



**William Mathias Moreira**

**Entre Ficção e a Realidade:  
o testemunho traumático na narrativa sequencial e  
autobiográfica de Gen - Pés Descalços**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História Social da Cultura da PUC-Rio como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em História.

Orientador: Prof. Maurício Barreto Alvarez Parada

Rio de Janeiro  
Outubro de 2014



**William Mathias Moreira**

**Entre Ficção e a Realidade:**  
o testemunho traumático na narrativa sequencial e  
autobiográfica de Gen - Pés Descalços

Dissertação apresentada como requisito parcial para  
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-  
Graduação em História Social da Cultura do Departamento  
de História do Centro de Ciências Sociais da PUC-Rio.  
Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Prof. Maurício Barreto Alvarez Parada**  
Orientador  
Departamento de História - PUC-Rio

**Prof.<sup>a</sup> Laura Moutinho Nery**  
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas  
Departamento de História – UERJ

**Prof. Luís Reznik**  
Faculdade de Formação de Professores  
Departamento de História - UERJ

**Prof.<sup>a</sup> Mônica Herz**  
Vice-Decana de Pós-Graduação do Centro de Ciências Sociais  
PUC-Rio

Rio de Janeiro, 09 de outubro de 2014.

Todos os direitos autorais reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

## William Mathias Moreira

Graduou-se em História (Licenciatura e Bacharelado) na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e em Arquivologia (Bacharelado) na Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), em ambos os cursos com monografias que envolvem histórias em quadrinhos. Possui artigos publicados sobre histórias em quadrinhos.

### Ficha Catalográfica

Moreira, William Mathias

Entre ficção e a realidade: o testemunho traumático na narrativa sequencial e autobiográfica de Gen - Pés Descalços / William Mathias Moreira ; orientador: Maurício Barreto Alvarez Parada – 2014.

135 f.; il. (color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de História, 2014.

Inclui referências bibliográficas.

1. História – Teses. 2. História social da cultura. 3. Gen - Pés Descalços. 4. Mangá. 5. Japão. 6. Narrativa. 7. Representação. 8. Memória. 9. Mimesis. 10. Ficção. 11. Real. I. Parada, Maurício Barreto Alvarez. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de História. III. Título.

CDD: 900

Para minha mãe, Marlene e minha irmã, Flávia.



## Agradecimentos

A minha mãe, Marlene Mathias Moreira e minha irmã, Flávia Mathias Moreira por desde quando criança me incentivado a ler histórias quadrinhos.

Ao meu orientador Maurício Barreto Alvarez Parada pela disponibilidade, paciência e, sobretudo pela liberdade concedida na escrita deste trabalho.

A minha eterna professora e amiga Laura Moutinho Nery, que foi a primeira pessoa a olhar pro meu tema de forma extremamente positiva, dando-me coragem para continuar a estudar o tema e seguir para o mestrado, inclusive sempre trazendo instigantes apontamentos.

Ao professor Luís Reznik pela participação na banca e comentários pertinentes.

Aos professores da minha graduação na UERJ que me incentivaram a continuar a estudar no campo da História: Lucia Maria Paschoal Guimarães e André Luiz Vieira de Campos pelas cartas de recomendação para o mestrado. Hilton Meliande de Oliveira pela força e discussões sobre a carreira. E João Marcus Figueiredo, meu professor na graduação de Arquivologia na UNIRIO pelo incentivo e contribuição no meu interesse sobre o tema da memória.

Aos funcionários do departamento que sempre com muita atenção atendiam minhas dúvidas: Claudio Santiago, Moisés Sant'Anna e Edna Maria Timbó.

A CAPES e à PUC-Rio pelos auxílios concedidos, sem os quais este trabalho não poderia ter sido realizado.

Aos colegas de mestrado, David Marinho, Desirree Reis pela companhia e risadas, Maria Cristina também pelas caronas concedidas! E por fim, mas não menos importante, aos amigos que me deram força quando minhas indecisões e medos vinham à tona, sempre com palavras amigas e carinho: Felipe “Caps” Teixeira, Lucas Calabró, Luan Morais, Felipe Reina, Alan Carvalho, Lucas Lima, André Ferrarezi, Marcelo Kosawa, Bruno Ferreira, Thiago Reis, Larissa Dorneles, Thiago Bastos, João Marcus, Fernando Sidronius – pelo empréstimo de um livro essencial –, Pedro Camilo, Luana Marouvo e Marvin Scheiner.

## Resumo

Moreira, William Mathias; Parada, Maurício Barreto Alvarez. **Entre Ficção e a Realidade: o testemunho traumático na narrativa sequencial e autobiográfica de Gen - Pés Descalços**. Rio de Janeiro, 2014. 135p. Dissertação de Mestrado - Departamento de História, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A presente dissertação tem como proposta compreender como são construídas as representações do testemunho traumático, no caso a experiência dos sobreviventes da bomba atômica que atingiu Hiroshima e Nagasaki, a partir da narrativa gráfica da obra de Keiji Nakazawa, Gen - Pés Descalços. Visando assinalar a importância da interdisciplinaridade nos estudos históricos e assim compreender com maior profundidade o contexto histórico e o episódio, foi necessária a realização de discussões que envolvem a relação entre ficção e realidade, a questão da memória, o conceito de narrativa, o discurso histórico, a questão da representação e da imagem, a noção de autobiografia, a concepção de trauma e a ideia da mimesis.

## Palavras-chave

Gen - Pés Descalços; Mangá; Japão; Narrativa; Representação; Memória; Mimesis; Ficção; Real.

## Abstract

Moreira, William Mathias; Parada, Maurício Barreto Alvarez (Advisor). **Between Fiction and Reality: the traumatic testimony in sequential and autobiographical narrative of Barefoot Gen**. Rio de Janeiro, 2014 135p. MSc. Dissertation – Departamento de História, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This work has the purpose to understand how representations are constructed of traumatic testimony, if the experience of the survivors of the atomic bomb that hit Hiroshima and Nagasaki, from the graphic narrative of the work of Keiji Nakazawa, Barefoot Gen. Aiming to emphasize the importance of interdisciplinarity in historical studies and so understand more deeply the historical context and the episode was needed for discussions involving the relation between fiction and reality, the question of memory, the concept of narrative, the historical discourse the question of representation and image, the notion of autobiography, the conception of trauma and the idea of mimesis.

## Keywords

Barefoot Gen; Manga; Japan; Narrative; Representation; Memory; Mimesis; Fiction; Real.

## Sumário

1.	Introdução	12
2.	Japão: História, Cultura e Mangá	14
2.1.	A Tradição Visual Japonesa	14
2.2.	O Nascimento e Amadurecimento do Mangá Moderno	28
2.3.	Pós-Guerra: Da Consolidação a Internacionalização	38
3.	Os Hibakusha: Narrativa, História e Memória	71
4.	Gen – Pés Descalços: Do Testemunho Traumático a Mimesis	98
5.	Conclusão	127
6.	Fontes Primárias	129
7.	Referências Bibliográficas	130

*E a segunda coisa que a ficção faz é construir empatia. Quando você assiste TV ou vê um filme, você está olhando para coisas acontecendo a outras pessoas. Ficção de prosa é algo que você constrói a partir de 26 letras e um punhado de sinais de pontuação, e você, você sozinho, usando a sua imaginação, cria um mundo e o povoa e olha através dos olhos de outros. Você sente coisas, visita lugares e mundos que você jamais conheceria de outro modo. Você aprende que qualquer outra pessoa lá fora é um eu, também. Você está sendo outra pessoa e quando você volta ao seu próprio mundo, você estará levemente transformado. Empatia é uma ferramenta para tornar pessoas em grupos, que nos permite que funcionemos como mais do que indivíduos auto-obcecados. Você também está descobrindo algo enquanto lê que é de vital importância para fazer o seu caminho no mundo. E é isto: O mundo não precisa ser assim. As coisas podem ser diferentes. A ficção é a mentira que diz a verdade, afinal.*

Neil Gaiman, versão editada da palestra para a Reading Agency, realizada dia 14 de outubro de 2013 (segunda-feira) no Barbican em Londres.

# 1

## Introdução

Ao entendermos que as imagens se constituem como artefatos culturais, através dos quais podemos ler o embate de diferentes elementos de imaginários sociais e de práticas sociais, se faz relevante procurá-las como documento histórico. Tal perspectiva se insere na incorporação de novas ferramentas teórico-metodológicas advindas de outras áreas de conhecimento, neste caso específico, comunicação social, memória social, história da arte e antropologia, na busca de novas fontes e lugares para a análise de fenômenos sociais que se relacionam com a historiografia da cultura. A partir dessa perspectiva, procura-se entender como as imagens – mais especificamente as histórias em quadrinhos, neste caso a obra *Gen - Pés Descalços* – podem se constituir como fonte de conhecimento para o historiador, o tema visa também entender as conexões entre História e Memória. Uma vez que o que possui representatividade para a história, ao remeter ao passado, se refere a um conjunto de memórias coletivas compartilhadas pelos diferentes grupos da sociedade determinado por um ou diferentes grupos sociais que consideram relevantes e merecedores de ser legado para as futuras gerações, cabe entender que estratégias são tomadas para se conservar e perpetuar tais memórias.

O interesse é continuar a pesquisa com histórias em quadrinhos, especialmente os orientais, procurando refletir sobre a questão da relação memória e história na contemporaneidade, verificando de que modo à fonte escolhida reelabora costumes e práticas culturais, identidade e história. Para tal finalidade, pretendo usar como fonte a série *Gen – Pés Descalços* (*Hadashi No Gen*, de *Kenji Nakazawa*, publicada originalmente entre 1973-74 no Japão). Trata-se de um relato baseado nas experiências do próprio autor sobre a sociedade japonesa antes, durante e depois do bombardeio atômico sobre Hiroshima e Nagasaki. Um dos objetivos é entender como uma sociedade, diante da experiência de destruição e do crescimento tecnológico, ainda tenta manter seus costumes e memória a partir

de novas formas que não somente os monumentos tradicionais.

A percepção que levou ao tema foi a de que em um mundo no qual existe forte fluxo de informação, as estratégias que os diferentes grupos da sociedade utilizam para perpetuar determinadas memórias não se restringem somente à via oral ou monumentos. Nesse sentido diferentes produtos culturais, sobretudo aqueles que se utilizam da imagem, agem como suporte e viabiliza maior contato dos indivíduos com diversos aspectos de sua cultura, história e memória. Em uma sociedade como o Japão no qual ao mesmo tempo em que é muito tradicional tem como característica grandes avanços tecnológicos, festas e eventos não são os únicos meios de rememorar grandes acontecimentos. O mangá canaliza estas discussões para um âmbito que é o da memória, como ato de interpretação (individual ou coletiva) que atinge diretamente milhares de pessoas, opera uma representação de determinado contexto, como reforço ou instrumento de embate na elaboração das memórias que compõem uma sociedade.

É preciso, nesse sentido, entender como o autor da fonte escolhida neste projeto, descreve suas experiências a luz de uma memória traumática e como ela dialoga com a forma que este passado é tomado pela sua sociedade e pelos historiadores, além disso, como a obra se apresenta como um mecanismo de denuncia contra a violência perpetrada pela bomba e os efeitos que ela teve e tem até hoje na sociedade japonesa. Visa-se também valorizar o episódio muitas vezes eclipsado pelos traumas do nazismo ou até mesmo por episódios recentes como o ataque terrorista na década passada aos EUA, seja no imaginário ocidental ou na historiografia ocidental.

O primeiro capítulo pretendeu discutir e responder a questões sobre a tradição visual japonesa, no qual o *mangá* se localiza e se expande desde então para se tornar o grande produto cultural que se tornou. Busca entender também como esse produto se insere no contexto de uma modernidade-mundo. O segundo aborda conceitos como a narrativa, a memória e o discurso histórico para inter-relacioná-los e discuti-los através de uma aproximação. E finalmente o terceiro analisa a obra relacionando-a com uma discussão sobre a ideia de trauma, as características da autobiografia e a questão da mimesis para entender como ela se situa entre o real e a ficção. A ideia é reunir dessa forma questões que possam nos levar a compreender com maior profundidade o contexto histórico e o episódio

das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki, bem como seus efeitos na cultura japonesa.



## 2

### Japão: História, Cultura e Mangá

#### 2.1.

#### A Tradição Visual Japonesa

O *mangá* como é conhecido hoje em seus aspectos modernos, na verdade é uma síntese de uma longa tradição visual japonesa, nesse sentido, importante para entendermos sua intrínseca relação entre a sociedade japonesa é necessário abordar seu desenvolvimento histórico.

A principal influência cultural que o Japão recebeu na antiguidade veio da China, desde cultivo de arroz que chegou ao país entre os séculos II e III a.C. até o confucionismo. Entretanto, os aspectos mais importantes apropriados dos chineses pelos japoneses, pelo menos para o entendermos o desenvolvimento de sua tradição visual, foram a linguagem escrita e o budismo. Antes de entrarem em contato com os chineses, os japoneses não possuíam linguagem escrita e no século IX utilizavam os *kanji* (漢字) (Figura 1)<sup>1</sup> existentes na China para reproduzir a sua linguagem oral. Desse contato foi criado um silabário simplificado de cinquenta caracteres denominado *hiragana* que impulsionou a literatura japonesa, foi desenvolvido para simplificar os ideogramas de origem chinesa. Paralelamente se desenvolveu também o *katakana* com a mesma função de simplificar os ideogramas chineses, juntos são conhecidos como *kana*.

A tradição japonesa de representar até mesmo sua língua de forma visual através de ideogramas é um aspecto importante da sua forma de significar o mundo e está presente na forma gráfica e narrativa de todas as suas formas visuais de arte, nesse sentido, destaca-se:

---

<sup>1</sup> Todas as imagens do primeiro e segundo capítulos retiradas de pesquisas no Google Imagens, com a exceção das figuras 10 e 17, que possuem referências bibliográficas de onde originalmente foram retiradas.

O interesse perene pelo figurativo na cultura oriental não deve ser negligenciado. Em relação aos ocidentais, há maior predisposição dos japoneses ao visual. O próprio pensamento do povo é moldado dentro de uma estética sensível ao real, ao concreto, aos matizes e aos pormenores. (...) Constatamos que a própria história da escrita japonesa tem essa tradição da abstração de traços de figuras reais, isto é, signos que representam e expressam visualmente a ideia das palavras, diferente da escrita alfabética, que não transmite sensorialmente nenhum sentido. Para entendê-la, é preciso decodificar as palavras em conceitos para se obter o sentido desejado. Entre essa sequência de imagens significativas (que é a escrita japonesa) e imagens sucessivas (que são as histórias em quadrinhos), há, portanto, uma continuidade: o mesmo traço de tinta e o mesmo deslocamento linear do olhar à linha da narrativa. Dessa maneira, os japoneses se acostumaram a visualizar muito mais as coisas do que nós ocidentais, A aproximação entre abstrações de figuras e figuras propriamente ditas é muito sensível, fluindo de um antigo costume de se fazer a junção de ambas. (LUYTEN, 2011, p. 20-21)

Já o budismo, que foi importante na propagação dos ideogramas chineses e dos silabários criados posteriormente, propagou-se gradualmente no país durante os séculos VI e VII no período Yamato (300-710) – que é dividido em dois períodos menores: Kofun (300-710) e Asuka (552-710) – e o Nara (710-794), no qual a influência cultural chinesa era muito forte e continuaria presente até o século XIX com a criação de templos na primeira capital, Nara. Nos templos de Toshodaiji e Horyuji, durante restauração e reformas, foram encontrados em 1935 nas paredes e nos tetos desenhos que datavam do VII e eles são os exemplos mais antigos da caricatura japonesa: profanos, representavam caricaturas de animais e pessoas com traços exagerados, proporções grandes, tinham cunho erótico e humorístico. A interação entre as duas culturas foi importante para a constituição das instituições religiosas e seculares, além disso, para a formação do primeiro governo centralizado japonês. Foi o período em que a introdução do budismo, da escrita, do confucionismo e a influência do sistema político e social das dinastias chinesas Sui e Tang, propiciou a unificação de parte do arquipélago do Japão (MASON, 1993, p. 97).

Antes dessa aproximação entre as duas culturas, a realidade japonesa era baseada na visão de mundo do culto do Xintoísmo (神道, Shintō) que significa *Kami no Michi* (“Caminho dos Deuses”) e na tradição oral de narrativas folclóricas. Na sociedade japonesa primitiva, as mulheres eram narradoras oficiais de histórias porque acreditava-se que detinham o *Kotodama* (言霊), o espírito das palavras e o poder mágico chamado *Kotoage* (言拳) de transmitir as mensagens

dos deuses no dialeto nativo japonês (MASON, 1993, p. 8). Com a chegada dos *kanji*, as práticas xintoístas foram registradas e codificadas pela primeira vez nos registros históricos conhecidos como *Kojiki* (古事記) ("Anais das coisas antigas") e *Nihon Shoki* (日本書紀) ("Crônicas do Japão"). O primeiro teve a função de registrar a criação até a regência da Imperatriz Suiko no período Asuka, além de estabelecer a linhagem divina da casa imperial e a filiação das famílias japonesas mais poderosas aos deuses xintoístas. Divididos em três volumes, representa a necessidade da construção de um passado que sustentaria um sistema político e cultural do período registrado em palavras japonesas. Já o segundo, composto de trinta volumes e encomendado pela Imperatriz Gensho no período Nara, mostra a necessidade de oferecer alcance maior a história japonesa em sua forma literária em oposição as crônicas chinesas e coreanas (HIDALGO, 2007).

Posteriormente surgem entre os séculos XI e XII no período Heian (794-1185), desenhos pintados de maneira sequencial sobre um grande rolo, no qual as histórias que eram contadas possuíam diversos temas e se revelavam de maneira gradual conforme rolo era desenrolado. Eram conhecidos como *Ê-Makimono* (絵巻物) e o mais famoso deles ficou conhecido como *Chōjū-giga* (鳥獣戯画) (Figura 2), cuja tradução literal significa exatamente o que são representados em seu conteúdo: desenhos humorísticos de animais e humanos. Dois dos mais famosos rolos foram criados pelo monge Kakuyu Toba (1053-1140), neles animais antropomorfizados satirizavam humanos e as condições da época, os sapos se vestiam com os monges e as lebres como nobres, além disso, atribui-se ao monge também a autoria do rolo *Yobutsu Kurabe*, que representavam homens comparando seus membros e utilizando-os em concursos de força (SCHODT, 1983, p. 30). Sobre os *Ê-Makimono*, eles possuem aspectos que ainda podem se encontrar nos *mangás* modernos:

O crítico de quadrinhos Fusanosuke Natsume classificou algumas dessas primeiras artes narrativas como “pré-mangá”. (...) Como num computador moderno, os olhos dos leitores rolavam através do cenário, movendo-se da direita para a esquerda enquanto os pergaminhos eram abertos. Talvez esse modo fluido de ver e ler ainda sobreviva no mangá. Da mesma forma, é possível dizer que o modo como uma cena pintada num biombo é dividida em seções se refletiu nas fileiras de quadros num mangá. Não é por acaso que os espaços em branco, ou “calhas”, verticais entre as imagens são freqüentemente mais estreitos que os horizontais, facilitando a leitura de cada fileira, de forma não muito diferente de uma tela. (GRAVETT, 2006, p. 22)

No Período Kamakura (1185-1333) surgem obras que retratavam os seis mundos da cosmologia budista (o céu, os titãs, os humanos, os fantasmas famintos e o inferno): o *Gaki Zôshi* (餓鬼草紙), literalmente “Rolo dos Fantasmas Famintos” (Figura 3), o *Jigoku Zôshi* (地獄草紙) que significava “Rolo dos Infernos” e o *Yamai Zôshi* (病草紙) conhecido como “Rolo de Doenças e Deformidades”. Os rolos serviam para relembrar os preceitos budistas e eram extremamente realistas e tinham a finalidade de proporcionar ponderações sobre suas crenças, a estupidez humana e desligá-los do mundo material (SCHODT, 1983, p. 30). No século XV, durante a Era Muromachi (1336-1573) é criado o *Hyakki Yakô* (百鬼夜行) que significa “A Caminhada Noturna dos Cem Demônios” (Figura 4), cultuada obra cômica japonesa. Criada por Mitsunobu Tosa, a conta a história de um grupo de demônios brincalhões que saíam a noite portando instrumentos musicais e desapareciam pela manhã, quem cruzasse seu caminho morreria caso não estivesse protegido por ensinamentos budistas.

No século XV, durante a Era Muromachi (1336-1573) é criado o *Hyakki Yakô* (百鬼夜行) que significa “A Caminhada Noturna dos Cem Demônios” (Figura 4), cultuada obra cômica japonesa. Criada por Mitsunobu Tosa, a conta a história de um grupo de demônios brincalhões que saíam a noite portando instrumentos musicais e desapareciam pela manhã, quem cruzasse seu caminho morreria caso não estivesse protegido por ensinamentos budistas. Esses demônios costumavam a ter características de animais e são conhecidos como *Yôkai* (妖怪) em japonês, apareciam também em um jogo muito popular na Era Edo (1603-1867) chamado *Hyakumonogatari Kaidankai* (百物語怪談会). No jogo, acendiam-se cem velas e cada jogador deveria expor uma história de terror, na medida em que o local ia se tornando escuro com o apagar das velas o jogo ficava cada vez mais assustador e no fim acreditava-se que alguma entidade sobrenatural seria invocada.

Na Era Edo (1603-1867), também chamada de Período Tokugawa, último governo instaurado sob o regime do xogunato, caracterizava-se pelo crescimento da economia, estrita ordem social e isolacionismo para com os países estrangeiros com o fechamento dos portos japoneses (com a exceção dos holandeses que

praticavam comércio por apenas pelo entreposto comercial na Ilha de Dejima, próximo ao Porto de Nagasaki). Durante esse período também desenvolveu-se fortemente a cultura popular e formas de entretenimento, não somente pelas limitações impostas pelo protecionismo japonês, mas por conta da classe de mercadores que se tornou muito próspera nas cidades durante os séculos XVIII e XIX:

Nessa época, a classe dos mercadores tornou-se bastante próspera nas cidades, principalmente nos séculos XVIII e XIX. A crescente circulação de dinheiro acabava por envolver também os artesões e os samurais, e isso gerou um aumento na demanda de entretenimento. Além do teatro popular como o Kabuki e o Bunraku, aos poucos passou-se a produzir séries de gravuras mostrando aspectos da vida cotidiana e livros de histórias ilustradas. Acredita-se que nos últimos anos do Período Edo havia cerca de dois mil editores operando em bases comerciais. (...) Desse modo, a circulação de capital, o grande número de editores, o espírito da época e o fechamento das fronteiras estimularam a produção de um novo gênero de arte para o consumo popular. (LUYTEN, 2011, p. 82-83)

Surgem nesse contexto, diversas artes gráficas, como os *Zenga* que significa “imagem zen”, gravuras monocromáticas que utilizavam caricaturas para auxiliar nas meditações. Possuíam um aspecto simples aliado a uma percepção bela do mundo natural, confirma a economia de traços como uma característica de boa parte da arte japonesa (MASON, 1993, 147). Os *Ôtsu-e*, eram amuletos budistas que continham caricaturas desenhadas e possuíam esse nome por causa da cidade onde eram vendidos: Ôtsu (localizada entre Edo – antigo nome de Tóquio – e Kyoto). Existiam também a *Nanban art* (南蛮美), que eram biombos ilustrados que retratavam os europeus, os primeiros dos quais foram os portugueses, que aportaram no país em 1543 e posteriormente passou a designar também espanhóis, os holandeses e os ingleses. A palavra significava “bárbaros do sul” e foi empregue para os novos forasteiros, uma vez que estes surgiam em navios vindos do sul, mas principalmente os portugueses que antes da limitação comercial e da perseguição religiosa eram presença constante e tendo difundido preceitos cristãos em Nagasaki (YAMASHIRO, 1989, p 119).

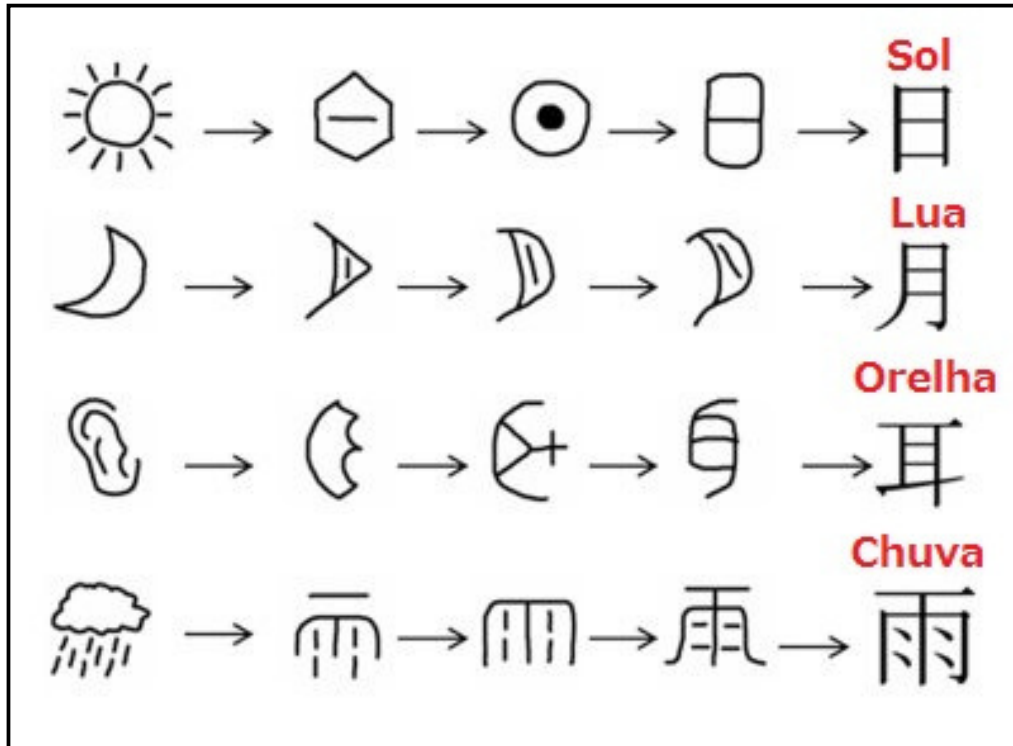


Figura 1 - Exemplos de matrizes pictóricas de alguns kanjis.

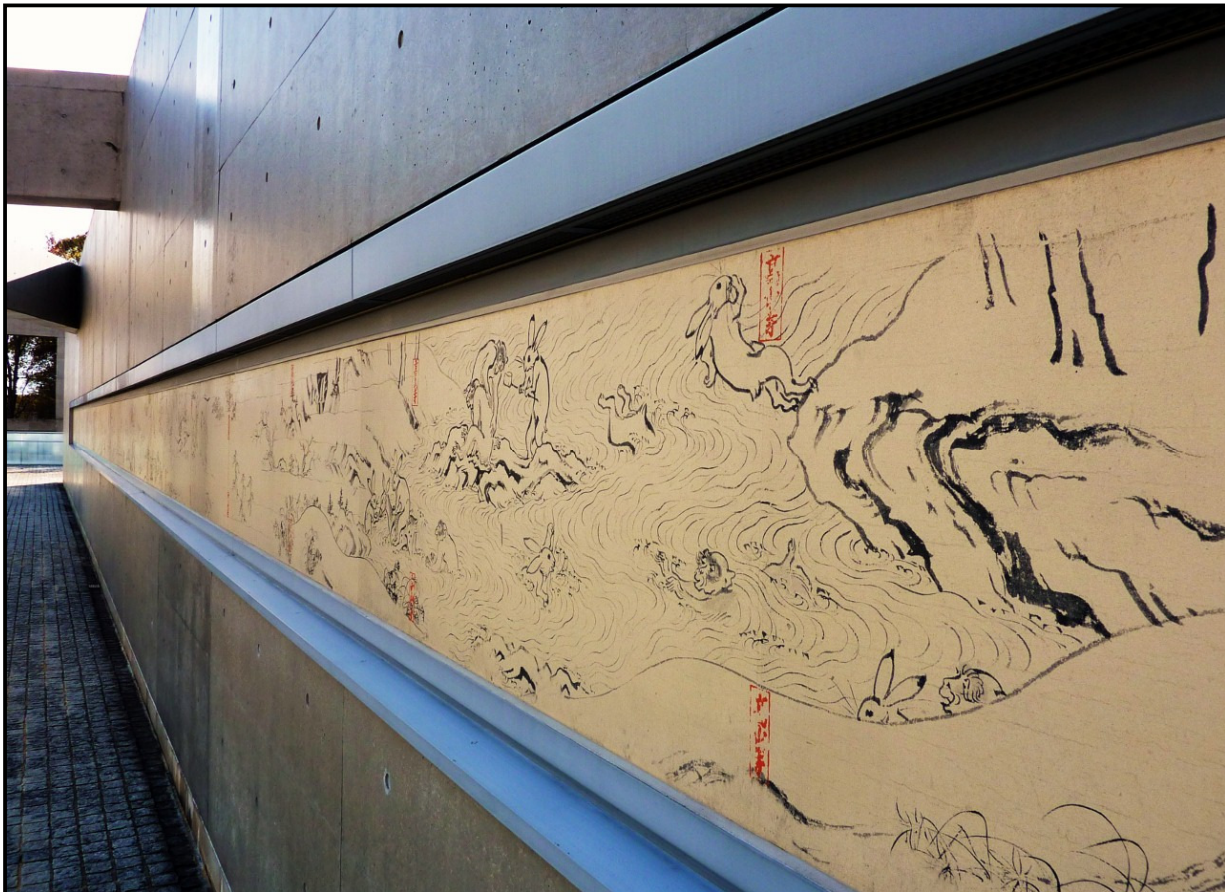


Figura 2 - Rolo de Chōjū-giga exposto no Kyoto Garden of Fine Arts, em Kyoto.

O autor que cunhou o nome *mangá* (a palavra significa desenhos involuntários ou livres e é composta por dois ideogramas: *man* (漫) – involuntário e *ga* (画) – desenho) foi Katsushika Hokusai (1760-1849), artista que produzia *Ukiyo-e* (浮世絵), literalmente “Retratos do Mundo Flutuante”, gravuras livres sobre o que se quisesse representar. Seu caderno de desenhos contendo alguns de seus desenhos e estudos (compilados em 15 volumes) ficou conhecido como *Hokusai Manga* e sua obra mais conhecida é a série *Fugaku Sanju Rokke* (Figura 5) que significa “Trinta e seis vistas do Monte Fuji”, produzida entre 1826 e 1833. O estilo do *Ukiyo-e* era similar a xilogravura japonesa, os *Nishiki-e* (錦絵), técnica japonesa de xilogravura multicolorida, pois anteriormente a maioria das impressões eram coloridas posteriormente a mão. A impressão era criada pela escultura de um bloco de madeira separada para cada cor, a inovação técnica está em permitir que blocos separados de cores se encaixarem em uma página a fim de criar uma única imagem completa. Retratavam-se homens e mulheres mundanos, cenas de teatro, beldades famosas, animais diversos e temas históricos, mas isso não impedia que houvesse algum tipo de censura: temas políticos e sexuais não eram permitidos, embora este último tema fosse recorrente e conhecidos como *Shunga-e* (春画絵) (Figura 6). Eram comercializados isoladamente ou em livros contendo doze imagens, os temas sexuais eram variados e podiam demonstrar desde o leve erotismo sensual até a pornografia exagerada com membros em proporções acentuadas, em 1722 foram banidos (GRAVETT, 2006, p. 24).

Esse “Mundo Flutuante” representados no *Ukiyo-e*, eram visões da cultura popular urbana da cidade de Edo do século XVII e retratavam principalmente as zonas de entretenimento da cidade como teatros, bordéis, tavernas que eram agrupadas nessa época nos mesmos locais distantes das áreas nobres. Em Yoshiwara, distrito de Edo que junto com os distritos de Kyoto e Osaka compunham esse mundo representado, abrigavam boêmios, artistas, cortesãs (estas submetidas a um regime de escravidão sexual) e até mesmo samurais que geralmente consideravam os prazeres sensoriais deploráveis em oposição ao *Bushido* (武士道) – código moral dos samurais inspirado por preceitos budistas e confucionistas que salientava a frugalidade, fidelidade, artes marciais, mestria e honra até a morte – que se encontravam nas casas de chá e nos teatros

*Kabuki* (歌舞伎), cujo significado seria "a arte de cantar e dançar" (BORNOFF, 2002, p. 53). Contemporâneos do *Ukiyo-e* foram os *Toba-e* (鳥羽絵), nomeados assim em homenagem ao criador dos *Chōjū-giga* e consistiam em imagens cômicas e satíricas compiladas em pequenos livros, foram produzidas inicialmente na cidade de Osaka por Oka Shumboku no início do século XIX. Além dos *Toba-e*, existiam os *Kibyōshi* (黄表紙), pequenos livros de capa amarela produzidas em larga escala que continham histórias continuadas ao invés de imagens isoladas que geralmente ironizam as autoridades (MOLINÉ, 2004, p. 19).

