. Rio de Janeiro: *Conexão 7*, 2021.
- BAKHTIN, Mikhail. (2004). Marxismo e filosofia da linguagem. (M. Lahud e Y. F. Vieira, Trad.). (11a ed.). São Paulo: *Hucitec*. (Trabalho original publicado em 1929).
- BARROSO, Carlos. El renacimiento de la magical girl.: La reconstrucción de un género a través del monomito. Sevilla, 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicación y Cultura) - Universidade de Sevilla, Sevilla, 2020. Disponível em: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/102630/TFM%20Definitivo.pdfSEPTIEMBRE.%20%33%81lvarez.pdf?sequence=1&isAllowed=y> . Acesso em: 18 ago. 2021.
- BUTLER, Octavia. E. Laços de sangue. *Morro Branco*; 2ª edição, 2019.
- CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. São Paulo: *Pensamento*, 2004.
- D'ANGELO, Helô. “Afrofuturismo: Fantasia, Tecnologia e Ancestralidade”. *Revista Cult*, 5 de Março de 2018. Disponível em: <revistacult.uol.com.br/home/afrofuturismo-tecnologia-ancestralidade/>. Acesso em 4 de Abril de 2020.
- DELANY, Samuel; TATE, Greg; ROSE, Tricia. Afrofuturismo: de volta para o afruturo. Tradução: Tomaz Amorim. Ponto Virgulina, v. 1. 65 p, 1994. Edição Temática #1.
- DERY, Mark (1994). Black to the Future: interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose. In: DERY, Mark (ed.). *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*. Durham, NC: *Duke University Press*. p. 179-222.
- HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: A perspectiva dos estudos culturais. São Paulo: *Vozes*, 2014.
- LUYTEN, Sonia. Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: *Hedra*, 2001.
- PANTERA NEGRA. Coleção Os Heróis Mais Poderosos da Terra. *Panini*, 2015.
- PANTERA NEGRA. Quem é o Pantera Negra? Coleção Oficial de Graphic Novels Marvel. 2014.
- MOHAMUD, Naima. Yasuke: The mysterious African samurai. *BBC News*. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-africa-48542673> . Acesso em: 22 ago. 2021.
- MURAD, Pedro. O MITO E AS NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS. *Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia*, São Paulo, v. 7, outubro 2005. CISC-Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia.

OKAZAKI, Takashi. Afro Samurai. São Paulo: *Panini*, 2008, volume 1.

RAMOS, Ana Paula. Como é ser negro no Japão, país onde 98% da população é nativa. *BBC*, 18 jul. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-53367241> . Acesso em: 8 de Setembro de 2020.

RANGEL, Edson. Afrosamurai: Uma Análise Sobre a Representação de um Herói e Protagonista Negro na Narrativa Transnacional do Anime. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Territorialidades), Universidade Federal do Espírito Santo, *Vitória*, 2016

ROSE, Tricia. Black Noise. *Wesleyan University*, 1994.

TATE, Greg. Flyboy 2: The Greg Tate Reader. *Duke University Press*, 2016.

THOMAS, LeSean. LeSean Thomas' Official Wesbite. Disponível em: <https://leseanthomas.com/> . Acesso em: 22 ago. 2021.

Recebido em: 28/06/2022

Aprovado em: 17/10/2022