

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE HISTÓRIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
DOUTORADO**

JANAINA DE PAULA DO ESPÍRITO SANTO

**SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EM MANGÁ: UM ESTUDO DE
CULTURA HISTÓRICA**

**GOIÂNIA
2018**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE HISTÓRIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA
DOUTORADO**

JANAINA DE PAULA DO ESPÍRITO SANTO

**SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EM MANGÁ: UM ESTUDO DE
CULTURA HISTÓRICA**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Goiás, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em História.

Área de Concentração:

- Culturas, Fronteiras e Identidades.

Linha de Pesquisa:

- Fronteiras, Interculturalidades e Ensino de História.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Maria da Conceição Silva

**GOIÂNIA
2018**

TÍTULO: SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EM MANGÁ: UM ESTUDO DE CULTURA HISTÓRICA

TESE DE DOUTORADO DEFENDIDA JUNTO AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA, DA FACULDADE DE HISTÓRIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE DOUTOR EM HISTÓRIA

DIA:06/06

HORÁRIO: 14H.

LOCAL: SALA 29 DA FG/PPGH.

BANCA:

MARIA DA CONCEIÇÃO SILVA - PRESIDENTE

MARIA AUXILIADORA MOREIRA DOS SANTOS SCHMIDT -UFPR

MARCELO FRONZA - UFMT

IVAN LIMA GOMES - UFG

RAFAEL SADDI TEIXEIRA UFG

SUPLENTES:

MARLENE CAINELLE- UEL

RAIMUNDO AGNELO SOARES PESSOA UFG- REGIONAL JATAÍ

ADRIANA VIDOTTI - UFG.

AGRADECIMENTOS

Um trabalho de pesquisa é algo que permanece com a gente por muito tempo. Em algum momento, o ponto final chega, por mais difícil que seja. Ainda que pareça um percurso solitário, muitos são envolvidos na pesquisa, e o agradecimento é um momento de lembrar o quão coletivo pode ser o caminho.

Agradeço, portanto, primeiro a minha orientadora, professora Maria da Conceição Silva, pelo respeito e a confiança que sempre demonstrou em todos esses anos e atribuições.

A todos os professores do PPGH/ UFG que me acolheram, ouviram e instigaram. Aos meus colegas de jornada, amigos que eu fiz em Goiás. E no Brasil. E aos técnico-administrativos do Programa, especialmente, ao Marco Aurélio, que ajudou tanto a minha existência expatriada.

Aos professores membros da banca, que se dedicaram a ler e lapidar o texto e as ideias que receberam.

Aos meus colegas do Departamento de História da Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Aos meus alunos, e orientandos, por todas as vezes que disseram que eu ia terminar sim, essa tese.

Aos meus amigos do Grupo de Estudos em Didática de História, pelas discussões e pelo apoio, pelos insights e aprofundamentos. May The Force Be With Us, e vocês sempre dividiram comigo, em forma de incentivos, risadas e questões. Luis Fernando Cerri, obrigada.

A minha família, que tentou facilitar ao máximo a minha vida, sempre que eu precisei. Ao Kiko, que apareceu aos quarenta e cinco do segundo tempo para me dar suporte técnico.

Aos meus sogros, que continuaram confiando em mim.

Aos meus amigos, pelas grandes e pequenas coisas. A Selma Bonifácio, quem primeiro me mostrou que dava para pesquisar quadrinhos. A Ligis, por tudo. Ao Thiago Bedin, que parava o que estava fazendo para me ajudar, mesmo eu sendo irritante. A Maristela e ao Vilson, que ficaram por perto nos dias bons e nos (muitos) dias ruins. E Be, presente sempre, mesmo quando não era fisicamente possível.

A Caroline Pacievitch e a Bruna Alves Lopes, que me ouviram quando eu precisei.

Ao Lucas Patschiki, meu amor, meu melhor amigo. Eu só comecei esse trabalho por que você disse que eu ia conseguir. Por que você era o meu time, meu porto seguro e meu muro de lamentações. Eu só terminei esse trabalho, sem você, por saber que te deixaria muito bravo se eu não o fizesse. Mas foi uma das coisas mais difíceis que eu já fiz.

Ao Dyan e ao Vito, meus companheiros felinos.

Agradeço a todas as pessoas que de uma maneira ou de outra contribuíram para que esta pesquisa acontecesse.

E aos quadrinistas e mangakás, que foram, que são, e aos que virão, por contarem suas histórias.

*"A ficção, para quem conhece sua existência, deixa de ser somente ficção e
passa a fazer parte do seu universo."
Ichibara Yuuko – XXX - Holic*

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EM MANGÁ: UM ESTUDO DE CULTURA HISTÓRICA

RESUMO:

A presente tese investiga mangás publicados no Brasil no período de 1998 a 2018, que usam o contexto da segunda guerra mundial como temporalidade central para seus enredos. Fazem parte de uma nova configuração no mercado de quadrinhos, definido pela inserção, cada vez maior, de quadrinhos de autores japoneses no Brasil, sob o signo do “mangá”. Esta expressão é usada na atualidade, para demarcar um estilo de desenho e também de roteiro, além de carregar a referência a um certo fenômeno de mercado, uma transformação, e /ou uma nova demanda no que diz respeito às vendas, tanto no Brasil quanto em outros países. Neste trabalho analisamos os seguintes títulos: Gen pés descalços, Adolf, 1945, El Alamein, Hiroshima, O zero Eterno. A análise destas histórias se deu tomando o conceito de cultura histórica de Jörn Rüsen como ponto de partida. O principal objetivo foi explorar o quadrinho enquanto elemento de uso público do conhecimento histórico e como um elemento de junção da memória e do saber histórico com o fator de entretenimento, de maneira a problematizar, nossa percepção dos diferentes espaços que competem construindo sentido para o pensamento histórico, dado que o desenhista e o roteirista de quadrinhos trabalham não apenas com o fator documental, mas também com o entretenimento. Essa junção transforma o quadrinho histórico em ferramenta de trabalho didática e também serve como ponto de discussão do próprio posicionamento da sociedade, de constituição de uma cultura histórica e da memória dos grupos sociais em um mundo de globalização de culturas

PALAVRAS CHAVE: Mangás, Segunda Guerra, Cultura Histórica, Conhecimento Histórico, Indústria Cultural.

SECOND WORLD WAR IN MANGÁ: A STUDY OF HISTORICAL CULTURE

ABSTRACT:

This thesis investigates a number of manga published in Brazil between 1998 and 2018, all of them using the context of World War II as a central chronology of their plots. They are part of a new configuration in the comics market, defined by the ever-growing insertion of Japanese authored comics in Brazil, under the sign of “manga”. This expression is used currently to mark a drawing style, as well as carrying reference to a certain market phenomenon, a transformation, and/or a new demand concerning the sales, both in Brazil and in other countries. In this study, we analyze the following titles: Barefoot Gen, Message to Adolf, 1945, The Temple of El Alamein, Hiroshima, The Eternal Zero. The analysis of these stories are developed by using Jörn Rüsen’s concept of historical culture as a starting point. The main goal was to explore comics as an element of public use of historic knowledge and as an element of fusion of remembrance and historical knowledge with the entertainment factor, in such a way as to problematize our perception of the different spaces that compete in building meaning for historical thinking, given that comics’ artists and writers not only work with a documental aspect, but also with entertainment. This fusion transforms the historical comic in an education work tool and serves as point of discussion of the very stance of society about constituting a historical culture and memories of social groups in the world of the globalization of cultures.

KEYWORDS: Mangas, Second War, Historical Culture, Historical Knowledge, Cultural Industry.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01	Herman, o lobo.....	15
FIGURA 02	Esquema da matriz disciplinar da ciência da história.....	26
FIGURA 03	Guille“Gui”.....	30
FIGURA 04	Overdose homeopática.....	61
FIGURA 05	Linha de produção de quadrinhos.....	67
FIGURA 06	Garfield.....	108
FIGURA 07	Capas dos dez volumes da edição brasileira do mangá Hadashi no Gen (Gen pés descalços)	112
FIGURA 08	Capas dos cinco volumes da edição brasileira do mangá Adolf	114
FIGURA 09	Capa da edição brasileira do mangá 1945	118
FIGURA 10	Capa da edição brasileira do mangá Hiroshima A cidade da calmaria.....	120
FIGURA 11	Capa da edição brasileira do mangá El Alamein e outras batalhas.....	123
FIGURA 12	Capas da edição brasileira do mangá Zero Eterno.....	126
FIGURA 13	Entre consciência e cultura: síntese esquemática dos conceitos presentes na teoria da história de Jörn Rüsen e na	

	obra jovens e consciência Histórica de bodo Von Boris com acréscimo de moralidade e ideologia.....	136
FIGURA 14	10 pãozinhos – tira.....	141
FIGURA 15	Toge assiste a Hitler discursando.....	149
FIGURA 16	O personagem Toge analisa a construção da imagem de Hitler.....	150
FIGURA 17	Em gen pés descalços, o momento de explosão da bomba atômica de Hiroshima.....	152
FIGURA 18	Exemplo de uso do recurso do “personagem que explica” Gen, volume final.....	154
FIGURA 19	Exemplo de uso do recurso do “personagem que explica” Gen, volume oito.....	155
FIGURA 20	O professor de Gen explica o sentido político da perseguição aos sindicatos.....	157
FIGURA 21	O início da segunda guerra mundial no mangá 1945.....	158
FIGURA 22	A Paleta de Namer.....	160
FIGURA 23	Mapa como recurso para explicar a passagem do tempo.....	161
FIGURA 24	A dinâmica da batalha no ar.....	162
FIGURA 25	A preocupação dos pilotos.....	163

FIGURA 26	A existência no presente como elemento de sentido para o trauma no passado	168
FIGURA 27	A crise do personagem Max, que mais tarde será o líder da irmandade da rosa branca.....	169
FIGURA 28	Trecho final do mangá Gen.....	170
FIGURA 29	Kamikazes e a relação com os sobreviventes. Fala de um dos personagens de “o zero eterno”.....	173
FIGURA 30	As lembranças e a passagem do tempo.....	177
FIGURA 31	Na medida que a personagem perde a visão, os quadros ficam brancos como se o leitor partilhasse a condição com o personagem.....	178
FIGURA 32	Max tem pesadelos com as atrocidades da Gestapo.....	179
FIGURA 33	O fim da segunda guerra mundial.....	180
FIGURA 34	Conflito entre submarinos alemães e estadunidenses.....	181
FIGURA 35	Pilotos Kamikaze, sem rosto, em uma referência ao esquecimento.....	182
FIGURA 36	Batalhas aéreas.....	184
FIGURA 37	explosão da bomba atômica em Gen pés descalços.....	185
FIGURA 38	Efeitos da bomba atômica.....	186

FIGURA 39	Hitler discursa na Alemanha.....	187
FIGURA 40	Enfrentamento final – Palestina.....	188
FIGURAS 41 e 42	O pensamento entre o que é lido e o que é visto e seu impacto na produção cognitiva.....	196 e 197

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

TABELA 01	Levantamento de teses e dissertações sobre histórias em quadrinhos.....	45
TABELA 02	Obras selecionadas pelo PNBE.....	57
QUADRO 01	Tipologia - definições para as diferentes dimensões de Cultura Histórica.....	138
GRÁFICO 01	Quantificação da análise dos mangás sobre segunda guerra mundial e o uso das diferentes dimensões da cultura histórica enquanto elemento narrativo.....	147
GRÁFICO 02	Quantificação da análise dos mangás sobre segunda guerra mundial e o uso da dimensão político / moral como elemento de sentido.....	167
GRÁFICO 03	Quantificação da análise dos mangás sobre segunda guerra mundial e o uso da dimensão estética como elemento de sentido.....	175