Antes de entrarmos no período seguinte, cabe destacar alguns aspectos e conceitos da Era Edo que viriam, em retrospectiva, identificados como a gênese do nacionalismo japonês. Surge nesse período a escola *Kokugaku* (literalmente significa “Aprendizado Nacional”) que enfatizou os estudos clássicos japoneses visando romper com a tradição vigente baseado em inspirações externas como o confucionismo e o budismo. Nesse contexto há a revalorização da cultura nacional, surgindo assim o pensamento denominado *Nihonjiron* (日本人論) (traduzindo-se livremente seria algo como “Teorias e discussão sobre Japonologia/Japonidade”) centrado fortemente na questão da identidade nacional, no qual se assume o mito de que o Japão seria uma sociedade social e racialmente homogênea cuja essência aparentemente teria se conservado a mesma durante o passar dos séculos (ORTIZ, 2000, p. 25).

O japonês seria um “povo excepcional”, de um “caráter único” que o diferenciava dos “outros” asiáticos e do ocidente. Nos séculos XIX, essa mentalidade que revalorizou o xintoísmo e o culto ao imperador, também serviria como base interna para o início do expansionismo japonês na Ásia e se adaptaria através dos anos de acordo com o contexto político-social. O Japão vinha passando por problema de arrecadação de impostos e revoltas camponesas, o regime do xogunato se encontrava desgastado e passava por uma crise de sucessão que se agravou com a chegada da missão estadunidense comandada pelo Comodoro Matthew Perry em 1853 que proferiu um ultimato: o Japão aceitava estabelecer comércio ou seria atacado. O objetivo era poder contar com os portos japoneses para reparar seus navios e obter suprimentos durante viagens comerciais e desfrutar da do carvão japonês.



Nesse contexto, os feudos de Satsuma e Choshu (os dois mais fortes economicamente) lideraram uma revolta contra o sistema e restabeleceram o poder imperial em 1868, inaugurando a Era Meiji (1868-1912). O jovem imperador Mutsuhito em seus trinta e cinco anos de governo, teve a intenção de modernizar o país para que pudesse concorrer com as grandes potências ocidentais e para alcançar tal objetivo houve a contratação de conselheiros estrangeiros e o envio milhares de estudantes japoneses para países desenvolvidos com a finalidade de aprenderem novas técnicas visando o desenvolvimento de uma estrutura de produção semelhante à ocidental:

A Revolução Meiji (1968) redefine a relação entre o autóctone e o alienígena. Nos primeiros anos que a ela se seguem o país ainda buscava seus rumos. Esse estado de indefinição das coisas permitia que idéias e opiniões discordantes florescessem no seio da sociedade. A presença ocidental fazia sentir-se não apenas nas tentativas de organizar o aparato produtivo, os transportes e a burocracia estatal, mas também era palpável na vida política, na existência de movimentos pelos direitos civis e nas reformas educacionais de inspiração franco-republicanas. A presença ocidental fazia sentir-se não apenas nas tentativas de inspiração franco-republicanas. A voga ocidentalizante estende-se ainda aos costumes, atinge a vida cotidiana de setores da população, transformando a maneira de se vestir e de se comportar em público. (ORTIZ, 2000, p. 27)

O Estado acaba gradativamente com as distinções formais entre classes, institui o serviço militar obrigatório retirando o monopólio militar dos samurais. Nesse período o *Kenjutsu* (剣術) se transforma de “técnica de espada” voltada para matar o adversário em *Kendo* (剣道), “caminho da espada”, recebendo a influência do zen-budismo e do confucionismo, aprimoram-se as técnicas ao mesmo tempo em que eram absorvidos elementos morais e espirituais, construindo, assim, as bases de uma filosofia do *Kendo* como caminho de busca para a vida e a existência humana. Com a eliminação dos samurais como classe guerreira estatal e a retirada do estilo marcial como disciplina obrigatória nas escolas, que assumiam dentro do ideal modernizante aspectos e modelos ocidentais (tentou-se do modelo estadunidense até o alemão), o *Kendo* quase foi extinto, mas volta a ser praticado como atividade extracurricular e se torna popular como forma de sustento dos samurais que abririam *Dojo* (道場) – academias de artes marciais – para ensinar seus próprios estilos. Em 1890, o imperador instituiu o “Rescrito Imperial sobre a Educação” (YAMASHIRO,

1964, p. 165), que durante mais de meio século funcionou como um guia de formação moral e cívica ao povo japonês. Incentivava a absoluta fidelidade ao trono, amor à pátria e outras normas de condutas apropriadas no que concerne à existência e o desenvolvimento de um estado monárquico centralizado, possuindo o imperador como figura suprema da Nação.

Apesar da introdução de culturas e costumes ocidentais, renovou-se o interesse pelo passado, literatura clássica e história japonesa, pois a criação de universidades imperiais facilitou a realização dessas pesquisas. Já não se limitavam a aprender as coisas do ocidente. A crescente instrução possibilitou a tradução de obras literárias estrangeiras que foram apresentadas ao público japonês com enorme êxito, o que contribuiu para gradual evolução da literatura nacional. Na formação do novo Japão, agora unificado, os livros exerceram uma grande influência, grandes escritores japoneses eram pioneiros na reforma: Yukichi Fukuzawa escreveu *Seiyo Jijô* (Aspectos do Ocidente) e exerceu uma influência poderosa sobre a mentalidade nacional. Entre os estrangeiros, os ingleses com as obras de Shakespeare, os germânicos com influência sobre o ensino e os militares, já os russos com Dostoievsky, Checov, Gogol eram os mais proeminentes. Os russos além de muito procurados, eram os favoritos dos romancistas nipônicos. Seminários e mensários literários foram publicados nessa época e possuíam grande popularidade entre a o povo.

Tentava-se cada vez mais fortalecer a ideia de um povo japonês em contraposição as potencias ocidentais, elevando-se a língua japonesa comum e os elementos religiosos nativos, como o xintoísmo. O objetivo da modernização se fez através de investimentos estatais em infraestrutura, possibilitando o surgimento de grandes conglomerados comerciais formados por famílias poderosas denominadas *Zaibatsu* (財閥). Consolidou-se também um sistema bancário com a criação da moeda oficial japonesa – o *iene* –, uma gradual centralização administrativa e a criação de universidades voltadas para a criação e uma mão de obra qualificada. Nesse contexto modernizante de contrastes, novas tecnologias e ebulição sociocultural, a elite da sociedade japonesa de maneira entusiástica adotava de maneira sincrética elementos culturais ocidentais e, junto com uma indústria gráfica local já estabelecida e a grande proliferação de livros, jornais e revistas estrangeiros, essas classes puderam absorver rapidamente tudo o que vinha de novidade do estrangeiro.





Figura 3 - Imagem do Gaki Zōshi, disponível no Tokyo National Museum.



Figura 4 - Grupo de Yōkai festejando a noite em imagem do Hyakki Yakō.





Figura 5 - A "Grande Onda de Kanagawa" a mais famosa xilogravura de Hokusai.



Figura 6 - Exemplo de Shunga-e que pode se encontrado exposto no British Museum.

Dentro dessa atmosfera, são publicados no Japão os primeiros cartuns de estilo europeu pelo inglês Charles Wirgman (1835-1891) e pelo francês George Bigot (1860-1927). Wirgman saiu de Londres em 1857 e chegou no Japão em 1859 como correspondente especial do *Illustrated London News*. Em 1862 passa a editar uma revista de humor chamada *Tokyo Punch* – que era a adaptação de um semanário humorístico britânico de mesmo título – semelhante aos *Toba-e*, introduzindo na sociedade japonesa o universo das charges políticas. A revista que trazia charges com os próprios desenhos de Wirgman era voltada para os estrangeiros residentes de Yokohama, mas logo fascinaram os japoneses que viriam a publicar seu próprio semanário baseado na *Tokyo Punch* (Figura 7).

Bigot, mais excêntrico de Wirgman, chega ao Japão em 1882 para ensinar arte para os oficiais do exército, mas cinco anos depois publica a revista *Tôbaé* com charges de pessoas reais, comentários críticos sobre eventos contemporâneos ou ao governo. Era algo inédito, até então era proibido no país e severamente oprimidas pelo governo, nesse sentido as atitudes de Bigot eram dignas de ser admiradas e imitadas (SCHODT, 1983, p. 40). O que acarretou diversos problemas diplomáticos para Bigot, porém o momento de inquietação política propiciou o desenvolvimento da charge política e da imprensa, além disso, os dois introduziram elementos que seriam determinantes para o desenvolvimento do moderno quadrinho japonês: Wirgman frequentemente utilizava de diálogos nos quadros e Bigot os rearranjava em sequência criando um padrão narrativo. Eles introduziram o uso da pena em contraposição ao pincel utilizado pelos artistas japoneses até então, atualizaram os processos de impressão gráfica utilizando chapas de cobre ou zinco, litografia e fotogravura em detrimento da xilogravura, além de também de técnicas de perspectiva e sombreamento (SCHODT, 1983, p.41).

Esse momento no qual ocorre a fusão da longa tradição visual e artística japonesa com elementos e inovações ocidentais trazidas por estrangeiros possibilitou o que se pode ser chamado do “*mangá* moderno”, em que as histórias em quadrinhos japonesas passam a se tornar veículos de comunicação de massa:

O mangá, da forma que conhecemos hoje, evoluiu dos esforços de uma série de pioneiros que adaptaram as influências ocidentais recém-importadas durante a modernizadora era Meiji e períodos subsequentes. Os primeiros a parecer foram os cartuns políticos de um quadro. (...) Esse casamento difícil entrea inovação

ocidental e a tradição japonesa envolvia usar as então moderníssimas chapas de cobre para imprimir os primeiros números no mais fino papel japonês. Esses desenhos eram uma novidade total. Antes disso, fazer caricaturas de pessoas reais ou comentários críticos sobre eventos contemporâneos era proibido no Japão governado pelo Xogunato. (GRAVETT, 2006, p.25)

Dessa forma, surgiram revistas e jornais diários que utilizavam charges políticas, como a primeira revista ilustrada de humor japonês: a *Marumaru Chimum* de 1877, durou trinta anos em circulação e foi criada por Fumio Nomura. Eram apelidados de *Ponchi-e* – desenhos Punch – e eram criadas por artistas japoneses que se inspiravam nas revistas de Wirgman e Bigot. É preciso destacar que o movimento inverso de influência também ocorre com a crescente interação comercial e cultural entre o Japão e o ocidente, Francastel lembra de características da estética nipônica que foram incorporadas nos trabalhos de diversos artistas europeus como Édouard Manet (1832-1883), Paul Cézanne (1839-1906), Claude Monet (1840-1926), Paul Gauguin (1848-1903), Vincente Van Gogh (1853-1890), uma estética que ficou conhecida como *Japonismo* ou *Japonesismo* relacionada com a pintura impressionista:

O japonismo passou de modo brusco a fazer parte das fontes próximas da pintura contemporânea. Ele é o primeiro dessas artes exóticas que estimularam, a partir de então, a imaginação dos artistas ocidentais, assim como, outrora os modelos de um Oriente mais próximo haviam estimulado a de seus antepassados. (...) O que os impressionistas tomaram do japonismo foi a confirmação de algumas de suas observações diretas. (...) Mas é justamente notável constatar que tendo estado, às vezes, tão próximos uns dos outros, eles contruam, de um país a outro e de uma época a outra, sistemas tão diferentes. (FRANCASTEL, 1990, p. 127)

O contato dos impressionistas com a arte japonesa foi acidentalmente através do *Ukiyo-e*, páginas do livro *Hokusai Manga* que teriam sido encontradas na França embalando caixas de chá e porcelana. Francastel denomina a obra de Hokusai como “composições genais colocadas no papel com a aparente ousadia da improvisação de um esboço” (FRANCASTEL, 1990, p. 126). Outro motivo que possibilitou esse acontecimento, foi a popularização do *Ukiyo-e*, que se antes como dito antes era vista como uma arte mundana e desprezada pela cultura aristocrática do período Edo, passa a obter status na medida que suas técnicas se refinam com a experimentação de novos pigmentos e com adoção de novos temas como a moda, contos históricos, ídolos do teatro, entre outros. Posteriormente passam a ser compilados em livros por temas, como os populares *Warai-bon*

(Livros de Rir) e os *Sharebon* (Livros Estilosos), que podiam ser satíricos ou até mesmo eróticos (BORNOFF, 2002, p. 53).

## 2.2.

### O Nascimento e Amadurecimento do Mangá Moderno

Rakuten Kitazawa (1876-1955) criou em 1902, o que podemos chamar de a primeira história em quadrinhos japonesa com personagens regulares e se esforçou para que o termo *mangá* fosse usado para designar essas histórias.

Essa história se chamava *Tagosaku to Mokube No Tokyo Kembutsu*, que em português se chamaria algo como “Togosaku e Morubê Passeando em Tokyo” (Figura 8), possui características mais semelhantes aos quadrinhos modernos como uma seqüência de quadros em sua estrutura e as falas dos personagens dentro do quadro mesmo que sem ainda estar em balões. Ela foi publicada em um suplemento dominical chamado *Jiji Manga*, mas Kitazawa logo lançaria em 1905 no meio a guerra Russo-Japonesa, a sua própria revista: a *Tokyo Puck*. Posteriormente, em 1929, seus trabalhos foram expostos em Paris e foi condecorado pelo governo francês, sendo o primeiro cartunista japonês a receber reconhecimento internacional. Reconhecido como um dos pioneiros do *mangá* no século XIX foi criado na casa em que residiu, localizada cidade de Omiya, um museu dedicado aos seus trabalhos.

Outro artista importante nesse início do século XX foi Ipppei Okamoto (1886-1948) que contribuiu para a popularização da profissão de chargista, no qual seu estilo se aproximava de uma versão moderna do *Ukiyo-e* ao desenhar com o pincel, tornando-se mais parecido com uma ilustração de livro do que com histórias em quadrinhos. Era grande admirador dos cartunistas americanos e em uma viagem pela América e Europa receberia tal influência em sua obra (MOLINÉ, 2004, p. 19) e trabalhou muitos anos para o jornal *Asahi* desenhando charges e cartuns com temas sociais e políticos. Nos quadrinhos aconteceu algo parecido com o processo de absorção de novas ideias e apesar de inicialmente a modernização significar ocidentalização, progressivamente as histórias em quadrinhos japonesas começaram a se aproximar mais de sua realidade na medida em que seletivos as influências estrangeiras e as adaptaram a seus gostos (SCHODT, 1983, p. 45). Tal observação é relacionada com um contexto, como já

obersavo antes na Era Meiji, no qual os japoneses recebem as influências de forma a sintetizar e criar sua própria forma com conhecimento estrangeiro, mas mantendo o espírito japonês (LUYTEN, 2011, p. 82).

Ponto interessante a se destacar é que depois da década de 90 do século XIX, tal fase de experimentação social em torno do estrangeirismo começa a dar lugar a uma forte afirmação nacional em torno do imperador, momento em que conservantismo político se mistura com a cultura nacionalista (PYLE, 1989, p. 674-675). Nesse sentido, a filosofia *kokugaku* é retomada segundo o contexto e depois da Guerra Sino-Japonesa (1894-1895) desejos de conquista seduziam a elite dominante, a invasão da Coréia e a guerra com a Rússia (1904-1905) já anunciavam a fase imperialista japonesa que a partir dos anos 20 do século seguinte impulsiona a ascensão do militarismo para atingir uma área territorial mais abrangente:

Os céus preconizavam, no entanto, uma moralidade bem distinta dos tempos Tokugawa; já não bastava ao Japão se confinar a seu isolamento geográfico, caberia a ele a missão de edificar uma Ásia oriental. Só assim sua cultura, caracterizada até então pela “vercatilidade”, isto é, pela restrição aos limites de uma ilha, poderia se “espacializar”. A auto-identidade japonesa, coesa em torno do culto ao imperador, encontrava um sólido argumento ideológico para se extravasar. (ORTIZ, 2000, p. 28)

Ainda assim, a modernidade traz uma espécie de dilema consigo: em que medida ela não seria sinônimo de ocidentalização? O que seria nesse sentido, “ser japonês?” Os intelectuais japoneses visavam desde a Era Meiji harmonizar os conflitos entre a modernidade e a tradição, mas sem reabilitar o tradicionalismo anterior uma vez que a industrialização, urbanização, migração do campo para cidade, monetização da economia eram fatos consumados e irreversíveis. Segundo Ortiz (2000, p. 28-29), a solução encontrada foi um compromisso metafórico baseado na dicotomia entre o corpo e a alma, isto é, o primeiro serviria como estrutura externa da sociedade e a princípio referia-se a respeito somente de sua organização e às inovações técnicas, já a alma manteria seu abrigo assegurado no recôndito da natureza nipônica e permaneceria incólume à degradação material. Nessa linha de pensamento, nas primeiras décadas do século XX, o pensamento alemão teve alguma influência entre os intelectuais japoneses na busca pela “alma do povo” e conceitos como *kultur* e de “civilização” tiveram papel fundamental.



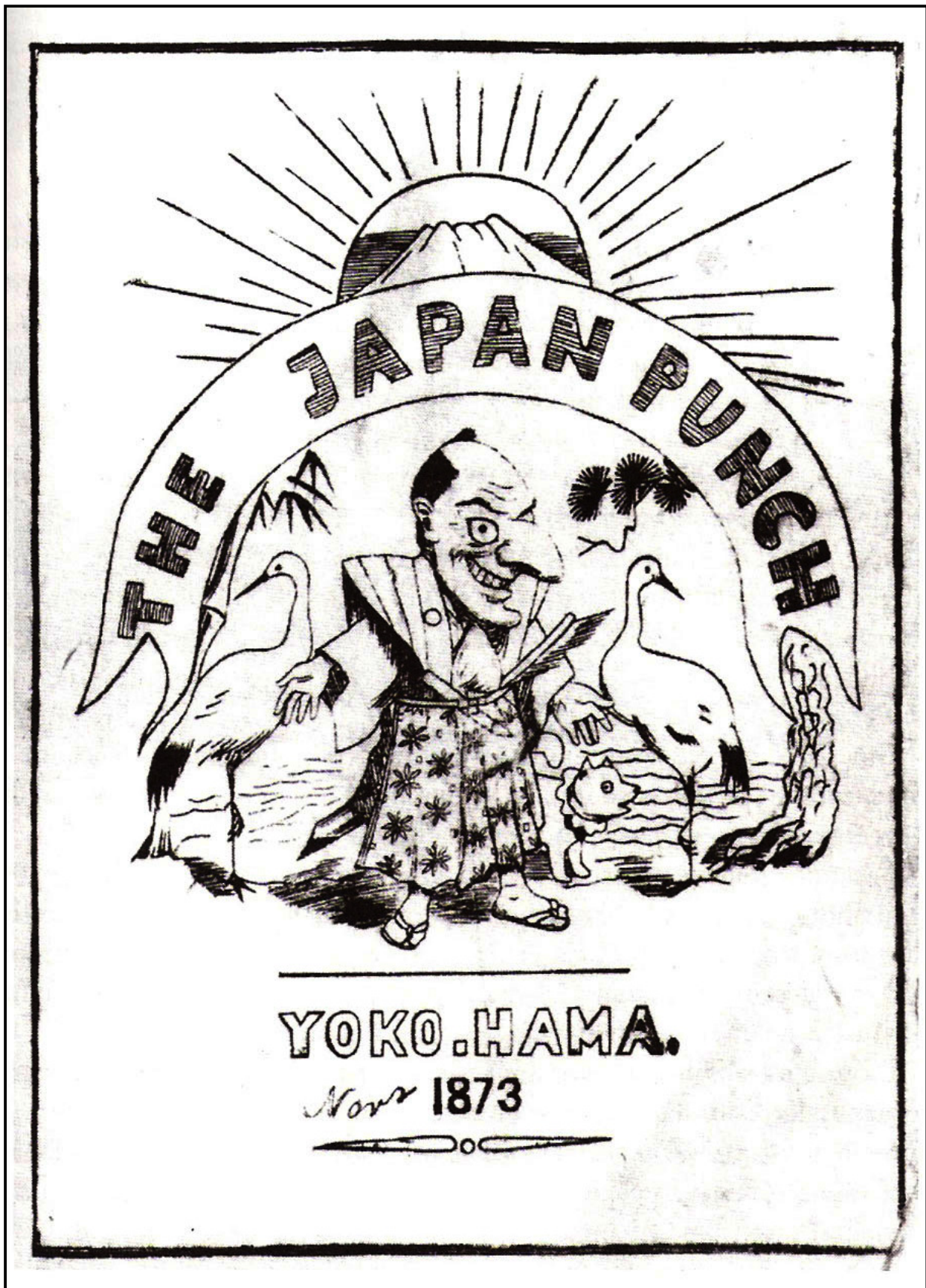


Figura 7 - Capa da edição de novembro de 1873 da revista Japan Punch de Charles Wirgman.

A ideia alemã de “civilização” está envolvida com a noção de racionalidade, progresso técnico e material que estaria em uma esfera separada, mesmo que muitas vezes contraditoriamente, do mundo da *kultur*, na qual fica localizado os ideais de uma cultura autêntica. A *kultur* seria um local privilegiado da realização do homem e se alinharia a vida espiritual, nesse sentido, a *kultur* japonesa demarcaria sua “especificidade técnica”, protegendo a integridade “oriental”. Para amortizar a mecanização do espírito, era preciso então revalorizar a tradição. Durante a Era Taishō (1912-1925) muitos acontecimentos importantes assolaram o Japão, como o fortalecimento do partido socialista japonês *Nihon Shakaitō* (日本社会党) em um contexto no qual se lutava pelo sufrágio universal e a substituição do antigo sistema partidário (mas que mantiveram as antigas qualificações de renda mínima para votar). Artistas, estudantes, professores universitários e jornalistas, apoiados por sindicatos trabalhistas e inspirados por uma multiplicidade de escolas de pensamento ocidentais (SCHODT, 1983, p. 51), como a democrática, a socialista e a anarquista, realizaram expressões públicas a favor do sufrágio universal masculino no início dos anos 20. As novas eleições não mudaram o status-quo, mas no meio político, havia uma proliferação de novos partidos, incluindo os partidos socialista e comunista.

Na Primeira Guerra Mundial (1914-1918) o Japão lutou ao lado dos Aliados, o que permitiu ao país aumentar sua influência na Ásia e em outros territórios do Pacífico, o que demonstrava a crescente pretensão imperialista entre os militares uma vez que agindo virtualmente independente do governo civil, a Marinha Imperial Japonesa tomou as colônias alemãs na Micronésia. O período pós-guerra trouxe ao alguma prosperidade, o Japão foi para a Conferência da Paz em Versalhes no ano de 1919 como uma das grandes potências militares e industriais do mundo, recebendo o reconhecimento oficial como uma das potências da nova ordem internacional. Inclusive foi um membro fundador da Liga das Nações (YAMASHIRO, 1964, p. 177).

O sistema político bipartidário que havia sendo desenvolvido no Japão desde a virada do século amadureceu depois da guerra, originando o apelido ao período, "Democracia Taishō ", o que se demonstraria um pouco contraditório ao se notar medidas autoritárias do governo. Em 1918, Hara Takashi tornou-se o primeiro cidadão comum a servir como Primeiro Ministro. Hara enfrentou nesse

período grandes problemas, como a inflação e a necessidade de ajustar a economia japonesa para o cenário do pós-guerra, a entrada de ideias forasteiras, além de um movimento trabalhista em formação

Entretanto, Hara mesmo sendo vindo da sociedade civil, assegurou a manutenção do partido hegemônico até então, os conservadores do partido *Seiyukai* (que apoiavam o controle burocrático e o militarismo) através de métodos como novas leis eleitorais, redistribuição eleitoral, e programas de grandes obras públicas. Posteriormente, além da dissolução do partido socialista, o temor de um eleitorado mais amplo e da crescente demanda por mudanças sociais trazidas pelo influxo de cultura popular ocidental levou as Leis de Preservação da Paz de 1925, o que foi uma resposta direta para qualquer "filosofia perigosa", inibindo qualquer mudança na estrutura política e a abolição da propriedade privada.

Ao final da Era Taishō, ocorreu em Tóquio um dos maiores terremotos da história do Japão, que ficou conhecido como o Grande Terremoto de Kanto e provocou mais de 100 mil mortes. Neste mesmo ano, em 1923, Yutaka Aso criou *Nonki na Tosan* (“Papai Otimista”), uma série que se tornou popular ao ser uma forma de alento aos sobreviventes do terremoto na reconstrução das cidades (LUYTEN, 2011, p. 93). Neste mesmo período, surgiram também histórias destinadas ao público infantil nos jornais: Sho-Chan no Boken (algo como “As aventuras do pequeno Sho”) criada por Shosei Oda e Katsuichi Kabashima e a Manga Taro (“Quadrinhos Taro”) de Shigeo Miyao. Apesar desses sucessos, o cartum político e as tiras de jornal do pós-guerra tiveram impacto muito menos significativo que os Estados Unidos e na Europa (GRAVETT, 2006, p. 25-26). Tal impacto surgiria nas páginas de revistas como a *Shonen Club*, que foi criada no contexto da mudança de público alvo do adulto para o infantil e foi lançada pela editora *Kodansha* (ainda em atividade e uma das maiores editoras do país) em 1914. Mais tarde a editora lançaria também as revistas *Shojo Club* destinada para meninas e a *Yōnenn Club* para leitores mais velhos. Compiladas em forma de grandes livros de, naquele momento, 200 páginas (posteriormente alcançariam mais que o dobro disso), continham também conteúdo educativo e relatos escritos (MOLINÉ, 2004, p. 20). Essas revistas foram em certo sentido, os modelos para as enormes revistas de *mangás* que existem atualmente no Japão: especializadas de acordo com o sexo e faixa etária do leitor (LUYTEN, 2011, p. 99).



Figura 8 - Tagosaku to Mokube No Tokyo Kembutsu de Rukuten Kitazawa.

No geral, durante a década de 1920, o Japão passou a contar com um sistema de governo democrático, contudo, o governo parlamentarista não era forte o suficiente para suportar as pressões econômicas e políticas e no período seguinte os líderes militares viriam a se tornar cada vez mais influentes. Estas mudanças no poder foram possíveis devido à ambiguidade e imprecisão da constituição Meiji, principalmente com relação à posição do Imperador na constituição. Durante a Era Shōwa (1926-1989) (algo como “Era da Paz Luminosa”), assim denominada pelo novo imperador Hirohito, ficou conhecida como o mais longo período de todos os reinados dos imperadores japoneses, pelo crescimento do militarismo e das tendências expansionistas:

Seguiram-se alguns anos de paz, depois da grande guerra européia. Porém, dentro do Japão, estavam ocorrendo transformações importantes. Forças reacionárias e militaristas controlavam, aos poucos, todos os setores da administração. Militares e elementos ligados a eles, de tendências expansionistas, dominavam a política e a economia do país. Verificaram-se vários levantes de guarnições militares, lideradas por jovens oficiais extremistas, instigados por ambiciosos políticos e militares que manobravam por trás da cortina. Estadistas de tendências moderadas como Inukai, Takaha-shi e outros, foram brutalmente assassinados pelos sequazes da reação. (YAMASHIRO, 1964, p. 179)

Neste contexto de forte prestígio dos elementos militaristas na política japonesa, uma série de conflitos na região da Manchúria forçou o governo chinês a apelar à Liga das Nações, o que causou a saída do país do grupo. Essas ações desembocariam na Segunda Guerra Sino-Japonesa em 1937, com a invasão japonesa ao território chinês, aproveitando-se de que a China estava politicamente dividida entre o Partido Comunista da China (CPC), que estava sob a liderança de Mao Tsé-Tung, e o governo nacionalista da China, o Kuomintang (KMT), sob a liderança de Chiang Kai-Shek. Entre 1932 e 1936 o país foi governado por almirantes, a crescente veia ultranacionalista trouxe instabilidade, inclusive com tentativa de golpe militar em 1936 contra o primeiro ministro que foi interrompido graças à intervenção do imperador Hirohito. Nessa primeira metade da Era Showa, a discriminação racial contra outros asiáticos era comum, tinha sua origem no colonialismo japonês e se fortaleceu com as teorias de supremacia racial propagada pelo *Yamato-damashii* (大和 ou *Yamato*, literalmente "grande harmonia" e 魂 ou *damanshii* significa espírito ou alma) que pregava a ideia do “bravo, guerreiro e indomável espírito japonês” referente ao período Heian.

Toda essa aura nacionalista não tardou a ser abordada nos quadrinhos voltados para o público infantil, surge em 1931 nas páginas da *Shonen Club* o personagem *Norakuro* (Figura 9) de Suiho Tagawa, um cãozinho que vivia situações cômicas ao tentar ser bem sucedido no exército imperial, no qual se alistou após ser abandonado. Com o passar do tempo o enfoque cômico foi substituído por histórias de heroísmo no campo de batalha e por perseverança *Norakuro* sobe de posto. O sucesso foi tanto que suas histórias foram compiladas em livros de capa dura e venderam mais de um milhão de cópias antes da Segunda Guerra Mundial. *Norakuro* ainda ressurgiria em desenho animado entre as décadas de 1970 e 80. (LUYTEN, 2011, p. 96). A maioria dos desenhistas da época, inclusive Tagawa, tinham um estilo muito teatral, desenhavam seus personagens da cabeça aos pés e raramente utilizavam closes ou perspectivas pouco convencionais, como se o leitor estivesse assistindo os personagens desempenhar suas ações em um palco. Muito dessas características se devem ao fato de que os quadrinhos japoneses ainda não tinham sido influenciados pela linguagem cinematográfica: as mudanças de foco, realismo e cortes rápidos. O que era já era assimilado pela linguagem desenhada dos quadrinhos dos Estados Unidos, ainda não chegava ao Japão e demorariam por conta da Segunda Guerra Mundial (GRAVETT, 2006, p. 27).

A partir de 1937, com o conflito com a China, o país passou por momentos conturbados e para garantir o custeamento das linhas de frente, além do controle dos ânimos da população, o governo imperial usou a “solidariedade nacional” como medida de contenção dos insurgentes, ou seja, a “não cooperação” era castigada com prisão preventiva e ostracismo social. Nessa perspectiva, houve recrutamento forçado de cidadãos, causando queda de produção agrícola. O cenário ainda pioraria com a entrada do Japão na Segunda Guerra Mundial:

Por esse tempo, os elementos pacifistas haviam perdido completamente sua força no Japão. Líderes liberais e socialistas haviam sido encarcerados ou condenados ao ostracismo político, quando não mortos na prisão. Alguns conseguiram fugir para o estrangeiro. Impusera-se um regime forte, que controlava a política, economia, cultura e todos os setores da atividade do povo. Não havia mais liberdade de pensamento, muito menos de imprensa ou de palavra. Leis de "segurança" impediam a livre manifestação das opiniões. Em nome da "União Nacional" foram suprimidos os partidos políticos, fundidos na

"Associação de Apoio à Política Imperial" ("Taisei Yokusan-kai"). (YAMASHIRO, 1964, p. 179)

Na madrugada de 8 de dezembro de 1941, a força aérea japonesa atacou sem aviso prévio a base naval norte-americana de Pearl Harbour, dando início a guerra contra os países Aliados. Em 1936, o Japão já havia alinhado seus interesses imperialistas aos dos nazistas e fascistas da Alemanha e da Itália, com o Pacto Anti-Komintern contra o comunismo da URSS, que tinha adeptos entre os artistas e políticos japoneses, formando assim as potências do Eixo. No seu ímpeto inicial, as forças de terra, mar e ar do Japão haviam se expandido ao máximo: as forças nipônicas desembarcaram na península da Malaia, tomaram Hong Kong e dominaram o sul do Pacífico. Em janeiro de 1942, já ocupavam Manila e, posteriormente, Singapura e Ran-gun, além disso, dominando as ilhas do sul do Pacífico, chegaram a atacar a Austrália. Essa dispersão de forças militares facilitou a reação anglo-americana, o Japão nas batalhas do Mar de Coral, Midway e Guadalcanal sofreu perdas muito graves, impossibilitando-o de prosseguir na ofensiva. As forças aliadas avançaram pelo Pacífico tomando as ilhas Marshall, Truck e de Saipan, a cidade de Manila e finalmente as ilhas de Iwô Jima e Okinawa. O Japão acabou completamente cercado pelas forças aliadas, perdendo domínio aéreo do próprio território metropolitano e começou a ser duramente castigado pelos bombardeios inimigos, sendo as cidades de Tóquio, Nagoya e Osaka as mais atingidas.

Os Aliados planejavam o desembarque no território japonês, tal fato forçou os japoneses a mobilizar seus últimos recursos materiais e humanos, por isso esperava-se ainda que o Japão se rendesse como proposto ao país na Conferência de Postdam, entretanto, a visão cega dos militares japoneses na predestinação da vitória japonesa sob a benção do imperador e da deusa do sol *Amaterasu* e as divergências dos políticos com os militares fizeram com que fosse preferível a “morte honrada” ao estilo *kamikaze* (esquadrilha aérea suicida japonesa, o nome faz referência ao furacão que impediu Gêngis Khan de invadir o Japão no século XIII e significa “vento divino”). Atribui-se a não rendição do Japão, como uma das justificativas da decisão norte-americana de lançar, em agosto de 1945 a primeira bomba atômica contra Hiroshima e, a seguir, outra em Nagasaki, porém tal momento será discutido no segundo capítulo, quando será

abordada a questão dos *Hibakusha*. Somente depois da queda da segunda bomba e entrada da União Soviética ao lado dos Aliados, que até então, respeitara o tratado de neutralidade assinado com o país no início da guerra, o imperador decidiu aceitar a inevitável rendição (YAMASHIRO, 1964, p. 183-184).