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....		15
CAPÍTULO I	RELAÇÕES ENTRE OS QUADRINHOS E O CONHECIMENTO.....	30
1.1	QUADRINHOS COMO ESPAÇO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO.....	31
1.2	QUADRINHOS ENQUANTO OBJETO DE PESQUISA.....	41
1.3	O CONTEÚDO COMO OBJETO.....	46
1.4	A QUESTÃO DA HISTÓRIA.....	48
1.5	QUADRINHOS E QUESTÕES SOCIAIS.....	49
1.6	A RECEPÇÃO: O LADO DO LEITOR.....	53
CAPÍTULO II	BRASIL, JAPÃO: A PRODUÇÃO QUADRINIZADA E SEUS PONTOS DE ENCONTRO.....	61
2.1	O CASO BRASILEIRO: GIBIS, COMICS E MANGÁS.....	60
2.2	QUADRINHOS JAPONESES: OS MANGÁS.....	81
2.3	SOCIEDADE JAPONESA: OS MANGÁS.....	87
CAPÍTULO III	MANGÁS DE SEGUNDA GUERRA MUNDIAL.....	106
3.1	A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL ENQUANTO MARCO E OS MANGÁS.....	108
3.2	CULTURA HISTÓRICA COMO CATEGORIA DE ANÁLISE	127
CAPÍTULO IV	MANGÁ, SEGUNDA GUERRA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS.....	140
4.1	A DIMENSÃO COGNITIVA COMO ELEMENTO DE SENTIDO.....	144
4.2	A DIMENSÃO POLÍTICO/MORAL COMO ELEMENTO DE SENTIDO.....	163
4.3	A DIMENSÃO ESTÉTICA COMO ELEMENTO DE SENTIDO.....	172
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....		191
REFERÊNCIAS.....		198
FONTES.....		208
ANEXOS.....		209

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

“As coisas não valem senão na interpretação delas. Uns, pois, criam coisas para que os outros, transmudando-as em significação, as tornem vidas. Narrar é criar, pois viver é apenas ser vivido.”

Fernando Pessoa¹



Figura 01: Herman, o lobo.

Fonte: <https://ultralafa.files.wordpress.com/2014/05/tirinha-momento-destino.jpg>. acesso em: 12.03.2015

A presente reflexão toma como ponto central as histórias em quadrinhos. Mangás produzidos em diferentes espaços temporais, de diferentes autores, que chegaram ao mercado brasileiro de quadrinhos por editoras distintas, durante o final dos anos 1990 e os anos 2000. Em comum, elas carregam o fato de que tratam, de diferentes maneiras, da Segunda Guerra Mundial. Também fazem parte de uma nova configuração no mercado de quadrinhos, definido pela inserção, cada vez maior, de quadrinhos de autores japoneses no Brasil, sob o signo do “mangá”. Esta expressão é usada na atualidade, para demarcar um estilo de desenho e também de roteiro, além de carregar a referência a um certo fenômeno de mercado, uma transformação, e /ou uma nova demanda no que diz respeito às vendas, tanto no Brasil quanto em outros países.

Neste trabalho, o foco principal são mangás publicados no Brasil que tratem e se situem, de alguma maneira, no período conhecido como “Segunda Guerra

¹ PESSOA, Fernando. Livro do Desassossego, São Paulo, Cia das Letras, 1982. p. 163.

Mundial”. Todos os trabalhos publicados por editoras nacionais a partir dos anos 1990 foram incluídos. São eles, em ordem de publicação no Brasil: Gen pés descalços; Adolf; 1945; El Alamein; Hiroshima; O zero Eterno.

Estas diferentes revistas representam mangás de características, estilos, épocas e abordagem históricas essencialmente distintas. Ainda que este trabalho objete encarar aspectos de suas especificidades, as diferentes obras foram todos agrupadas pela premissa de que partilham uma apropriação da cultura histórica sobre a segunda guerra mundial. Revelam portanto aspectos do uso público do conhecimento história em torno tanto do evento em si, quanto das construções derivadas: o uso de conceitos históricos e a construção do imaginário em torno da ideia de guerra e de seus efeitos na história recente. Assim, no âmbito da reflexão que propomos neste texto, os mangás analisados são tomados enquanto elementos constitutivos dos diferentes processos mentais responsáveis pela formação das noções históricas dos indivíduos. Parte portanto, da hipóteses que, do mesmo modo que a história ensinada e a ciência de referência, a produção cultural também é um fator determinante na construção do pensamento histórico e os artefatos culturais representam um espaço e vestígios relevantes na compreensão da construção do pensamento histórico.

Enquanto obra, cada um dos quadrinhos tomados para análise aqui têm uma interpretação, um sentido, uma proposta condizente com seu período de publicação, com seu autor, e até com as demandas de sua editora - como no caso dos quadrinhos que são feitos por encomenda, por exemplo. Para além de serem produções quadrinizadas pertencentes a universos específicos, ou a autores próprios, cada mangá é mais do que uma proposta visual e literária de um autor, pois também faz parte de um acontecimento editorial, de exposição e de entendimentos coletivos e publicizados (estes, muitas vezes, elementos que aproximam as diferentes produções que figuram, em última instância, como componentes de um plano editorial comum, frente a um mercado de editorial específico: o brasileiro, e em certa medida, o ocidental).

Quando Walter Benjamin (2012) situa a arte na história, em seu ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, já está preocupado em entender este novo universo em que as produções artísticas se encontram inseridas. Os quadrinhos nasceram como uma forma de arte feita para ser reproduzida, desde sua primeira composição e os primeiros números. Não obstante, quer tomemos sua gênese como

francesa, estadunidense, ou até mesmo brasileira, em conformidade com diferentes narrativas de origem, dificilmente essas produções eram então reconhecidas como arte. Em meados do século XX, cunhou-se a expressão “nona arte”² para indicar o reconhecimento dos quadrinhos que, controversa ou não, é apropriada nos limites deste texto para refletir sobre a linguagem em questão: os mangás.

Pessoalmente, minha aproximação com a produção quadrinizada japonesa ultrapassa e antecede os limites e pretensões do presente texto. Como criança alfabetizada em meio aos quadrinhos da "Turma da Mônica" e que cresceu tendo uma “banca de referência” em cada uma das cidades que morei, acompanhei, na ponta do leitor/consumidor de quadrinhos, a mudança de mercado, a crise no final dos anos oitenta, e a inserção do estilo mangá nas bancas brasileiras. Na medida em que o tempo passava e o estilo se consolidava, na banca e em seguida nas livrarias, duas questões se somaram a observação e fascínio em torno dos quadrinhos japoneses e coreanos: De um lado a percepção do seu modo de se apropriar da “história oficial”, o conhecimento “sério” da ciência de referência, de certa forma mais fluído do que no seu equivalente oriental. De outro o fascínio dos jovens - agora meus alunos - a esta nova forma de contar histórias quadrinizadas. Os conteúdos apropriados por imagens e mensagens são ressignificados e permitem novos sentidos e questões a serem feitas a estes elementos do passado. A pergunta que ficava então era entender qual o espaço desta mídia, deste passado, dessa história feita artefato cultural na depuração da reflexão em torno do conhecimento histórico tornado vida prática. De uma boa lembrança da infância e da adolescência, quadrinhos passaram a figurar também, como um espaço de refinamento na compreensão no entendimento de “como se pensa a história”. Torna-se necessário apontar que não é possível mensurar o impacto e o alcance dos quadrinhos na formação histórica em sua totalidade. Ainda assim, uma reflexão em torno de seus influxos é possível. Como as produções quadrinizadas se relacionam com a ciência da história? E até que ponto os quadrinhos são produtores de conhecimento histórico? Qual o seu espaço na mobilização da cultura histórica?

2 Sem definir uma ordem exata de importância, o filósofo George W. F. Hegel estabeleceu uma lista de seis artes: arquitetura, escultura, pintura, dança, música e poesia. O futurista italiano Riccioto Canudo estabeleceu no Manifesto das Sete Artes, em 1913, que o cinema era a sétima arte. Em 1964, o crítico de cinema francês Claude Beylie expressou sua opinião acerca do tema em uma lista atualizada: a oitava arte seria a televisão, e as Histórias em Quadrinhos a nona. (Groensteen, Thierry. 1996,p.4)

Sem perder de vista a natureza dos quadrinhos enquanto objetos de um mercado, tomaremos estas obras enquanto representantes da chamada nona arte, numa perspectiva associada à reflexão benjaminiana sobre reproduzibilidade. Sobre a arte reproduzida, este filósofo nos diz, em uma já bastante conhecida citação: “a obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida” (BENJAMIN, 2012, p. 171). Isso significa que, quando a reprodução passa a ser parte integrante de um objeto, isso se torna parte de sua natureza, parte do processo de conceber uma obra, e entregá-la ao público. Assim é com os quadrinhos, não sendo possível desligar das proposições do autor, suas escolhas de traço, cor e enredo, o fato de que um quadrinho é pensado para ser uma obra ampla, de muitos leitores, de tiragem elevada, de muitas “reproduções”. Isso acompanha a multiplicação, expressão também de Benjamin, que “substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir de encontro ao espectador em todas as situações ela atualiza o objeto reproduzido” (BENJAMIN, 2012, p. 168-169).

Centramos nossa reflexão em obras pertencentes ao “mercado”. Ele forma uma teia bastante complexa que transpassa relações históricas e sociais, ao mesmo tempo em que funciona como um vetor que permite a produção e difusão, fatores aos quais todos os mangás que compõem a presente pesquisa são subordinados para chegar até nós. Os quadrinhos, portanto, atingem múltiplos indivíduos, seja a quase “sujeito oculto” deste texto, que desenvolveu a pesquisa, e escreve essas páginas, seja qualquer leitor, da tese ou do quadrinho; este último que, certamente, pode ser encontrado facilmente em uma livraria ou banca, ou mesmo, de maneira nem sempre lícita, na internet. Procuramos, desta forma, mapear algumas das implicações de certa “mutação” que a história sofre, entre seu processo de criação, a publicação em larga escala – neste caso internacionalizada –, e consequente venda e distribuição, que marcam sua existência como um artefato de cultura e de código comum.

Para Raymond Willians, uma definição possível de cultura seria a de um “sistema de significados realizado” (2000, p. 206). Ao tomar os quadrinhos como um objeto de cultura, faz-se necessário considerar o penhor dos quadrinhos à indústria cultural³ e sua associação imediata com o mercado editorial. Essa associação, para

³ Indústria Cultural foi uma expressão que surgiu informalmente para designar as pesquisas e discussões desenvolvidas no âmbito do Instituto para Pesquisa Social da Universidade de

alguns pesquisadores, marca uma ruptura, apontada por Ernst Gombrich (1986), por exemplo, quando chama os quadrinhos de “sonho manufaturado”. Mesmo quando a dissociação entre arte e mercado tem sua importância, os espaços de aproximação existem e se apresentam. Umberto Eco (1976) identifica a manutenção de um espaço de mitificação na cultura de massas. Um modelo da mescla de aspectos populares próprios com arquétipos antigos estaria no espaço da história em quadrinhos, de modo que seus personagens figuram como pertencentes à civilização do romance e a uma estrutura narrativa sustentada pela busca da novidade, do que ainda não ocorreu, do futuro. Desta maneira, o processo de constituição dos tipos, o modo como são desenhados, suas roupas e características, são elementos formadores de narrativa que, a espelho dos relatos ancestrais, estão fundamentados no processo de repetição.