Durante os anos de guerra, as publicações foram obrigadas a seguir designações dos militares e as histórias em quadrinhos passaram por forte censura, sujeitando os desenhistas as exigências do serviço de informação. Entre 1940 e 1945, somente os quadrinhos propagandistas que estimulavam o espírito combativo eram permitidos e tolerados, quase todos os outros gêneros desapareceram nessa época. Os artistas que não estiveram banidos do trabalho foram deslocados para criar quadrinhos de cunho familiar que promoviam a “solidariedade nacional”, produzir ilustrações e painéis que visavam difamar os inimigos ou elaborando propaganda a ser usada contra as tropas de oposição: os inimigos eram retratados como gordos e com grandes narizes (LUYTEN, 2011, p. 102-103). Outro fator que limitava a pluralidade de publicações e histórias em quadrinhos nessa época foi a restrição de papel, uma vez que os recursos estavam voltados para a guerra (MOLINÉ, 2004, p. 21).

A propaganda de guerra e a utilização dos quadrinhos para tal finalidade não é exclusiva dos japoneses, eles mesmos eram as vítimas preferidas dos editores norte-americanos, sempre personificados de maneira extremamente caricata, com rostos disformes e dentes grandes para contrastar com a figura atlética dos heróis norte-americanos personificados em personagens como o *Capitão América (Captain America)* e a *Mulher-Maravilha (Wonder Woman)*. Os símbolos que representavam sua cultura, religião ou costumes, quase sempre eram exibidos de maneira negativa, envolvendo monstros e magia de forma a contrapor aos costumes cristãos ocidentais (MOREIRA, 2010, p. 7-8). Ao fim da guerra surgiu ainda um personagem chamado *Unganaizo* (“O soldado infeliz”, em português) de Taro Yashima que era contrário a guerra e apoiava os americanos. O autor chegou a ser preso e torturado em 1933, posteriormente foi aos Estados Unidos, prestou serviço voluntário ao exército quando a guerra começou e foi um dos únicos esquerdistas japoneses a conseguir um meio de continuar sua resistência aberta ao militarismo japonês (SCHODT, 1983, p. 59).



## 2.3.

### Pós-Guerra: Da Consolidação a Internacionalização

A principal consequência da derrota japonesa na guerra foi a ocupação do país pelos norte-americanos, que ficou por lá até 1952:

Forças aliadas — na maior parte americanas — sob o comando do general Douglas Mac Arthur, ocuparam o Japão, com o objetivo de estabelecer a ordem, eliminar as forças maléficas do militarismo, erradicar do espírito do povo as idéias imperialistas e dar-lhe liberdade, para reconstituir democraticamente o país. Com esse fim, levou-se a efeito uma completa revisão da Constituição, e foram grandemente alterados os regimes político, econômico e social, que, não obstante o progresso dos últimos cinquenta anos, conservavam ainda muito do feudalismo antigo. Também foram desmantelados os "zaibatsu", que, durante muito tempo, dominaram a economia japonesa. O sistema econômico tornou-se mais democrático, instituiu-se a liberdade de culto, imprensa e palavra. (YAMASHIRO, 1964, p. 185)

A reconstrução do país no após a guerra, pelos norte-americanos, conseguiu de várias maneiras acomodar lentamente os anseios da população, mas havia muito ainda o que fazer. Existiam muitos órfãos, pessoas sem rumo, sobreviventes das bombas, veteranos mutilados, desempregados sem ter onde morar e como conseguir alimento. Medidas radicais foram tomadas, como a destituição do imperador, uma ampla reforma agrária e uma nova constituição no país na qual “os representantes do povo japonês declaram haver decidido “confiar nossa segurança e sobrevivência à justiça e boa fé dos povos amantes da paz” (YAMASHIRO, 1964, p. 186). A constituição escrita pelos Aliados ainda demarca a renúncia “voluntária” à guerra, a abolição dos armamentos, a retirada dos poderes políticos do imperador transformando-o apenas em uma figura simbólica, delimita que o primeiro ministro deva ser eleito pelo povo, abole a classe aristocrática decretando que todos são iguais perante a lei e garante os direitos fundamentais do homem. Existiam muitos órfãos, pessoas sem rumo, sobreviventes das bombas, veteranos mutilados, desempregados sem ter onde morar e como conseguir alimento. Medidas radicais foram tomadas, como a destituição do imperador, uma ampla reforma agrária e uma nova constituição no país na qual “os representantes do povo japonês declaram haver decidido “confiar nossa segurança e sobrevivência à justiça e boa fé dos povos amantes da paz”



Figura 9 - Norakuro de Suiho Tagawa, da Shonen Club na década de 1930.



(YAMASHIRO, 1964, p. 186). A constituição escrita pelos Aliados ainda demarca a renúncia “voluntária” à guerra, a abolição dos armamentos, a retirada dos poderes políticos do imperador transformando-o apenas em uma figura simbólica, delimita que o primeiro ministro deva ser eleito pelo povo, abole a classe aristocrática decretando que todos são iguais perante a lei e garante os direitos fundamentais do homem.

A ocupação, no entanto, não foi tão limpa de problemas para o povo japonês, como parece assinalar Yamashiro. Inúmeras alegações de estupros foram relacionados aos soldados da ocupação: no início dela eram registrados cerca de quarenta casos por dia, esse número chegou a trezentos e trinta depois que as facilidades imputadas pelas autoridades japonesas para o fomento de uma rede de prostituição terminaram (DOWER, 1999, p. 130). Muitos casos nem ao menos foram relatados, muito por conta das autoridades da ocupação que impuseram forte censura à mídia japonesa até o fim da ocupação, impossibilitando até mesmo uma investigação independente. Os norte-americanos alegavam que a censura tinha como objetivo suprimir ideias militaristas e ultranacionalistas (DOWER, 1999, p. 406). A ocupação ainda arraigou as ideias capitalistas no país, dismantelandando a indústria armamentista e estimulou o desenvolvimento da indústria japonesa para diversos ramos e reorganizando sua produção para bens de consumo a preços inferiores voltados para o mercado internacional. Ao mesmo tempo, a sociedade começa a absorver valores que modificam a sua relação com o público e o privado, a penetração de filmes norte-americanos lotavam os cinemas japoneses, tornando-se “uma das poucas formas de diversão barata disponível no período pré-TV” (GRAVETT, 2006, p. 30).

Apesar disso, poucas das reformas feitas pela ocupação foram permanentes, com as exceções no que concerne aos direitos das mulheres e da reforma agrária, tão logo quando a ocupação terminou, os japoneses adaptaram seus padrões culturais a nova realidade, principalmente no que condiz à organização das corporações. O próprio pensamento *Nihonjiron* se modifica nesse contexto, passa-se do pensamento expansionista para uma ideia de que era necessário compreender o país em sua “essência”, deixa-se de se apoiar nos pensadores alemães e busca-se a “cientificidade” das universidades norte-americanas. Segundo Ortiz (2000, p. 30), nessa busca pela identidade nacional, o culturalismo se torna um importante elemento conceitual sobretudo por meio do

livro etnocêntrico conhecido como “*O Crisântemo e a Espada*” da antropóloga Ruth Benedict que foi traduzida para o japonês em 1948. A obra foi realizada a distância na forma de um relatório para o Departamento de Estado norte-americano durante a guerra, com o objetivo de ajudar as autoridades a conhecer certos traços da personalidade japonesa a fim de que elas pudessem auxiliar a derrota-los. Embora pareça estranho que uma obra estrangeira tenha tido alguma influência sobre os japoneses, a busca por um modelo cultural fizeram os jovens intelectuais japoneses a tentar fazer esse tipo de pesquisa por eles mesmos, através da mesma metodologia e dentro de uma perspectiva no qual a antropologia culturalista via que cada cultura era constituída por uma espécie de unidade vital que envolveria a todos:

O esforço coletivo em pensar a japonidade criou uma mitologia cuja abrangência envolve múltiplas dimensões da vida social. A cultura nipônica passa a ser vista como algo excepcional e unívoco, uma configuração social exclusiva, radicalmente distinta das sociedades ocidentais ou de qualquer outro povo asiático. Num pedaço de terra abençoado pela deusa Amaterasu, teria surgido uma sociedade harmônica e equilibrada, isenta de conflitos e de contradições. Harmonia que se desdobraria em diferentes níveis da realidade. (...) O consenso e a ordem prevaleceriam, visão que resvala para a ideologia, distorcendo a compreensão do passado (lutas entre senhores feudais, perseguição à heresia católica, aniquilação dos templos budistas no período de unificação do país etc.) e do presente, existência de um Japão moderno, diferenciado, pleno de contradições. (...) A questão nacional atravessa a todo momento sua reflexão, contribuindo para a constituição de um outro tipo de senso comum, agora universitário, igualmente petrificado como o da “cultura popular”. (...) Aí se compreende e se milita pela restauração de uma identidade étnica compatível com a “verdadeira” cultura japonesa. Por outro lado, o debate sobre a identidade nacional tem implicações políticas imediatas, favorecendo a manutenção do *status quo* e a autoridade dos grupos dominantes. O Estado, ao se tornar o principal foro de definição da japonidade, preconiza uma ideologia de manutenção da ordem que afasta toda mudança como um desvio em relação ao “verdadeiro” destino nipônico. (ORTIZ, 2000, p. 31-33)

Diferenciar as características do que autóctone e do que é alienígena não se configura somente como um exercício de autonomia, mas também como uma estratégia que visa manter o “outro” longe de questões relevantes. Nesse sentido, a noção de que os japoneses são para os estrangeiros seres de impossível compreensão é utilizada para defender o próprio jeito de se fazer as coisas, criando uma espécie de “névoa mística” sobre o Japão que oferece uma vantagem na negociação política e cultural entre o país e o mundo. Essa “verdadeira cultura japonesa” seria ainda uma espécie de “unidade cultural” que se mantém de

alguma forma inalterada, apesar da introdução ao longo do tempo de elementos exógenos, por conta da adaptação desses elementos às condições existentes: harmonia e equilíbrio seriam características da suposta “verdade” nipônica, uma singularidade construída em um movimento de absorção e filtragem das influências estrangeiras (ORTIZ, 2000, p. 41).

É nesse cenário político e cultural que a indústria de *mangá* vai se constituir. Durante a recuperação do Japão nos anos do pós-guerra, os quadrinhos vão se tornar uma forma barata de entretenimento. Em 1940, em cenário de grande pobreza, surgem as apresentações dos *kamishibai*, ou “teatros de papel” móveis, no qual as cenas eram desenhadas a mão em cartolinas e dispostas em uma caixa de madeira com uma janela em forma, digamos, de TV. As apresentações eram oferecidas de graça e se mantinham graças às vendas de doces para as crianças que as assistiam. Muitos artistas que viriam a trabalhar em *mangás* começaram nessa atividade que declinou com a chegada da televisão em 1953, deixando vários deles sem trabalho (LUYTEN, 2011, p. 106). Alguns personagens popularizados pelos *kamishibai* se transformaram em séries de *mangá* e depois foram adaptados para a televisão em versão animada, como é o caso de *Ôgon Bat* (“Morcego Dourado”) criado em 1930 por Takeo Nagamatsu e que ficou conhecido no ao ser exibido na TV brasileira ao nome de “*Fantomas – O Guerreiro da Justiça*”.

Uma minoria de artistas trabalhava em Tóquio desenhando quadrinhos para as grandes editoras, as pequenas editoras foram forçadas a imprimir em Osaka por causa do aumento dos custos na capital. Estes artistas passaram a se dedicar a publicar pequenos livros, os *akahon* (ou “livros vermelhos”, nome dado por causa da cor da capa e da tinta usada na impressão) eram de fácil acesso através dos ambulantes nas ruas e lojas de doces, o preço era baixo (variavam entre 10 e 50 ienes, chegando no máximo a custar 90 ienes, o que seria hoje algo em torno de 25 centávos de dólar) por ser impresso em papel barato e devido a baixa remuneração dos artistas. O auge de sua popularidade se deu entre 1948 e 1950, com os títulos mais vendidos ganhando várias reimpressões e seu formato era geralmente o de um cartão postal ou menor (GRAVETT, 2006, p. 42).

Os editores, apesar de explorarem os jovens escritores e desenhistas por os fazerem trabalhar por quase nada, permitiram que Osamu Tezuka e outros artistas tivessem a chance de criar histórias completas que variavam entre 24 a 48 páginas

ou até mais. Apesar da demanda, a extensão das histórias acabou se tornando um problema, a inflação da época somada ao aumento dos custos causava o aumento vertiginoso dos preços que em alguns casos chegaram a mais de 100 ienes ou mais. Com as vendas em baixa, muitos editores conseguiram se salvar falência ao criar uma alternativa, assim crianças passaram a buscar os *kashihonya* ou “locadoras de livros”. Pagando em média 10 ienes, elas poderiam ficar com as revistas por até dois dias e depois devolviam. Esse tipo de mercado chegou a ter trinta mil estabelecimentos e movimentava a área artística ao possibilitar histórias e revistas criadas especificamente para essa forma de consumo (SCHODT, 1997, p 66). Antes de seguir o desenvolvimento dos múltiplos gêneros que viriam a surgir dentro do *mangá*, é extremamente importante pontuar a contribuição de Osamu Tezuka para o desenvolvimento da narrativa dos quadrinhos japoneses:

É difícil imaginar como a indústria do mangá no Japão, bem como a de animação, poderia ter crescido até a proporção e diversidade atuais sem seu exemplo de pioneirismo. Muitas de suas inovações continuam a influenciar essas duas formas de arte até hoje. Tezuka criou suas plantas, suas fundações e seus mais ricos mananciais. Sua influência no Japão pode ser vista como equivalente à de Walt Disney, Hergé, Will Eisner e Jack Kirby somados num só. Porém até mesmo essa comparação está longe da verdade. Um crítico comparou o lugar de Tezuka deveria receber o Prêmio Nobel de Literatura. Ele foi um das principais figuras do Japão no século XX, homenageado com seu próprio museu em Takarazuka, onde foi criado. Ele é reverenciado, se não idolatrado, como o “Deus do Mangá”. (GRAVETT, 2006, p. 28)

Em sua carreira de mais de 40 anos (1946-1989) se tornou um símbolo, lutou para que o *mangá* deixasse de ser apenas entretenimento para as crianças e se tornasse uma narrativa de múltiplas possibilidades destinada a leitores de todas as idades. Em seu tempo de vida, escreveu e desenhou cerca de impressionantes 150 mil páginas de quadrinhos, distribuídas entre 600 títulos de *mangá* e 60 animações, além disso, lançou ensaios, realizou conferências, redigiu críticas de filmes e ainda se formou em medicina. Muitas vezes dormia apenas quatro horas por dia para conseguir dar conta dos prazos, mesmo quando diagnosticado com câncer no estômago, não diminuiu o seu ritmo de produção. A vitalidade de sua produção e sua tamanha dedicação é explicada por ter testemunhado a Segunda Guerra Mundial quando adolescente por ele mesmo em uma de suas obras biográficas após presenciar um bombardeio em Osaka. No fim de uma de suas obras em quadrinhos autobiográfica, Tezuka exclama: “Estou vivo! Eu sobrevivi!

Eu vou desenhar quadrinhos! Ninguém pode me impedir agora, eu vou ser um quadrinista!” (GRAVETT, 2006, p. 28). E mesmo durante a guerra, produziu três mil páginas de maneira privada.

Osamu Tezuka realmente acreditava que o *mangá* e o *animê* (termo comumente usado para denominar a animação japonesa) deveriam ser reconhecidos como parte integrante da cultura japonesa e tornou-se principal agente dessa transformação da imagem do *mangá* graças a sua produção abrangente, as nuances de suas caracterizações, aos inovadores planos de movimento já influenciado pelos do cinema e principalmente na ênfase dada pelo autor a necessidade de elaborar uma história envolvente que confrontasse temas humanos como identidade, morte e injustiça. Tudo isso foi possível também pelo fato de ter crescido em um ambiente atipicamente moderno e liberal, pois seu pai havia tentado ser cartunista, foi um ávido leitor de quadrinhos e presenteava seu filho com obras importadas, sua mãe as lia mesmo antes dele saber ler sozinho e o levava para assistir peças de um grupo de teatro feminino de sua cidade natal, *Takarazuka*. Embora, os quadrinhos e o teatro o animassem, a influência principal da narrativa de Tezuka foi o cinema, o qual gostava tanto que via um filme por dia quando adulto, seu pai além de colecionar e levar seu filho ao cinema para ver animações da Disney também realizava filmes em 8 mm. Quando Tezuka descobriu os *flip-books* – imagens organizadas sequencialmente, em geral no formato de um livreto para ser folheado dando impressão de movimento –, desenhou vários cadernos imitando-os.

Entre seus primeiros trabalhos lançados no formato dos já citados *akahon*, os quais fizeram tanto sucesso que havia muitos “ilustradores anônimos que plagiavam ou simplesmente se apropriavam do trabalho de Tezuka” (GRAVETT, 2006, p. 42), lançou em 1947 o *mangá Shin-Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro), no qual se percebe a estética cinematográfica. Mesmo antes da guerra, os quadrinhos japoneses não acompanhavam as mudanças narrativas dos quadrinhos ocidentais, os traços mais realistas e as constantes mudanças de ângulo entre os quadros típicos das histórias em quadrinhos norte-americanas. Em um país isolado pela guerra, os artistas se tenderiam a manter-se retratando os personagens de corpo inteiro como se os filmassem a partir de uma câmera fixa. Nesse sentido, o pioneirismo de Tezuka é sentido não somente visualmente nessa

obra, mas em tantas outras as quais se dedicou a injetar o movimento e emoção dos dramas narrativos hollywoodianos:

A qualidade dos filmes estrangeiros para adultos mais recentes foi como uma revelação para os japoneses, e particularmente para um jovem como Tezuka, até então fascinado por Disney e Chaplin. Como estudante de medicina no início do pós-guerra, ele registrou seu espanto e vontade de produzir algo semelhante em outros de seus quadrinhos autobiográficos após assistir a um filme americano recente: “Por que os filmes americanos são tão diferentes dos japoneses? Como eu posso desenhar quadrinhos que façam as pessoas rir, chorar e se emocionar como aquele filme?” Foram esses saltos de imaginação que permitiram a Tezuka transformar os quadrinhos japoneses. (GRAVETT, 2006, p. 30)

Em *Shin-Takarajima* (Figura 10), alterava-se em cada quadro o ponto de vista do leitor constantemente simulando os movimentos de uma câmera, gerando a forte sensação de ação dos acontecimentos e personagens. Inclusive, o foco em alguns momentos se aproxima e se afasta, parecia muitas vezes que as imagens iriam explodir para fora dos quadros – o que se tornaria comum anos mais tarde –, aliando a isso distorções de velocidade com linhas de velocidade, gotas de suor e grandes olhos para expressar os sentimentos dos personagens – que virariam duas das mais características marcantes dos quadrinhos japoneses –. Tezuka chegou a posicionar quadros mais largos em colunas verticais dentro da página, fazendo-os parecer sequências cortadas de um rolo de filme. A ideia dos olhos grandes seria para que os personagens pudessem expressar de maneira profunda e sincera suas emoções, como se quisessem comunicar os grandes segredos da alma (MOLINÉ, 2004, p. 22) e foi inspirada pela caracterização das mulheres no teatro de *Takarazuka*, que utilizavam maquiagem para criar essa impressão (LUYTEN, 2011, p. 111). O formato de suas obras, com um volume de páginas cada vez maior, antecedeu de certa forma a ideia dos *Graphic Novels* (Romance Gráfico), termo criado por Will Eisner para designar a obra *A Contract with God* de 1978, uma vez que suas histórias e o formato cada vez pareciam mais como livros, a exemplo de adaptações como *Metropolis* (inspirada na obra de Fritz Lang), *Fausto* (Goethe) e *Crime e Castigo* (Dostoiévski).

Curiosamente, mesmo em seus trabalhos mais dramáticos, Tezuka mantinha seu traço cartunesco e inseria humor, exageros e piadas internas. Para Gravett, essas intervenções seriam uma forma do autor de marcar que o mangá,



mesmo sendo muitas vezes realista, continua uma obra de ficção, no sentido de não se deixar levar a sério demais e equilibrar a narrativa:

Essa atitude é compatível á técnica de distanciamento usada pelo dramaturgo alemão Bertolt Brecht, um narrador com preocupações morais de uma potência derrotada do pós-guerra, assim com Tezuka. Brecht fazia questão de alertar seu público para que não se deixasse envolver por si só. Efeitos similares nos quadrinhos podem desconcertar os leitores ocidentais, que esperam que assuntos sérios sejam sempre apresentados de forma “correta”, mas, graças a Tezuka, eles se tornaram característicos do mangá. (GRAVETT, 2006, p.33)

Paralelamente a histórias mais experimentais e depois de vender 800 mil exemplares de *Shin-Takarajima*, Tezuka lançou nos anos 1950 histórias para as revistas *Manga Shonen* e *Shonen* como *Jungle Taitel* (“Imperador das Selvas”, mas no ocidente conhecido como “*Kimba, o Leão Branco*”), *Ribbon no Kishi* (“A Princesa e o Cavaleiro”) e sua obra mais famosa: *Tetsuwan Atom* (“Poderoso Átomo”, vendido ao ocidente como “*Astro Boy*”). As duas virariam animações na década de 1960 através do seu estúdio de animação, a *Mushi Productions*, criada a partir do dinheiro conseguido através de seus mangás. Talvez as obras mais impressionantes e celebradas sejam: *Adorufu ni Tsugu* (“Recado para Adolf”) de cinco volumes encadernados que durou de 1983 a 1985, que une o destino de três homens chamados Adolf: um deles é o próprio Hitler, o segundo é um jovem judeu alemão e o terceiro é filho de um diplomata alemão e uma japonesa. A história dos três se entrelaça e abordam temas sensíveis como o sentimento de culpa, a experiência da guerra, a luta por interesses mesquinhos e muito sofrimento; a segunda é *Buddha* (“Buda”) publicada entre 1972 e 1983, uma biografia em mangá que conta em 14 volumes a transformação do príncipe *Siddartha* de *Kapilavastu* em *Buddha Gauthama* e mesmo permitindo-se liberdades criativas, contou com muita riqueza de detalhes os ensinamentos filosóficos do budismo, a separação de castas na Índia, não se esquecendo de transpor ao seu público toda uma emocionada crítica sobre a extrema pobreza dessa região que contrasta com a fé e a esperança; a terceira e última obra se chama *Hi no Tori* (“Phoenix”) que começou em 1956 e ficou incompleta com a morte de Tezuka em 1989, nela o autor a partir das diversas encarnações da ave mitológica, pondera sobre o sentido da existência, do passado e do futuro. Para Luyten (2011, p. 110), a terceira e última obra se chama *Hi no Tori* (“Phoenix”)

que começou em 1956 e ficou incompleta com a morte de Tezuka em 1989, nela o autor a partir das diversas encarnações da ave mitológica, pondera sobre o sentido da existência, do passado e do futuro.

Para Luyten (2011, p. 110), além de o autor considerar este o trabalho de sua vida, assinala que pelo contexto de reconstrução do Japão, o personagem título simbolizava metaforicamente a situação do país. Das produções *underground* de Osaka vindas das locadoras de mangás, surgia um novo tipo de gênero: o Gekiga (劇画) ou simplesmente “imagens dramáticas”. O termo *gekigá* foi cunhado por Yoshiro Tatsumi em 1957 na tentativa de diferenciar seus trabalhos mais sombrios e realísticos de seus trabalhos para o público infantil. O gênero é marcado por um traço mais pesado e tramas psicológicas, e surgiu da necessidade de atender a demanda por títulos para estudantes mais velhos ou jovens trabalhadores. As primeiras manifestações vieram em forma dos *Kurai* – ou *mangás “dark”* – publicados pelas livrarias de aluguel no formato A5, mais largo do que os outros mangás que tinham o formato B6 – semelhante à de um cartão postal – para diferenciá-los dos *mangás* infantis. Os jovens artistas de *gekigá* vinham de um ambiente menos confortável do que de Tezuka e apesar de sua influência, preferiram através de seus traços mais realistas se aproximar esteticamente e tematicamente dos filmes de diretores japoneses como Akira Kurosawa e Yasujiro Ozu, dos filmes *noir* americano e do neo-realismo europeu. Os autores ainda reexaminavam muitas vezes a história do Japão:

O que deu à série uma apreciação muito mais favorável entre os estudantes foi a posição do herói contra um senhor feudal despótico em favor dos pobres e dos párias japoneses, os *burakumin*. No Japão, essa minoria continuava a ser objeto de muita discriminação e era quase invisível na história oficial. A extensão do controle governamental sobre o ensino da história japonesa permanece sendo um assunto interessante e incômodo. Em 1993, o eminente historiador Saburo Ienaga venceu um processo de 28 anos para impedir que o Ministério da Educação revisasse passagens de seu livro didático que descreviam com palavras fortes as atividades praticadas no Japão antes e durante a Segunda Guerra Mundial, embora o tribunal tenha decidido que o ministério na verdade tinha o direito de determinar o conteúdo dos livros de história. Por sua vez, os criadores de *gekigás* históricos freqüentemente citavam episódios da história não ensinados nas escolas, e através deles traçavam paralelos impressionantes com as preocupações contemporâneas. No conservador Japão, os quadrinhos são um veículo para expressão de perspectivas mais ousadas e independentes sobre a realidade. Pode não ser coincidência que os editores de *gekigá* tenham florescido durante os anos fortemente politizados do final da década de 1950. Era um tempo de levante

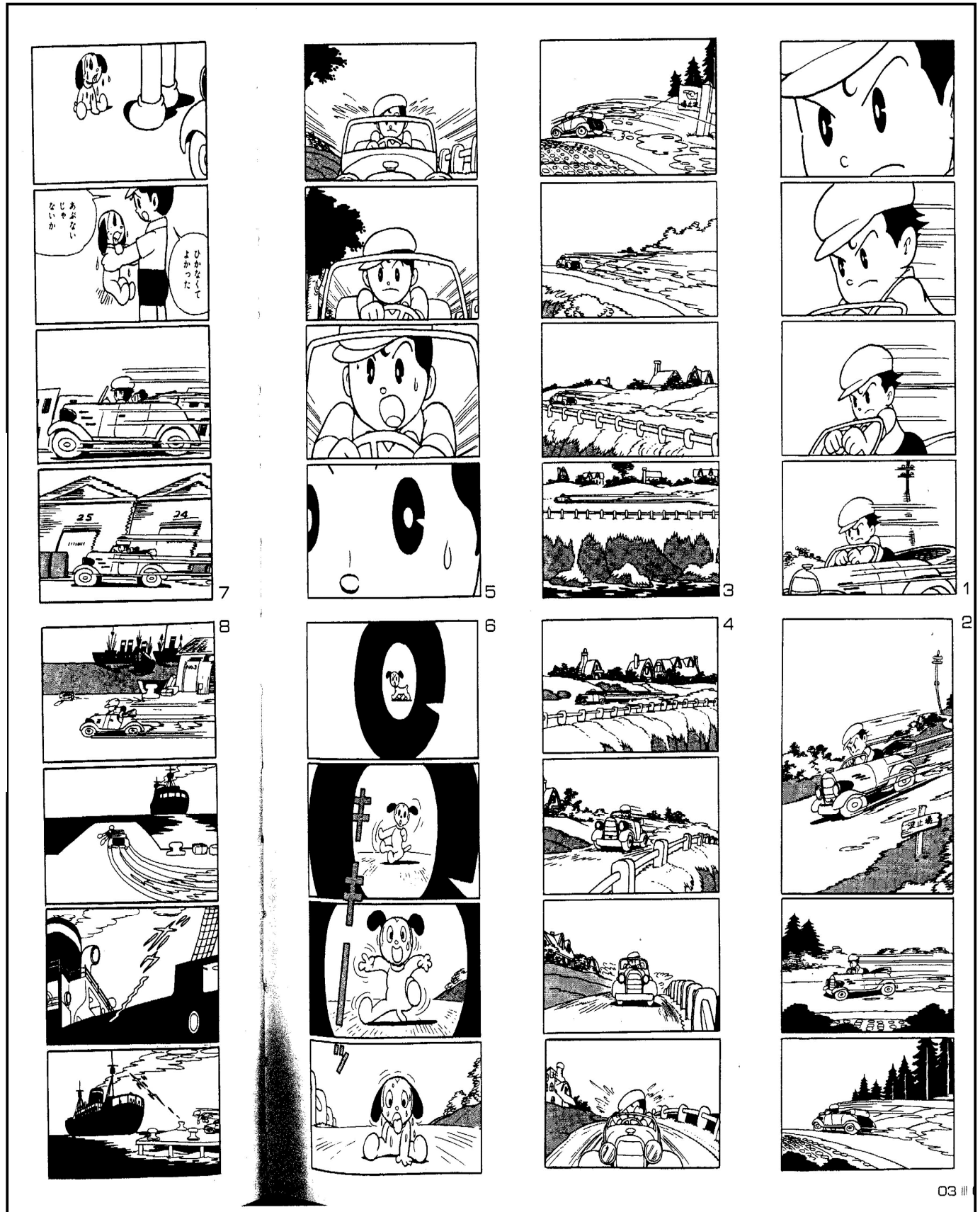


Figura 10 - A narrativa de Osamu Tezuka na obra Shin-Takarajima.

social e oposição à renovação da aliança Japão-EUA, que culminou em grandes revoltas em 1960. (GRAVETT, 2006, p.45)

Um exemplo dessas revoltas foi a tentativa de golpe de estado realizada por Yukio Mishima, cujo nome verdadeiro era Kimitake Hiraoka. Sob o pseudônimo, Mishima teve uma carreira literária que abordava a vida da juventude do pós-guerra e cultuava neles elementos como a beleza combinada com o sentimento mórbido da morte, o culto pelo heroísmo o destino trágico de todo o indivíduo. Apesar de grande apreciador de literatura ocidental, era um intenso admirador das tradições japonesas e do militarismo. No início da década de 1970, junto a quatro membros do *Tatenokai* (楯の会) – sociedade que era dedicada ao militarismo, culto ao imperador e aos valores tradicionais japoneses –, Mishima rendeu o comandante do quartel general das Forças de Auto-Defesa japonesas em Tóquio e realizou um discurso nacionalista na tentativa de convencer os soldados a restituírem os antigos poderes do imperador. Ao notar a indiferença dos soldados, cometeu *seppuku* (切腹) – literalmente “cortar a barriga” –, ritual de suicídio comum aos samurais como parte do código de honra do *bushido*, que consideravam a sua vida como uma entrega à honra de morrer gloriosamente, rejeitando cair nas mãos dos seus inimigos e a desonra.

No entanto, a partir da metade dos anos 1950 e principalmente nos da década de 1960, a população passou a concentrar seus esforços na construção de um país com uma superpotência econômica. Com a chamada “Doutrina Yoshida”, que visava concentrar-se no desenvolvimento da economia japonesa junto à ajuda econômica norte-americana, o Japão conheceu extraordinário crescimento econômico, surgindo então a expressão “milagre japonês” (ETO, 1976, p. 31-32). O avanço da TV propiciou que aos poucos o mercado de livrarias de aluguel foi declinando e os artistas de *gekigá* foram absorvidos pelas editoras que títulos semanais. Entretanto, se o salário por produção de páginas subiu, alguns artistas relutavam a entrar nesse mercado por não se sentir confortável com as constantes intervenções editoriais e acreditavam que a liberdade criativa era mais valiosa. Entre esses autores, estava Sempei Shirato, que ofereceu sua obra *Kamui Den* (“A Lenda de Kamui”) para a revista mensal *Garo* criada por Katsuichi Nagai. O nome da revista significava “galeria de arte”, demonstrando bem a sua proposta de apostar na liberdade criativa e ser uma vitrine para trabalhos autorais alternativos.

*Kamui Den* (Figura 11) era a atração do primeiro número de setembro de 1964, conta a história de um ninja de baixo nível que tenta deixar seu clã e se situa no Japão feudal. A série combinava o tema histórico com questões sociais, como a luta de classes e opressão social, refletindo as convicções esquerdistas de Shirato e da época, tanto que o personagem foi usado por ativistas universitários em movimentos de contestação (GRAVETT, 2006, p. 45).

Além da *Garô*, em 1967 surgiu a *COM* de Osamu Tezuka, na qual publicou seus trabalhos mais densos e dramáticos como o já citado *Hi no Tori*. Tezuka, através do editorial da primeira edição, assinalava que pretendia com o lançamento da revista responder alguns questionamentos próprios: “Dizem que o mangá está em sua época áurea hoje em dia. (...) Não é verdade que muitos mangakás estão trabalhando até a exaustão, forçados à submissão, servidão e cooperação com as exigências cruéis do mercado? Com esta revista eu pretendo mostrar o que é o mangá narrativo de verdade.” (GRAVETT, 2006, p. 46). A revista também deu espaço para outros profissionais que ansiavam a possibilidade de experimentar, oferecendo inclusive concursos para novos artistas. Paralelamente ao setor adulto e alternativo, os anos de 1960 marcam também a explosão das revistas semanais no mercado editorial japonês, a editora *Kodansha* lança a revista *Shonen Magazine*, a *Shogakukan* em seguida lança a *Shonen Sunday*, não tardando lançarem revistas para o público feminino como a *Shojo Friend* também da *Kodansha*.

Nesse contexto, consolidava-se o *mangá* como opção de consumo e leitura, principalmente na perspectiva de várias alternativas dessa linguagem: diversificaram-se os conteúdos para atender um público cada vez mais diversificado. Aos poucos se estabeleceu uma segmentação editorial dividida por idade e gênero que perdura até hoje (GRAVETT, 2006, p. 25). *Shōnen* (少年) significa literalmente garotos, esse segmento de revistas em quadrinhos é o mais popular, geralmente é dada ênfase a aventura e ação durante a jornada de determinado herói. Envolvem também grandes doses de humor e o chamado *fanservice* – elementos supérfluos para a trama principal, que podem ser humorísticos ou levemente eróticos –, mas o grande tema em comum dessas histórias destinadas ao público masculino é a perseverança, onde a vitória deve ser alcançada a qualquer custo e no qual a amizade e os sacrifícios são valorizados. A

popularidade desse gênero é tão grande que é capaz de gerar grande comunidade de fãs, como já se mostrava possível nos anos 1970 e 1980:

O clima era de tristeza naquele dia de março de 1970, quando centenas de pessoas se reuniram nos escritórios da gigante de publicações Kodansha, em Tóquio. O criador de mangá Tetsuya Chiba nunca vai se esquecer desse dia. “As ruas estavam lotadas. Todos aqueles leitores estavam lá, mesmo sendo um dia de semana. As pessoas haviam abandonado o trabalho, executivos, estudantes. Todos estavam vestidos de preto, eles usavam braçadeiras negras e fitas negras, muitos haviam trazido flores e incenso.” (...) Chiba iria comparecer ao funeral de um de seus personagens de mangá. Poucas semanas antes, sua série de boxe *Ashita no Joe* (“Joe do Amanhã”), publicada na *Shonen Magazine*, havia trazido um combate entre Joe e seu arqui-rival, Toru Rikiishi. Submetendo-se a uma dieta debilitante, Rikiishi havia conseguido emagrecer o suficiente para ser aceito pela categoria de Joe. No entanto seu corpo estava tão enfraquecido que sua vitória lhe custou a vida. A morte do personagem emocionou os leitores de tal forma que mais de 700 pessoas se juntaram a Chiba nos escritórios da Kodansha para uma cerimônia conduzida por um sacerdote budista num ringue de boxe em tamanho natural. (GRAVETT, 2006, p. 53)

O ato de fãs se reunirem para realizar um funeral demonstra como os leitores japoneses podem se envolver profundamente com seus *mangás* dramáticos semanais. No caso da série *Ashita no Joe*, a exemplo do *gekigá Kamui Den*, tornou-se ícone dos proletários e em 1968 o grupo comunista formado por universitários chamado Exército Vermelho, o adotou como símbolo ao se denominarem todos eles “Joes do Amanhã” durante protestos contra dos Estados Unidos (GRAVETT, 2006, p. 58). O fato de ser uma série de esportes também contribuiu para o sucesso, uma vez que sob a administração norte-americana houve forte censura a qualquer coisa que lembrasse o espírito do *bushido* e abertura para qualquer ideologia nacionalista. Nesse sentido, em 1950 quando os americanos retiraram o veto a esportes como o judô, caratê, sumô e outros esportes, essas séries ressurgiram com enorme sucesso. Outros temas de sucesso são os de ficção científica, os históricos e os de fantasia, os exemplos mais famosos no Japão e no mundo são os *mangás* surgidos na *Shonen Jump* da editora *Shueisha*, como: *Yu Yu Hakusho* que conta a história de um *bad boy* chamado *Yusuke Urameshi*, que ao morrer se torna um “detetive espiritual”; *Rurouni Kenshin* – conhecido no ocidente como “*Samurai X*” – que conta a história de *rurouni* (“andarrilho”) chamado *Kenshin*, que vaga pelo país da Era Meiji tentando encontrar um modo de se redimir dos assassinatos cometidos durante a unificação do Japão; *Saint Seiya* (Figura 12) – “*Santo Seiya*” no original, mas conhecido no



Figura 11 - Kamui Den de Sempei Shirato, gekigá da revista Garo.



ocidente como “*Os Cavaleiros do Zodíaco*” – que conta a história do cavaleiro de Pégaso chamado Seiya em busca de sua irmã perdida e na missão de proteger a deusa grega Atena; e *Dragon Ball* (Figura 13) que mostra as aventuras bem humoradas de *Son Goku* em busca de aprimorar suas habilidades marciais e pelas “esferas do dragão”, cuja reunião de todas as sete possibilita a invocação de um dragão que realiza um desejo. *Dragon Ball* chegou a vender desde 1984, somente no Japão 157.210.000<sup>2</sup> exemplares em sua versão *tankobon*.

As séries de sucesso nas revistas semanais, desde os anos 1980, são compiladas em encadernados que possuem em torno de 200 páginas em um papel de melhor qualidade para facilitar a formação de uma coleção, o formato é denominado *Tankōbon* (単行本) que significa livro ou volume independente. Bem diferente do que ainda é pensado fora do Japão, as mulheres japonesas não são mais submissas como as gueixas do século XIX e no caso da indústria de quadrinhos japonesa existem muitas *mangakás* (漫画家) – termo associado aos autores de quadrinhos japoneses – de sucesso, além de constituírem uma parcela significativa do público leitor. A inserção de mulheres no mercado como autoras começa nos anos de 1960, quando um grupo de mulheres chamado de “As Magníficas de 24” passou a assumir as revistas destinadas para as meninas, criando personagens femininos mais profundos do que as que os autores homens vinham criando até então (MOLINÉ, 2004, p. 40). As revistas femininas ficaram conhecidas como *Shōjo* (少女) e possuem inspiração nos romances ilustrados conhecidos como *Shojo Kai* (“Mundo das Meninas”), sobretudo visualmente e até hoje as características dos personagens das revistas femininas possuem braços e pernas longos, magreza acentuada e traços finos. Já os olhos grandes que expressam emoções e sentimentos foram a já citada influência de Osamu Tezuka.

Visualmente, os *Shojo* aumentaram o repertório ao dar forma aos quadros de acordo com as emoções que queriam evocar, suavizando as bordas que tracejavam os quadros, quebrando-os ou removendo-os completamente:

---

<sup>2</sup> Foi publicado no *Shueisha Media Guide 2013*, um perfil do maior almanaque de mangas daquele país: a *Shonen Jump*. O guia se encontra disponível para consulta na internet e contém um ranking que indicam quais foram os dez *mangás* mais vendidos (em volumes, e somente no Japão, dados relativos à Fevereiro de 2013) ao longo dos quarenta e cinco anos de história da *Shonen Jump*.



Elas sobrepunham ou mesclavam sequências de quadros em colagens. Um quadro sem bordas podia então permear toda a página, freqüentemente permeado por vários outros que navegavam através dela, ou então se expandir e “sangrar” para fora dos limites da página impressa, sugerindo uma imagem ainda maior. Dessa forma, tempo e realidade não estavam mais encaixotados e as narrativas podiam passear por memórias e sonhos. Os personagens também não estavam mais limitados aos quadros: podiam colocar-se diante deles algumas vezes e ser mostrados de corpo inteiro, tornando-se mais vivos e livres para exibir sua linguagem corporal e vestuário. (...) As flores, em particular, tornaram-se muito mais do que elementos meramente decorativos. Os botões de flor simbólicos, invisíveis aos personagens, identificavam a heroína da história, refletiam a atmosfera de uma cena ou revelavam os sentimentos de uma personagem. (...) Além disso, as criadoras de mangás deixavam o fundo da página vazio, mas decoravam a área em torno da cabeça dos personagens com uma abundância de efeitos expressionistas e texturas: raios de choque, chamas de raiva, cinzas de desespero, pedras rolando de angústia, faíscas e brilhos de afeição, tempestades de agitação. Era como se as artistas fotografassem a aura psíquica de seus personagens. (GRAVETT, 2006, p. 83)

Os temas podem ser de aventura e fantasia tal quanto o *Shonen*, mas tendem a ser mais dramáticos e a lidar com o relacionamento entre os personagens através do romance. Entretanto, os temas não envolviam apenas amores impossíveis, rivalidades entre amigas, mas também “manifestações sinceras e afirmativas sobre violência na escola, depressão, atração lésbica, autoflagelação, abuso e divórcio dos pais, escândalos entre professores e alunos, tentativas de suicídio” (GRAVETT, 2006, p. 84-85). Os *mangás* para meninas abriram outras vertentes ao abordar romances homossexuais entre os personagens masculinos, daí surgiram os como *Shōnen'ai* (少年愛) que tratam especificamente desse assunto. Entre os *Shojo* mais famosos, estão às obras da CLAMP, que são um grupo de *mangakás* mulheres que criam obras coletivamente e são autoras de mangás como *Kādokyaputā Sakura* (Figura 14) – no ocidente conhecida como *Card Captor Sakura*, algo como “*Sakura, a Caçadora de Cartas*” – que conta a história de Sakura Kinomoto, uma garota de 10 anos que liberta acidentalmente um conjunto de cartas mágicas chamadas *Cartas Clow*, desde então seu trabalho então é reunir todas elas antes de essas causarem transtornos à cidade onde ela vive; e *Bishōjo Senshi Sērāmūn* (Figura 15) – algo como “*Graciosa Guerreira Marinheira da Lua*”, a série e mais conhecida pelo nome de *Sailor Moon* –, mangá criado por Naoko Takeuchi em que a história gira em torno de defensores renascidos de um reino que está ameaçado pelas forças do mal.



Figura 12 - Saint Seiya mostra o ideal de perseverança dos Shonen.



Figura 13 - Dragon Ball, as linhas causam o efeito de ação e movimento.

As personagens principais são adolescentes que podem se transformar em heroínas que tiram seus poderes dos planetas aos quais elas são associadas, embora a personagem principal seja relacionada à lua. Ambos os estilos compartilham o recorrente sacrifício dos protagonistas como uma forma de resolver problemas aparentemente sem saída visando o bem geral. Alguns acreditam que essa característica possa ser associada ao *seppuku* e dessa forma retomando os valores tradicionais referentes aos códigos dos do *bushido* indiretamente (LUYTEN, 2011, p. 71). Essa característica seria acentuada e abriria margem para obras mais maduras como os *Seinen* (青年漫画), *mangás* voltados para uma faixa etária de 17 a 40 anos, ou seja, jovens adultos. Esse segmento é consumido por adultos durante o cominho para o trabalho como válvula de escape a alta carga de trabalho dos japoneses, chegando a ser para eles natural trabalhar seis dias por semana.

Os títulos são de alguma forma, os *gekigás* que anteriormente eram vendidos de forma independente, dessa forma revistas mais comerciais foram abordando assuntos que antes somente seriam achados neles: guerreiros samurais, *yakuzas*, assassinos e mulhereiros que viviam tramas densas e mais pesadas. Outro fator que contou para a expansão dos *mangás* de adultos foi já em 1972 uma queda da frequência de público nos cinemas, chegando a um sexto do que era em 1958. Nesse meio tempo, os quadrinhos e a TV estouraram em temas de leitores e expectadores, tanto que uma pesquisa recente mostra que existem, em média, apenas uma sala de cinema para cada 68.000 japoneses e que os *mangás* geraram em licenciamento de seus personagens para animações três vezes mais que o cinema (GRAVETT, 2006, p. 100-102). Gravett aponta ainda que os *mangás* substituíram, de alguma forma, a literatura de ficção japonesa que tomou outros rumos:

O historiador cultural Tomafusa Kure sugeriu que os mangás para adultos podem também ter ajudado a preencher o vazio deixado pelo abandono por parte da literatura japonesa contemporânea de uma ficção mais direta e movida pelo enredo. A moda entre os romancistas desde a era Meiji tem sido se afastar da clareza da narrativa para de concentrar nos estados psicológicos, em particular a forma de romance do eu (*watakushi shosetsu* ou *shishosetsu*), essa literatura “perdeu vitalidade por volta da década de 1970, e os leitores, inclusive os intelectuais, perderam o interesse. Enquanto isso, o mangá ofereceu uma nova forma de expressão, transformando até mesmo as emoções humanas mais básicas



Figura 14 - Card Captor Sakura, efeitos abstratos mudam o tom da narrativa.





Figura 15 - Sailor Moon, as bordas dos quadros mudam produzindo o efeito flashback,

em histórias dramáticas”. Hoje o mangá inclui todo tipo de ficção em prosa, do puto *pulp* à sátira e ao lirismo refinado. (GRAVETT, 2006, p. 102).

Embora os *mangás* não tenham sido regidos por um código conservador<sup>3</sup> como nos EUA e até mesmo no Brasil, as imagens de violência e sexo estão longe de não ser regulamentadas ou livres de controle. O público pode registrar reclamações contra qualquer série que julgue “prejudicial” ao governo, podendo o título ser até mesmo incluído em uma lista negra pelos órgãos governamentais. Até o começo dos anos 1990, a representação do sexo nos *mangás* deveria se adequar ao artigo 175 do Código Penal do Japão, o que inibia os comerciantes de vender ou expor material considerado “indecente”. Geralmente essa pressão incidia sobre séries que expusesse de forma realista órgãos genitais, levando aos *mangakás* a criar formas criativas de burlar tais proibições através de efeitos gráficos como o obscurecimento dos detalhes, espaços em branco, efeito de pixels, sombras ou ainda alegorias usando objetos fálicos no lugar e muitas vezes no formato das genitálias (SCHODT, 1997, p. 135).

Entre os *mangás* do estilo *Seinen* mais famosos no ocidente estão *Kozure Ōkami* (“Lobo Solitário”) de Kazuo Koike e Goseki Kojima, que gira em torno Itto Ogami e seu filho bebê Daigoro em uma história de rivalidade entre famílias de samurais no período Edo; *Akira* de Katsuhiro Otomo, no qual a história conta a história de um futuro pós-apocalíptico em Neo-Tóquio depois da Terceira Guerra Mundial, os protagonistas são gangues de motoqueiros os quais Akira e Kaneda. A obra aborda questões como a alienação da juventude, corrupção governamental e uso de drogas, rendeu uma animação aclamada pela crítica; *Beruseruku* (“Berserk<sup>4</sup>”) (Figura 16) de Kentaro Miura, que trata da história de Gatts, um personagem incomum em uma espécie de universo alternativo de

---

<sup>3</sup>A *Comics Magazine Association of America* decidiu criar um código de autocensura para a indústria em 1950: o *Comics Code Authority*, que originou contrapartes nacionais de autocensura nas editoras brasileiras na época. A motivação foi um estudo psicológico publicado por Fredric Wertham, autor do livro *Seduction of the Innocent*, que acusava os quadrinhos de influenciar negativamente os leitores, sobretudo as crianças. O código só perdeu a vigência no fim da década passada, quando deixou de ser seguido pelas grandes editoras americanas, como a *Marvel Comics* e a *DC Comics*.

<sup>4</sup>A palavra *Berserk* foi usada originalmente para nomear guerreiros nórdicos ferozes que veneravam ao deus viking Odin, que tinham como característica uma fúria incontrolável em batalha. Em inglês existe a expressão “*to go berserk*”, que significa ficar violento, enlouquecido, incontrolável.

aspectos medievais. O autor pretende evidenciar a natureza humana de forma crua e extremada, como fica evidenciado pelo estupro que sofre o protagonista em sua infância e quando ele mostra-se incapaz de impedir que o mesmo aconteça com sua esposa; e os recentes *Monster* e *20th Century Boys* – nomes adotados no ocidente, no original são *Monsutā* e *Nijusseiki Shōnen* respectivamente – de Naoki Urusawa. No primeiro temos a história do médico cirurgião Kenzo Tenma que procura buscar sua inocência ao ser responsabilizado por crimes de um psicopata que salvou quando criança e o segundo se trata de um enredo apocalíptico criado pelo protagonista Kenji e seus amigos quando criança, mas que acaba virando realidade quando um deles decide pô-lo em prática e cabendo a ele a tentativa de impedir que ocorra.

Os *Josei* (女性), *mangás* voltados para o público adulto feminino são menos fantasiosos, geralmente focam o cotidiano feminino, como casamento, gravidez, criação dos filhos e incluem também possíveis cenas pornográficas. Muitos enredos giram em torno de romances proibidos, até mesmo entre pessoas do mesmo sexo. Esses estilos destinados as faixas etárias adultas permitiu o surgimento dos *mangás* explicitamente eróticos, chamados de *ero mangá* e são divididos em diversos segmentos. O *Hentai* que é o segmento mais popular, se refere a pornografia comum, embora alguns autores o relacionem com uma perversão ligada a algum tipo de violência e sexo sob coerção, mas no qual as personagens femininas acabam cedendo (SCHODT, 1997, p. 49). Esse segmento aparentemente masculino encontra espaço também para as perversões femininas, no qual as leitoras podem consumir histórias que subvertem a visão masculina de que as mulheres japonesas são apenas brinquedos sexuais e ainda aprender algo sobre problemas sexuais e de relacionamento (GRAVETT, 2006, p. 122).

Outros gêneros são especializados em fetiches bem particulares, como: o *Yuri* (sexo gay), *Yaoi* (sexo lésbico), *Guro* (sexo com violência, coprofilia ou grotesco), *Kemono* (sexo com animais), *Futanari* (sexo entre hermafroditas) e até mesmo os imensamente controversos *Lolicon* (sexo com meninas jovens), *Shotacon* (meninos jovens) e *Toddlecon* (envolve bebês e crianças). Atualmente a lei japonesa permite que essas publicações que sugerem conteúdos de pedofilia circulem desde que regulados e censurados em suas respectivas seções, além de não permitir imagens reais. O que não impede de haver casos de prisão, como no do editor Monotori Kishi, condenado a um ano de prisão com direito de cumprir



em liberdade pelo conteúdo explícito de suas publicações (MOLINÉ, 2004, p. 67). No entanto, é possível encontrar facilmente obras de tais conteúdos sem as censuras impostas através dos *Dōjinshi* (同人誌), mangás produzidos de maneira independente que deram impulso desde o fim da década de 1980 ao segmento pornográfico. Geralmente são produzidos por pequenas editoras ou ainda por fãs, tornando difícil de ser regulamentado, além disso, são divulgados amplamente via internet. Gravett assinala que essas histórias, apesar do conteúdo pornográfico, são além de bem construídas, não são facilmente assimiladas pelo ocidente:

O sensacionalismo espalhafatoso de muitos relatos ocidentais deixou a impressão distorcida de que o sexo é abundante nos mangás. No entanto, se você folhear as revistas de mangá para homens mais vendidas, como a *Morning*, a *Afternoon* e a *Big Comic*, esperando que estejam repletas de pornografia, certamente vai ficar bastante decepcionado. O que vai encontrar em vez disso são histórias interessantes, bem contadas, cheias de humor adulto, com um amplo leque de gêneros e estilos e sem hesitações ao exibir sexo e violência, mas raramente fazendo-o de forma gratuita. (...) Apesar de todo o ritual e o decoro, como os ângulos precisos de reverência e modos respeitosos de tratamento, os japoneses tendem a possuir uma abordagem pragmática e tolerante em relação à religião e à moralidade. Isso gera um enorme contraste em relação ao Ocidente “liberal”. Comparados aos europeus e americanos, os japoneses geralmente reagem de forma muito mais natural à rerepresentação do sexo e das funções corporais. (...) gerações anteriores de ocidentais declararam seu ultraje diante de imagens eróticas japonesas bastante explícitas, precursoras de alguns dos momentos mais ousados do mangá (GRAVETT, 2006, p. 103 e 141).

Desde os anos 1990, o *mangá* tende a se internacionalizar, muito por conta do crescente aumento da indústria, que chega a lucrar cinco bilhões de dólares ao ano. Em nenhum lugar do mundo se lucra tanto com histórias em quadrinhos, nesse sentido a exportação se torna uma caminho natural: entre 1992 e 2002 os japoneses aumentaram em 300% a exportação de quadrinhos, filmes, arte e videogames (GRAVETT, 2006, p. 156). Fatores que explicam o sucesso tanto fora quanto dentro do Japão é que o mangá chega a ser seis vezes mais barato do que histórias em quadrinhos de outras nacionalidades por serem monocromáticos – as exceções ficam para a capa e as primeiras páginas que podem ser coloridas, ou usar outra cor monocromática que não o preto e branco – e publicado em papel jornal de gramatura levemente superior ao usados nos jornais diários.



Figura 16 – Berserk, exemplifica a alta carga psicológica no desenho dos Seinen.

São vendidos, mesmo em outros países como o Brasil, com um custo benefício superior: o leitor pode levar em um volume 200 páginas por em média 10,90 ao contrário dos quadrinhos norte-americanos que atualmente são vendidos em suas edições mensais com 64 páginas coloridas por 6,50. No Japão uma revista semanal de 400 páginas custa apenas 220 ienes, cerca de dois dólares. O formato da publicação levou ainda aos autores experimentar esteticamente ao testar as noções de velocidade, profundidade, as linhas e sombreamento (SCHODT, 1997, p. 24). O mercado japonês é basicamente dominado pelas três editoras líderes: a Kodansha, a Shueisha e a Shogakukan. Elas detêm grande parte da fatia de mangás destinada a crianças e adultos, com vendas e lucros gigantescos, já as outras editoras dividem 5% do mercado ao se especializar em temas como erotismo, esportes ou artes marciais (GRAVETT, 2006, p. 18). A vida de um *mangaká* não é fácil, mesmo aqueles que já alcançaram um grau de sucesso com determinada obra, quando estão produzindo ficam presos nos estúdios a fim de atender os prazos semanais de cada capítulo. Eles contam com a ajuda de um editor que fica responsável em supervisionar a obra e muitos deles estabelecem verdadeiro vínculo com os autores, pois a importância deles está relacionada com o fato de o *mangá* em si ser visto com algo muito pessoal, não sendo tão comum que vários artistas trabalhem em uma só obra como no ocidente.

Entretanto, eles contam também com a ajuda de assistentes, que ficam a cargo de arte finalizar alguns quadros, colocar balões, desenhar fundos e bordas ou adicionar onomatopéias. Muitos dos assistentes são aspirantes a *mangakás* que começam a entrar no ramo desta forma para ganhar experiência, outros caminhos para se tornar *mangaká* no Japão são entrar ganhar um dos concursos promovidos pelas editoras ou ainda através escolas de artistas renomados, mas sem garantia que encontrarão um espaço no mercado. Outro aspecto importante a ser destacado é o fato da indústria se apoiar muito na opinião dos leitores, além de decidirem quais mangás devem ganhar sobrevida tornando-se uma série regular por meio de votação nas revistas semanais, surgiram grupos de fãs fervorosos que são chamados de *Otakus*. Embora o termo *Otaku* seja designado no Japão para dar o nome a qualquer pessoa que seja excessivamente fã de algo, no resto do mundo o termo foi associado aos fãs de *animes* e *mangás* que costuma realizar grandes eventos, o mais famoso deles no Japão é o *Comiket* que chega a reunir em média 400 mil pessoas duas vezes ao ano. O espaço serve para troca e venda de produtos

oficiais ou amadores, servindo de vitrine para muitos iniciantes. (MOLINÉ, 2004, p. 35-36).

Essa tendência de alguma forma exportou-se junto com as obras para outros países, muitos fãs traduzem *mangás* e *animes* para suas localidades via internet antes mesmo deles aportarem oficialmente. A intrínseca relação entre animação e quadrinhos no Japão é outro fato que aumenta a popularidade, visto que através dessa interação os produtos convergem por meio da estratégia de marketing em uma narrativa transmidiática: animação, discos com músicas temas cantados por bandas famosas, videogame, *art books*, bonecos e *spin-off* em *mangá*. Gravett (2006, p. 156 e 159) assinala que ao exportar suas publicações para fora, superando de alguma forma preconceitos ao exigir o não mais espelhamento das páginas e modificações das onomatopeias, mostra não somente a força cultural dos quadrinhos japoneses, mas com chama de alguma maneira isso de imperialismo. Contraditoriamente sugere que começa haver de alguma forma, uma hibridização entre os variados estilos – norte-americanos, francês, japonês, etc. –, o que acontece muito por conta do crescimento do setor independente e alternativo que conseguem alcançar notoriedade através da publicação na internet ou ainda através de plataformas de financiamento coletivo.<sup>5</sup>

Ortiz, localiza essa discussão sobre a exportação de bens culturais japoneses no âmbito de uma discussão modernidade-mundo, no qual a “japonização” deixa de ter um significado de digestão de elementos exógenos para se apresentar como a projeção de elementos endógenos para fora da sociedade japonesa. Apesar de destacar que o pensamento *nihonjiron* se adapta a essa realidade associando os produtos nacionais a um antiquado ufanismo, ao falar dessa polaridade entre o Japão e o outro, assinala:

Num primeiro momento a polaridade favorecia um processo de diferenciação interna, ela tende agora a enfatizar o pólo externo. Daí a noção de “japonização” naturalmente se associar à de imperialismo ou à de colonialismo. Teríamos assim a difusão em escala global de valores e conhecimentos genuinamente japoneses. No entanto, os percalços para se sustentar convincentemente este ponto de vista são inúmeros. Há primeiro a dificuldade de se identificar wa ao intrinsecamente

---

<sup>5</sup> O *crowdfunding* consiste na obtenção de capital para iniciativas de interesse coletivo através de pessoas físicas interessadas na iniciativa. O termo é muitas vezes usado para descrever especificamente ações na internet com o objetivo de arrecadar dinheiro para artistas, pequenos negócios, filantropia e ajuda a regiões atingidas por desastres, entre outros. Geralmente é estipulado um valor de arrecadação que deve ser atingido para que o projeto seja viabilizado e caso os recursos arrecadados sejam inferiores à meta, o dinheiro arrecadado volta para os doadores.

nipônico. (...) Afinal, se o wa nipônico fiz respeito a uma cultura única, dificilmente suas conquistas seriam adaptáveis em outros contextos (o que é desmentido pela realidade). (...) Outra dificuldade refere-se aos conceitos de imperialismo e de colonialismo. (...) os considero insatisfatórios para se entender a realidade de um mundo globalizado, Não que as relações imperialistas e colonialistas se tenham extinguido (por exemplo a dominação EUA x México), mas essa categorias passam a ter apenas uma validade regional, deixando de ter o mesmo rendimento teórico quando aplicadas a um nível mais abrangente. (...) Aplicada ao domínio da cultura, a tese entende os países centrais como núcleos difusores de uma determinada formação cultural, chocando-se em princípio com a veracidade dos costumes das outras nações. (...) Dentro dessa perspectiva, o mundo seria formado por unidades culturais distintas, submetidas à hegemonia dos mais poderosos. A crítica antiimperialista raciocina em termos geopolíticos. Mas seria isso verdadeiro num mundo no qual a noção de espaço se transformou? (...) Não é o budismo, nem o confucionismo, nem o artesanato “milênar” que aproximam as pessoas, mas o consumo de objetos e de bens simbólicos: televisores, telefones, celulares, automóveis, programas de TV, gêneros musicais. Fruto da modernidade esses artefatos deslocam as culturas tradicionais, unificando o gosto dos consumidores num espaço transnacional. Neste sentido, a expansão dos bens culturais revela muito mais o processo de mundialização da cultura do que suas qualidades intrinsecamente nacionais. (...) Não é necessário postular a existência de uma “psique” asiática para explicar a circulação dos produtos japoneses. É justamente sua ausência que nos permite compreender o que está ocorrendo. (ORTIZ, 2000, p. 168-169 e 173)

Nesse sentido, a territorialização se torna de alguma forma indesejável, pois como produtos devem se tornar assimiláveis a qualquer pessoa. Entretanto, a própria expansão internacional torna as diferentes narrativas populares e, como observado na tradição visual japonesa, os mangás e animes desde os anos 1980 são difundidos mundialmente. A dicotomia entre ocidente e oriente não supõe apenas uma diferença espacial – externo/interno –, ela confere aos termos um caráter distinto, trazendo a tona a comum contraposição entre as “mentalidades” japonesa e ocidental no qual o “sistema de classificação cultural, modo de vida seriam parte de “mundos” irreduzíveis entre si.” (ORTIZ, 2000, p. 177). Ao supor que cada um dos lados são regidos por lógicas radicalmente distintas, esse universo bipolar perpetua a invenção de que o oriente seria sempre a ausência de algo superior que existe na “civilização” ocidental. Quando na verdade o que existe são apenas povos, países, sociedades e um grande número de culturas que não são ininteligíveis entre si, a noção de que existe um ocidente e um oriente irrealmente homogêneo não consegue apreender a complexidade de um mundo globalizado.

Para Peter Burke, as imagens, no caso aqui as manifestações visuais da cultura japonesa e essencialmente o *mangá*, não são nem um reflexo da realidade

social nem signos em um sistema que não tenha relação com a realidade social, na verdade elas ocupariam posições variadas entre essas duas extremidades, pois elas são tanto testemunhos dos estereótipos quanto de mudanças pelas quais os indivíduos enxergam o mundo social, inclusive aquelas que fazem parte da imaginação. A maioria dos documentos históricos, bem como no caso as imagens, não foram feitas para ser uma evidência histórica, mas tiveram seu papel na experiência cultural da sociedade. As imagens não são somente testemunhos das disposições sociais do passado, mas, sobretudo testemunha de modos que se pode ver e pensar aquele determinado passado. São visões contemporâneas daquele mundo que idealizam e satirizam o que representam.

Certos historiadores e críticos, neste grupo ou escola, preocupam-se com a imagem que o artista elabora sobre o espectador, um paralelo visual do que os críticos literários denominam de “leitor implícito”. Eles examinam o que Barthes descreveu como “a retórica da imagem”, as formas pelas quais ela opera para persuadir ou obrigar os espectadores a fazer determinadas interpretações, estimulando-os a identificar-se ou como o herói ou com a vítima, por exemplo, ou alternativamente (como foi argumentado no caso de algumas pinturas históricas do século 19), colocando o espectador na posição de testemunha ocular do acontecimento representado. Outros como o próprio Freedberg, investigam mais as respostas reais às imagens do que as previstas através do estudo de textos: folhetos que tratam de devoção, por exemplo, ou diários de viajantes, ou descrições do comportamento de peregrinos ou de grupos vendo filmes ou cartoons políticos. É este enfoque que, na minha opinião, promete ser o de maior valor nos próximos anos. Ele poderia ser descrito como “a história cultural da imagem”, ou ainda a “antropologia histórica da imagem”, uma vez que pretende reconstruir as regras ou convenções, conscientes ou inconscientes, que reagem a percepção e a interpretação de imagens numa determinada cultura. (BURKE, 2003, p. 227)

Tal perspectiva de Burke se relaciona a ideia de que as imagens se constituem melhor como formas expressivas do imaginário de uma sociedade a respeito de seus desejos, medos e sonhos, ou seja, como mediadores culturais de uma “visão de mundo”, como uma metáfora ou na perspectiva de Geertz, uma descrição densa da sociedade (GEERTZ, 1989, p. 15). Geertz defende o conceito de cultura como algo essencialmente semiótico, ele busca por meio de uma análise interpretativa descobrir o significado de tal cultura num momento circunscrito. Se a cultura é uma teia de significados, ou ainda, uma hierarquia estratificada de estruturas significantes, é necessária segundo Geertz que a descrição desse objeto seja extremamente densa. Densa por causa da necessidade de apurar no que está

inserido o objeto a ser examinado diretamente, pois diz que “a maior parte do que precisamos para compreender um acontecimento particular, um ritual, um costume, uma ideia, ou o que quer que seja está insinuado como informação de fundo” (GEERTZ, 1989, p. 19).