A interação do leitor com a linguagem parte de seus referenciais, sua experiência, no processo de decodificação das narrativas. Remetem a isto, novamente, as reflexões de Benjamin quando este estabelece uma diferenciação entre meio e mensagem, a partir dos quais se pode construir espaços de crítica de uma espécie de “lógica de linha de montagem” no espaço da própria indústria cultural. Assim, se meio não é mensagem, a mensagem em quadrinhos propriamente dita é (pelo menos potencialmente) independente em relação à condição de participante da indústria cultural, inerente a seu veículo. Ao se tornar testemunho de um processo histórico, passa a ter um significado político oculto:

Mas, a partir do momento em que o critério de autenticidade, não mais se aplica à produção artística, também a função social da arte terá sido objeto de uma transformação radical. Em vez de se basear no ritual, ela terá agora outra práxis como seu fundamento: a política (BENJAMIN, 2012, p. 16).

Entende-se, portanto, que o estudo de quadrinhos parte não de uma ruptura entre estética e comunicação, entre o símbolo e o político, mas que a análise de uma narrativa gráfica pressupõe um “círculo hermenêutico” enquanto horizonte no qual essas dimensões se amalgamam. Isso se dá em torno do que Gadamer definiu como “pré-conceito”, no sentido em que sujeito e objeto fazem parte de um mesmo conjunto de interpretação, formado em um universo “simbólico” comum (pathos) ainda que esta

Frankfurt, também conhecida como “Escola de Frankfurt”. Seus principais integrantes foram Theodor Adorno, Max Horkheimer, Walter Benjamin, Herbert Marcuse, Leo Löwenthal, Erich Fromm, Jürgen Habermas, dentre outros. (CEVASCO. Maria Helena, 2005)

não seja uma relação linear ou livre de conflitos. O mesmo pode-se dizer dos espaços de construção de sentido histórico. A escolha por mangás com uma temática comum construída em torno de um “marco histórico” como a Segunda Guerra Mundial, enxerga neste suporte linguístico um espaço de produção de sentido histórico, um espaço em que o olhar histórico de uma sociedade pode ser observado de maneira mais ampla. Um espaço de cultura histórica que, para Rüsen, pode ser definido como: “formalmente, a estrutura de uma história; materialmente, a experiência do passado; funcionalmente, a orientação da vida humana prática mediante representações do passar do tempo” (RÜSEN, 2001, p. 160-161).

Existe uma relação direta entre os espaços de produção do conhecimento histórico e a constituição de uma racionalidade histórica. É ponto pacífico, pela própria fluidez de nossa relação com o tempo e com o “estudo dos homens no tempo”, para usar uma expressão de Marc Bloch (2002, p. 55), que o conhecimento e a racionalidade histórica não têm uma natureza linear e única, mas antes têm como base uma multiplicidade de possibilidades. Isso porque, nossa relação com o conhecimento histórico é fundada na proximidade constante de experiências, na compreensão que são as questões do presente o grande títere do passado enquanto um espaço gerador de sentido para as diferentes vivências. Esse dinamismo inerente ao saber histórico traz consigo a multiplicidade de narrativas e construções deste “passado feito presente”.

Faz parte da reflexão sobre o conhecimento histórico, sua natureza e o espaço que ocupa em sociedade o espaço de “auto-reflexão, como retorno ao processo cognitivo de um sujeito cognoscente que se reconhece reflexivamente nos objetos de seu conhecimento, é por certo um assunto que pertence ao trabalho cotidiano de qualquer historiador” (RÜSEN, 2001, p. 25). No âmbito da Didática da História isso significa encarar a relação que temos com o passado de maneira cada vez mais ampliada. Isso inclui a percepção de que os objetos de estudo dentro deste processo de cognição ligado ao pensamento histórico são bastante alargados. Para Klaus Bergmann (1989, p. 30), por exemplo, a definição de Didática da História é a seguinte:

a disciplina científica que investiga sistematicamente os processos de ensino e aprendizagem de história, que são processos de formação de indivíduos, grupos e sociedades. Ela trata de todos os modos imagináveis de História [...] se dá num contexto social e histórico e é conduzida por terceiros, intencionalmente ou não.

Isso significa que no entendimento dos espaços de formação histórica estão contidas “as formas e os conteúdos da socialização histórico-política dos diversos grupos, camadas e classes sociais e as qualidades e os efeitos das respectivas consciências históricas resultantes dessa socialização”. Se o motor do entendimento histórico é a demanda social, o entendimento do pensamento histórico em diferentes sociedades passa por

todas as formas do raciocínio e conhecimento histórico na vida cotidiana, prática. Isso inclui o papel da história na opinião pública e as representações nos meios de comunicação de massa; ela considera as possibilidades e limites das representações históricas visuais em museus e explora diversos campos (RÜSEN, 2006, p. 12).

Ou seja, os espaços de observação de um sentido dominante para a consciência histórica são múltiplos “a soma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo” (RÜSEN, 2001, p. 57). Sendo a orientação para a vida algo múltiplo, abarca, ao mesmo tempo, aspectos coletivos, como um sentido de pertencimento, ou a identificação com quadros e matrizes interpretativos, sejam eles conscientes ou inconscientes ou ainda aspectos individuais. É inegável que a consciência histórica, enquanto experiência individual no tempo e sobre o tempo, é um elemento central na construção da identidade dos indivíduos. A construção da identidade⁴ pode ser definida como um espaço em que o simbólico e social se amalgamam a partir e através do tecido social, em conformidade com o que Stuart Hall (2000, p. 111-112) propõe:

Utilizo o termo “identidade” para significar o ponto de encontro, o ponto de sutura, entre, por um lado, os discursos e as práticas que tentam nos “interpelar”, nos falar ou nos convocar para que assumamos nossos lugares como os sujeitos sociais de discursos particulares e, por outro lado, os processos que produzem subjetividades, que nos constroem como sujeitos aos quais se pode “falar”. As identidades são, pois, pontos de apegos temporários às posições-de-sujeito que as práticas discursivas constroem para nós. Elas são o resultado de uma bem sucedida articulação ou “fixação” do sujeito ao fluxo do

⁴ Salienta-se que as compreensões do conceito de identidade são epistemologicamente distintas para Hall (2000) e para Rüsen (2001). Em conformidade com o primeiro, as identidades são pontos de encontro de práticas discursivas. Por sua vez, para Rüsen, a identidade histórica de um sujeito é a luta da construção de uma continuidade advinda da orientação de sentido do tempo que o sujeito mobiliza para si a partir da sua narrativa e da do outro.

discurso [...] Isto é, as identidades são as posições que sujeito é obrigado a assumir, de apego, embora 'sabendo', sempre, que elas são representações.

Esse tipo de percepção é importante porque demarca a questão da identidade como algo em constante construção que, juntamente com a experiência no tempo, salienta as percepções do indivíduo sobre sua realidade. Neste sentido, “a identidade surge, na atual concepção das ciências sociais, não como uma essência intemporal que se manifesta, mas como uma construção imaginária que se narra” (CANCLINI, 2005 p. 117)⁵. No caso dos mangás e da cultura pop japonesa, muitas vezes, considera-se que, no Brasil, sua assimilação figura como um espaço identitário específico, um nicho, uma vez que mangás teriam uma forte marca nipônica, e por sua própria natureza, acredita-se que eles “buscam o envolvimento total do leitor em um mundo à parte, no qual ele pode viver suas fantasias e escapar às tensões do cotidiano” (MEIRELES, 2003, p. 206). No caso dos mangás, entretanto, ainda que sua inserção seja gradual, o risco de inseri-lo em uma espécie de nicho, ou fenômeno setorizado, é perder o espaço ocupado por esse tipo de quadrinho no espaço editorial como um todo.

Pesquisas desenvolvidas pela Divisão de Economia Japonesa (JETRO, 2005) registram um crescente aumento no consumo de mangás pelo Ocidente. No Brasil, editoras como a Panini, JBC e Conrad ampliam anualmente seus catálogos, investindo em títulos destinados a uma grande diversidade de público. De obras do *mainstream* destinadas a jovens, como *Naruto* (KISHIMOTO, 2007), *Full Metal Alchemist* (ARAKAWA, 2006) e *Dragonball* (TORIYA-MA, 2005), àquelas destinadas a um público de faixa etária mais elevada, como *Samurai Executioner* (KOIKE; KOJIMA, 2007), *Sanctuary* (FUMIMURA; IKEGAMI, 2007) e *Bastard!!* (HAGIWARA, 2006), a presença deste modelo midiático é marcante, rivalizando agressivamente com os modelos de novelas gráficas tradicionais (EISNER, 2006a; 2006b), agrupados de modo genérico sob a rubrica “histórias em quadrinhos”.

Tal fenômeno definido midiaticamente com a expressão “*japop*” é reconhecido como uma consequência do processo de modernização dos meios de comunicação.

⁵ É importante marcar aqui que quando se fala da dimensão da imaginação no conhecimento, encaramos a mesma no sentido levantado por Rusen: como um construção colaborativo, mas ainda assim subordinado aos construídos da pesquisa histórica, em que, a interpretação e tomada de posição levam a ação, incorporação deste conhecimento no âmbito da vida prática. Assim, a validade não está na elaboração estética e na imaginação e si, mas no papel destes diferentes aspectos na construção do conhecimento e por conseguinte, da prática histórica.

Nesse contexto, a busca por novas formas de entretenimento viu no “exotismo” da cultura nipônica uma tentativa de atender à demanda por novidades cada vez mais necessárias para que a indústria se mantivesse ativa. Ou seja, a difusão cultural propiciada pelas inovações tecnológicas em torno da difusão do conhecimento e cultura, aumenta sua própria demanda, como propunha Theodor Adorno, ao cunhar o termo “indústria cultural”: usado para se referir a produção cultural industrializada, transformada em mercadoria e, portanto, própria do capitalismo.

O papel do mangá no amplo ecossistema econômico talvez seja mais importante do que seus números de vendas reais. Símbolo da alardeada cultura pop, o mangá pertence a um complexo industrial. Quase todas as características dos mais difundidos e diversos produtos culturais – e hoje, mercadorias de exportação das mais influentes, tem sua origem nas histórias veiculadas no mangá. O título *Dragonball*, por exemplo, que hoje representa uma franquia multibilionária internacional que inclui filmes, jogos e cartões - teve seu início em uma série quadrinizada que saía semanalmente *Weekly Shonen Jump* no ano de 1984. *Uzumaki Naruto*, o protagonista da história que leva seu nome apareceu pela primeira vez na mesma revista. Outro exemplo possível é a série *Bleach*, centrada na história de adolescente *shinigami*, ou uma espécie de “ceifador de almas” publicado *Weekly Shonen Jump*, e que, nos últimos anos, já vendeu cerca de 46 milhões de cópias (em um país de 127 milhões de pessoas), e segue o mesmo caminho, ou seja, de um catalizador de inúmeras franquias (PHILIPS, 2009).

Eles são uma espécie de centro para todo um sistema de mídia. Isso tem efeito na produção quadrinizada nacional, que tem como carro chefe de vendas a *Turma da Mônica Jovem*, um caso de customização do estilo mangá bem sucedido. Assim, nossa visão do mangá o coloca mais como um dos espaços em que a percepção do passado pode ser acessado, junto com seus quadros, matrizes, e as noções mais amplas de passado. Se o mangá tem um espaço mais amplo dentro de um sistema midiático global, portanto, parte das condições para a formação do pensamento em si, de leituras de mundo, e por isso mesmo, de consciência histórica.

Esta percepção do passado em si como um espaço de disputas traz consigo uma preocupação com as chamadas questões do “uso público” do conhecimento histórico. Trata-se de chamar para o debate conteúdos relativos às diferentes dimensões do conhecimento histórico às quais temos acesso cotidianamente,

especialmente para além do dia a dia escolar. A ideia de história pública se sustenta, de maneira geral, em um sentido de amplitude:

A história pública é menos sobre 'quem' ou o 'que', e muito mais sobre 'como'. Nem tanto um substantivo, principalmente um verbo. A história pública tem importância real e urgente, dada a crescente popularidade das representações do passado nos dias de hoje (LIDDINGTON, 2011, p. 50).

A opção pelo termo “uso público” é tomada aqui como uma forma de tangenciar esta proposta, colocando a história pública na esfera que Jörn Rüsen define como esfera da “vida prática” e o espaço da formação histórica:

Com a expressão “formação histórica” refiro-me aqui a todos os processos de aprendizagem em que “história” é o assunto e que não se destinam, em primeiro lugar, à obtenção de competência profissional. Trata-se de um campo a que pertencem inúmeros fenômenos do aprendizado histórico: o ensino de história nas escolas, a influência dos meios de comunicação de massa sobre a consciência histórica na formação dos adultos como influente sobre a vida cotidiana – em suma, esse campo é extremamente heterogêneo. É nele que se encontram, além dos processos de aprendizagem específicos da ciência da história, todos os demais que servem à orientação da vida prática mediante consciência histórica, e nos quais o ensino da história (no sentido mais amplo do termo: como exposição de saber histórico com o objetivo de influenciar terceiros) desempenha algum papel (RÜSEN, 2001, p. 48).

A ideia central é que, enquanto seres humanos, somos seres envolvidos na narrativa histórica de diferentes maneiras. Todas elas acabam por dialogar na construção da aprendizagem do indivíduo – ou seja, em sua “formação histórica”, enquanto o conhecimento que lhe serve de orientação nos diferentes aspectos vivenciados. Ao escolhermos quadrinhos que se utilizam de uma referência histórica para sustentar o argumento principal dos diferentes enredos, entendemos que, no uso público dessas diversas balizas, encontram-se, amalgamadas, tensões entre a cultura e as referências dos grupos envolvidos e dos padrões de consumo, próprios a um objeto da cultura de massas. Todas essas coisas acabam funcionando como elementos que dão a conhecer tanto a experiência de um passado, quanto acabam estruturando uma narrativa que dá sentido – em maior ou menor grau – às experiências de vida. Essa narrativa estruturada é como uma espécie de teia formada

pelos diferentes significados construídos pela pessoa durante sua existência. É um fundamento sempre lembrado, exercido, modificado, trabalhado, o que mantém sua natureza dinâmica, aberta a diferentes tecnologias, conceitos e fenômenos.

Isso significa que a prática de construir narrativas históricas se configura num espaço central da própria experiência de vida humana, uma vez que este sentido possível de orientação temporal constrói uma espécie de conexão com os diferentes entendimentos do passado e nossas identidades atuais. Desta maneira, enquanto pensamos história, vamos construindo um sentido para nossa vivência no mundo e o entendimento que extraímos dela. Essa relação tão próxima na transformação de “tempo” em “sentido” é explicada graficamente por Jörn Rüsen:



Figura 02: Esquema da matriz disciplinar da ciência da história. Fonte: RÜSEN, 2001, p. 164.

Uma vez inserida na chamada “esfera de vida prática”, não podemos presumir uma espécie de história “essencial” oriunda dos paradigmas científicos como ponto central na construção dessa narrativa. Antes, tal “essencialidade” é um efeito do que Benjamin (1994 p.105) definiu como experiência: a “matéria de tradição tanto na vida privada quanto na coletiva”. Assim, ao propor uma reflexão sobre a experiência contemporânea de formação histórica, é importante considerar os quadrinhos como um objeto da indústria cultural globalizada e globalizante. Entende-se, portanto, que o aprendizado histórico congrega experiências de diferentes espaços. Esta investigação caminha em sentidos complementares: de um lado, busca entender a produção quadrinizada em estilo mangá como parte do desenvolvimento do universo

do quadrinho nacional, apontando os pontos de convergência entre o mercado brasileiro e o japonês. Aqui buscamos entender o espaço e a relevância do objeto escolhido. Ao mesmo tempo é importante marcar o avanço do espaço ocupado pelo quadrinho enquanto objeto de pesquisa e fonte para questões de ensino e ensino de história. Entendemos que existe uma relação entre o modo como os quadrinhos se constituem como objeto cultural e como campo de pesquisa são pontos de partida importantes na caracterização do objeto e permitem que a ideia central do trabalho, que é a cultura histórica e o espaço que ela ocupa na construção das narrativas em torno da segunda guerra mundial podem ser encaradas com uma maior profundidade a partir destes dados.

Enquanto elemento da indústria cultural tal como se delineia na atualidade, o mangá pode ser encarado com um artefato, como tantos outros, em que a cultura histórica se manifesta e o modo como nos relacionamos com o conhecimento histórico pode ser apreendido, em seu sentido de uso público: aqui definido, como a história a que temos acesso sem o adendo da intencionalidade historiográfica. Para entender como um objeto específico deste complexo universo cultural da atualidade faz uso desta história, especificamente, e o espaço deste tipo de análise no avanço na investigação sobre os diferentes espaços de formação histórica, esta tese foi estruturada em quatro capítulos.

No primeiro, *A questão do campo: relações entre os quadrinhos e o conhecimento*; busca-se uma definição do campo de pesquisa em quadrinhos e especialmente do espaço ocupado pelos quadrinhos no ensino. Para isso, vale-se de um levantamento bibliográfico entre as dissertações e teses publicadas nos últimos vinte e cinco anos no Brasil, como forma de entender como a relação entre quadrinhos e conhecimento vem sendo construídos academicamente. Ainda que o centro do trabalho busque uma ampliação no modo de encarar artefatos culturais e suas relações com a cultura e o conhecimento históricos, entendeu-se que tal mapeamento era necessário numa tentativa de apontar as diferentes tensões presentes no processo de encarar histórias em quadrinhos como espaços de difusão de conhecimento, especialmente de conhecimento histórico.

O espaço de pesquisa acadêmica, junto com as políticas públicas, é tomado como um dos elementos de constituição desta relação entre a sociedade e a produção quadrinizada. No livro *História Viva*, Rüsen (2007, p. 10) se pergunta: “se é por suas formas e funções que o saber histórico se torna verdadeiramente vivo, será que essa

vida não se daria à custa de sua cientificidade?”. Intentando responder essa pergunta ao final da tese, buscamos começar por entender, no caso dos quadrinhos, como sua legitimidade vem sendo construída e como as possíveis relações do conhecimento quadrinizado e o conhecimento científico e ou escolar são concebidas no âmbito da pesquisa acadêmica.

O segundo capítulo – *Brasil, Japão: quadrinhos em confluência*; tenta demonstrar o processo de constituição de um mercado editorial dos quadrinhos, tanto no Brasil, como no Japão. Dado que o corpus documental da presente pesquisa é constituído num momento de ligação entre essas duas produções editoriais, e mesmo neste processo de mundialização dos quadrinhos, características específicas, sobretudo no que concerne a forma e conteúdo foram mantidas; Este retorno e contextualização históricos são elementos relevantes no entendimento da natureza da fonte, seu dinamismo, suas diferenciações e de seu impacto social.

O terceiro capítulo Cultura histórica, narrativa histórica e quadrinhos objetiva problematizar a noção de cultura histórica proposta por Rüsen, frente as questões presentes na construção da narrativa nos quadrinhos e da conhecimento histórico enquanto conhecimento narrativo, explicando assim a apropriação das categorias propostas pelo autor alemão para explicar a cultura histórica enquanto categorias de análise para os quadrinhos que compõem o corpus da presente pesquisa.

No capítulo final, mangás e segunda guerra mundial, propomos a aplicação das categorias discutidas anteriormente nos quadrinhos escolhidos, como uma forma de entender o sentido comum a “segunda guerra” enquanto elemento de formação de sentidos históricos. O trabalho propõe encarar os quadrinhos como uma espécie de espaço mediador dessas experiências “históricas” (que apropriam-se do passado histórico não-vivido diretamente e são entranhadas em uma mídia do presente) situando algumas destas questões dentro de uma narrativa histórica complexa o que permite levantar, no espaço de um passado feito público pela cultura de massas uma série de questões políticas, éticas, sociais e geracionais do nosso tempo e até de uma matriz comum no entendimento da Segunda Guerra Mundial.

Nesta escolha por quadrinhos que utilizam como parte do argumento em seus enredos, referências históricas, especificamente os mangás selecionados, buscamos construir um espaço para a reflexão sobre a forma em que as diferentes tensões entre os espaços de construção do conhecimento e da memoração histórica estão manifestos. Essa narrativa estruturada é como uma espécie de teia formada pelos

diferentes significados construídos pela pessoa durante sua existência. É um fundamento sempre lembrado, exercido, modificado, trabalhado, o que mantém sua natureza dinâmica, aberta a diferentes tecnologias, conceitos e fenômenos. É, portanto, um universo deveras relevante para perceber e mapear a história que vai a público, a história de todos nós e, por que não, em um aspecto de sua leitura política, ainda que suavizada por seu penhor de objeto de uma indústria cultural, como pensava Adorno e todas as suas implicações enquanto espaço de leitura de mundo, de formação histórica, o momento em que a consciência histórica se torna uma atividade de leitura de mundo.

CAPÍTULO I

RELAÇÕES ENTRE OS QUADRINHOS E O CONHECIMENTO

“Aquilo que sabemos que, em breve, já não teremos diante de nós torna-se imagem.”
(BENJAMIN, 1989, p. 85).

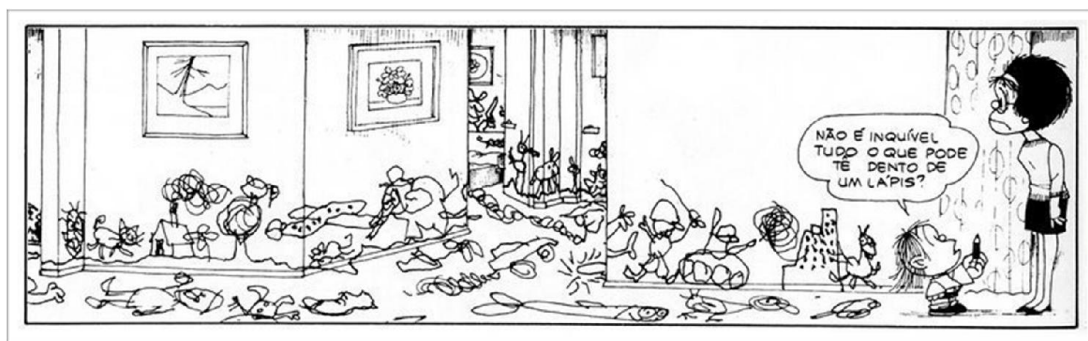


FIGURA 03: Guille “Gui”. FONTE: QUINO, Toda Mafalda. 2008, p. 364.

Há tanta coisa dentro de um lápis, diz o Gui, irmão caçula da Mafalda. Imagens, palavras, subversão. Há tanto nos quadrinhos. De fato, historicamente, todas essas coisas figuraram como uma espécie de espinha dorsal de associações possíveis ao se pensar em histórias em quadrinhos, marcadas definitivamente pelos dois primeiros elementos comunicacionais: a imagem e a palavra escrita. Elas configuram-se como características centrais em sua definição: sua natureza dos quadrinhos é usualmente, identificada com essas duas linguagens distintas, o desenho e a literatura. É a partir disso que estudiosos de quadrinhos delineiam sua potencialidade artística (LUYTEN, 1987), embora não constitua uma regra, dado a existência de quadrinhos sem texto.