É nesta perspectiva que as ideias de Geertz se aproximam também daquilo que Robert Darnton assinala, no caso que “o historiador etnográfico estuda a maneira como as pessoas comuns entendiam o mundo” (DARNTON, 1996, p.14). Relaciona-se não somente por conta da necessidade de um “contexto” – no sentido de determinar o que se é dito, escrito, pensado em determinada sociedade e as intenções no uso da imagem nesta –, das importantes “informações de fundo” ou ainda da “realidade tangível” que o cartunista necessariamente imprime a sua obra, mas por conta da noção bem destacada por Revel de que Gombrich possui sobre cultura e a percepção sobre ela:

Mais do que caracterizar um momento, um movimento, por meio de um tipo ideal, ele sugere levar em conta o conjunto de formas de participação e de níveis de identificação, que afetam os atores de modo desigual e que devem ser distinguidos e comparados, caso se queira compreender melhor a maneira como efetivamente são construídas as identidades culturais. Levado pela convicção de que existem múltiplas entradas em um mesmo espaço cultural, Gombrich pleiteia, portanto, uma abordagem mais complexa e, até certo ponto, descontínuista, no sentido em que, longe de qualquer essencialismo, elas nos convidam a refletir sobre os mecanismos de aculturação e de apropriação. A afirmação pode parecer paradoxal na medida em que, como ele adverte, as culturas não cessam de insistir sobre as continuidades e as tradições que as fundamentam em valor e em legitimidade. Mas o paradoxo é apenas aparente já que, por serem reconhecidos, esses traços de continuidade convocam a cada momento uma reinterpretação, e até uma reconfiguração, que lhes proporciona sentido no interior de um novo contexto de recepção. Portanto, é possível concluir: “Dessas interações, o modo como as formas, os símbolos e as palavras carregam-se do que é possível chamar de significações culturais (*cultural meanings*) parece propor um desafio particular à história da cultura. (REVEL, 2009, p. 116)

Os *mangás* dialogam o tempo todo com a sociedade e o conjunto de elementos como a linguagem, estereótipos e contextos de produção, possibilitam-nos visualizar o que movem os autores de diversas obras: problemas sociais, cotidianos ou históricos. Os artistas japoneses souberam trabalhar os elementos ficcionais com o que observavam em sua tradição, história e país, criando junto ao público leitor um intenso elo entre o real e o imaginário possibilitando um universo lúdico e repleto de possibilidades, mas que não deixa de ser crítico. Pudemos observar o grau de influência que a construção de uma ficção pode

exercer em relação à identidade – quando, por exemplo, abordam valores caros em meio a momentos difíceis, como o pós-guerra – e como essa ferramenta pode servir tanto para fixar conceitos culturais, mas também instrumento de liberação de um grupo social. A ideia de que a indústria cultural e essas tecnologias que ela utiliza como o cinema e a música popular, perpetuem juízos que sejam sempre relativos a um “status-quo” e diferentes apenas superficialmente, visando à manutenção de tal sistema para garantir seu objetivo final, o lucro (ADORNO, 2007). Tal visão é por vezes extremista, pois renega o aspecto “vivo” desse alvo, a perspectiva de que não exista negociação na elaboração de tais produtos, algum tipo de resistência, pressupõe que a massa seja passiva, que todo produto tenha um caráter uniformizador e não tenha possibilidade de ser crítico.

Martin-Barbero, é um dos autores que afirma a existência da possibilidade de diálogo que se estabelece nos produtos culturais, mais especificamente, quando aborda o cinema. Um diálogo que se torna possível porque o cinema é indústria e porque para obter sucesso é necessário público. Em função disto, existe um espaço da influência do espectador que é dado, ainda, pelo fato de que a viabilidade financeira do empreendimento cinematográfico depende da aceitação por parte do público. Propondo uma análise que se debruce mais sobre o aspecto de mediação do que um meio de imposição de uma dada perspectiva de mundo, assinalando que esta cultura popular não deve ser vista apenas a partir da perspectiva de que é submetida, controlada pela cultura de elite, pois pensa a partir de uma análise na qual a ideia de cultura de massa deve estar associada à noção de negociação, de fusão entre o popular e o culto.

O cinema, o rádio, e outras tecnologias de comunicação, possibilitam o acesso das camadas populares à cultura hegemônica, conferindo a essas classes a possibilidade de fazer comunicável sua memória e sua experiência: “Começamos a suspeitar de que o que faz a força da indústria cultural e o que dá sentido a essas narrativas não se encontra apenas na ideologia, mas na cultura, na dinâmica profunda da memória e do imaginário” (BARBERO, 2008, p. 308). Levando em consideração a noção de mediação – que seria a articulação entre práticas de comunicação e grupos sociais – feita através de entrelaçamentos de submissão e resistência, de contradições e não a partir da ideia de passividade, a ficção histórica também pode nos mostrar muito mais certos aspectos sociais e culturais do que o registro de um documento tradicional.



## 2

### Os Hibakusha: Narrativa, História e Memória

Basicamente poderíamos conceituar narrativa como todo o discurso que apresenta uma história imaginária como se fosse real e constitui-se de narrador, múltiplos personagens cujas vidas se entrelaçam entre de um espaço e tempo determinados (D'ONOFRIO, 1995, p.53-54). Entretanto, essa conceituação contempla apenas a dimensão ficcional da narrativa, negligenciando sua relação com o discurso histórico. O que faz de um discurso uma narrativa? Uma das condições necessárias é a existência de personagens, outra é um enredo que evolua com o passar do tempo. Essas duas condições mínimas fazem parte das inúmeras espécies da ideia de narrativa: contos, fábulas, mitos, memoriais, filmes, histórias em quadrinhos e outros. Nesta perspectiva, Roland Barthes oferece uma visão mais aberta sobre o conceito de narrativa:

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros, distribuídos entre substâncias diferentes como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, não há em parte alguma povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos tem suas narrativas. (BARTHES, 1976, p.19-20)

A partir de uma perspectiva antropológica, Barthes não somente amplia o conceito de narrativa para as mais variadas linguagens, mas como marca a presença dela em todas as culturas. Nesse sentido, a narrativa é parte indissociável da trajetória humana e elemento importante para compreender sua historicidade. Ela se insere na vida humana como uma expressão da sua busca incansável de um sentido para sua existência, além disso, através da narrativa há a possibilidade de se

deparar-se com o espelho da sociedade em que está inserido: valores, angústias e anseios compartilhados pelos que nela habitam.

Benjamim, ao tratar sobre a questão da narrativa na obra de Nikolai Leskov, assinala que aqueles que sabiam narrar devidamente – utilizando-se dos exemplos do marinheiro comerciante e do velho habitante da terra – narravam histórias de suas experiências e de conhecimentos comunicáveis, ampliando assim laços de sentidos entre uma comunidade ao se tornarem depositários de histórias e tradições capazes de transmitir através de suas narrativas um mundo de experiências:

O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. (...) A narrativa, que durante tanto tempo floresceu num meio de artesanato - no campo, no mar e na cidade -, é ela própria, num certo sentido, uma forma artesanal de comunicação. Ela não está interessada em transmitir o "puro em si" da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele. Assim se imprime na narrativa a marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso. (BENJAMIM, 1994, p. 202 e 205)

Destaca-se o movimento do artífice e de sua narrativa, no sentido de uma forma artesanal de comunicação apontada por Benjamim, para explicitar o acordo – ou jogo, como veremos – entre gesto e palavra, narrador e ouvinte. As narrativas antigas possibilitavam uma espécie de intercâmbio de papéis, uma vez que quando uma pessoa contava aquilo que havia ouvido transformava-se ela mesma em narrador, aproximando-se desta maneira da experiência contada. Aos poucos veremos como, de alguma forma, esse aspecto se mantém nas ligações diversas em que é possível narrar. O narrador não apenas informa aquilo que vivenciou, já que ao contar oferece a oportunidade para que o outro transforme seus relatos e atribua novos significados.

No sentido mais geral, a narrativa é a denominação de um conjunto de estruturas linguísticas e psicológicas conduzidas de maneira cultural e histórica, abalizadas pela qualidade do domínio individual de cada pessoa e pela combinação de técnicas sócio comunicativas e habilidades linguísticas. Não menos importantes são as características pessoais dentro das diversas narrativas, seja curiosidade, obsessão, paixão ou trauma. Mesmo que as narrativas tratem de versões da realidade específicas à situação do personagem ou narrador, elas

utilizam formas linguísticas convencionais como estruturas de enredo e artifícios retóricos, nesse sentido, seus interlocutores e o contexto se relacionam com uma base histórico-cultural de produção.

Muito se disserta que narrativas possuem características ficcionais e por essa característica, muitos de seus gêneros não deveriam ser levados tão a sério. Tal discussão deverá ser aprofundada mais a frente no texto, entretanto Costa Lima ao criticar o que ele chama de “concepção realista da linguagem” explicita algumas características importantes do conceito de narrativa. Nessa concepção, o nome é uma casual combinação sonora em que o significado previamente professa o que é, por conseguinte no qual o horizonte ideal é formado pela apreensão, através do conceito, da unidade subjacente ao elemento ou acontecimento a que se refere. A narrativa, nesse sentido, seria um recurso subalterno e ilustrativo, valorizável somente nos campos em que importe mais a persuasão retórica que a averiguação da verdade. No entanto, o autor assinala que quando se admite que toda linguagem insinua alguma postulação precedente da realidade, tal fronteira traçada não se justifica uma vez que a narrativa se transforma em um meio de formular da realidade:

O narrador não é um ornamentalista senão que um legislador, no sentido estrito de alguém que legisla sobre um material, que dele seleciona o que é relevante do que não o é. A não arbitrariedade de seu ato não depende de ele estabelecer como coisas são ou foram – forma esta sim sofisticada de estabelecer como devem ser – senão que depende da revelação das regras que se traça para si próprio ou, mais comumente, das regras a que obedece ou ainda que traça e segue. A concepção realista da linguagem provoca a desvalorização do narrador (...). Sendo assim dos meios de formulação da realidade, por conseguinte de constituição do objeto real, a narrativa se peculiariza por sua relação com o tempo. (...) O que vale dizer, a narrativa não é a simples tradução em sons articulados do que houve mas sua conversão em sentido. É nesta que temos de atentar. Para que a conversão seja legítima, será preciso que não contenha, em termos de fatos, senão o pertinente, que não refira senão eventos sucedidos. Mas seu mero desfile não os investe de sentido. O sentido e a atmosfera em que os fatos são postos para que assumam uma presunção significativa. (COSTA LIMA, 1991, p. 142 e 143)

A narrativa seria desse modo à contribuição do sujeito ao observado, o relato diz tanto do seu objeto quanto dele mesmo, pois é um produto da inter-relação do evento com a sua apreciação, ou seja, refere e interpreta ao mesmo tempo. Essas ações acontecem sem que haja uma divisória total entre as duas, que demarcar um aspecto fundamental da narrativa: a tematização do tempo. O termo

não quer dizer que a narrativa simplesmente transfere ao tempo original do evento que narra, já que se refere ao que se passou apontando para o tempo originário e ao mesmo tempo interpreta o que passou ao inscrevê-lo no tempo de sua própria organização narrativa. Tal característica estaria presente com maior clareza nas narrativas que se pressupõem verídicas, a narrativa dependeria deste vínculo entre referência e interpretação para poder atualizar a sua pressuposição sobre a realidade que é atualizada pelo ato narrativo. Por meio desta interação, a questão do tempo se insere na narrativa:

A dinamicidade do tempo não é decorrente de uma propriedade natural mas sim da própria confluência da verificação do que se deu com o sentido que se lhe concede. É porque o sentido é necessariamente variável que o tempo, enquanto “produzido” pela forma dependente do sentido concedido aos eventos, a narrativa, é dinâmico. (...) as fronteiras da narrativa não são estáticas, mas ao contrário se integram em um fluxo de passagens. E isso torna mais interessante a própria maneira de integrar o tempo nos discursos, tematizando ora como representação do movimento – a narrativa propriamente dita – ora como apresentação de um estado ou instante – poema. (COSTA LIMA, 1991, p. 144 e 145)

Na perspectiva de Costa Lima, a narrativa, é o meio expressivo em que se configura a tematização do tempo, mesmo porque ela está presa ao que é particular. Particular este a que presta menos ornamento do que confere um sentido temporalizado, algo precioso ao mesmo tempo em que frágil e mutável. Em princípio a narrativa não possui um campo demarcado, ela mesmo é um campo que se expande mais até do que se retrai em conjunto com as possibilidades advindas de sua intrínseca relação com o ficcional: “Se a semente deste se encontra na oscilação constitutiva do lírico, nos tempos modernos eu terreno de eleição se tornou a narrativa romanesca.” (COSTA LIMA, 1991, 148). O desenvolvimento do romance ocorre simultaneamente com o da escrita da história, pois são formas discursivas apoiadas sobre a prosa narrativa. Dessa relação de irmandade acontece a tendência de subordinar a narrativa relacionada ao ficcional à “verdade histórica”.

No fazer historiográfico, há um trabalho de diferenciação entre períodos, dados, séries, acontecimentos, que visa facilitar a compreensão do relacionamento entre os elementos distintos, assim tentando desligar através desse ato aquilo que se quer entender da tradição e tratando-o como objeto de conhecimento. Esse se torna um limite, que originalmente constitui-se como uma realidade “passada”

explicitada pela tarefa da escrita da história, logo é negado uma vez que aquilo que se pressupõe desaparecido retorna como objeto de análise. Ao reintroduzir o “sujeito” científico naquilo que havia determinado como objeto, o funcionamento da prática histórica remete aos dois polos do real, nesse sentido, “a atividade produtora e o período conhecido se alternam reciprocamente” (CERTEAU, 1982, p. 46). Tal limite imposto por conta da objetividade científica e da suposta objetividade passa a se mover, o historiador não escapa de um passado ainda presente no qual se apresenta através de permanências e rupturas amalgamadas na sua narrativa:

A frágil e necessária fronteira entre um objeto passado e uma práxis presente se movimenta, desde que, ao postulado fictício de um *dado* a compreender, se substitua o exame de uma operação sempre afetada por determinismos e sempre a retomar, sempre dependente do lugar onde se efetua numa sociedade e, não obstante, especificada por um problema, métodos e uma função próprios. A história está, pois, em jogo nessas fronteiras que articulam uma sociedade com o seu passado e o ato de distinguir-se dele; nessas linhas que traçam a imagem de uma atualidade, demarcando-a de seu *outro*, mas que atenua ou modifica, continuamente, o retorno do "passado". Como na pintura de Miró, o traço que desenha diferenças através de contornos e que torna possível uma escrita (um discurso e uma "historicização") é atravessado por um movimento que lhe é contrário. Ele é vibração de limites. A relação que organiza a história é uma relação mutável, na qual nenhum dos (dois) termos é o referente estável. (CERTEAU, 1982, p. 47)

Durante tal movimento, Certeau explica que a relação científica reproduz o trabalho que garante a alguns grupos a dominação sobre outros, fazendo alguns deles objetos de sua posse, porém atesta também o trabalho dos mortos. Nesta perspectiva, a “verdade da história” está nesse “intermédio”, no qual as ações do autor e as resistências do material se combinam. Esta tensão interna que é em parte motor da explicação histórica revela um aspecto importante, que seria a demonstração da relação entre uma forma de compreender com o incompreensível que inevitavelmente surge. Esse incompreensível que aparece na investigação das ideias e formas culturais seria o que o autor chama de o “não histórico”. Apesar de o discurso histórico ser compreendido como um modo – efetivamente textual – de organizar unidades de sentido no qual opera transformações na medida em que constitui um relato próprio, existem aspectos que mesmo o discurso histórico não consegue exprimir.

Para Barthes, o que difere o discurso histórico efetivamente de uma narrativa imaginária está na busca pelo “passado” através de indícios que são relacionados para originar diante desse processo alguma significação que visa “preencher o sentido da História” (CERTEAU, 1982, p. 51). O significado do discurso historiográfico seriam as estruturas imaginárias ou ideológicas ligadas a um referente exterior ao próprio discurso, a princípio inacessível. A esse artifício inerente ao discurso historiográfico, Barthes chama de “o efeito do real”, que consiste em ocultar sob a ficção de um “realismo” alguma maneira de propor um sentido, nessa abordagem, o discurso historiográfico não seguiria exatamente “o real”, mas sim o significaria repetidas vezes o que aconteceu. Relacionando dessa maneira o desenvolvimento do romance realista, crônicas, fotografia e outras formas narrativas através de um prestígio de um real perdido, que reintroduz como relíquia a no interior de um texto fechado, a realidade que se exilou da linguagem. Quando não se consegue mais conferir às palavras uma eficaz analogia com as coisas que designam, elas se tornam de tal maneira mais competentes para estabelecer sentidos e menos limitadas pela necessidade de um suporte no real.

Mais que um retorno ao real, esse “realismo” demonstra a disponibilidade de uma grande oferta de palavras referentes a fatos particulares empregáveis na produção de ficções, pois o vocabulário do “real” agrega o material verbal apto de ser arranjado no enunciado de algo pensável ou pensado. Não existe, nesta perspectiva, o privilégio de possuir a característica da escrita da história de fazer emergir os fatos e através dele uma espécie de “realidade originária” que seria a expressão de um pensável, nem mesmo apenas o poder de exprimir ao mesmo tempo o objetivado e o sentido que faria parte dele. É possível dizer então, que o “o signo da História é de agora em diante menos o real do que o inteligível” (CERTEAU, 1982, p. 52). Uma análise sobre a produção do sentido, em história, é indissociável do seu lugar e de um objeto: no caso o lugar seria o presente ato da produção e o que a torna possível ao determina-la, já o objeto seriam as condições no qual a sociedade se deu um sentido por meio de um trabalho que também é determinado.

A História permanece um relato, uma vez que conta seu próprio trabalho e ao mesmo tempo é uma realização legível de um passado. Esse passado não pode ser compreendido sem que seja elucidada simultaneamente a atividade produtiva historiográfica, na tentativa de compreender-se no conjunto e na sucessão de

obras das quais a operação própria é um efeito. Para o historiador, o relato sobre um determinado passado ou sua configuração em uma narração que toma o aspecto da ficção de algum tipo de discurso, não configura na perda da referencia ao real. Essa referencia foi deslocada ao invés de desaparecer completamente da história científica em favor de uma “história vulgarizada”, ela na verdade não é mais exposta prontamente pelos objetos narrados ou “reconstituídos”, mas relacionada na escrita da história a criação e modelos que se destinam tornar tais objetos “pensáveis” pela confrontação com os limites dessa atividade:

*O limite* se encontra no cerne da ciência histórica, designando *o outro* da razão ou do possível. É sob este aspecto que o real reaparece no interior da ciência. Poder-se-ia dizer que a distinção entre ciências "exatas" e ciências "humanas" não mais consiste numa diferença de formalização ou de rigor da verificação, mas numa separação das disciplinas de acordo com o lugar que oferecem, umas ao *possível* e outras ao *limite*. Em todo caso, sem nenhuma dúvida, existe, ligada ao trabalho do etnólogo ou do historiador, uma fascinação pelo limite ou, o que é quase a mesma coisa, pelo outro. Mas o limite não é apenas aquilo que o trabalho histórico organizado pela vontade de tornar pensável, encontra constantemente diante de si; ele se prende também ao fato de cada procedimento interpretativo ter sido instaurado para poder definir os procedimentos adequados a um modo de compreensão. Uma nova determinação do “pensável” supõe, por detrás de si mesma, situações econômicas e sócio-culturais que a tornaram possível. (CERTEAU, 1982, p. 53)

No discurso histórico, a questão sobre o real regressa não apenas como uma articulação necessária entre as possibilidades e suas limitações, ou ainda entre os discursos e a particularidade de cada evento, mas em forma de uma origem exigida pelo desenrolar de um modo “pensável”. O ambiente do discurso remete a uma temporalidade distinta daquela que arranja os significados de acordo com as regras classificatórias da conjugação, pois a operação que determina sentido e que estabelece uma inteligibilidade ao passado é ao mesmo tempo um sintoma dessa atividade sofrida. Entretanto, antes de expor uma crítica que amplia a possibilidade da aproximação do fazer historiográfico e de outras formas narrativas, cabe a indagação se deveríamos trata-las meramente como os documentos e as fontes tradicionais.

H. I. Marrou no seu clássico texto *A história faz-se com documentos*, disserta sobre as dificuldades inerentes a pesquisa histórica e como se faz necessário a utilização de documentos na construção da narrativa histórica. Através dos documentos alcançamos o passado de maneira indireta, ao



percebermos traços que somos capazes de interpretar. Entretanto, várias dificuldades cercam a crítica das fontes, desde a organização dos mesmos de acordo a um “(...) conjunto de forças que não foram ordenadas em vista das exigências de um historiador eventual (...)” (MARROU, 1975, p. 62) a quantidade demasiada de documentos para serem selecionados e analisados. A teoria clássica limitava o conceito de documento, a busca pelo rigor metodológico (em grande medida perseguido por Ranke (WEHLING, 1994, p. 111-139) e o historicismo ao longo do século XIX), a preocupação em erigir um método histórico, no qual o historiador deveria ser verdadeiro, desinteressado, prover identificação de fontes primárias, secundárias (a partir de uma crítica em busca de informações primárias) e da historiografia (criticando-os, ao não atribuir caráter definitivo). Marrou sobre esse caráter, explicita:

Temos que reflectir aqui sobre a teoria a própria noção de documento, de fonte histórica, dos quais a teoria clássica não dá uma definição bastante compreensiva: enquanto a investigação se limita ao domínio elementar daquilo a que nós chamávamos a história factual, é bastante fácil determinar o que é o documento pertinente. (MARROU, 1975, p. 68)

Dentro deste cenário, as diferentes narrativas – sobretudo as imagens – foram desprezadas, somente sendo usadas quando não havia possibilidade de se debruçar sobre o documento escrito, como no caso da Antiguidade. Tal caráter que privilegiava mais os documentos escritos, no qual se se procurou marcar “a noção de documento como sinônimo de fonte histórica” (KNAUSS, 2008, p. 152). No entanto, não é somente saber como encontrar documentos legítimos, mas é preciso saber quais procurar, nesse sentido Marrou assinala:

É um documento toda a fonte de informação de que o espírito do historiador sabe tirar qualquer coisa para o conhecimento do passado humano, encarado sob o ângulo da pergunta que lhe foi feita. É evidente que se torna impossível dizer onde começa e onde acaba o documento; a pouco e pouco, a noção dilata-se e acaba por abraçar textos, monumentos, observações de toda a ordem. (MARROU, 1975, p. 69)

Entretanto, a crítica da noção de documento começou a ser elaborada em 1929 por Lucien Febvre e Marc Bloch, fundadores da revista *Annales d'histoire économique et sociale*. Os quais foram os primeiros de uma história nova e insistiam em ampliar a noção de documento. Criticaram duramente a

historiografia positivista centrada na ideia de “fato histórico”, no qual os documentos utilizados eram essencialmente os escritos e o documento era sempre uma prova. Para os dois historiadores, deveria se levar em conta também as conjunturas, as estruturas e as múltiplas formas da documentação histórica. Segundo Febvre:

A história faz-se com documentos escritos, sem dúvida. Quando eles existem. Mas pode fazer-se, ela deve fazer-se sem documentos escritos, se os não houver. Com tudo o que o engenho do historiador pode permitir-lhe utilizar para fabricar o seu mel, à falta de flores habituais. Portanto, com palavras. Com signos. Com paisagens e telhas. Com formas de cultivo e ervas daninhas. Com eclipses da lua e cangas de bois. Com exames de pedras por geólogos e análises de espadas de metal por químicos. Numa palavra, com tudo aquilo que pertence ao homem, depende do homem, serve o homem, exprime o homem, significa a presença, a atividade, os gostos e as maneiras de ser o homem. (FEBVRE, 1985, p. 249)

Tanto o passado como a iniciativa do historiador e a forma de utilizar suas habilidades são necessários para que seja possível se debruçar e explorar diferentes possibilidades e aspectos sobre determinada cultura que possa trazer o documento. É esse o sentido do trabalho clássico de Ariel Dorfman e Armand Mattelart em *Para Ler O Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*, no qual os autores pela via marxista procuraram explicitar a construção de uma ideologia colonialista e imperialista que supostamente estaria “oculta” nas histórias em quadrinhos produzidas pela Disney.

As narrativas gráficas são analisadas por eles como instrumentos pedagógicos e ideológicos para a construção de valores inerentes à sociedade burguesa, por meio da legitimação da dominação e da violência sobre indivíduos de outros locais e sociedades. Se as fontes textuais já oferecem problemas ligados a sua crítica histórica, as narrativas imagéticas se fazem igualmente perigosas, pois tem sua própria linguagem – e no caso das fontes que serão utilizadas nesse trabalho, uma linguagem ainda mais específica –, ocasionando o fato de muitos historiadores promoverem a utilização das imagens nos estudos históricos, muitas vezes, de maneira meramente acessória. Sobre a questão das fontes como evidência história, Burke propõe que seja interessante trabalhar com indícios, reforçando assim o alargamento do que pode ser configurar útil para a pesquisa histórica:

Tradicionalmente, os historiadores têm se referido aos seus documentos como “fontes”, como se eles estivessem enchendo baldes no riacho da Verdade, suas histórias tornando-se cada vez mais puras, à medida que se aproximam das origens. A metáfora é vívida, mas também ilusória no sentido de que implica a possibilidade de um relato do passado que não seja contaminado por intermediários. É certamente impossível estudar passado sem a assistência de toda uma cadeia de intermediários, incluindo não apenas os primeiros historiadores, mas também os arquivistas que organizaram os documentos, os escribas que os escreveram e as testemunhas cujas palavras foram registradas. (...) pode ser útil substituir a idéia de fontes pela de indícios do passado no presente. O termo “indícios” refere-se a manuscritos, livros impressos, prédios, mobília, paisagem (como modificada pela exploração humana), bem com a muitos tipos diferentes de imagens: pinturas, gravuras, fotografias. O uso de imagens por historiadores não pode e não deve ser limitado à “evidência” no sentido estrito termo (...). Deve-se também deixar para o que Francis Haskell denominou “o impacto da imagem na imaginação histórica”. Pintura, estatuas, publicações e assim por diante permitem a nós, posteridade, compartilhar as experiências não-verbais ou o conhecimento de culturas passadas (...). Trazem-nos o que podemos ter conhecido, mas não havíamos levado tão a sério antes. Em resumo, imagens nos permitem “imaginar” o passado de forma mais vívida. (BURKE, 2003, p. 16-17)

Como um exemplo do que Burke chamou de “ler as entrelinhas” (BURKE, 2003, p. 18), podemos assinalar um trabalho que utiliza com fonte as mais diversas formas de imagem, que como qualquer artigo cultural, se modifica de uma sociedade para outra e na variação do tempo e por ser algo que é “construído” precisa de uma explicação histórica, podendo os historiadores cair no perigo de forçarem suas fontes a perspectivas nem sempre razoáveis. Burke detalha mais a dificuldade ao assinalar que ela também tem a ver com os leitores dessas imagens – não somente os historiadores – fazerem parte de uma cultura ou período diferente, como a questão da identificação das convenções narrativas do contexto da obra analisada, embora isso seja próprio também nas análises dos documentos textuais, o problema em termos de representação nas imagens e monumentos consegue ser percebido de forma mais direta. É dentro desta perspectiva que existe necessidade da interdisciplinaridade ao tratar documentos que a disciplina histórica não pode dar conta sozinha, não somente pelo explicitado acima, mas porque cada espécie e tipo documental ter sua própria linguagem:

Os filmes de Hollywood têm sido frequentemente criticados como baseados em “formulas”, e essa característica algumas vezes tem sido explicada em termos de produção em massa. Entretanto, é apenas razoável reconhecer que a maioria, se não todas as narrativas, se baseiam em fórmulas de algum tipo, mesmo histórias

que tentam surpreender a expectativa dos seus leitores. Esse ponto é relevante não apenas para sequências narrativas, mas também para tentativas de congelar a ação, de captar a história numa única imagem. (BURKE, 2003, p. 180)

A partir do longo processo de enculturação das classes populares desde o século XIX – que como vimos no capítulo anterior não aconteceu somente no ocidente –, Martin-Barbero assinala que houve um deslocamento da legitimidade burguesa no qual os dispositivos de submissão passaram para os de consenso. Essa mudança deriva de movimentos de longo prazo, como a dissolução do sistema tradicional de diferenças sociais, a constituição das massas em classe e o surgimento de uma nova cultura: a de massa. Ao contrário de outros autores, Martin-Barbero não pensa essa nova cultura de massa em termos meramente culturalistas no sentido de degradação cultural, mas sim na perspectiva de uma mudança na função social da própria cultura. Essa mudança advém dos diferentes sentidos que assume historicamente, desde a força das massas agora visíveis no cenário social por conta da concentração de mão de obra industrial até mesmo a ideia de o popular existir e localizar-se também nos meios massivos.

A partir do vazio propiciado pela desintegração do público da cultura burguesa, abre-se espaço para a integração pelo massivo, uma cultura de massa no qual as diferenças sociais são aparentemente encobertas e não tão definidas quanto até então. Não como artifício de classes dominantes, mas como elemento característico de uma nova forma de ação da hegemonia burguesa, "como parte integrante da ideologia dominante e da consciência popular" (BARBERO, 2008, 174). A massa demarca na oscilação da modificação, a maneira a qual as classes populares vivem as novas condições de existência, seja a forma de opressão a que são sujeitas quanto suas aspirações de democratização social:

Sabemos que essa inversão vinha sendo gerada há muito tempo, mas ela não podia tornar-se efetiva senão quando, ao se transformarem as massas em classe, a cultura mudou de profissão e se converteu em espaço estratégico da hegemonia, passando a *mediar*, isto é, encobrir as diferenças e reconciliar os gostos. Os dispositivos da mediação de massa acham-se assim ligados estruturalmente aos *movimentos no âmbito da legitimidade que articula a cultura*: uma sociabilidade que *realiza* a abstração da forma mercantil na materialidade tecnológica da fábrica e do jornal, e uma mediação que encobre o conflito entre as classes produzindo sua resolução no *imaginário*, assegurando assim o consentimento ativo dos dominados. Essa mediação e esse consentimento, no entanto, só foram historicamente possíveis na medida em que a cultura de massa foi constituída *acionando e deformando* ao mesmo tempo sinais de identidade da antiga cultura

popular e *integrando* ao mercado as novas demandas das massas. (BARBERO, 2008, 175)

A indústria de narrativas ocupa um lugar importante na incorporação das classes populares à cultura hegemônica, como o desenvolvimento durante o século XIX das tecnologias de impressão que fazem das narrativas o espaço de decolagem da produção massiva. Esse movimento nasce na imprensa, que em 1830 começou o caminho que leva do jornalismo político à empresa comercial. A partir desse cenário, podemos tirar o exemplo do folhetim, texto escrito em formato popular de massa que conforma um ambiente distinto para observar a manifestação não somente de uma forma de comunicação orientado às massas, mas também de um novo costume de comunicação entre as classes. Nesse sentido, o autor propõe o folhetim como fato cultural como possibilidade de “abrir a história à pluralidade e à heterogeneidade das experiências literárias” (BARBERO, 2008, p. 176), uma vez que assinala que mais em relação ao movimento do social e menos a questões políticas ou dogmas acadêmicos que o folhetim revela relação diferenciada com a linguagem no campo da literatura.

É possível fazer uma aproximação do folhetim com as histórias em quadrinhos, como o próprio autor faz, referindo-se na mídia impressa também a importância da imagem: “desde a “visualização” dos títulos e a redefinição do peso e do papel da fotografia, até o impulso ao desenvolvimento dessa iconografia popular por excelência que será a *história em quadrinhos*, a narrativa moderna em imagens.” (BARBERO, 2008, p. 201). Apesar de apontar uma “simplificação” do argumento e dos personagens nas histórias em quadrinhos – o qual veremos que é mais uma espécie de condensação de significados repertório –, assinala que há no meio uma interpelação ao inconsciente coletivo que se localiza na figura dos mais variados personagens, na linguagem e na facilidade de memorização e na adaptação da narrativa para a cotidianidade.

Então o autor se apoia na corrente de pensamento de Edgar Morin (BARBERO, 2008, p. 83), que desenvolve uma apreciação da cultura de massa em duas direções, uma sobre a estrutura semântica e a outra sobre as formas de inscrição no cotidiano. O primeiro aspecto consiste na definição da operação de sentido que estabelece o aparelho básico de funcionamento da indústria cultural: a fusão da informação e o do imaginário ficcional. Isso implica uma análise

histórica dos modos e transformações culturais que possibilitaram a comunicação entre esses dois espaços, a indústria cultural produziria então uma informação que seria uma mistura entre ficção e realismo. A ideia é que a indústria cultural seria um conjunto de aparelhos de influência mútua entre o real e o imaginário que proporcionam suportes imaginários à vida prática e embasamento prático à vida imaginária.

Costa Lima também faz alguns apontamentos sobre a questão sobre realidade e ficção, quando fala sobre o status da literatura como documento. Se por um lado esse prestígio pode ser refutado por conta da literatura não se prova alguma de possível verdade devido a sua natureza ficcional, a sua disposição para ser suporte de elaborações advindas de um “teatro mental” não interfere no fato de que qualquer manifestação, gesto ou texto atestam uma multiplicidade documental. Atestam também que sua significação não é aleatória, pois se integram a um sistema de signos que o receptor partilha, além disso, o modo como eles se realizam demonstra o propósito de seu produtor:

Neste sentido, não seria impropriedade falar-se na inevitabilidade documental de tudo que o olhar humano atinge. Inevitabilidade por certo proveniente da relação que o homem mantém com os signos. Para ele, signo algum é capaz de se esgotar em si mesmo. Sequer os nomes próprios, por mais bizarros que sejam, deixam de conter a alusão a algo diverso. Nenhum signo é capaz de se clausurar em si mesmo porque a alegoria, menos que o resultado de uma tática expressiva, é uma propriedade sempre pronta a aparecer onde as palavras se combinem. O significado das palavras como que vaza delas mesmas. Desse incessante vazamento nasce uma incessante alegorização. As alegorizações incessantemente criadas testemunham que todo produto humano significa além do propósito com que fora concebido; que tudo enfim documenta algo desconhecido e inesperado. O que faço documenta não só o que sei, mas também o que desconheço. (COSTA LIMA, 1986, p. 192-193).