Entre as definições centrais do que são quadrinhos faz-se referência ao seu potencial narrativo, de arte sequencial, narrativa em forma de desenhos, como bem lembra Will Eisner.

As histórias em quadrinhos, são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para a descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. (1995, p. 12).

Nesse sentido, Pablo Santis salienta que "a HQ se afirma nas zonas de sua indeterminação e de sua mescla: como gênero híbrido entre a narrativa e a gráfica, encontra sua pureza no ponto de máxima contaminação" (1998 p.27), ou seja, "palavras que são desenhos, desenhos que foram previamente palavras e que carregam ainda um peso textual" (idem, ibidem, p.28). Assim, podemos definir esta expressão cultural como ideias trabalhadas com elementos gráficos, uma série de imagens ou, simplesmente, "arte seqüencial". Propomos, portanto, a análise dos mangás – narrativas gráficas, enquanto veículos de conhecimento histórico, tendo como horizonte orientador as relações e tensionamentos entre arte e mercado.

1.1. QUADRINHOS COMO ESPAÇO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

Quando pensamos no termo invocado na introdução desse capítulo, a *subversão*, percebemos que ela emerge em amplos sentidos. Por um lado, dá conta de seu potencial de difundir informações em uma mídia de massa, voltada para públicos amplos. Por outro, nos permite visualizar a "perseguição" promovida pelos mais diferentes Instituições estatais no Ocidente aos quadrinhos, em uma relação de desconfiança e cuidado que marcou todo o processo da inserção destes, especialmente na vida cotidiana de jovens e crianças. Este tipo de ressalva se devia a própria natureza dos quadrinhos, enquanto espaço manifesto da indústria cultural, e que por isso mesmo, seria um espaço negativo por excelência. "A Indústria Cultural impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar e de decidir conscientemente" (ADORNO, 1999, p. 36) como julgou de forma contundente Adorno. Para ele, assim como para Horkheimer, a transformação da cultura, ao se tornar mercadoria, promoveria um apagamento de uma série de traços de

desenvolvimento inerentes à sua existência (enquanto alimento e formação do espírito humano, por exemplo), para se tornar construção ideológica de manutenção da ordem social.

Verlaine Freitas ao se referir a esta questão, explica:

A cultura de massa é a da resignação perante a onipotência coletiva. Da mesma maneira que o indivíduo sabe que a ordem econômica não segue seus desejos, que é preferível tentar se adaptar a ela do que estabelecer uma vida que lhe seja indiferente, todos os grandes heróis, mocinhas, ricos, símbolos sexuais etc., da indústria cultural estipulam imagens e ideais com que as pessoas podem se identificar, como se todos eles dissessem respeito a alguma coisa que o indivíduo pode perceber em si mesmo, seja em seus desejos e fantasias mais onipotentes, seja em suas idiossincrasias menos nobres. Entretanto, todo este mundo onírico de humanização exacerbada, borbulhante de características individuais e sublimes, não permite uma identificação imediata e simples. Como diz Adorno, as pessoas não são tão estúpidas o suficiente para achar que elas têm o direito de se colocar no lugar de seus ídolos. A indústria cultural sempre conta com um resto de bom senso por parte de seus consumidores, que, sabendo usar o princípio de realidade, percebem com clareza que este mundo fantástico não está a seu dispor [...]. Assim, a indústria cultural produz incessantemente uma catarse dos ímpetus revolucionários, subversivos, críticos e libertadores. Todos eles solicitam do indivíduo a consciência de que a felicidade somente é alcançada pelo esforço de superação do estado de miséria, através do trabalho sistemático e contínuo do pensamento crítico. (2005, p.28)

Nesse sentido, a ressalva feita aos quadrinhos figuraria como um cuidado frente a um traço de sua própria natureza “selvagem”, pertencente a um mercado que visa lucro, e que para alcançá-lo lançaria mão de simplificações, ao empobrecimento cultural (que passaria a ser inerente aos quadrinhos). Uma essência negativa, sempre presente e pressentida em sua aceitação, construída em uma parábola correspondente ao público leitor, quanto maior o seu alcance, mais vulgar seria sua expressão como arte. Ainda que nosso relacionamento e entendimento das diferentes dimensões da cultura e do impacto delas na sociedade tenha se complexificado, o que certamente minimiza as proposições de Adorno e a cultura feita mercadoria, a ressalva continua lá, como pano de fundo sob o qual se constrói nosso entendimento sobre o que são quadrinhos, seu papel e seu espaço dentro da cultura. A subversão, nesse caso das histórias em quadrinhos, ainda foi acompanhada de um agravante: o controle de pais e professores e dos diferentes setores da sociedade. Em muitos

momentos, os quadrinhos foram considerados como mídia nociva, especialmente para os jovens, o que acabou tendo um efeito na definição de seus espaços.

Uma distância se tomou entre as preocupações com a natureza nociva dos quadrinhos e o momento que se vive hoje, no século XXI. Segundo pesquisa *Ibope* de 2012, encomendada pelo *Instituto Pró-Livro*, temos atualmente, no Brasil, cerca de 18,3 milhões de leitores de quadrinhos ativos, o que se traduz em uma espécie de efervescência de mercado, com um número bastante elevado de títulos e lançamentos. A internet tornou-se protagonista deste crescimento, tanto por representar uma plataforma de divulgação para os trabalhos, quanto ao fornecer ferramentas de financiamento independente para muitos desenhistas, o que promoveu uma abertura de possibilidades na produção e consumo dos quadrinhos.

No espaço escolar, notadamente a partir dos anos 1970, os quadrinhos foram galgando espaços e sendo encarados como ferramenta e não impedimento para a cultura e o aprendizado no ambiente escolar. Um marco deste processo de reconhecimento foi a inclusão, a partir do ano de 2006, de títulos em quadrinhos nas aquisições governamentais do *Programa Nacional de Biblioteca da Escola*, voltado à formação e manutenção dos acervos de bibliotecas escolares em todo o país. Segundo o Ministério da Educação:

A leitura de obras em quadrinhos demanda um processo bastante complexo por parte do leitor: texto, imagens, balões, ordem das tiras, onomatopeias, que contribuem significativamente para a independência do leitor na interpretação dos textos lidos. Além disso, o universo dos quadrinhos faz parte das experiências cotidianas dos alunos. É uma linguagem reconhecida bem antes de a criança passar pelo processo de alfabetização (PORTAL DO MEC, acesso em 22/05/15).⁶

Ao analisarmos a afirmação do MEC conseguimos visualizar três diretrizes centrais: quadrinhos formam leitores capazes de realizar operações de interpretação textual complexas; quadrinhos são familiares, acessíveis; quadrinhos podem ser ferramentas de ensino. Estas diretrizes são resultado de um longo processo de estudo

⁶ Conforme o site do mec: <http://portal.mec.gov.br/pec-g/136-perguntas-frequentes-911936531/quadrinhos-do-pnbe-1574596564/282-por-que-livros-em-quadrinhos-foram-incluidos-no-programa-nacional-biblioteca-da-escola>

e reflexão acadêmica, no caso brasileiro, notadamente por meio do *Observatório de Quadrinhos da Universidade de São Paulo*⁷.

O esforço no reconhecimento dos quadrinhos como ferramenta não é novidade. Já na Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos foram utilizados como veículo pedagógico pelo governo estadunidense para soldados, o que levou Will Eisner, (um dos principais desenhistas e teóricos de quadrinhos do século XX) a investir em um instituto voltado à produção de quadrinhos educativos e institucionais. No Brasil, Mauricio de Souza criou uma divisão em sua produção de quadrinhos voltada para o mesmo fim nos anos 1980. Essas eram iniciativas privadas. Para a educação pública e em espaços formais, o caminho foi consideravelmente mais longo.

É ponto de concordância na pesquisa sobre quadrinhos que seu potencial educativo está presente desde o início da publicação de quadrinhos estadunidenses, uma vez que *The Yellow Kid*, ou “O garoto amarelo”, personagem criado pelo norte-americano Richard Feltone Outcault, serviu a dois propósitos: “satirizar” a vida dos imigrantes nos cortiços de Nova York e buscar incutir, nos textos simples de sua história, padrões de comportamento “desejáveis” para este grupo de pessoas. Não foi sem motivo que o periódico, que o publicava foi “o primeiro grande jornal voltado para a massa urbana [fundado em 1884], e também o primeiro a ser tachado de sensacionalista” (FEIJÓ, 1997, p. 16).

A tentativa de formular críticas científicas para os quadrinhos, visando os normatizar, também é antiga. De acordo com Paulo Couperie (1970), as primeiras pesquisas sobre quadrinhos e seu público leitor datam de 1923 e 1924. Essas pesquisas já apontariam uma dicotomia que marcaria a construção do entendimento do que são e a que se destinam os quadrinhos:

Encontraram nas pessoas mais cultas um vivo interesse pelas histórias em quadrinhos, uma alta estima como gênero, como meio de expressão, e uma firme oposição contra as opiniões que as condenavam totalmente [...] os ‘comics’ estão intimamente ligados às lembranças da infância, porém mais de 50% dos entrevistados declararam que a leitura das histórias não era um mero passatempo, mas um prazer positivo [...]. Em relação à atitude das pessoas cultas, os resultados da pesquisa anterior foram confirmados: elas sentem

⁷ O Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos (hoje chamado de Observatório de História em quadrinhos) é um dos núcleos de pesquisa interdisciplinares da Escola de Comunicações e Artes da USP (ECA-USP). Segundo o site do grupo, as primeiras publicações datam de 1990.

que estão traindo a cultura, e temem parecer atrasadas porque se julgam exceções em seu grupo (COUPERIE; et al., 1970, s/p.).

A popularidade dos quadrinhos significou o seu marco como um espaço menor de desenvolvimento cultural, bem como a associação deste objeto como algo pertencente à esfera da infância que o manteve, muitas vezes, como uma espécie de prazer oculto, exemplo do “*gosto, mas tenho vergonha*”. Esta pecha “popular” e “infantil” tornou o ambiente escolar em local hostil ao uso dos quadrinhos como um espaço de construção do conhecimento. Não poderia ser diferente, visto que a escola, naquele momento, figurava mais como um espaço de desenvolvimento de erudição, que implantaria, paulatinamente, uma espécie de desligamento com a infância.

Assim, tivemos no Brasil diferentes tentativas de normatização sobre as histórias em quadrinhos. O nosso foi um dos primeiros países a buscar regulamentá-lo. Em 1928, a *Associação Brasileira de Educadores* fez uma carta aberta para denunciar os quadrinhos como empecilho ao desenvolvimento cognitivo do infante. No Japão, um ano antes, foram ditadas diretrizes buscando garantir que os quadrinhos seguissem um discurso nacionalista. Para Selma Bonifácio:

Na concepção tradicional, que distinguia a ‘cultura de excelência’ de uma ‘cultura menor’ não havia espaço para as HQs, pois as visitas aos museus, os clássicos da literatura e os concertos de música erudita, não podiam conviver harmoniosamente com a cultura vulgarizada dos quadrinhos. (2004, p. 18).

De certa forma, o fato dos quadrinhos terem sido caracterizados como um veículo de comunicação de massas acabou por alimentar uma série de proposições em que as histórias, consideradas pouco profundas e fantasiosas demais (VERGUEIRO, 2004, p. 8), acabaram sendo associadas como um fator de impedimento para desenvolvimento e ampliação de culturas consideradas socialmente válidas.