Enquanto formação discursiva própria, a literatura – e outras formas narrativas – não objetiva foros de verdade aquilo que declara, dentro do quadro formado pelo seu “teatro mental”, a princípio não deseja documentar suas convicções. Entretanto, a noção de “teatro mental” é uma metáfora que ajuda a esclarecer o discurso ficcional, pois não significa um simples oposto da realidade. Nesse sentido, o plano da realidade penetra o jogo ficcional, exibindo-se como seu desenvolvimento aspirado. Ao mesclar-se com o que poderia ter havido possibilita que o desejado passe de alguma forma existir, se alimentando de experiências vividas não para reiterá-las – o não somente –, mas para estabelecer um novo

espaço.

A mais elementar definição de documento disserta basicamente que ele tem um caráter provatório de algo que existe previamente, o documento o reatualizaria o que existe sem o mesmo. O documento seria algo neutro que não interferiria no caráter do que comprova e testemunha, o que sabemos muito ser uma falácia, até mesmo a questão de que seu uso supostamente não afetaria a natureza daquilo documentado. Obviamente a forma de como o historiador vai interpretar tal documento é que constitui um problema, uma vez que no seu trabalho vai elencar informações outras para dotar sua matéria prima de sentido, mesmo que quando falamos das narrativas saibamos que ela independe disso para ter algum significado: não necessariamente saber mais sobre o autor ou de suas ideologias vai interferir no caráter da obra em si, sendo algo secundário nela devido a sua forma discursiva. Por mais literária, cinematográfica ou gráfica sejam suas formas narrativas, elas se constituem ainda assim memórias uma maneira de pensar própria a certo tempo e nelas importam menos as reações de um protagonista frente aos episódios vividos do que o próprio relato destes. O que dota de força a essas narrativas se encontra, sobretudo na cultura e na dinâmica da memória com o imaginário, o que torna a diferença entre a memória e a narrativa que se propõe analítica. Na primeira o autor se define como testemunha de uma época ou algum acontecimento relevante, já na segunda ele se interessa em mostrar sua experiência perante algo que julga essencial (COSTA LIMA, 1986, p. 237).

Em uma realidade no qual o real ou a verdade é cada vez mais dependente de uma construção cultural, o papel do historiador se desloca da do objetivo de contar a verdade sobre um determinado fato para o objetivo de conhecer diferentes verdades a fim de entender como foram construídas, não se isentando de escolher aquela que deve descrever e analisar a partir de determinado significado. Uma história de natureza etnográfica, que busca um significado inscrito pelos contemporâneos em sua produção cultural, além de tentar entender como funciona a tentativa de representar em determinada linguagem algo relativo ao seu contexto, como instrumentos de transformação da realidade, em consonância com o foco da chamada história cultural:



Embora existam muitas diferenças não só dentro dos modelos antropológicos e literários, mas também entre eles, uma tendência fundamental de ambos parece atualmente fascinar os historiadores da cultura: o uso da linguagem como metáfora. Ações simbólicas como sublevações ou massacres de gatos são configuradas como textos a serem lidos ou linguagens a serem decodificadas. (...) Contudo, embora essas advertências certamente sejam levadas em conta, o uso da linguagem como metáfora ou modelo já deu provas de ser inegavelmente significativo e, diria eu, crítico para a formulação de uma abordagem cultural da história. Em resumo, a analogia linguística estabelece a representação como um problema que os historiadores não podem mais evitar. (HUNT, 1992, p. 21-22)

De modo geral, a interdisciplinaridade entre história, a antropologia, a comunicação e a literatura, oferece o estabelecimento de relações entre probabilidades diversas de enfoque da vida social, no qual a cultura em seu viés antropológico se sobressai ao tornar temas e práticas cotidianas perceptíveis, tornando assim possível para o historiador perceber discontinuidades e diferenças. É nessa perspectiva que o historiador se utiliza, segundo Le Goff de métodos diferenciados a partir da adoção de novas formas documentais, como a arqueologia, a tradição oral e a iconografia:

O etnólogo não despreza o documento escrito, pelo contrário. Mas ele encontra-o tão raras vezes, que os seus métodos são feitos de modo a poder passar sem ele. (...) O historiador encontrará aí, depois, a iconografia, mas já não a história da arte tradicional, ligada às formas ideias e às formas estéticas; encontrará ao invés, a história dos gestos, das formas úteis, dos objetos passageiros indignos da escrita. Se uma iconografia da cultura material começou a constituir-se, no outro extremo da cadeia está nos limbos a iconografia das mentalidades, difícil, mas necessária. (LE GOFF, 1980, p. 321)

A questão de fronteira entre a história e a antropologia implicou novos métodos, apropriação de novos conceitos, novos objetos, conteúdos e enfoques da história, ampliando significativamente o campo de investigação e as possibilidades de reflexão dos historiadores. Mesmo que o estudo etnográfico em conjunto com as teorias historiográficas e iconográficas não garanta ao historiador e ao seu leitor uma perfeita percepção do tempo e visa social representada, cabe lembrar que assim como Ginzburg (1989) assinalou que lemos por cima dos ombros do inquisidor, nossos limites – mesmo que nossa investigação nos leve a indagar diferentes questões – é definida pelo olhar que o autor imprimiu de sua sociedade em determinada imagem e na interpretação dos elementos ali representados com o diálogo entre as disciplinas.

Significa também assinalar, mesmo que para muitos historiadores algumas certas certezas se mantenham muito sólidas, que a historiografia deixou de ser a muito tempo positivista. Consequentemente passou-se a valorizar não somente a pluralidade de suportes documentais, como também o discurso memorialista, contribuindo assim para um maior prestígio da testemunha. Benjamin (1994) já assinalava o deslocamento da narração tradicional para uma de caráter arqueológico na medida em que universaliza-se experiências visando a reconstrução de fragmentos memorialísticos muitas vezes traumáticos. No entanto, a sutil diferença explicitada anteriormente por COSTA LIMA sobre traz uma questão interessante: se a história é fruto de uma seleção do material, da maneira como se o interpreta, da teoria que sugestiona o olhar, não seria também ela uma forma de ficção?

Para Hayden White essa aproximação é válida ao afirmar que toda escrita histórica utiliza a narrativa ordenada de eventos em tempo sequencial, concluindo que a explicação histórica tem por características ser retórica e poética (WHITE, 1995, p. 11). White chega a essa conclusão após analisar historiadores como Michelet, Ranke, Tocqueville e Burckhardt, além de filósofos da história como Hegel, Marx, Nietzsche e Croce, assinalando que é possível encontrar estilos retóricos e estratégias poéticas usados para contruir seus textos: metáfora, ironia, metonímia e sinédoque. Identifica também gêneros literários como estória romanesca, comédia, sátira e tragédia. A esses gêneros, o autor chama de *emplotment*. Expõe ainda que os historiadores analisados tinham outros objetivos que em suas narrativas, no qual o passado foi apenas um meio e que em seus trabalhos conduziam o leitor de maneira moderada as conclusões que tinha em mente. Segundo algumas críticas, não se pode querer responder essa questão somente pelo exame de alguns historiadores clássicos, pois os exemplos tomados ao supor a homologia entre estes discursos são próximos a narração mais distantes das pesquisas mais atuais e consequentemente não considerando que o discurso histórico faz exposição das condições de sua realização de forma mais clara que a simples narração de eventos passados (CERTEAU, 1982, p. 50).

Em seu texto *Historical Emplotment and the Problem Of Truth*, White utiliza o conceito de *emplotment* para repensar a construção do enredo histórico acerca do Holocausto judeu e o nazismo, no qual questiona se existem limites para a representação e significados de eventos extremos. Para o autor uma narrativa

pode conceber um conjunto de acontecimentos possuindo forma e significado de uma história épica ou trágica, além de poder representar tais eventos com plausibilidade e sem ferir qualquer registro factual enquanto descreve como algo ficcional. Inclusive cita *Maus* de Art Spiegelman como exemplo:

It seems to be a matter of distinguishing between a specific body of factual “contents” and a specific “form” of narrative and of applying the kind of rule which stipulates that a serious theme – such as mass murder or genocide – demands a noble genre – such as epic or tragedy – for its proper representation. This is the kind of issue posed by Art Spiegelman’s *Maus: A Survivor’s Tale*, which presents the events of the Holocaust in the médium of the (black-and-white) comic book and in a mode of bitter satire, with Germans portrayed as cats, Jews as mice, and Poles as pigs. The manifest content of Spiegelman’s comic book is the story of the artist’s effort to extract from his father the story of his story his parent’s experience of the events of the Holocaust. Thus, the story of the Holocaust that is told in the book is framed by story of how this story came to be told. But the manifest contents of both the frame story and the framed story are, as it were, compromised as fact by their allegorization as a game of cat-and-mouse-and-pig in which everyone – perpetrators, victims, and bystanders in the story of the Holocaust and both Spiegelman and his father in the story of their relationship – comes out looking more like a beast than like a human being. *Maus* presents a particularly ironic and bewildered view of the Holocaust, but it is at the same time one of the most moving narrative accounts of it that I know, and not least because it makes the difficulty of discovering and telling the whole truth about even a small part of it as much a part of the story as the events whose meaning it is seeking to discover. To be sure, *Maus* is not a conventional history, but it is a representation of past real events or at least of events that are represented as having actually occurred. There is nothing of that aestheticization of which Friedlander complains in his assessments of many recent filmic and novelistic treatments of Nazi epoch and the Final Solution. At the same time, this comic book is a masterpiece of stylization, figuration, and allegorization. It assimilates the events of the Holocaust to the conventions of comic book representation, and in this absurd mixture of a “low” genre with events of the most momentous significance, *Maus* manages to raise all of the crucial issues regarding the “limits of representation” in general (WHITE, 1992, p. 41-42)

*Maus* (Figura 17), é uma *graphic novel*, uma história em quadrinhos criada por Art Spiegelman que conta as experiências de seu pai Vladek Spiegelman antes e durante Segunda Guerra Mundial, sobretudo o período em que ele passou em *Auschwitz*. Ao mesmo tempo, também conta o que se passava com Vladek posteriormente a tudo isso, inclusive seu relacionamento conturbado com o autor e os problemas no recolhimento do testemunho durante a produção da obra. Assim, como com *Gen - Pés Descalços*, existe o problema em categorizá-la, seria ela uma biografia de Vladek, uma autobiografia de Art, um testemunho sobre os horrores do Holocausto ou apenas uma metáfora ficcional para a tragédia? O próprio autor

de *Maus* pediu ao *New York Times* pediu para que a obra saísse da lista de livros de ficção e posteriormente ganhou o *Pulitzer* que premia grandes trabalhos jornalísticos e literários, ou seja, para analisar *Maus* e outras obras que tenham alguma característica biográfica é preciso discutir tais conceitos. Sobre esses problemas já discutimos alguns aspectos, mas veremos mais a frente como isso se relaciona também ao *mangá* de Keiji Nakazawa. A interessante questão que levanta White é sobre como os *emplotment* concorrem entre si, devido menos a procura de uma verdade, mas devido as múltiplas maneiras com as quais os fatos podem ser contados pelas narrativas para conferi-los diferentes tipos de significação (WHITE, 1992, p. 38).

Dentro de uma perspectiva em que o referente e o referencial estão intimamente relacionados na fabricação de sentidos que intermedia a constituição de uma narrativa, as obras referidas e outras existentes sobre o Holocausto ou sobre a experiência de Hiroshima e Nagasaki permitem que as vozes antes silenciadas pela suposta verdade de outras narrativas, inclusive a da história, possam vir a emergir e disputar espaço. No caso dos *Hibakusha* (被爆者), isso talvez até mesmo mais significativo. Esse termo é cunhado para designar literalmente “pessoas afetadas pela explosão”, ou seja, as vítimas das bombas atômicas que caíram sobre Japão e que sofrem com os efeitos da radiação até hoje: 450 mil deles estão nos memoriais dedicado a eles nos *ground zero* das explosões da bomba de *Nagasaki* e *Hiroshima*, além disso, 243 mil e 692 sobreviventes ainda estão vivos com uma média de idade 75 anos. Muitos dos sobreviventes daquele dia 6 de Agosto de 1945 lutam contra as doenças perpetradas pela radiação bomba, desenvolveram tumores, câncer e outras doenças gravíssimas que foram passadas a seus filhos anos depois, além disso, os *Hibakusha* e seus filhos são alvos de grande discriminação social por conta de sequelas de doenças visíveis relacionadas a bomba. Alguns ainda batalham reconhecimento do governo japonês para conseguir auxílio financeiro mensal e tratamento médico gratuito, os que resolveram morar fora do país só conseguiram tal benefício apenas na década passada porque finalmente foi alterada a Lei de Suporte às Vítimas da Bomba Atômica de 1974 que restringia os benefícios somente a quem morasse no Japão.

FAZIAM A GENTE CORRER DE UM LADO PRO OUTRO. CORREMOS PARA A SAUNA...



LÁ FORA, NA NEVE, JOGARAM UNIFORMES PRA NÓS.



ALGUÉM QUIS TROCAR.



EU TIVE SORTE, TUDO ME SERVIU MAIS OU MENOS. SÓ A CAMISA ESTAVA RASGADA E ERA GRANDE...



REGISTRARAM A GENTE... ANOTARAM OS NOMES E MARCARAM MEU NÚMERO AQUI.



Figura 17 - Página de Maus, no qual Vladek descreve a Art como era viver Auschwitz.

A censura perdutou por muito tempo nas duas cidades, os sobreviventes não eram autorizados pelo General MacArthur a publicar nada sobre o que tinham vivido ou visto. Suas histórias, nas décadas seguintes, raramente vieram a público, com a exceção mais notável de John Hersey e as entrevistas que ele fez com seis sobreviventes de *Hiroshima*, que tomou as páginas da revista *The New Yorker* em agosto de 1946 e posteriormente compilada em livro chamado *Hiroshima* que se tornou *best-seller* mundial. Outras iniciativas, como os do médico livros de Takashi Nagai, chamados *The Bells Of Nagasaki* e *We Of Nagasaki* sofreram uma brutal campanha de difamação, Nagai recebeu inclusive a visita de dois agentes do fisco americano. MacArthur durante o início da Guerra Fria, desejava que houvesse menos atenção possível aos locais em que caíram a bomba e sobre os efeitos da radiação dela, o que contribuiu muito para que a bomba de *Nagasaki* sofresse muito para ser lembrada, tanto que um dos primeiros jornalistas a chegar a cidade, George Weller, dizia que “Nagasaki nunca foi destruída, estritamente falando” (PELLEGRINO, 2010, p. 368). Afastado pelos militares do epicentro da devastação, o jornalista até mesmo passou a considerar os sobreviventes como algo comum, tamanho eram os relatos dirigidos deliberadamente a ele pelos militares da ocupação:

Uma explicação a respeito de sua atitude pode ser encontrada em cartas escritas por George Weller em 1984: “Cada general quer mais do que já tem, mas a diferença entre MacArthur e os outros é que ele quebraria janelas para obter mais... Com ciúme de que ‘sua guerra’ de quatro anos foi ganha por duas bombas preparadas sem o seu conhecimento e lançadas sem as suas ordens, MacArthur resolveu fazer o que pudesse para apagar da história – ou pelo menos apagar tão bem quanto a censura conseguisse – as importantes lições humanas sobre os efeitos da radiação nas populações civis”. E, assim, o documento de Weller registrou filemente os números que lhe foram fornecidos segundo as regras de MacArthur. De 30 de agosto de 1945 em diante, os números oficiais contabilizaram apenas 19.741 mortes em Nagasaki. Como essa cidade tinha sido protegida por morros altos, a estatística era tecnicamente correta, mas não representava nem uma fração da verdade. O hipocentro estava a dois quilômetros ao norte do centro de Nagasaki, na cidade de Urakami. Lá, o desaparecimento de mais de 8 mil dos 20 mil católicos do distrito correspondia a quase metade da estimativa oficial de MacArthur. Além destas, pelo menos mais 80 mil pessoas foram mortas e excluídas da história por MacArthur. Nem todos cooperaram e se tornaram jogadores na equipe do protocolo do general. Arriscando-se à corte marcial, um cartógrafo desconhecido se lançou à elaboração do mapeamento, tipo como atividade subversiva. No “Mapa de pesquisa de bombardeios estratégicos” oficial dos Estados Unidos, junto com a fábrica de torpedos Mitsubishi e outros alvos militares destruídos pela bomba atômica, ele listou cada igreja e cada escola (...). (PELLEGRINO, 2010, 370)

No relato do doutor Tatsuichiro Akizuki, chamado de *Nagasaki 1945: The First Full-length Eyewitness Account of the Atomic Bomb Attack on Nagasaki* publicado em 1981, narra dentre outras coisas o terror da “Doença X” e a esperança de que os cientistas americanos trouxessem uma solução. Sobreviventes começavam a morrer dias depois da bomba atômica, depois do *pika-don* – palavra japonesa usada para designar a luz brilhante (*Pika*) e o barulho da detonação (*Don*) da bomba – alguns estudantes de medicina que aparentemente não sofreram danos visíveis morreram. Segundo documentos oficiais, por mais de uma década, não existiam provas de que essas e outras pessoas estivessem feridas permanentemente ou ainda que estivessem morrendo lentamente por causa dos efeitos da radiação, apenas algumas obscuras publicações médicas como a de Michihiko Hachiya, que depois ficou conhecida em publicação de 1955 como *Hiroshima Diary*, ousava assinalar uma inoportuna verdade.

Tomoko Maekawa, historiadora de Nagasaki, que procura registrar testemunhos possíveis sobre ao falar das histórias dos sobreviventes, assinala o quão é difícil para eles lembrar de todo o sofrimento passado: “Quando escuto as histórias vejo o quanto é duro para eles – muito triste lembrar e contar suas experiências. É quase se como estivessem com o coração sangrando quando falam sobre isso” (PELLEGRINO, 2010, p. 384). Nesse sentido, apesar da dificuldade de contar sobre seus traumas, algumas narrativas surgiram com essa finalidade e ao mesmo tempo dialogam e competem entre si, uma vez que surgiram a partir de diferentes autores, momentos e *emplotments*. Ibuse Masuji em 1965 escreveu o romance *Black Rain* – em menção a chuva radiotativa que caiu após a explosão da bomba – em que se baseia além da sua própria vida, depoimentos de sobreviventes e cartas de amigos que morreram. O livro conta a história de uma jovem pega pela “chuva negra”, posiciona a cidade de *Hiroshima* e contextualiza a questão da dificuldade de reintegração a vida comum. Os personagens buscam uma forma de encontrar um objetivo para viver, descrevendo no romance muitos rituais religiosos como meio de reestruturação do caos interno, além disso, há uma constante reflexão sobre a pequenez do ser humano frente a vida e a morte. Já Ôe Kenzaburô lançou o romance *Hiroshima Notes* em 1981, explorando o tema dos *Hibakusha* durante o pós guerra através de viagens constantes a *Hiroshima* para recolher as entrevistas utilizadas na elaboração do livro. A linguagem do livro é bem jornalística com influência de questões existencialistas ao elaborar a questão do outro, pois é a

partir deste que os relatos que dão alguma fidedignidade aos eventos descritos no livro se apoiam: “Ôe se apropria da experiência do outro para viver a sua própria experiência sobre a explosão da bomba atômica de Hiroshima” (GONÇALVES, 2011, p. 20).

Se repensarmos a questão da narrativa a essa altura, de alguma forma ela se torna tanto descritiva como prescritiva, no sentido de organizar experiências, intuições e ideias em uma ordem discursiva visando dentre outras coisas: dar sentido a experiências, apresentar justificativas, promover conhecimento e sobretudo lembrar. Nesta finalidade última, ela engloba aquilo que é lógico, presumível e imaginável em uma certa cultura, pois raramente narra sua vida de outros e principalmente a sua tem como objetivo simplesmente registrar episódios. Daí surge uma das tarefas do historiador, que recuperar o passado na medida em que o interpretá-o dos sinais que chegam até o presente em suas próprias teias de significação: em memórias, relatos, escritos publicados, monumentos (KRAMER, 1992, 135). É nesse sentido que as narrativas se transformam também em que em “lugares de memória”, que lembram e reconstituem o passado constantemente com a finalidade de construir uma identidade e criar uma referência:

Os lugares de memória nascem e vivem do sentimento que não existe memória espontânea, que é preciso criar arquivos, que é preciso manter os aniversários, organizar as celebrações, pronunciar as honras fúnebres, estabelecer contratos, porque estas operações não são naturais [...]. Se vivêssemos verdadeiramente as lembranças que eles envolvem, eles seriam inúteis. E se em compensação, a história não se apoderasse deles para deformá-los, transformá-los, sová-los e petrificá-los eles não se tornariam lugares de memória. É este vai-e-vem que os constitui: momentos de história arrancados do movimento de história, mas que lhe são devolvidos (...) (NORA, 1993, p. 13)

O conceito se aproxima da noção de documento/monumento de Le Goff que explicita que o documento possui um “(...) sentido mais amplo, documento escrito ilustrado, transmitido pelo som, imagem, ou de qualquer outra maneira.” (GOFF, 1992, p. 540), ou ainda que qualquer documento se configure, em seu pensamento, que um monumento, que “(...) resulta do esforço das sociedades históricas para impor ao futuro (...) determinada imagem de si próprias.” (GOFF, 1992, p. 548), não somente no aspecto cultural como também por sua função social. Nesse sentido, é possível analisarmos a questão da íntima ligação entre documento, memória e identidade de uma sociedade.

Em meio a uma constante perda das referências por parte do homem pós-



moderno, o qual está inserido em um mundo no qual os avanços tecnológicos promoveram a incorporação de culturas distintas e estranhas, através do vocabulário, costumes, vestimentas, e muitos outros, a questão da memória como constituinte de uma identidade ressurge: “(...) a memória deve ser entendida também, e, sobretudo, como um fenômeno coletivo e social, ou seja, como um fenômeno construído coletivamente e submetido a flutuações, transformações, mudanças constantes (...)” (POLLAK, 1992, p. 2). A partir da questão levantada por Pollak, notamos que a memória e a lembrança, fundamentais para a identidade do grupo social não podem ser entendidas como sendo algo natural, pois são conscientemente e constantemente reconstruídas de acordo com as demandas formuladas socialmente. Então o patrimônio, o museu ou aquilo que se quer prover como uma “restauração historicizante” (HUYSSSEN, 2000, p. 2) remete a uma memória, que se relaciona com a questão da identidade a partir do momento em que estabelece com essa um sentimento que pode ser considerado de pertencimento, fornecendo uma referência ao grupo social:

(...) a memória é um elemento constituinte do sentimento de identidade tanto individual como coletiva, na medida em que ela é também um fator extremamente importante do sentimento de continuidade e de coerência de uma pessoa ou de um grupo em sua reconstrução de si (...) (POLLAK, 1992, p. 5).

Outra questão interessante do caso é a disputa dessa memória entre dois grupos sociais, o Estado – memória oficial – e a população – memória coletiva –, e entre dois tipos de memórias, corroborando com o que Pollack e Huyssen assinalam sobre haver sempre um espaço de disputa e negociação por essas memórias, fugindo da abordagem de Halbwachs que “pressupõe formações de memórias sociais e de grupos sociais relativamente estáveis.” (HUYSSSEN, 2000, p. 19), no caso de não ser lembrada pela história oficial a resistência cultural que não aqueles dos grandes artistas ou quase sempre se privilegiando a resistência política partidária. O monumento e o documento são um sinal do passado, no qual seu aspecto mais notável é sua trama com o poder de perpetuação das sociedades históricas, contribuindo para a construção de uma identidade que pode ser ou não consonante com a nacional ou oficial. Dentro desta perspectiva, diversos grupos sociais competem na consolidação de uma memória, na preservação ou esquecimento de certos fatos e significados, destacando a importância de

recuperar essas “memórias subterrâneas”, que trazem novas perspectivas sobre esses grupos através de uma narrativa. Dentro dessa perspectiva, Régine Robin ao dissertar sobre a memória e mais especificamente sobre o romance memorial, o qual é aquele que um indivíduo ou grupo reflete sobre seu passado modificando-o e deslocando-o ou lutando pela plena existência dele, o relaciona com os diversos aspectos da memória:

Relacionar-se àquilo que institui o sintagma “romance memorial” implica em levar em conta um conjunto de textos, de ritos, de códigos simbólicos, de imagens e de representações onde se misturam, numa estreita complexidade, a análise das realidades sociais do passado, dos comentários, dos julgamentos estereotipados ou não, das lembranças reais ou narradas, dos *souvenirs écrans*, do mito, do ideológico e da ativação de imagens culturais ou de sintagmas lidos, ouvidos, que aparecem aglutinados diante da análise. Dito de outra forma, nenhuma memória coletiva existe sem romance memorial, sem este hibridismo de formas, de sincretismo de um real já tornado representação; nenhuma separação estanque entre o científico e o mito, o explicativo e o narrado, o legendário e o histórico. Estrutura feita de elementos híbridos e da configuração narrativa do passado. O passado, sabemos, não é livre. Nenhuma sociedade o deixa entregue a si mesmo. A passagem do passado é estabelecida. O passado é regido, gerado, conservado, explicado, narrado, comemorado, glorificado ou odiado. É uma peça fundamental do presente. (ROBIN, 1989, p. 1-2)

O passado é gerido a partir de um conjunto de imagens, ritos e gestos que o marcam, como comemorações, hinos nacionais, monumentos, etc. Tudo isso forma um ambiente que contribui para a criação de um costume nacional feita de ritos e narrativas, uma verdadeira gestão de emblemas e de vestígios importantes para a legitimidade e identidade de determinada memória, seja da nação ou de um grupo específico. A história visa dar inteligibilidade ao passado, o analisa de forma complexa, tenta reconstruir de maneira complexa ações e fenômenos intrincados. Sua produção reflete também conjunturas históricas movidas constantemente modificadas pela memória nacional, além disso, interage de maneira a negar ou legitimar a memória coletiva de acordo também com as demandas da disciplina.

Ao contrário, a memória coletiva provoca e traz em si a emoção, um estado emotivo constituída de lembranças reais e de lembranças lacradas, levando à determinada participação ou postura dos envolvidos ao estabelecer ao mesmo tempo um laço entre a memória enquadrada socialmente, a memória normatizada e a memória de grupo ou individual. Logo, a memória coletiva é ao mesmo tempo

pertinaz e imprecisa, sua temporalidade é confusa, mistura datas e lugares, sobrepõe a intensidade do detalhe aos eventos cotidianos e ao mesmo tempo o evento preciso às disparidades da memória. A memória coletiva funciona pela associação ou pela mobilização de um sentido já interiorizado, conta com o sentido a dar ao passado. Nesse sentido, explica-se o gosto pelos símbolos e pelas alegorias da memória coletiva, pois seu espaço-tempo é local e ao mesmo tempo simbólico e oscila entre o silêncio, a amnésia e a reconstituição de determinado evento vivido. Robin ainda disserta sobre a memória cultural, que funciona basicamente através de “signos aflorados nostalgicamente” (ROBIN, 1989, p. 6), visa representar muitas vezes por esta forma, suas memórias:

O indivíduo nisso tudo, petrificado pelas imagens-forças da memória nacional por um lado, pela narrativa de família, pela saga dos pais e dos avós, pelas genealogias mais ou menos imaginárias, pelos álbuns de fotos, pelos pequenos objetos conservados, pelos fragmentos de correspondência, por outro lado, informado pelo saber dos historiadores mesmo vulgarizado, por esta forma de saber que difunde a mídia, o cinema, a televisão, a literatura legítima ou não; o indivíduo marcado por todos estes cenários que podem se reforçar mutuamente, mas também se contradizer, o indivíduo, eu dizia, arruma como pode sua representação do passado, seu imaginário, sua narrativa segundo um modelo narrativo obrigatório ou uma dispersão de lembranças-flashes, de sentido preestabelecido num combate identitário, numa contra-memória fragmentária, ou inversamente, numa dispersão de memórias migrantes. (ROBIN, 1989, p. 7)

Podemos perceber que existem pelo menos quatro tipos de memória: uma memória nacional – oficial –, uma memória erudita – feita pelos historiadores –, uma memória coletiva – social – e uma memória cultural – basicamente a representação de determinada memória em meios e produtos culturais –. Por mais que possamos identifica-las assim, não há separação estanque entre esses tipos de memória em meio social ou na elaboração do romance memorial. Existe grande propagação discursiva das diversas formas de apropriação do passado, relações hierárquicas que mudam de acordo com os momentos e regimes políticos e sociais, desta forma todos os tipos de memórias contribuem de sua maneira para a elaboração do romance memorial. A partir dessa organização tramada com imagens, frases, filmes, canções, ideias e valores, uma sociedade constrói seu próprio passado. Outra questão interessante colocado pelo autor se refere ao marco cronológico, pois ao contrário da do saber do historiador que se desenvolve em um espaço e um recorte que cria um efeito de distância entre o passado a ser

analisado e o presente visando um discurso explicativo e racional, cada tipo de memória depende de uma construção específica do espaço-tempo.

A memória cultural, segundo Robin, além de potencialmente polifônica, se afirma dentre outras características no flash da lembrança e no metafórico. Sua representação é desenvolvida mais no quadro da ficção do que na escrita da história ou nos relatos da vida, que de ordem da memória coletiva visa principalmente dar sentido ao passado. Frente a um passado glorificado ou esquecido, surge uma contra memória que se opõe a memória nacional ou a um silêncio sobre o que incomoda tanto a nível individual quanto coletivo e permite a rejeição, a negação ou o esquecimento:

Por conseguinte, existem nas lembranças de uns e de outros zonas de sombra, silêncios, “não-ditos”. As fronteiras desses silêncios e “não-ditos” com o esquecimento definitivo e o reprimido inconsciente não são evidentemente estanques e estão em perpétuo deslocamento. Essa tipologia de discursos, de silêncios, e também de alusões e metáforas, é moldada pela angústia de não encontrar uma escuta, de ser punido por aquilo que se diz, ou, ao menos, de se expor a mal-entendidos. (POLLAK, 1989, p.6)

Para preencher uma falta e dar condições de expor tais “não ditos”, o romance memorial oferece a oportunidade de o indivíduo expressar seus anseios sobre o passado. A linguagem mais do que ensinar a conservar as narrativas sobre o passado, permite reevocar aspectos perdidos ou excluídos da memória coletiva e nacional levantando inúmeras questões. A partir dessa perspectiva, a memória cultural possibilita expor tais zonas de sombra da memória nacional e da memória coletiva, por exemplo, através do cinema e da literatura, possibilitando aos historiadores posteriormente tomá-los como documentos sobre o passado.

Na atividade ficcional o imaginário é engendrado, o artista, o escritor, cineasta ou o cartunista, utiliza-se desse meio para se debater com seus próprios problemas, suas contradições culturais e sociais em meio à obscuridade, debatendo questões sem oferecer necessariamente respostas. Tendo em vista a discussão sobre o romance memorial e seu papel como memória cultural, a obra de Keiji Nakazawa, uma obra que tanto é autobiográfica quanto ficcional é um exemplo daquilo que Pollak chama de memória subterrânea, no sentido nem sempre integrar a memória oficial da nação e nem mesmo obter espaço em registros historiográficos. Além do seu caráter contra cultural, a obra de Nakazawa sobrevive como aquilo que o “não dito” geralmente o faz: pelas

lembranças individuais e de grupos que são transmitidas em redes de sociabilidade afetiva ou política em estruturas de comunicação informais que passam despercebidas pela sociedade:

Essa memória “proibida” e portanto “clandestina” ocupa toda a cena cultural, o setor editorial, os meios de comunicação, o cinema e a pintura, comprovando, caso seja necessário, o fosso que separa de fato a sociedade civil e a ideologia oficial de um partido e de um estado que pretende a dominação hegemônica. Uma vez rompido o tabu, uma vez que as memórias subterrâneas conseguem invadir o espaço público, reivindicações múltiplas e dificilmente previsíveis se acoplam a essa disputa da memória (...). A despeito da importante doutrinação ideológica, essas lembranças durante tanto tempo confinadas ao silêncio e transmitidas de uma geração a outra oralmente, e não através de publicações, permanecem vivas (...) é a resistência que uma sociedade civil impotente opõe ao excesso de discursos oficiais. (POLLAK, 1989, p.3)

O limite entre o que pode ser dito e não dito separa uma memória coletiva subterrânea da sociedade de uma memória coletiva organizada, que sintetiza a imagem de uma sociedade majoritária ou a que o Estado deseja impor. Nesta perspectiva, as diferentes narrativas explicitadas aqui, ao disponibilizarem um grande número de depoimentos sobre a experiência vivida desde o bombardeio atômico, se torna um veículo que ao longo prazo preserva um tipo de memória da contracultural na medida em que enfrentam preconceitos, subversiva ao fazer parte de uma linha discursiva popular e clandestina no momento em que enfrenta até hoje – como veremos no capítulo seguinte – censura.