Os anos de 1960 foram responsáveis pelo começo de uma jornada de aceitação social dos quadrinhos, trazida pela valorização dos quadrinhos contestatórios e *underground*, bem como a uma produção crescente de livros, artigos, congressos, conferências e adesões de intelectuais, que começaram a construir para os quadrinhos um espaço de respeitabilidade. Federico Fellini, Alain Resnais,

Umberto Eco, Edgar Morin e outros, passam a se dedicar ao estudo das histórias em quadrinhos. Em 1965, realiza-se o *Primeiro Congresso sobre Comics*, organizado pela Universidade de Roma (MOYA, 1977, p. 86-87). Em 1967, Burne Hogarth, que naquele momento histórico era codiretor da Escola de Artes Visuais de New York escreveu:

[...] deparamo-nos com uma penúria de avaliação histórica, estética ou filosófica sobre as histórias em quadrinhos como arte como quanto ao seu lugar diante da evolução cultural. Qual a razão desta pobreza? Por algum motivo obscuro, há, entre os círculos bem informados, em particular aqueles que determinam a apreciação das artes, antigas e aceitas ou novas e aceitáveis, uma indiferença, e mesmo uma ignorância proposital para com as histórias em quadrinhos. Para alguns mandarins, quando se discute arte e bom gosto, a simples menção das palavras história em quadrinhos desencadeia uma reação de desdém, senão de desprezo. Essas palavras parecem perniciosas em si mesmas, lembrando uma arte aviltada. Em outro setor, alguns líderes da 'Pop Art', o grupo que adora utilizar imagens de história em quadrinhos como arquétipos de cultura de massa, rejeitam toda relação séria com a história em quadrinhos em seu estado original; eles não fazem quadrinhos, mas Arte (HOGARTH, 1970, p. 8).

Essa ampliação do universo de pesquisa, somados às iniciativas de desenhistas, editores e governos de se apropriar de aspectos propícios ao ensino foi, aos poucos, abrindo espaço, no universo escolar, para este objeto, sobretudo a partir dos anos 1980, quando a escola começou a admitir o uso de quadrinhos em turmas de alfabetização. No Brasil, foi a *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)*, de 20 de dezembro de 1996, que balizou essa mudança, uma vez que apontava textualmente a necessidade de inserção de diferentes linguagens e manifestações artísticas tanto no ensino fundamental, quanto no médio (VERGUEIRO, 2009). Até então, essa inserção era mais silenciosa e pontual. De maneira geral, a literatura preocupada em como e quando este uso acontece afirma que seu caráter de ferramenta é o mais preponderante: quadrinhos como elemento didático para aguçar a curiosidade dos alunos, exemplificar situações, melhorar a leitura dos alunos e muitas outras abordagens, que facilitam a compreensão do conteúdo estudado em aulas.

Para Marcia dos Santos Cordeiro, os quadrinhos:

[...] contribuem para que emerja o potencial humano, além de facilitar outras aprendizagens [...] E como ocorre essa aprendizagem? Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental [...] este texto constitui-se numa linguagem dinâmica, simbólica, que estimula o desenvolvimento da leitura e da escrita, suscitando na criança um grande prazer, já que se reveste de um acentuado caráter lúdico, logo desafiador [...] seu papel se torna ainda mais preponderante, pois a construção do conhecimento se processa essencialmente por meio da linguagem e da interação entre os agentes do processo da aprendizagem, isto é, o professor e o aluno. Dessa forma, qualquer iniciativa educacional coerente e que pretenda ser eficaz na democratização do saber e da cultura deve considerar as formas diversas de linguagem e comunicação. (2002, p. 55).

A lenta inserção dos quadrinhos no espaço escolar, como um elemento a ser computado e como parte da formação de pensamento e de espírito crítico (o que inverte seu entendimento inicial, de algo a ser combatido com os mesmos objetivos), acompanhou a própria transformação da expressão “indústria cultural”; de quando começou a figurar entre os estudos frankfurtianos, quando ainda apresentava um sentido contraditório para a contemporaneidade.

Atualmente, com a sociedade tecnológica tendo contornos cada vez mais ampliados, a existência de uma cultura de massas, que alimenta e capitaliza a indústria cultural, torna-se parte de nossos círculos cotidianos, especialmente num mundo após o advento da internet e das TIC's⁸. A informação sobre as celebridades, o anseio por um modo de vida espetacularizado, infere para que a cultura de massas assuma contornos identitários para os sujeitos consumidores deste modelo. Essa apropriação pode acontecer de maneira direta ou indireta, e assume diferentes graus entre as pessoas e grupos; Proporcionar uma homenagem ao escritor Douglas Adams⁹, por exemplo, tornou-se o “dia do orgulho nerd”, que movimenta uma série de pessoas ao redor do globo para tirarem fotos portando toalhas – portanto,

⁸ Tecnologias da informação e comunicação (TICs) é uma expressão que se refere ao papel da comunicação (seja por fios, cabos, ou sem fio) na moderna tecnologia da informação. Entende-se que TIC consistem de todos os meios técnicos usados para tratar a informação e auxiliar na comunicação, o que inclui o hardware de computadores, rede, telemóveis, bem como todo software necessário

⁹ Douglas Adams (1952-2001) foi um escritor, humorista e roteirista britânico que se tornou mais conhecido por sua série de cinco livros O guia do mochileiro das galáxias (The hitchiker's guide to the galaxy, no original), publicados entre 1979 e 1992. Ao longo dos livros, a toalha é descrita como um artefato fundamental para uma jornada através da galáxia. O primeiro Dia da Toalha foi celebrado em maio de 2001, mês do falecimento do autor, a título de homenagem e desde então se tornou uma celebração anual.

identificando-se e reconhecendo como parte de um grupo em que a existência pode ser reconhecida pela referência ao livro *O guia do mochileiro das galáxias*.

Nesse sentido, programas de TV e filmes assumem a função de vetores num universo pautado pelo consumo intenso, em que a afinidade com diferentes criações da ficção passa a ser reafirmada pelo consumo como parte do processo de identificação com a obra, onde bonecos, roupas, livros, e a infinidade de outros produtos supostamente podem ser adquiridos por qualquer pessoa. Estes são exemplos cotidianos, que marcam a forma específica de relacionamento com os bens culturais. Para além dessa mudança o sentido pelo qual o objeto cultural assume, as próprias reflexões em torno do significado da indústria cultural também acabam por incorporar uma ampliação de possibilidades.

Um dos autores que amplia esta leitura é Terry Eagleton, que chama a atenção para o fato de que “a arte encontra-se imersa em ideologia, mas também consegue distanciar-se dela, a ponto de nos permitir 'sentir' e 'observar' a ideologia de onde surge” (2011, p. 24-25), sendo que a diferença entre ciência e arte “não é que elas lidam com objetos de estudo diferentes, mas que lidam com os mesmos objetos de modo diferente” (idem, *ibidem.*). Enquanto “a ciência nos fornece conhecimento conceitual de uma situação; a arte nos proporciona a experiência dessa situação, que é equivalente à ideologia. Mas ao fazer isso, ele nos permite 'ver' a natureza dessa ideologia, mobilizada por meio da apropriação que a indústria cultural produz à vida social. Esse processo se mostraria mais latente no universo da cultura de massas. Walter Benjamin, ainda dentro da Escola de Frankfurt, chamava a atenção para um potencial libertador em estado latente que tanto a reprodutibilidade técnica quanto a cultura de massas por associação possuíam, quando possibilita a difusão, apropriando-se nunca antes observadas nas produções culturais.

Essa mudança de *status*, por assim dizer, acabou por atingir o universo dos quadrinhos tanto como objeto midiático quanto como foco de estudos. Ainda que os quadrinhos enfrentem, de maneira geral, uma resistência bem específica em seus diálogos com a produção de conhecimento científico, observa-se a importância de ampliarmos a preocupação com as relações que se estabelecem entre história, ensino de história e as diferentes mídias. Sobre isto, assim se pronuncia Valdomiro Vergueiro:

No Brasil, embora tendo enfrentado dificuldades para sua aceitação no meio acadêmico, a pesquisa sobre histórias em quadrinhos é

realizada em diversas universidades do país com uma relativa frequência. Grande parte dos trabalhos acadêmicos formais apresentados sobre o tema como dissertações e teses tem se relacionado com as ciências da comunicação, mas também é possível encontrar trabalhos investigativos sobre histórias em quadrinhos nas áreas de Letras, Psicologia, História, Pedagogia e Medicina. Isto ocorre não apenas pelos quadrinhos se constituírem em um dos mais pujantes produtos culturais da comunicação de massa e terem grande popularidade entre a população, mas também por terem despertado o interesse dos pesquisadores das mais diversas áreas. (2006, p. 01).

Por mais resistências que tenha enfrentado, nos últimos anos, as pesquisas acadêmicas em histórias em quadrinhos conhecem um momento de progressão exponencial, nos mais diferentes aspectos e em diferentes campos de conhecimento. Nobuyoshi Chinen chama a atenção para este movimento:

Nos primeiros 11 anos deste século foram publicados pelo menos 172 títulos com uma regularidade animadora, pois, com exceção de 2001, em todos os anos tivemos ao menos 10 livros novos, com um pico excepcional verificado em 2005, um verdadeiro *annus mirabilis*, quando foram lançados nada menos que 27 livros, uma notável média superior a dois por mês. São números significativos para uma área de estudos cuja bibliografia nunca foi das mais volumosas, principalmente se compararmos, para efeito de simetria, com o período dos últimos 11 anos do século passado quando apenas 44 títulos foram editados, havendo alguns anos com um único lançamento (1995) ou nenhum sequer (1998). (2012, p. 91).

Nesse universo de ampliação, procuramos nesta investigação refletir a inserção dos quadrinhos, como se espera em um lugar específico, sobretudo a partir da construção de um espaço de compreensão, bem como de apropriação do conhecimento histórico acerca da Segunda Guerra Mundial, tendo como fontes os *mangás* de origem Oriental, sendo cinco japoneses e um coreano, publicados no Brasil, nos últimos quinze anos, entre 2000 e 2015. Nos apropriamos da linguagem dos quadrinhos como um espaço manifesto de cultura histórica e de “consciência histórica”: um conjunto coerente de operações mentais que definem a peculiaridade do pensamento histórico e das funções que ele exerce na cultura humana (RÜSEN, 2001, p109).

Cultura histórica seria a consciência histórica tornada prática, o espaço em que memória coletiva, memória histórica e conhecimento científico interpretam o passado (RÜSEN, 2001). Neste processo atuam os diferentes espaços do

conhecimento histórico, desde museus e livros até os diferentes meios de comunicação em massa. Todos eles constituem a história pública, que é apropriada socialmente. Propomos, para fim de análise deste fenômeno, um objeto específico: os quadrinhos, entendidos enquanto um espaço de ampliação, nos preocupando em entender, tanto o que diz respeito ao conhecimento histórico, seus espaços distintos de apropriação e possíveis relações com a produção do conhecimento, quanto ao sentido que atribuímos a formação de um mercado editorial, os hábitos de leitura de uma sociedade e a “noosfera”¹⁰ (CHEVALARD, 1991), em torno da qual essas percepções são construídas.