### 3

## Gen - Pés Descalços: Do Testemunho Traumático a Mimesis

Os historiadores foram muito sensíveis à crítica da ideia de a história ser uma ciência da memória, relegando-a outro espaço e cortando vínculos em virtude de uma aproximação uma ciência social que se inspirava nos exemplos da ciência da natureza. Da década de 1970 em diante se viu uma revalorização da memória como forma de apreender o mundo da vida cotidiana e popular, além disso, retoma-se sua visibilidade a luz de combater uma espécie de passado mítico facilmente manipulável que se forma envolta dela. O fator principal visa lembrar, sobretudo o mal: insuportável é a ideia de que crimes horrendos caiam no esquecimento. Para isso valoriza-se a memória das vítimas, dá-se voz a seus traumas e o historiador aceita um “dever de memória” que lhe trás um problema fundamental: quanto ou que devemos lembrar? (LORIGA, 2009, p. 16).

Questiona-se também a fragilidade da memória, porém apesar das armadilhas que o imaginário pode causar a memória, no olhar que se possui sobre o evento passado através do esforço da lembrança é que se pode notar uma autentica busca pela verdade e saber então que algo realmente aconteceu. A falha característica da memória na sua pretensão de ser algo fiel ao passado deve ser entendida como zonas sombrias e não com uma disfunção inerente. Ela possui ainda uma característica interessante de fazer presente o que é ausente através da imagem, no sentido de uma lembrança através de uma referencia metafísica e feita a partir de um processo temporal: a ideia de um reconhecimento íntimo e afetivo, feita por uma imagem reconstruída presente em conformidade com aquilo deixado pelo vestígio (LORIGA, 2009, p. 20). Daí forma-se uma espécie de diálogo entre memória coletiva e individual, no qual a possibilidade de um falso reconhecimento é um espaço tão fortuito quanto perigoso, uma vez que o abuso da memória pode criar feridas ou mesmo compulsão pela repetição dela tanto individualmente como coletivamente.

Entretanto, se é possível concordar com Ricouer sobre uma prioridade moral para as vítimas no que concerne ao testemunho, talvez seja um pouco ingênuo acreditar que por a história não conseguir acesso “direto” ao reconhecimento obtido pela lembrança de algo passado, possa ser justa por causa desse distanciamento. É bem verdade que o próprio assume que em eventos limítrofes, seria bem difícil ao historiador se manter “neutro” frente à síntese de testemunhos heterogêneos:

Longe de se assemelhar a um juiz, o historiador de Ricouer oscila entre duas figuras: a do médico da memória e a do sacerdote. É médico da memória porque deve contribuir para a perlaboração das situações que engendram traumas e condutas compulsivas. Diante, sobretudo de acontecimentos limítrofes, o historiador não pode se limitar a avaliar a existência de pontos de vista diferentes, mas deve apreender a existência de investimentos afetivos heterogêneos. (...) a questão é saber a cada vez se a comparação contribui, nivelando as situações, para a denegação ou se, em sentido inverso, a proclamação veemente da unicidade incomparável do acontecimento não culmina, na via da sacralização e da monumentalização, numa fixação do traumatismo que deveria ser assimilada (...). Por outro lado, o historiador lembra Caronte, o barqueiro dos infernos, pois ele é responsável pela transfiguração da morte em sepultura: toda operação historiográfica representa “o equivalente escriturário do rito social do sepultamento, da sepultura”. Prolongando o trabalho da memória e o trabalho de luto, ela favorece a separação definitiva entre o presente e o passado, de modo que se pode abrir espaço para o futuro. (LORIGA, 2009, p. 29-30)

Parece então que além de inquietar-se e incomodar, o historiador atua como um agente designado de regular o tráfego de distintas memórias mantendo em vista o princípio de equidade que nem sempre não é possível uma vez que em seu trabalho ele desenvolve sua imaginação histórica através de uma modelagem construída através de vestígios, que o forçam a fazer escolhas interpretativas e políticas. Deveria o historiador procurar se reportar ao passado como se estivesse presente? Talvez não, mas isso invalidaria a narrativa de quem estava presente, como a autobiografia? Uma definição da autobiografia está ligada a noção de reconstrução do movimento da vida ou de uma parte significativa dela, nas circunstâncias em que foi vivida, no qual o eu e não o mundo externo seja o centro de interesse. Seria uma manifestação do conhecimento do homem por si mesmo, baseada em uma autoconsciência, mas mesmo com essa centralidade da individualidade, o que é externo aparece relacionado à experiência da vida no mundo:

Isso significa dizer que o leitor menos ingênuo não confundirá uma confissão autobiográfica com a inequívoca declaração da verdade; contra os protestos de Rousseau, este leitor compreenderá que a confissão não passa de uma versão pessoalizada, sujeita a erros, enganos, esquecimentos, distorções e seleções conscientes ou inconscientes. Mas não poderá admitir que o autor esteja voluntariamente mentindo ou misturando o real com o ficcional. O eu do narrador há de ser idêntico ao que assina o livro – a não ser que este eu apareça como personagem em obra pertencente a outra faixa discursiva. (...) E devemos lembrar que não é apenas o eu a matéria indispensável para a autobiografia – o que a confundiria com o diário –, pois tem com seu traço absoluto o intercâmbio de um eu empírico com o mundo. Por assim dizer, a autobiografia supõe um duplo e simultâneo foco: como o eu reage ao mundo e como o mundo experimenta o eu. (COSTA LIMA, 1991, p. 252 e 255)

É como se houvesse uma regra implícita em torno da memória e da autobiografia no qual o leitor parte do pressuposto de que o relato é oferecido de boa fé, ainda que o gênero possa ser usado como meio de revelar a verdade e como meio para encobri-la. Mesmo que a possibilidade do encobrimento exista, tal ato demonstra uma necessidade do autor e revela sua posição enquanto relatava suas memórias, pois por ser um narrador idêntico ao autor significa que dificilmente poderia forjar um eu e fazer uma incorrer ao ficcional. A ideia de que aparentemente as memórias e as autobiografias não sejam tão confiáveis quanto dos documentos históricos tradicionais não pode subverter as regras implícitas no discurso que praticam, no caso, a noção do voto implícito de confiança aos narradores.

A autobiografia é dependente de distinções entre ficção e não ficção, entre narração retórica e narração da primeira pessoa empírica. Amostra qualquer de lógica apresentada como prova de que a autobiografia não é vida, mas de fato ficção, poderá convencer qualquer leitor de que as autobiografias possam ou devam ser lidas como ficção. Seria negar completamente a experiência do leitor (COSTA LIMA, 1991, p. 299). O ficcionista não só se alimenta de seu mundo real, como também o violenta, uma vez que as memórias, a ficção, e talvez toda obra concretizada na linguagem configura-se como uma experiência de oferecer ordem ao caos como a vida se apresenta. A fronteira entre o que é ficcional e o gênero autobiográfico não são absolutas, obras ficcionais trabalham as ideias que fazemos de nós mesmos e transformam experiências cotidianas em manifestações ficcionais. Na ficção o eu empírico do autor é um suporte para a invenção, enquanto na autobiografia é fonte de experiências:



Essa diferença de posições por sua vez nos evidencia por que o material autobiográfico não poderia se confundir com o puro documento histórico. Ele, pois, não é nem história, nem ficção, O relato autobiográfico pode constituir “seu próprio conto mítico”, mas convém não esquecer que o mito não é experimentado como ficção, que é algo em que se crê. (...) O seu limite não é a verdade, com ou sem aspas, mas as possibilidades de conceber a existência, tal como admitida por seus valores e acessíveis a seu imaginário. Só estes dois parâmetros condicionam o ficcionalista. (...) O memorialista se põe entre os dois. Em relação ao historiador, não pode dizer senão que apresenta um testemunho de boa fé, que é assim que sente haver sido certa situação ou haver presenciado certo acontecimento. As memórias apresentam uma versão personalizada da história. Em relação ao ficcionista, não pode declarar senão que seus direitos são outros; mais limitados por um lado, pois que não pode “inventar” o que não se tenha passado; mais personalizados por outro, porque trata do que viveu na carne. (...) esses territórios vizinhos supõem a inter-relação necessária entre sujeito e objeto, a impossibilidade de definir-se cada um destes senão por seu contato com o outro. (...) O eu e a “verdade” são os traços que, por presença, modo de presença ou ausência, definem nossos discursos vizinhos. (COSTA LIMA, 1991, p. 302-303)

Interessante notar que, ao contrário do discurso histórico, aqueles que derivam da tematização do imaginário contém outra relação com a ideia de verdade, que é derivada do desejo e valores do seu agente. Nesse sentido, o discurso ficcional aparece como resultado do anseio de produzir algo diferente e questionadora da “verdade” socialmente estabelecida. A ficção e a autobiografia não se distinguem porque a segunda não se contamina com o imaginário, até porque se deixa levar pelas imagens, mas não pode se entregar inteiramente a esse aspecto. Por seu estilo discursivo, a autobiografia lida com uma constante instabilidade e tende em alguns momentos a se aproximar do discurso histórico, e em outros do discurso ficcional.

O que nos leva a teorização de Lacan sobre o trauma, que seria um desencontro daquilo vivido com o real, no qual seria algo inesperado, dificilmente assimilável pela linguagem e que só pode existir naquele momento em que ocorre. Enquanto desaparecido, o real não pode ser representado ou reproduzido, somente repetido (FOSTER, 2005, p. 166). Ao ser impossível representar o vivenciado, aquele que sofreu um trauma elabora novamente a experiência a partir de sua própria história e subjetividade. O real então é abafado pela recordação, gerado pela compulsão de uma repetição que busca, retroativamente, originar uma garantia de proteção contra ser outra vez pego desprevenido pelo evento traumático (RUDGE, 2003, p. 114). Dessa forma, o trauma admitiria um esforço para preparar o sistema psíquico para o choque ocorrido no passado na tentativa de dominá-lo. E a repetição seria a forma encontrada para a psique estruturar-se,

através de uma posição ativa nos cenários do trauma em se antecipa a dor e qualquer dor psíquica (BIRMAN, 2008, p. 22-23).

Lacan possui ainda uma teoria que nos ajuda a entender como o indivíduo, o imaginário e o mundo estão inter-relacionados de alguma forma na construção de uma obra autobiográfica, ou seja, como real e ficção se conectam. Em sua “teoria do olhar”, Lacan subjugua o sujeito a mercê do mundo, no qual o olhar, entendido como linguagem antecederia ao do sujeito:

Em Lacan, o que ocorre com a linguagem também ocorre com o olhar: ele preexiste ao sujeito, que, “olhado por todos os lados”, não é mais do que uma “mancha” no “espetáculo do mundo”. Portanto, posicionado, o sujeito tende a sentir o olhar como uma ameaça, como se o questionasse, e é por isso que, de acordo com Lacan, “o olhar, *qua objet a*, pode vir a simbolizar essa falta central expressa no fenômeno da castração”. Ainda mais do que Sartre e Merleau-Ponty, portanto, Lacan desafia o velho privilégio do sujeito na visão e na autoconsciência (o *vejo-me vendo a mim mesmo* que fundamenta o sujeito fenomenológico), assim como o velho domínio do sujeito sobre a representação (“esse aspecto de pertença a mim da representação, tão sugestivo de propriedade”, que imbui o sujeito cartesiano de poder). Lacan subjugua esse sujeito na famosa anedota da lata de sardinha que boiava no mar, brilhando ao sol, parecendo olhar para o jovem Lacan que estava no barco de pesca “ao nível do ponto de luz, o ponto a partir do qual tudo o que olha para mim está situado”. Portanto, visto de seu ponto, figurado como ele/ ela o figura, o sujeito lacaniano está fixo numa dupla posição, o que leva Lacan a sobrepor ao cone tradicional da visão que emana do sujeito outro cone que emana *do objeto*, no ponto da luz que ele chama de olhar. (FOSTER, 2005, p. 169)

Para exemplificar sua teoria, Lacan elaborou um diagrama (Figura 18), no qual o primeiro cone o sujeito é tido como mestre do objeto, que ordenado a partir de um ponto de vista geométrico, como uma imagem posicionada para ele. É na perspectiva do sujeito que este sistema representativo é disposto, e no diagrama a imagem funciona como uma mediação necessária entre o objeto e o sujeito, ou seja, é pela imagem (*image*) que o objeto é percebido pelo sujeito. No entanto, Lacan imediatamente assinala que o sujeito está também em observação para o objeto, enquadrado no cenário do mundo na figura que se desenha sobre a tela (*screen*), como é representado no segundo cone: “o sujeito também no ponto da figura, e a imagem também alinhada com o anteparo” (FOSTER, 2005, p. 170). A partir dessas considerações, o último cone condensa o conceito de olhar lacaniano, em que o sujeito estaria fixo numa dupla posição. Em que existe um olhar que emana simultaneamente do objeto para o sujeito e do sujeito para o objeto:

dividido entre o papel de sujeito da representação e a subjetividade do olhar do mundo.

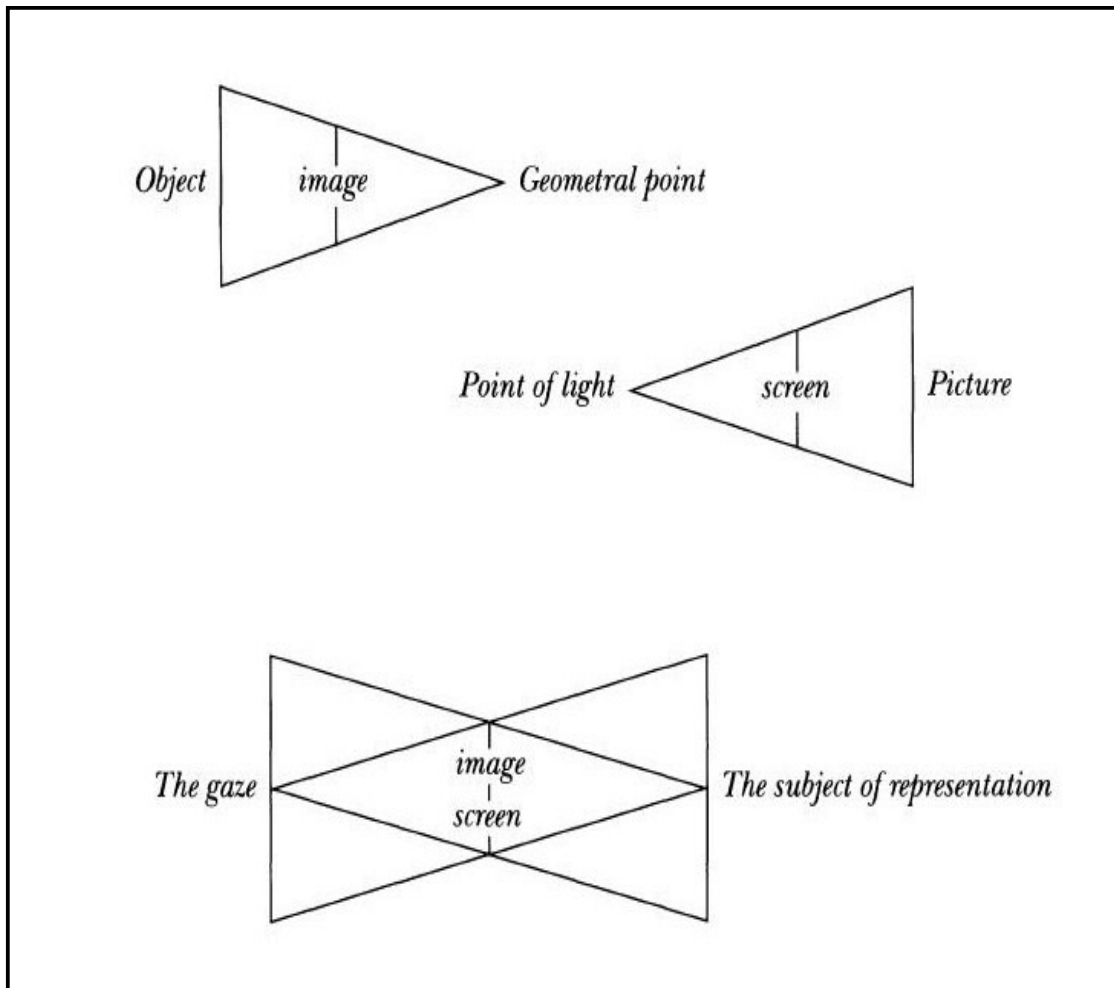


Figura 18 - Diagrama de Lacan que exemplifica a sua teoria do olhar.

O anteparo (screen/image) serviria então como mediador entre o olhar do objeto e o do sujeito, no qual Foster assinala ser uma “reserva cultural da qual cada imagem é uma instância. Podemos chamá-la de convenções da arte, a *schemata* da representação, os códigos da cultura visual” (FOSTER, 2005, p. 170). Sobre a *schemata*, veremos mais a frente explicada sob a luz dos conceitos de Gombrich. O anteparo ainda protegeria o sujeito do olhar do objeto ao capturar o olhar pulsante em uma imagem, um espaço no qual podemos fabricar figuras e manipular o olhar, domesticando o real. Seria uma espécie de tela protetora em que é possível unir o imaginário e o simbólico, repelindo a convocação sensível do real a cerca da visão (SCHØLLHAMMER, 2002, p. 85).

Isso apenas resvala a superfície do abjeto, por mais crucial que ele seja para a construção da subjetividade, racista, homofóbica, etc. Aqui apontarei apenas as ambigüidades da noção, pois o valor cultural-político da arte abjeta depende dessas ambigüidades, de como são elas decididas (ou não). Algumas já são familiares a esse ponto. Será que o abjeto pode ser representado? Se ele é oposto à cultura, será que pode ser exposto *na* cultura? Se ele é inconsciente, será que pode ser feito consciente e permanecer abjeto? Em outras palavras, é possível um *abjeto consciente*? ou será que isso é tudo o que pode existir? Será que a arte abjeta poderá algum dia escapar a um uso instrumental, de fato, moralista do abjeto? (Em certo sentido, essa é a segunda parte da questão: é possível evocar o obsceno *sem* ser pornográfico?) A ambigüidade crucial em Kristeva é seu escorregar entre a operação de *abjetar* e a condição para *ser abjeto*. Novamente, abjetar é expulsar, separar; ser abjetado, por outro lado, é ser repulsivo, preso, sujeito suficiente apenas para sentir a ameaça a essa subjetividade. Para Kristeva a operação de *abjetar* é fundamental à manutenção do sujeito e igualmente da sociedade, enquanto a condição *de ser abjeto* é corrosiva de ambas as formações. Será o abjeto, então, destruidor do sujeito e da ordem social? *ou*, de certa forma, fundamental para eles? Se um sujeito ou uma sociedade abjeta o estranho que se encontra dentro, não seria a abjeção uma operação reguladora? (Em outras palavras, será que o abjeto está para a regulação assim como a transgressão para o tabu? “A transgressão não nega o tabu”, lê-se na famosa formulação de Bataille, “mas o transcende e completa”.) Ou poderia a *condição* de abjeção ser mimetizada de tal forma, que, para perturbar, invoca a *operação* de abjeção? (FOSTER, 2005, p. 179)

Foster entende que utilizar-se do abjeto para perturbar as ordenações do sujeito e da sociedade implicaria o exercício de determinada abjeção (Figura 20). O autor então encarna o papel do “outro”, aquilo que marca a diferença da “normalidade”, no papel de um *outsider* (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 48). Dentro da perspectiva do diagrama laciano, uma arte que se valha de algo abjeto é dependente do anteparo (*screen*) na medida em que ataca-lo pode ter um valor transgressivo ou pelo menos, uma forma de abrir novas possibilidades. Na cultura contemporânea, estabelece-se uma nova estética da representação evidenciada pela convicção de que a “verdade” reside em temas traumáticos e que o abjeto seria parte da evidencia de um testemunho contra o *status quo* “sempre as fronteiras do presente e do passado, nos limites entre o sujeito e o mundo” (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 41).

Dessa forma, há a evocação o real como insatisfação da visão convencional da realidade, que ressurgue como algo traumático e transforma-se em de algo entendido como efeito de representação para um evento do trauma. Essa experiência do trauma pode apenas ser evocada, já que faz parte de um limite intransponível da representação, ou seja, “a obra se torna referencial ou ‘real’ na medida quem que consegue provocar efeitos sensuais e afetivos parecidos ou

idênticos aos encontros externos e chocantes com a realidade em que o próprio sujeito é colocado em questão” (SCHØLLHAMMER, 2002, p. 81-82).

Através desses buracos ou pops, temos a impressão de tocar o real, que a repetição da imagem ao mesmo tempo afasta e aproxima de nós. (Às vezes a coloração da imagem produz esse mesmo estranho efeito.) Dessa forma, tipos diferentes de repetição estão em jogo em Warhol: repetições que se fixam no real traumático, que o protege, que o produz. E essa multiplicidade dá conta do paradoxo não apenas das imagens, que são ao mesmo tempo afetivas e sem afeto, mas também dos observadores, que nem estão integrados (o que é o ideal da maior parte da estética moderna: o sujeito composto na contemplação), nem dispersos (o que é o efeito de grande parte da cultura popular: o sujeito entregue à intensidade esquizóide da mercadoria). (FOSTER, 2005, p. 168)

É o que Foster assinala quando diz ser uma característica da *pop art* de Warhol – principalmente quando demarca que estariam ligados aos efeitos técnicos –, principalmente no que condiz a noção de *touché* ou *punctum* como um retorno violento do real como evento traumático, que seria compreendido por cada observador. Seria aquele detalhe que pela presença pode mudar a leitura de uma imagem, conferindo-a um valor elevado, afetando o espectador de maneira inesperada num momento de “confusão entre o sujeito e mundo, entre o dentro e o fora” (FOSTER, 2005, p. 166). Essa transitoriedade entre profundidade e superfície, constantemente notável na *pop art*, caracterizaria o autor chama de realismo traumático: o esforço que romperia o anteparo visando deixar o real – o traumático – a mostra (Figura 19). O que também é característica do *mangá* e dos quadrinhos que retratam algum aspecto mais dramático ou tema limítrofe, através de artifícios narrativos discutidos no primeiro capítulo.

As noções que se psicanalíticas sobre o trauma foram desenvolvidas a partir das experiências traumáticas de eventos que definiram o século XX, como as duas Guerras Mundiais, ditaduras, fascismo, nazismo, guerra do Vietnã, os sempre recentes conflitos no Oriente Médio e, por último, mas o que mais nos interessa a experiência nuclear de Hiroshima e Nagasaki.

(...) o elemento traumático do movimento histórico penetra nosso presente tanto quanto serve de cimento para nosso passado, e essas categorias temporais não existem sem a questão da sua representação, que se dá tanto no jornal, na televisão, no cinema, nas artes, como na fala cotidiana, nos nossos gestos, sonhos e silêncios, e, enfim, na literatura (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 64).



Figura 19 - Hibakusha logo depois da bomba, pág. 271 de Gen Pés Descalços #1.

E também sobre as histórias em quadrinhos. A obra *Gen - Pés Descalços* (*Hadashi No Gen*, de Keiji Nakazawa (1939-2012), publicada originalmente entre 1973-74 no Japão), um relato baseado nas experiências do próprio autor sobre a sociedade japonesa antes, durante e depois do bombardeio atômico sobre *Hiroshima* e *Nagasaki*, se caracteriza como uma obra que visa falar sobre o que naquele momento, na década de 1970 ainda era traumático e doloroso. Não foi a primeira obra do autor a falar sobre a experiência da bomba vivida por ele, em 1966 publicou *Kuroi Ame Ame ni Utarete* (*Batido pela Chuva Negra*) que contava uma história fictícia em cinco volumes sobre sobreviventes de Hiroshima envolvidos no mercado negro do pós-guerra. Já em 1972, publicou uma história chamada *Ore wa Mita* (*Eu Vi*) na *Shonen Jump*, revista que publica *mangás* semanalmente, posteriormente deu início a sua principal obra na mesma revista semanal. Nakazawa tinha apenas seis ou sete anos quando vivenciou a experiência da bomba e explica que batizou seu alter ego no *mangá* como *Gen* (raiz ou fonte) pelo seguinte motivo:

Batizei meu personagem principal de Gen na esperança de que ele se tornasse uma raiz ou fonte de força para uma nova geração da humanidade, aquela que consegue cravar os pés nus no solo de Hiroshima, sentir a terra debaixo de si e ter a energia para dizer não às armas nucleares...Eu mesmo gostaria de viver com a força de Gen,- é o meu ideal, e eu continuarei buscando através de meu trabalho. (NAKAZAWA, 2001, p. VII)

Igualmente ao personagem título, Nakazawa perdeu seu pai e seus irmãos, sobrando-lhe apenas sua mãe. Na época em que foi publicado, nem mesmo os japoneses sabiam direito o que havia sido a explosão da bomba atômica e suas consequências, Asai Motofumi, presidente da Instituição pela Paz de Hiroshima relata que era comum os leitores perguntarem por cartas se tudo aquilo desenhado no *mangá* havia acontecido realmente. Trinta anos depois os *Hibakusha* ainda sofriam os efeitos da bomba, recebiam pouco auxílio do governo japonês e sofriam discriminação, além disso, sua mãe que sobrevivera inicialmente passou a sofrer sérias complicações:

A mãe de Gen ainda tinha todos os cabelos e parecia bem, apesar de que já estava numa séria complicação. Em anos futuros, Gen se perguntaria se havia uma quantidade de veneno fornecido por um filho a uma mãe e por uma mãe a um filho, em que uma dose a mais de radiação passasse a ser uma mera redundância. Ele

pensou que deveria também perguntar quantos anjos poderiam dançar na cabeça de um alfinete. Enquanto os sintomas da bomba atômica eram facilmente visíveis em Gen, a doença em sua mãe ficaria escondida numa anemia progressiva, depois em leucemia crônica, progredindo para câncer nos ossos. Quando finalmente morreu e foi cremada, Gen seria confrontado com o mistério de um corpo convertido inteiramente em cinzas. Ele já tinha visto corpos cremados o suficiente em Hiroshima para saber que os ossos, mesmo se frágeis e fáceis de esmigalhar, ainda mantinham sua forma original. “Maldita seja”, Gen gritaria para a bomba, para as mentes que conceberam e para as mãos que a fizeram nascer. (...) Gen não podia acreditar que a radiação consumira os ossos da mãe; e que continuaria comendo-os mesmo depois da morte. (PELLEGRINO, 2010, p. 240-241).

Da morte de sua mãe, veio a motivação restante ao autor, que através de dez volumes encadernados preservar a memória do evento tão traumático para si e compartilhar com seu povo a dor que os sobreviventes sofreram e sofriam, para que algo semelhante jamais se repetisse. De sua publicação original durante a mais de setenta edições da revista semanal *Shonen Jump* até agora, a obra já foi traduzida para diversas línguas (do alemão e francês até o esperanto e indonésio), foi adaptada para o cinema, transformada em animação, especial para a televisão e até mesmo em ópera. Somente no Japão já vendeu mais de cinco milhões de exemplares, nos Estados Unidos foi incluída em uma lista de livros recomendados para escolas públicas. A obra possui um simbolismo tão profundo que em 2007 foi levado para Veneza pelo governo japonês para ser utilizado no debate sobre o tratado de não proliferação de armas nucleares.

Como declara o próprio autor o relato “foi baseado em minha experiência pessoal sobre a bomba. As cenas de família, os personagens e os vários episódios que aparecem em *Gen* são pessoas e eventos reais que eu vi, dos quais ouvi falar ou que eu mesmo vivenciei” (NAKAZAWA, 2003, p.13). A sua narrativa que mistura ficção e realidade, consegue partilhar com os leitores a experiência traumática vivida e universalizar as emoções, sentimentos e a dor dos outros. Os traços autobiográficos visam reordenar os fragmentos dolorosos da experiência vivida na memória individual acalmando ou confrontando fantasmas que atormentam o narrador e muitas vezes humanizando a memória coletiva e nacional:

Uma guerra, um tumulto, uma cerimônia nacional, uma festa popular, (...) as obras que transformaram as ruas de uma cidade podem ser pensadas de dois pontos de vista diferentes. São fatos singulares em seu gênero, que modificam a existência de grupo. Entretanto, por outro lado, esses fatos se transformaram em





Figura 20 - Gen encontra cadáveres, página 54 de Gen Pés Descalços #2.

uma série de imagens que trespassam as consciências individuais. (HALBWACHS, 2006, p.79)

Nesse sentido, como já discutimos, o relato com características autobiográficas não é apenas um discurso de um sujeito sobre si e sim uma narrativa que se conecta com experiências pessoais de outros, um processo social, artístico e intelectual ativo que exige um vigor imaginativo tanto quanto uma narrativa totalmente ficcional. No caso da narrativa de Nakazawa nota-se claramente a conexão da memória individual traumática singular vivenciada pelo autor (Figura 21) – experiência da bomba atômica – com a amplitude da memória coletiva – experiência da guerra – uma vez que a partir da fusão entre imagem e texto propiciada de forma bastante expressiva visualmente fazem parte um universo imagético compartilhado pela sociedade em que se encontra: o *mangá*.

Entretanto, mesmo adotando um suporte abrangente e conhecido em sua sociedade, o estranhamento sobre a temática não deixou de existir, como explica Takashi Yokota no posfácio publicado originalmente na edição japonesa de 1975, sobre o desconforto causado pelo *mangá* tanto naqueles que sobreviveram à bomba de Hiroshima quanto aqueles que nunca refletiram sobre o que foi aquela experiência e entrevam em contato com aquela situação dolorosa de maneira mais intimista pela primeira vez, além disso, nos dá a dimensão que a obra atingiu:

Outro processo que deu muito trabalho foi ler todas as cartas de leitores sobre Gen. Para isso, tive que voltar à casa de Nakazawa mais duas vezes. Cartas de leitores são referências preciosas, pois servem como um espelho que reflete a qualidade final de uma obra. Dentre as endereçadas para Gen, havia muitas com conteúdos emocionantes, que me ensinaram muita coisa. Crianças que nunca correram o risco de testemunhar um conflito mundial choravam ao conhecer os horrores da guerra. Em suas palavras, dava para notar o que sentiam em cada fibra de seu coraçãozinho. Por outro lado, os adultos à nossa volta pareciam absolutamente não reconhecer o valor de Gen, assim com eu no começo. Até mesmo as diversas associações de vítimas da bomba atômica, sempre tão atentas a tudo que se refere a esse tema, pareciam indiferentes. Por isso mesmo, meu primeiro alvo foi justamente essas associações. Toda vez que ia a um desses lugares para realizar entrevistas, comentava sobre Gen. Nakazawa também é uma vítima que possui a carteirinha especial de vítima da bomba atômica, fornecida para as pessoas que sofreram os efeitos da bomba. Contudo, por sua personalidade do tipo “lobo solitário”, muito comum em profissionais de sua área, ele não gosta muito de ações coletivas. Isso não significa que um trabalho criando de maneira solitária não possa superar em qualidade a obra que várias associações realizam em conjunto. O Gen de Nakazawa balançou o coração de 5 milhões de jovens (e de adultos também), denunciando de forma precisa o horror da guerra e da bomba atômica. É como se um em casa vinte japoneses tivesse ouvido dessa obra a experiência da guerra e a tragédia da bomba. Não com teorias



Figura 21 - Morte dos pais de Gen, página 272 de Gen Pés Descalços #1.

e conceitos, mas por meio de imagens claras e precisas, criadas para até que uma criança entenda. Não com teorias e conceitos, mas por meio de imagens claras e precisas, criadas para até que uma criança entenda. Não seria este o trabalho mais precioso que um homem poderia realizar? É o que praticamente prego para todos com quem encontro. Felizmente, minha pregação foi aceita com mais facilidade do que imaginei, e o grupo de pessoas interessadas em Gen foi aumentando. Surgiram grupos de estudo sobre o mangá, promovidos pela Associação dos Professores Vítimas da Bomba Atômica em conjunto com a Associação dos Filhos de Vítimas da Bomba Atômica; artigos sobre a obra de Nakazawa na revista *Genbaku to Bungaku* [Bomba Atômica e Literatura], publicada por um grupo de literatos ingressados na experiência da bomba atômica; movimentos de incentivo à leitura de Gen, promovidos pela Associação dos Filhos de Vítimas da Bomba Atômica, procedimento que consistia em fotocopiar todos os capítulos já lançados, para dar a cada vez mais pessoas a oportunidade de ler o mangá... (NAKAZAWA, 2011, p. 258)

Talvez o desconforto não seja somente causado pela dificuldade de lidar com os traumas individuais, mas em relação a assuntos que a obra toca como o militarismo nacionalista japonês como culpado em grande parte pela situação precária da população japonesa, forçada a colaborar de diversas formas mesmo que alguns fossem contrários a guerra, a ideologia religiosa e política de que o imperador japonês era um deus e ele os levaria a vitória. A página (Figura 22) deixa isso bastante claro quando o pai de Gen, o Sr. Nakaoka se recusa a obedecer aos treinamentos forçados que o exército japonês impõe aos homens de sua população durante a guerra caso seja necessários chama-los para o front, além de expressar ao militar diretamente seu descontentamento com o discurso nacionalista e enganador do governo japonês. Causa desconforto também a existência de uma história como a contada no mangá de Nakazawa no contexto de sua publicação, no qual segundo a historiadora Naoko Shimizu havia forte conservadorismo político que colocavam os japoneses como vítimas da guerra, no sentido em que a auto vitimização retirava a responsabilidade do Japão como agressor e pela situação das vítimas da bomba atômica:

In this atmosphere of increasing political conservatism, the mainstream popular postwar attitude towards the war — that the Japanese were really the victims of the war — was established. Self-victimization of the Japanese, as a means of coming to terms with the past, implied that the memory of the war needed to be selective and sanitized to emphasize the suffering, as opposed to the aggression. Nowhere was this tendency more evident than in television, which became the most powerful mass medium from the 1960s onwards. In general, television programmes on the war are commemorative in nature and are shown on dates of historical importance, namely the anniversaries of the dropping of the atomic bombs on Hiroshima and Nagasaki on 6 and 9 August 1945 respectively, and the day of unconditional surrender on 15 August 1945. Needless to say, the intention

behind concentrating programmes on these particular commemorations is to portray the Japanese as the victims of militarism, rather than the aggressors. Moreover, even the smallest detail can be used to affect the general portrayal of Japan on those days. The best example is the term used to describe 15 August. It is commonly known as the ‘shusenbi’, translated as ‘the end of the war’, rather than ‘haisenbi’, or ‘the day of defeat’. (SHIMAZU, 2006, p. 106)

As séries de sucesso são compiladas em encadernados que possuem em torno de 200 páginas em um papel de melhor qualidade para facilitar a formação de uma coleção, o formato é denominado *tankobon*, *Gen* rendeu dez volumes nesse formato. E apesar do sucesso, ao ser transformado em vários outros formatos narrativos, o Conselho de Educação da cidade de *Matsue* na província de *Shimane* decidiu em 2013, que a obra deveria ser retirada das bibliotecas das escolas públicas da região (HONDA, 2013a). Mesmo com cerca de 80% das 52 escolas de Ensino Primário e Fundamental de *Matsue* tendo posse de cópias de *Gen - Pés Descalços* nas suas bibliotecas, a decisão teria sido tomada depois que um morador da cidade ter feito uma petição com a argumentação de que “as crianças teriam uma percepção distorcida da história, pois a obra descreve atrocidades que o exército japonês não cometeu”. Uma prova de que a mentalidade *nihonjiron*, já debatida no primeiro capítulo e explicitada pela obra (Figura 22), ainda se encontra bastante viva. Entretanto, a obra foi mantida como material educativo para os professores, que poderia suavizar os elementos gráficos abjetos em sala de aula, como assinalado pelo conselho.