Esta multidimensionalidade intrínseca ao quadrinho em sua essência, tomada também por um ângulo múltiplo, como o que se propõe o enfoque da Didática da História em suas potencialidades e limites, ou seja, prevendo a dialogia do cotidiano como elemento fundamental na construção do conhecimento histórico em seus diferentes espaços. Assim é possível constatar a necessidade de fundamentar a reflexão em como o campo da pesquisa em quadrinhos vem se constituindo, notadamente a interseção com o ensino e o ensino de História. Se considerarmos a cultura histórica como um elemento de circularidade do saber, onde as proposições do acadêmico se amalgamam com as aspirações da sociedade em geral, os diferentes entendimentos do que é o universo dos quadrinhos e seu papel no ambiente escolar (no ambiente escolar voltado ao conhecimento histórico), podem ser mapeados pelo levantamento bibliográfico, apresentando como se constrói este espaço. Já dizia Gombrich, “quando estudamos os cartuns, estudamos o uso de símbolos num contexto circunscrito” (2001, p. 127).

A busca pelo espaço de constituição deste universo de símbolos a que estão circunscritas as histórias em quadrinhos passa por entender o diálogo que as pesquisas voltadas aos quadrinhos reconhecem como característica de seu objeto. Longe de definir uma “essência” para os quadrinhos enquanto artefato cultural, tentamos tomá-lo como um espaço (como tantos outros) em que as intersecções entre

10 A Noosfera pode ser vista como a “esfera do pensamento humano”, sendo uma definição derivada da palavra grega *nous* (nous, “mente”) em um sentido semelhante à atmosfera e biosfera.

Na teoria original de Vernadsky, a noosfera seria a terceira etapa no desenvolvimento da Terra, depois da geosfera (matéria inanimada) e da biosfera (vida biológica), e compreende as diferentes manifestações culturais e valores, teorias e conhecimento humanos. Chevallard vai resgatar o conceito ao discutir o processo de transposição didática.

cultura e ensino acontecem. Essa opção não consiste, entretanto, em uma constituição absolutizadora do conhecimento, para pensarmos em termos hegelianos. Ainda que estudar quadrinhos se infere, essencialmente pelo entendimento de palavra, forma e função, não podemos considerar que essa busca nos conduzirá a um resultado absoluto no entendimento das HQs. Ainda assim, nos permitem levantar alguns pontos interessantes no que concerne a construção de seu espaço enquanto objeto cultural e também enquanto campo de pesquisa, pois estes dois círculos de entendimento contribuem na construção de um espaço para os quadrinhos, seja como um tipo de mídia ou ferramenta para o ensino e para o ensino de história.

1.2. QUADRINHOS ENQUANTO OBJETO DE PESQUISA

Para fazer essa revisão bibliográfica, nosso primeiro passo foi pesquisar o *Banco de Teses e Dissertações da CAPES*¹¹, a partir de um método de palavras chave e temática. No que se refere às investigações brasileiras, encontramos quatrocentas e oitenta e cinco Teses e Dissertações, que se dedicaram aos estudos de quadrinhos¹², seja como fonte de análise na produção de conhecimento direto – aqui entendemos aqueles trabalhos de análise a uma obra de quadrinhos específica, ou o uso de conceitos e noções em uma obra específica – ou ainda, como análise indireta – aqueles de análises da arte sequencial como ferramenta em situações peculiares – destinadas em sua maioria, ao ensino-aprendizagem. Ao limitarmos os trabalhos aos defendidos nos últimos dez anos (período de crescimento da produção acadêmica) chegamos a um contingente de duzentos e trinta trabalhos de investigação científica.¹³

Dada a especificidade das questões que moviam este levantamento, se revelou necessária uma abordagem mais específica, o que demandou um novo corte

¹¹ Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, autarquia de pesquisa vinculada ao Ministério da Educação.

¹² O levantamento de teses e dissertações aqui apresentado se refere somente às investigações brasileiras. Nos campos investigativos da Educação Histórica e da Didática da História, podemos mencionar pesquisas desenvolvidas em outros países, como a de Marília Gago, de Portugal; o Projeto CHATA, da Inglaterra; assim como as contribuições de Gundermann, Borries e Pandel, da Alemanha.

¹³ Conforme lista em anexo.

do contingente de trabalhos científicos. A grande questão que norteava nossa reflexão foi o interesse em ampliar o entendimento de uma interface específica, a da relação da arte sequencial com o ensino de História e/ou com a produção de conhecimento histórico, de maneira geral. Este recorte não se constituiu em um estanque arbitrário, uma vez que a leitura dos trabalhos revelou diálogos importantes a partir das Dissertações e Teses direcionadas ao ensino de Geografia, Língua Portuguesa e/ou trabalhos que expressavam preocupações com o caráter interdisciplinar do ensino.

O foco principal desta seleção se manteve nos trabalhos que dialogassem direta ou indiretamente com a História e seu ensino. Essa separação foi feita pela análise dos resumos publicados pelos autores, o que possibilitou um recorte por área; mantiveram-se os trabalhos voltados pertencentes as grandes áreas de a educação, e história. A exceção foi uma pesquisa defendida em Antropologia, que revelou preocupação direta com o ensino de História. Dessa maneira, chegamos ao total de trabalhos mapeados de trinta e nove Dissertações e Teses. Destes, somente em dez não conseguimos ter acesso a versão completa, nestes somente se incorporou a discussão contida em seus resumos.

O pesquisador Waldomiro Vergueiro, ao mapear a produção da Universidade de São Paulo dedicada aos quadrinhos, assim as classificou:

- Linguagem: o pesquisador, a partir de um corpus definido de histórias, discute teoricamente e conceitua os elementos que compõem a linguagem específica dos quadrinhos; - Conteúdo: identificação e discussão dos possíveis significados presentes nas histórias, usando como ferramenta as análises semiótica, do discurso ou de conteúdo; - História: busca-se a relação de uma produção quadrinhística a um determinado período histórico; engloba a análise de conjuntura, levantamento de publicações, documentação e recuperação da memória (de publicações, editoras, autores etc.); - Sociedade/cultura: estudo da abordagem, pelos quadrinhos, de temas sociais como sexo, violência urbana, guerra, racismo, entre outros; pode abranger também a forma como grupos sociais são retratados pelas narrativas gráficas seqüenciais e a relação dos quadrinhos com a política ou ideologias; - Técnica-estética: análise dos procedimentos artísticos e estilísticos das histórias em quadrinhos; Aplicações práticas: o uso dos quadrinhos na Educação, no Marketing, na evangelização ou na conscientização política e social; -Recepção: pesquisas, normalmente mas não exclusivamente quantitativas, voltadas para determinação do perfil do público-leitor ou sua reação a produções específicas; - Economia: estudos de mercado que apontam tendências, segmentação de público e de produtos, concorrência, circulação e consumo, distribuição etc (VERGUEIRO, 2006, p.5)

Ainda que o sentido deste trabalho seja um pouco diferente do que nos propomos investigar, entendemos que essa classificação nos dá ferramentas relevantes acerca da definição do campo ocupado pelos quadrinhos nas pesquisas sobre História e ao ensino de História. Os diferentes trabalhos do texto completo, são pontos de partida comuns, sobretudo no que diz respeito às possibilidades de mapeamento do surgimento da presente mídia; sua possível relação com pinturas pré-históricas, já que a representação de cenas cotidianas em formas pictóricas que caracteriza tais pinturas também é uma característica dos quadrinhos. Ou seja, há uma espécie de ponto de partida usual¹⁴, ou “clássico” que consiste em apontar como diferencial dos quadrinhos; a sua proposição em trazer uma ideia trabalhada com elementos gráficos, uma série de imagens, ou “arte sequencial”. Essa associação não é unânime para os pesquisadores de quadrinhos, mas é bastante comum na tentativa de marcar a essencialidade como narrativa gráfica; um ímpeto humano, o de narrar. Uma opção comum, a construção gráfica. Certa universalidade que os quadrinhos, essencialmente, estariam fadados a apropriar-se e difundir-se. Essa questão apresenta uma associação frequente, a ideia da sequência imagética como característica central na construção da definição do objeto quadrinho. Por utilizar a imagem gráfica, a qual sempre foi uma ferramenta do ser humano para comunicar-se desde os primórdios, combinado à linguagem escrita, fornece aos autores e desenhistas infinitas possibilidades de composição e transmissão de mensagens, o que facilita o repasse da mensagem entre autor e leitor. Essa não é uma ideia nova, e muito menos uma associação recente na cultura humana, mas está presente na constituição dos quadrinhos enquanto campo de pesquisa

Ainda que a sequência imagética como elemento central da definição do que seria uma história em quadrinhos, Laonte Klawa e Haron Cohen destacam que, em relação às outras representações gráficas, o elemento definidor de um quadrinho está além da sequenciação. Dizem os autores:

Não fica difícil [...] chegar à conclusão de que as histórias em quadrinhos são uma forma de representação diversa da ilustração, da caricatura e do cartoon. A simples constatação do seu caráter de série organizada através de um uso conceitual do tempo não só é suficiente, como também coloca-nos em presença de uma estrutura figurativa original. Todavia, a complexidade da sua linguagem não reside unicamente nesse fator. Quando examinamos a relação de texto e

imagem na ilustração, caricatura, etc., já constatamos a autonomia entre um e outro [...] a inclusão de palavras no campo imagístico implicou numa transformação do seu uso, acrescentando conotações e algumas vezes alterando o seu significado. As palavras sofreram um tratamento plástico; passaram a ser desenhadas; o tamanho, a cor, a forma, a espessura, etc., tornaram-se elementos importantes para o texto. Quando um personagem diz: – Oba! e isto é escrito no balão com letras pequenas e miúdas significa “falando baixo, com cuidado”. Ao contrário, desenhada com letras grandes e espessas quer dizer “falando alto, exaltado”. Dois sentidos diversos são dados pela mesma palavra através de tratamentos formais diferentes. É evidente que o desenho da palavra existe também fora do campo das imagens. Mas nesse caso de existir uma conexão e uma síntese que se estabelece entre (e ao mesmo tempo) a linguagem analógica das imagens e a digital das palavras. É exatamente nessa concomitância que está a importância dos mencionados transporte e tratamento do texto, nessa relação organizada entre a informação analógica e a abstrata que criam um conjunto novo, possibilitando um conhecimento rápido e preciso. (1977, p. 112-113).

Assim, podemos lembrar que as histórias em quadrinhos caracterizam-se pela presença de dois elementos comunicacionais, a imagem e a palavra escrita, sendo que essa inter-relação de linguagens figura como “retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios se interligam” (LUYTEN, 1987, p. 11-12).

A proposição nos permite complexificar a universalidade inerente à arte sequencial. A linguagem maleável definiria nossa concepção de quadrinhos, sendo universal na forma, atual no conteúdo, ampla nas possibilidades de diálogo que encerra. Essa caracterização é suficiente para justificar sua associação com o ensino ou sua exploração enquanto objeto. Outro desafio presente durante a produção de uma história em quadrinhos está na articulação existente entre a qualidade técnica do desenho e o desenvolvimento da narrativa, do roteiro. A utilização de elementos como imagem deve ser preocupação constante do desenhista, que pode, muitas vezes, o levar a priorizar a qualidade gráfica dos quadrinhos – um veículo predominantemente visual – em detrimento de uma boa história a ser desenvolvida. Já que é o grande público quem costuma determinar o reconhecimento do trabalho do quadrinista. Este, por vezes, acaba se rendendo aos apelos dos leitores-consumidores dos quadrinhos, que tendem a buscar a maestria técnica, em termos de desenho e imagem, relegando a história a um segundo plano. Segundo Eisner:

A receptividade do leitor ao efeito sensorial e, muitas vezes, a valorização desse aspecto reforçam essa preocupação e estimulam a proliferação de atletas artísticos que produzem páginas de arte

absolutamente deslumbrantes sustentadas por uma história quase inexistente. (1995, p. 123).