Uma postura muito diferente da Escola Primária Municipal Yano Minami, em Hiroshima que realizou uma homenagem a Nakazawa. A escola ofereceu uma palestra do autor em 2010, que foi a sua última, devido aos problema de saúde enfrentados por ele. Na ocasião, os alunos sugeriram plantar trigo em algum local da escola para “adquirir o espírito de Gen”, baseado na fala do pai do personagem que o diz para ser forte como o trigo. Então, o Nakazawa prometeu que depois da colheita do que seria plantado, comeriam o *udon*<sup>6</sup> feito com os grãos. Mesmo com o falecimento do autor, os alunos continuaram a cuidar a plantação e cumpriram a promessa com a presença da esposa dele, Misayo Nakazawa (HONDA, 2013b).

A fusão visual proposta pelo pelos quadrinhos, encontra seu ápice na forma japonesa, no mangá. Uma cultura que está acostumada a fazer uma fusão de significados por meio da sua língua, que ao mesmo tempo é escrita, visual e

<sup>6</sup> *Udon* é um tipo de macarrão grosso feito de farinha, popular na culinária japonesa.

sonora. Dentro dessa perspectiva, pode-se fazer uma correlação entre o que Gombrich diz sobre a caricatura pictórica, aquela que é capaz de “criar a ilusão de vida sem qualquer ilusão de realidade.” (GOMBRICH, 1995, p. 356). Caracteriza-se por uma simplificação visual que garante expressão instantânea do que se pretende comunicar.

Aos poucos deixa de ser uma arte do exagero e deformidade para se tornar aos poucos uma categoria artística válida. E para explicar a forma com o qual o artista gráfico compõe a caricatura e os cartuns, o autor elenca alguns conceitos que são estão interligados. O artista utiliza-se da fisionomia – que está presente, como vimos nas gravuras *Chōjū-giga* – para auxiliá-lo nessa simplificação: “Só uma coisa se exige do narrador pictórico: conhecimento da fisionomia e da expressão humana. (...) Deve comunicar a sua reação e deixar que a história se desenrole em termos de expressões fáceis de ler.” (GOMBRICH, 1995, p. 360). Essas expressões que se dividem em “traços permanentes” (indicam caráter) e “traços não-permanentes” (indicam emoções), a expressividade do mangá nesses termos fica clara na página seguinte, no qual a narrativa seria assimilada perfeitamente mesmo com a ausência dos balões (Figura 23).

O Princípio de Equivalência é central na ideia que Gombrich expõe sobre a emancipação da arte sobre o realismo, no qual o artista utiliza-se de equivalências (em substituição a ideia de semelhança entre a imagem e o modelo real):

A invenção da caricatura-retrato pressupõe a descoberta teórica da diferença entre semelhança e equivalência. (...) descoberta do semelhante no dessemelhante (...). Todas as descobertas artísticas são descobertas não de semelhanças, mas de equivalências que nos permitem ver a realidade em termos de uma imagem e uma imagem em termos de realidade. E essa equivalência não repousa tanto na semelhança de elementos como na identidade de reações a certos parentescos. (GOMBRICH, 1995, p. 366-367).

A fisionomia se utiliza muito de equivalências para explicitar equiparações intelectuais através de uma fusão visual que permitisse o receptor captar todo o significado em um simples olhar, daí o cartunista se serve de comparações com animais, por exemplo, para colocar políticos em determinados papéis simbólicos em contextos circunscritos que em futuro distante não teriam sentido.



Figura 22 - Atitude contrária do Sr. Nakaoka, pág. 13 de Gen - Pés Descaços #1.

O autor entende que o artista adapta tudo que está sua volta para a sua linguagem, desenvolvendo a equivalência mais aproximada. Outro conceito do autor, a *schemata*, nos ajuda a entender o que seria o *feedback* que o artista condensa tentando apresentar através de algo equivalente. Tais *schemas*, formas bem sucedidas de expressão herdadas de uma tradição, se relacionam com as demandas do contexto histórico e social do artista está inserido, além disso, ao vocabulário a sua volta, e a partir deste uso o artista define estratégias visando um efeito na sua representação. Para que o efeito seja aquele desejado, o artista deve-se valer de equivalências em conjunto a simplificações que possam tornar a ilusão crível mesmo que ela não seja necessariamente real. Outra habilidade do cartunista, uma vez encontrada a forma de equivalência, é a capacidade de condensar através de uma metáfora visual uma abstração, visando “o encaixe de toda uma cadeia de ideias dentro de uma imagem inventiva.” (GOMBRICH, 2001, p. 128) e assim a corporificando diante do receptor. Elementos aparentemente díspares conseguem esconder algum sentido quando configurados.

O cartunista – neste caso, o *mangaká* –, mesmo não tendo que ter compromisso com a realidade ao originar seus cartuns, abastece se arsenal com o que ele enxerga ao redor, além de se utilizar de metáforas naturais, que são entendíveis universalmente. Como o contraste entre luz e escuridão ou ainda entre o belo e o feio, dessa forma ele pode mitologizar o mundo ao fisionomizá-lo e personificá-lo convincentemente. Tal questão é muito perigosa com evidencia o autor:

Acredito realmente que essas reações fisionômicas são o derradeiro recurso do arsenal do cartunista, o mais poderoso e também, talvez, o mais perigoso. É que a equiparação entre essas qualidades sensuais e morais ou tons sentimentais é tão natural a todos nós que dificilmente temos consciência de seu caráter metafórico ou simbólico. A propaganda racial explorou em todos os tempos essa fusão irracional (...). (GOMBRICH. 2001, p. 138).

Gombrich observou uma limitação ao adotar a ideia da *schemata*, no qual o artista buscaria por tentativa e erro soluções para seus problemas técnicos e inquietação criativa na tradição, trazia consigo o problema dar a produção explicações históricas. A partir de tal contestação, conceitos como o de função, forma, e mental set surgem para tentar minimizar a explicação cíclica de imagens, pinturas e obras serem parecidas apenas pela busca incessante de elementos na





Figura 23 - A crença maior que a derrota, pág. 108 de Gen - Pés Descalços #1.

tradição. Então, respondendo o “problema crucial da modificação dos estilos” (GINZBURG, p. 88), Gombrich através da função visa observar como o artista responde a demandas específicas de ordem social, cultural, histórica e de representação:

Retomando a comparação, podemos extrair do livro de Gombrich uma sequência do tipo: *requirements-function-form-mental set*. No pólo transmissor, temos as “exigências” (não só estéticas, mas políticas, religiosas e assim por diante) feitas pela sociedade “onde aquela determinada linguagem visual é válida”; no polo receptor, temos o *mental set*, isto é, segundo a definição de Gombrich, “as atitudes e expectativas que influenciaram as nossas percepções e vão nos dispor a ver ou ouvir uma coisa em vez de outra”. (GINZBURG, 1989, p. 91)

As imagens, mesmo se entendidas como documento, são representações que contém em si elementos supostamente reais e elementos ficcionais, nessa relação confusa é que se coloca a reflexão sobre a relação dessa narrativa imagética com a memória coletiva e autobiográfica, tanto a interpretação de imagens quanto a criação delas se inserem em um contexto de construção e expressão de um determinado imaginário. O tempo todo, independente da função de determinada imagem, somos expostos a “verdades” e a “realidades” diversas, nesse sentido, a ficção mais do que uma forma de expressar determinada representação de algum aspecto neste caso, da memória, “ela se torna o referente estático do que se encontra em constante movimento” (GONDAR, 2006, p. 21).

A ideia não é reduzir a representação da experiência da bomba atômica em Hiroshima a uma forma de marcar e modificar determinado imaginário, por mais que possuam essa dimensão de se consolidarem como uma espécie de memória cultural que expressam determinada realidade social (FALCON, 2000, p. 101), o interesse também é entender como tal imaginário sobre o evento se constitui na narrativa do autor e que estratégias ele utiliza na construção da obra. Nós historiadores não temos mais como justificar o veto ao ficcional em troca de uma suposta “realidade histórica”, uma vez que a receptor não é passivo no jogo de troca simultânea entre o que é mimetizado em determinada representação, ele aceita o jogo e modifica através de sua imaginação o que se supõe tangível na fusão entre o que se supõe realidade – no nosso caso, o passado – e a ficção (COSTA LIMA, 1989, p. 68-69).



Figura 24 - Descrevendo as provações da guerra, pág. 33 de Gen - Pés Descalços #1.

Vetar o ficcional ao pô-lo como algo irracional seria relegar ao relativismo os discursos históricos, uma vez que só podemos ter acesso ao passado através da mediação da linguagem – documentos, monumentos, fontes –, nossa escrita não difere dos conjuntos de práticas discursivas que costumamos a nos debruçar. Nesta perspectiva, no *mangá Gen - Pés Descalços*, existem temas que são tratados mesmo sendo delicados para o próprio país, como os problemas pós-guerra derivados da bomba e o tratamento dispensado aos sobreviventes. Os coreanos por exemplo, que já sofriam forte preconceito na sociedade japonesa, são ainda mais tratados como secundários quando desejam o auxílio médico precário dispensado as vítimas. Em um momento da história (Figura 25) podemos acompanhar o drama vivido pelo *Sr. Pak*, um personagem recorrente que ajudava quando podia a família de *Gen*, por ser coreano não conseguia atenção dos médicos para ajudar seu pai, nem mesmo a possibilidade de um enterro decente se faz possível, simplesmente por puro preconceito. Ainda existe todo o sofrimento de não se conseguir voltar a realidade anterior a tragédia, não poder se inserir em sociedade com a mesma normalidade para realizar seus sonhos, já a sobrevivente encontrada por *Gen* tem seu rosto desfigurado e nunca mais poderá voltar a dançar como fazia anteriormente (Figura 26).

Na atividade ficcional o imaginário é engendrado, o artista, o escritor, cineasta ou o cartunista, utiliza-se desse meio para se debater com seus próprios problemas, suas contradições culturais e sociais em meio a obscuridade, debatendo questões sem oferecer necessariamente respostas. Neste caso, o autor ainda se preocupa em demarcar que tudo isso acontece de maneira traumática, ao não esconder qualquer faceta da tragédia, mesmo que tenha que ser visceral – a exemplo de um retorno violento do real –, o que vai de mostrar corpos amontoados (Figura 27) ao abordar seu próprio drama pessoal e crises existenciais de diversos personagens.



NÃO DEIXAM QUE VEJA SUA ESPOSA E FILHOS...



Figura 25 - O drama dos coreanos, pág. 72 de Gen - Pés Descalços #1.



Figura 26 - Impossibilidade da normalidade, pág. 75 de Gen - Pés Descalços #3.



Cabe aqui voltar aos teóricos da linguagem para mostrar como com conceito de mimesis pode nos ajudar a entender como, de alguma forma, uma obra que possui elementos tanto autobiográficos, traumáticos e ficcionais pode nos apresentar uma evento que se supõe inacessível – aquilo que para Foster é o real-trauma, perceptível por um efeito afetivo – . A aproximação entre ficção e espelho é uma alegoria comumente usada, mas que nos trazem duas questões: a ficção é semelhante ao espelho, cópia objetiva do real externo ou o espelho não duplica a imagem objetivamente, contudo condiciona a sua estrutura oferecendo uma visão diferente e nova do objeto?

As duas coisas ocorrem ao mesmo tempo, mas Iser costuma a definir modo operacional da mimesis em três atos. O primeiro deles é o da seleção, no qual dá conta da escolha das referências que serão transformadas pelo texto. Essas referências podem ser culturais ou literárias, seus valores serão transgredidos de sua estrutura original, pelo próprio texto que contempla tipos definidos pela sua intencionalidade. O segundo ato é o de combinação, expõe o arranjo interno dos elementos textuais – seja no nível do pronunciado ou do enredo – e caracteriza-se pela concepção de relacionamentos intratextuais que não se esgotam dentro do texto. O terceiro ato, o de fingir é revela o caráter ficcional, pois é responsável pela diferenciação da literatura e realidade ao demarcar que o texto ficcional produz um mundo que não tem pretensões de ser tomado como dado empírico. Entretanto, deixa claro que possui a intenção de ser tomado com se fosse real, o que é possível porque o mundo externo ao texto retorna como algo reconhecível. É apenas aparente a autonomia do texto do real, uma vez que não pode ser compreendido por si só. Esses três atos interagem entre si para estabelecer no corpo do texto o sistema de valores desejado por sua intencionalidade:

Em busca do sentido do texto, é preciso investigar que valores históricos são selecionados por ele e o que o texto faz com tais valores; além disso, não se deve deixar de atentar que esse tipo de investigação só pode ser feita pela observação especial da linguagem do texto, sua concretude, a matéria que transmite seu significado. Obter-se-ia então o mundo do texto, mas não o seu significado. Se o texto se apresenta como o análogo de um mundo, como se fosse real, seu caráter de fingimento estabelece uma relação comparativa com o mundo do receptor que o acolhe, atuando neste encontro uma semelhança e uma diferença entre os sistemas de valores do texto e os sistemas do leitor histórico. (FIGUEREDO, 2003, p. 48-49).

Para Iser, o texto não deve indicar a si mesmo e sim demarcar aquilo que não é, já que não é um mundo real ainda que assim deseje ser considerado. A referência prepara o texto para tornar-se perceptível e promover respostas afetivas nos leitores quanto a ele e ao mundo. Não é possível abater o ato de fingir da realidade a ser repetida, uma vez que tal ato se transforma em signo que transgrede a realidade em que se baseou. Iser assinala o caráter reflexivo do texto ficcional, mas sua ênfase da transgressão objetiva pontuar a questão da performance. Quando cita Ricoeur e seu conceito de mimesis, o divide em três bem como o autor original: mimesis 1 seria a prefiguração (preconcepção), a mimesis 2 a configuração (texto) e mimesis 3 a transfiguração (leitor). Etapas que ocorrem no ato de leitura a partir de um jogo entre o texto e o leitor, ou seja, o apresenta-se algo diferente e não a impossível representação do real:

Uma vez que o fortalecimento da mimesis contra seu próprio ilusionismo, assim como contra a crítica desconstrucionista, implica “liberar-se do fechamento da representação”, Ricoeur considera mimesis como um processo “que, de maneira lúdica mas também séria, denominarei mimesis 1, mimesis 2 e mimesis 3. Sem dúvida, a mimesis necessita imitar alguma coisa, e aqui Ricoeur recorda a “expressão-chave de Aristóteles, segundo a qual o poema é imitação de ação”. A mimesis pressupõe, portanto, uma noção comumente aceita sobre aquilo que constitui uma ação; esta ação é então transplantada para um texto e, por fim, concretizada pelo leitor. (...) Estes três estágios lembram a estrutura do conceito de mimesis de Gombrich, que descreve a representação como uma sequência de fases, desde os esquemas herdados pelo pintor até a participação do observador, através da pintura. A única diferença é que Gombrich relaciona a mimesis ao mundo visível, enquanto Ricoeur a relaciona à ação. (...) compreender a imitação como processo equivale a “democratizar” a mimesis, pois atribui ao leitor o papel de conduzir cada fase do processo até o seu final. (ISER, 2013, p. 394)

A mimesis seria assim subversiva ao possibilitar pela encenação não somente a imitação da natureza, bem como sua negação. Dessa forma permite que o inacessível se faça presente sem utilizar como muleta o existente. Costa Lima, aproximando-se de Iser, acredita na relação indireta entre o mundo e a obra, no caso entre as representações vigentes no real e as que são presentes no ficcional. A obra assim permitiria ao leitor uma forma de relação e reação quanto ao mundo, além disso, um questionamento de si próprio pela alteridade de que se vale o texto acionando uma dimensão afetiva para a concepção de um significado (COSTA LIMA, 1986, p. 360-368). Percebe-se assim, que pela semelhança ou pela diferença das representações que vigoram na sociedade, é pela performance do



imaginário, ou ainda pelo seu controle, que a obra ficcional elabora sua mimesis: a representação, ou melhor, apresentação própria.



Figura 27 - A dificuldade de lidar com os corpos, pág. 103 de Gen - Pés Descalços #3.

## 5

### Conclusão

A vontade de abordar as histórias em quadrinhos se deu por vários motivos, um deles é claro: eu gosto e sempre li essas histórias. Porém o motivo maior é porque sempre foram mal vistos, como uma leitura vagabunda e de baixa qualidade, tanto que inicialmente pensei em abordá-las como tema e documento com a intenção de me posicionar contra essa perspectiva. As histórias em quadrinhos são um produto cultural no qual é possível perceber estruturas mentais, posicionamentos políticos, uma construção de determinada memória e no qual se pode acessar o imaginário social de determinado contexto histórico. Creio que a análise interpretativa feita a partir da série aqui escolhida consegue demonstrar que as histórias em quadrinhos se caracterizam com uma linguagem autônoma e com possibilidades artísticas tão profundas e interessantes quanto a música ou o cinema.

*Gen - Pés Descalços* se insere na busca por imagens dramáticas que evocam conflitos históricos em busca de um sentido existencial para a experiência do autor, mas também para esse evento limítrofe no mundo. Nesse sentido, através de narrativas ficcionais consegue-se dizer o que aparentemente é “indizível”, elas apresentam situações de uma nova forma, que muitas vezes sabemos ter implícita relação com o real, conectando por uma relação afetiva extremamente eficaz os leitores a uma memória traumática difícil de conceber quando se pensa nas diversas diferenças culturais ou no espaço temporal. O que é considerado abjeto e terrível demais para ser encarado diretamente, agora pode ser representado a modo de aquela dor imensamente surreal possa ser sentida por quem as lê em obras como a de Keiji Nakazawa, como se transportasse os leitores para o momento exato daquilo que aconteceu e a dor fosse palpável.

Por meio da cultura popular e de massa o trauma pode ser tratado como um acontecimento que garante ao sujeito a possibilidade de um registro psicológico que atua como testemunho do sobrevivente que busca compreensão,

desafiando seu próprio trauma e oferecendo a oportunidade de se colocar contra as visões de mundo que as escritas tradicionais legitimam. Por isso não se pode vetar a essas obras – seja elas do gênero autobiográfico, no formato de histórias em quadrinhos e/ou ficção – como fontes de inspiração para a escrita histórica, como forma de compreender o mundo e buscar diferentes abordagens interdisciplinares para a compreensão delas para além das dificuldades encontradas num documento tradicional.

Ao vermos pessoas reais desenhadas em papel em estado de sofrimento, somos obrigados a lembrar de que de alguma forma aquilo realmente aconteceu, elas se tornam alegorias que expressam o que é humano e ao mesmo tempo desumano – seja por ser o causador de sofrimento a alguém ou pela condição em que se mostra a vítima –, terror esse que se encontra presente o tempo todo e por isso o objetivo também é não esquecer que o mal existe e não torna-lo banal.

## 6

### Fontes Primárias

NAKAZAWA, Keiji. **Gen - Pés Descalços: O nascimento de Gen, o trigo verde. v.1.** Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora, 2011.

\_\_\_\_\_. **Gen - Pés Descalços: O Trigo Pisoteado. v.2.** Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora, 2011.

\_\_\_\_\_. **Gen - Pés Descalços: Trigo, é hora de brotar. v.3.** Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora, 2011.

\_\_\_\_\_. **Gen - Pés Descalços: Cresça firme, trigo verde. v.4.** Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora, 2011.

\_\_\_\_\_. **Gen - Pés Descalços: Uma História de Hiroshima.** Tradução de Suara Bastos e José Maruoka. São Paulo: Conrad Editora, 2001.

\_\_\_\_\_. **Gen - Pés Descalços: O Dia Seguinte.** Tradução de Suara Bastos e José Maruoka. São Paulo: Conrad Editora, 2001.

\_\_\_\_\_. **Gen - Pés Descalços: O Recomeço.** Tradução de Suara Bastos e José Maruoka. São Paulo: Conrad Editora, 2001.

\_\_\_\_\_. **Gen - Pés Descalços: A Vida Após a Bomba.** Tradução de Suara Bastos e José Maruoka. São Paulo: Conrad Editora, 2001.

## 7

**Referências Bibliográficas**

BARBERO, Jesús Martín. **Dos meios às mediações – comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Rio de Janeiro: Vozes, 1976.

BENJAMIN, Walter. O Narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994, pp. 197-221.

BIRMAN, Joel. Criatividade e sublimação em psicanálise. **Psicol. Clin.**, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, 2008, pp. 11-26. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pc/v20n1/01.pdf>> Acesso em 10 Jun. 2014.

BURKE, Peter. **Testemunha ocular: História e imagem**. São Paulo: Edusc, 2003.

BORNOFF, Nicholas. Sex and consumerism: the Japanese state of the arts. In: LLOYD, Fran (org.) **Consuming bodies: sex and contemporary japanese art**. Hong Kong: Reaktion books, 2002.

CASTURINO, Marcia. **Suehiro Maruo: o sublime e o abjeto como estética da existência**. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Rio de Janeiro: UFRJ/EBA, 2010.

CERTEAU, Michel. **A Escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense, 1982.

COSTA LIMA, Luiz Costa. O controle do imaginário. In: **O controle do imaginário. Razão e imaginação nos tempos modernos**. 2a ed. revista e ampliada. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1989.

\_\_\_\_\_. **Sociedade e discurso ficcional**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 1977.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Teoria do Texto 1, Prolegômenos e teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1995.

DOWER, John W. **Embracing Defeat: Japan in the Wake of World War II**. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 1999.

ECO, Humberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

ETO, Jun. **Uma nação renascida: breve história do Japão de Pós-Guerra**. Rio de Janeiro, Consulado Geral do Japão, 1976.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. 2ª ed. São Paulo: Devir, 2008.

FALCON, Francisco J. Calazans. História e Representação. In: CARDOSO, Ciro Flamarion; MALERBA, Jurandir (org.). **Representações: contribuições a um debate transdisciplinar**. Campinas-SP: Papirus, 2000.

FEBVRE, Lucien. **Combates pela História**. 2a. ed. Tradução de Leonardo Martinho Simões e Gisela Moniz. Lisboa: Editorial Presença Ltda, 1985.

FIGUEREDO, Thiago da Camara. Teorias da ficção: Semelhanças e diferenças entre a teoria do efeito estético, de Wolfgang Iser, e a teoria da mimesis, de Luiz Costa Lima. In: ARIAS, Sônia L. Ramalho de; PEREIRA, Kleyton Ricardo Wanderley. (Org.). **Mimesis e Ficção**. 1ed. Recife: Pipa Comunicação, 2013, v. 1, pp. 45-72.

FRANCASTEL, Pierre. Arte e História: dimensão e medida das civilizações. In: **A realidade figurativa**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1973.

FOSTER, Hal. O Retorno do Real. In: **Concinnitas: arte, cultura e pensamento**. Ano 6, vol. 1; n. 8: julho de 2005. UERJ, DEART: Rio de Janeiro, pp. 163-186.

GEERTZ, Clifford. “Uma descrição densa. Por uma teoria interpretativa da cultura.” In: **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GINZBURG, Carlo. O inquisidor como antropólogo: uma analogia e suas implicações. In: **A micro-história e outros ensaios**. Lisboa: Difel, 1989.

GOMBRICH, Ernst. O experimento da caricatura, in Arte e Ilusão. **Um estudo da psicologia da representação pictórica**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

\_\_\_\_\_. O arsenal do cartunista, in **Meditações sobre um cavaleiro de pau e outros ensaios sobre a teoria da arte**. São Paulo: editora da Universidade de São Paulo, 1999.

GONDAR, Jô. Quatro Proposições sobre Memória Social, in: GONDAR, Jô; DODEBEI, Vera. **O que é memória social?**. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2005.

GONÇALVES, Ana Cristina. **Representações de Hiroshima: A problemática da representação a partir de Gen Pés Descalços**.



(Dissertação de Mestrado) São Paulo: USP, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, 2011.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo, Ed. Conrad, 2006.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro Editora, 2006.

HIDALGO, Cora Pequena. La Creación del mundo japonês representaciones mitológicas y literárias em Kojiki. **Revista de estúdios literários. Universidad Complustense de Madrid**, 2007. Disponível em <<https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero37/mjapones.html>>. Acesso em 30 Jan. 2013.

HONDA, Hiromi. **Escolas retiram mangá Gen Pés Descalços de suas bibliotecas**. Crunchyroll. 19 Ago. 2013. Disponível em: <<http://www.crunchyroll.com.br/anime-news/2013/08/19/escolas-retiram-mang-gen-ps-descalos-de-suas-bibliotecas>> Acesso em: 29 Set. 2014.

\_\_\_\_\_. **Alunos em Hiroshima assumem o espírito de Gen Pés Descalços**. Crunchyroll. 19 Ago. 2013. Disponível em: <<http://www.crunchyroll.com.br/anime-news/2013/05/29-1/alunos-em-hiroshima-assuem-o-esrito-de-gen-ps-descalos>> Acesso em: 29 Set. 2014.

HUNT, Lynn. Apresentação. História, cultura e texto. In: **A nova história cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

HUYSEN, A. Passados presentes: mídia, política, amnésia. In: **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

KNAUSS, Paulo. **Aproximações disciplinares: história, arte e imagem.** Anos 90, Porto Alegre: v. 15, n. 28, dez. 2008.

KRAMER, Lloyd S. Literatura, crítica e imaginação histórica: O desafio literário de Hayden White e Dominick LaCapra. In: HUNT, Lynn. (org.). **A nova história cultural.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

MASON, Penelope. **History Of Japanese Art.** Tóquio: Pearson Prentice Hall, 2005.

MARROU, H. I. A história faz-se com documentos. In: **Do conhecimento histórico.** 2. ed. Tradução de Ruy Belo. Lisboa: Editorial Áster.

MOREIRA, William Mathias. O conceito de condensação de Gombrich nos quadriminhos da década de 1930-40. In: **Anais do XIV Encontro Regional de História da Anpuh-Rio: Memória e Patrimônio,** 2010, pp. 1-12.

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás.** São Paulo: JBC, 2004.

NERY, Laura Moutinho. O conceito de caricatura em Gombrich. In: **A caricatura: microcosmo da questão da arte na modernidade.** Tese (Doutorado em História Social da Cultura). Rio de Janeiro: PUC, Departamento de História, 2006.

NORA, Pierre. Entre história e memória: a problemática dos lugares. **Revista Projeto História.** São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993.

ORTIZ, Renato. **O próximo e o distante: Japão e modernidade mundo.** São Paulo: Brasiliense, 2000.

LE GOFF, Jacques. Documento/Monumento. In: **História e Memória.** Campinas: Unicamp, 1996.

\_\_\_\_\_. O historiador e o homem cotidiano. In: **Para um novo conceito de Idade Média**. Lisboa: Estampa, 1980.

LORIGA, Sabina. A tarefa do historiador. In: GOMES, Angela de Castro; SCHMIDT, Benito Bisso. (org). **Memórias e narrativas (auto)biográficas**. Rio de Janeiro: FGV, 2009.

LOWENTHAL, David. The past is a foreign country. Cambridge: University Press, 1985. . Pp. 183 a 259. Tradução parcial na Revista Projeto História. Nº 17 **Trabalhos da Memória**. São Paulo, PUC-SP – Programa de Pós-Graduação em História, novembro de 1998, pp. 63-201.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Hedra, 2012.

KENZABURÔ, Ôe. **Hiroshima Notes**. Ed. Grove/Atlantic, 1996.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas artes visuais**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1991.

PELLEGRINO, Charles R. **O último trem de Hiroshima: os sobreviventes olham para trás**. São Paulo: Leya, 2010.

POLLAK, Michael. “Memória, esquecimento e silêncio”. In: **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, vol. 2, n.3, 1989.

\_\_\_\_\_. “Memória e Identidade Social”. In: **Revista Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, vol. 5, nº 10, 1992.

PYLE, Kenneth B. Meiji conservatism. In: JANSEN, Marius B. (org.). **The Cambridge History Of Japan Volume 5: The Nineteenth Century**. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1989.

REVEL, Jacques. Cultura, culturas: uma perspectiva historiográfica. In: **Proposições. Ensaio de História e Historiografia**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2009.

RICOEUR, Paul. **A memória. A história. O esquecimento**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2007.

ROBIN, Régine. **Le roman mémoriel: de l'histoire a l'écriture du hors-lieu**. Cap. II Montreal: Lê Préambule, 1989. Traduzido por Rachel Soihet, Rosana Márcia A Soares e Suely Gomes Costa.

RUDGE, Ana Maria. Trauma e temporalidade. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, ano VI, n. 4 (dez/2003), pp. 102-116. São Paulo. Disponível em: <[http://www.fundamentalpsychopathology.org/uploads/files/revistas/volume06/n4/trauma\\_e\\_temporalidade.pdf](http://www.fundamentalpsychopathology.org/uploads/files/revistas/volume06/n4/trauma_e_temporalidade.pdf)> Acesso em 25 Set. 2014.

SELIGMANN-SILVA, Marcio. **O Local da diferença: ensaios sobre memória, arte, literatura e tradução**. São Paulo: Editora 34, 2005.

SHIMAZU, Naoko. Popular Representations of the Past: The Case of Postwar Japan, **Journal of Contemporary History 38:1 (January 2003)**: 101-16. Disponível em: <<http://jch.sagepub.com/content/38/1/101.full.pdf+html>> Acesso em 30 Jan. 2013.

SHODT, Frederik. **Dreamland Japan: Writings on modern Manga**. Berkeley: Stone Bridge Press, 1997.

\_\_\_\_\_. **Manga! Manga! The world of Japanese comics**. Tóquio: Kodansha International, 1983.

SCHØLLHAMMER, Karl Erik. **Além do visível: o olhar da literatura**. Rio de Janeiro: 7letras, 2007.

YOKOTA, Takashi. Encantado por Gen Pés Descalços. In NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços: O Trigo Pisoteado. v.2.** São Paulo: Conrad, 2011.

WHITE, Hayden. Historical Emplotment and the Problem Of Truth. In: FRIENLANDER, Saul. (org). **Probing the Limits Of Representation. Nazism and the Final Solution.** Londres: Harvard University Press, 1992.

Disponível em:  
<<http://representingtheholocaust.wikispaces.com/file/view/White+-+Historical+Emplotment.pdf>> Acesso em 15 Jun. 2014.

\_\_\_\_\_. **Meta-história: A imaginação Histórica do Século XIX.** São Paulo: EdUSP, 1995.

WEHLING, Arno. Em torno de Ranke: a questão da objetividade histórica. In: **A Invenção da História.** Rio de Janeiro: UFF-UGF, 1994.

YAMASHIRO, José. **Choque luso no Japão dos séculos XVI e XVII.** São Paulo: Ibrasa, 1989.

\_\_\_\_\_. **Pequena História do Japão.** São Paulo: Herder, 1964.