Então, a narrativa, qualidade técnica e percepção estética e gráfica fazem parte de uma totalidade:

Escrever para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da seqüência da narração e da composição do diálogo. É, ao mesmo tempo, uma parte e o todo do veículo. Trata-se de uma habilidade especial, cujos requisitos nem sempre são comuns a outras formas de criação “escrita”, pois lida com uma tecnologia singular. Quanto a seus requisitos, ela está mais próxima da escrita teatral, só que o escritor, no caso das histórias em quadrinhos, geralmente também é o produtor de imagens (artista). Na arte seqüencial, as duas funções estão irremediavelmente entrelaçadas. A arte seqüencial é o ato de urdir um tecido. (EISNER, 1995, p. 122).

Esta preocupação reside na potencialidade artística de uma obra em quadrinhos. De maneira geral, um ponto comum para o pesquisador de quadrinhos, é a percepção, em maior ou menor grau, da polissemia de sua fonte. Para exemplificar melhor esse raciocínio, voltamos à divisão proposta anteriormente, representada no quadro a seguir,

Tabela 01 - Levantamento de teses e dissertações sobre histórias em quadrinhos.

ENQUADRAMENTO DA PESQUISA	QUANTIDADE DE TRABALHOS ENCONTRADA
Linguagem	01
Conteúdo	12
História	06
Sociedade/Cultura	07
Técnica/Estética	00
Aplicações Práticas	12
Economia	00
Recepção	01
TOTAL:	39

TABELA 01: Pesquisas por categoria de análise. FONTE: CAPES. Banco de Dissertações e Teses. Disponível em <http://bancodeteses.capes.gov.br/>. Acesso em 01-24.09.17.

Nos últimos dez anos, as pesquisas produzidas no Brasil em torno da arte sequencial têm como preocupação predominante as questões de conteúdo, notadamente para definir como o assunto é apresentado nos quadrinhos; de que forma esta mídia se apropria e trabalha com diferentes áreas do conhecimento. Ainda que a inquietação com a análise do conteúdo figure como técnica na maioria das pesquisas, ela não define plenamente o escopo de interesse na relação quadrinhos e ensino, sendo que outras metodologias direcionadas ao entendimento de como o quadrinho vincula conteúdo também estão presentes.

A análise à questão da recepção, sobre como os leitores recebem e se relacionam com histórias em quadrinhos, ainda não é o foco central de grande parte das discussões acadêmicas, figurando como elemento central em apenas um trabalho/estudo. De fato, dois adendos merecem ser apontados neste momento; o primeiro relaciona-se às questões de linguagem técnica e de produção/distribuição do produto, ou seja, as categorias “vazias”. Evidentemente, ao optar por um recorte centrado nas questões de História e ensino de História, criamos um hiato no que se refere às preocupações mais técnicas da *nona arte*, seus recursos estilísticos, possibilidades técnicas e impacto econômico. Acreditamos que o hiato se deve à especificidade do recorte temático.

1.3.O CONTEÚDO COMO OBJETO

O levantamento realizado demonstrou a preocupação predominante dos pesquisadores está direcionada ao conteúdo das histórias em quadrinhos. Nesta “categoria”, alojamos trabalhos que visaram identificar e discutir os possíveis significados presentes nas histórias, que em sua maioria tem o recorte inspirado em temas específicos. Nestes foram investigados diversos níveis culturais e políticos, por exemplo, sobre o estabelecimento da imagem feminina na *Mulher Maravilha* (PAN CHACON, 2011); a construção da ideia do herói na obra *Os 300 de Esparta* de Frank Miller (BRITO, 2012), a ideia de vilão em obras como *Asilo Arkhan* e *Vagabond*; questões de identidade nacional e construção da ideia de Brasil em personagens como o Zé Carioca ou o Pererê (GOMES, 2009); a construção de ideias como

urbanidade e juventude – focando a leitura do autor sobre a realidade –, seja em quadrinhos estrangeiros, como no estudo da obra de Will Eisner (BORGES, 2012), quanto nacionais – o caso da análise do cartunista Angeli (CEZARETTO, 2009), por exemplo. Com a noção de urbanidade há também um trabalho analisando a representação das questões sociais que ocorriam nas grandes cidades norte-americanas em cidades ficcionais como Gotham ou Metrópolis (VIEIRA, 2012). Outro tema recorrente analisado são as Guerras do século XX em quadrinhos como *Capitão América* e *Super-Homem* (GUERRA, 2011). Existem em alguns trabalhos preocupações com questões da própria narrativa, como a investigação do sentido de “mobilidade e permanência” em *Sandman* (PEREIRA, 2010). É um recorte de conteúdo, mas com uma abordagem diferente, já que não se refere às construções diretas do quadrinho. Encontramos também uma análise da própria escola como personagem nas historinhas do Chico Bento (FREITAS, 2008).

Observamos a tentativa desses pesquisadores em apreender os conteúdos dos quadrinhos. Assim, identificamos a predominância do conceito de “representação” do historiador Roger Chartier. Pesquisas que optam por essa abordagem visam compreender como se procederam, culturalmente, os embates em torno destas representações, considerando que imagética e discursivamente conformaram práticas sociais, identidades, imaginários, etc. Foram encontradas também leituras de Michel Foucault, apreendendo as práticas visualizadas nesse tipo de discurso, a forma pelos que os sujeitos são e se produzem, os micro-poderes, por exemplo (PARAÍSO, 2002, p. 60). Outra opção teórica recorrente é a da semiótica, onde as discussões pretendem estabelecer uma “estrutura narrativa” ou “narratividade” (PARAÍSO, 2002) em um “nível imanente”, “prévio aos modos concretos de manifestação”. O ponto aglutinador deste grupo é, portanto, a ideia de que os quadrinhos podem e devem ser encarados como uma instância produtora de conhecimento, que tem como característica central o fato de ser uma produção cultural profundamente conectada aos padrões da economia de mercado. Longe de construir uma linearidade em trabalhos com opções teóricas tão distintas, a preocupação com os conteúdos, que identificamos neste grupo específico de pesquisas de certa maneira constituem um universo de aproximação, pois prevê diferentes posições dos sujeitos como chaves interpretativas para práticas, valores e representações. A ideia central é admitir os quadrinhos ou mangás como portadores de uma mensagem, como reconstrutores de um tempo ou espaço, como divulgadores de valores, informações e ideias e

aproximarmos destes aspectos no processo de pesquisa.

1.4. A QUESTÃO DA HISTÓRIA

Notamos que existe a preocupação acadêmica em entender e, ao mesmo tempo, reconstruir a história das histórias em quadrinhos nos estudos desses quadrinistas. Entre as pesquisas do levantamento, encontramos seis trabalhos concentrados nesta categoria (ver no quadro n.1 a indicação com a palavra história). Estas têm como preocupação a relação da produção de quadrinhos com um determinado período histórico – seja abordando a produção nacional ou não. Nesta categoria temos análise de um quadrinho concebido para ser material didático; a apropriação de um contexto histórico e social específico pelo deslocamento, nas histórias do *Príncipe Valente* (CAVALCANTI, 2007).

Neste grupo figuram também análises do impacto de produções nacionais ou regionais, como o caso da obra de Arnaldo Albuquerque, especificamente a revista *Humor Sangrento*, publicação direcionada para o público jovem editada na metade dos anos de 1970 (NOGUEIRA, 2010); Sobre a *Revista de Histórias em Quadrinhos Dedinho* (RHQ Dedinho), destinada às crianças e com distribuição gratuita em escolas sob orientação dos professores de Educação Física (aqui entendido como um elemento que potencializou dois movimentos articulados entre si, de esportivização da sociedade e de escolarização do esporte), onde o quadrinho figurava como política pública (PINTO, 2001). Também podemos apontar a tentativa de investigar e interpretar a trajetória dos sujeitos envolvidos na feitura dos quadrinhos. Mencionamos o caso da trajetória artística, jornalística, política e intelectual do caricaturista ítalo-brasileiro Angelo Agostini (1843-1910). Aqui o quadrinho figura como aglutinador da produção de um intelectual e suas apropriações do contexto em que estava inserido (OLIVEIRA, 2006). Lembramos do quadrinho e, especialmente, do quadrinho de autor, que é revelador de um caminho para pensar todo o período imperial. Caminho semelhante é encontrado no trabalho que tem a guerra fria como protagonista, na discussão da política estadunidense durante as décadas de 1960 e 1970 e como ela é apresentada pelos quadrinhos da época (SANCHES, 2011).

De maneira geral, os trabalhos pertencentes a este grupo problematizam

temas pouco trabalhados pela historiografia tradicional em uma tentativa de desenvolver abordagens diferenciadas. Podemos se dizer, que, ainda, pertencendo a áreas acadêmicas distintas há, nitidamente, nos textos preocupações com o quadrinho enquanto construtor de seu espaço editorial e por que não, de sua história, uma exploração mais profunda da relação entre texto e imagem, usadas para expressar, impor e legitimar um poder e também apropriadas para mudar, rejeitar e deslegitimar esse poder. Todos os trabalhos analisados se dedicam a discussão do caráter dual de suas fontes, a relação entre texto e imagem. Notamos que é, neste grupo, onde as discussões se aprofundam, uma vez que buscam definir uma tipologia de fontes e uma proposta de produção de conhecimento histórico a partir de um elemento específico. No interior de uma abordagem mais direcionada à reconstrução dos diferentes processos que formam o mercado editorial e os leitores no Brasil, também encontramos aqueles que centram seu entendimento em questões voltadas ao mercado editorial de quadrinhos, tanto o nacional quanto o internacional.

Podemos afirmar que o mercado editorial é contemplado por esse tipo de pesquisa de caráter histórico. De maneira geral, essa relação de quadrinho enquanto produto e, ao mesmo tempo, produtor de conteúdo, é uma das preocupações base deste tipo de trabalho, ao lado das motivadas por problemáticas características.

1.5. QUADRINHOS E QUESTÕES SOCIAIS

O estudo da abordagem pelos quadrinhos focados em temas sociais pode parecer, em primeira instância, próximo ao das categorias anteriores. A escolha de uma categoria própria, no caso do presente texto, fez-se, especialmente, ao percebermos como diferentes opções metodológicas acabam por transformar o enfoque dado à recepção indireta e/ou ao uso dos quadrinhos. Assim, neste grupo, figuram aqueles trabalhos que, como centro de sua argumentação enxergam os quadrinhos como um espaço de discussão política. Esta postura é encarada por Jean-Pierre Lassale ao afirmar que: “a política faz lembrar o círculo de Pascal, cujo centro está em toda a parte e cuja circunferência não está em parte nenhuma: isto é, diversas são as definições e múltiplas as vias de acesso que permitem descobrir-lhe a natureza e o significado” (1971. p. 11). Os temas investigados são diversos: sexo, violência urbana, guerra, racismo; a forma como grupos sociais são retratados; a relação dos quadrinhos com a política ou ideologias, etc.

Podemos fazer referência ao trabalho de Nobuyoshi Chinen (2013) sobre a representação dos negros nos quadrinhos brasileiros de 1900 até 2013, visando compreender como a ausência/presença estereotipada desses personagens refletiam ideias e conceitos da época. A análise sobre o Super-Homem feita por Ricardo Flor (2014), onde demonstra como o quadrinho tratou do tema da guerra no final da década de 1930, quando o personagem tomava uma posição contrária e as diferenças na abordagem do tema durante a Segunda Guerra Mundial, especificamente no ano de 1942, quando o personagem é utilizado para reforçar a necessidade do envolvimento dos cidadãos na “produção de defesa”. A guerra é algo a ser evitado por indivíduos comuns e pelo herói, por sua ligação direta com a indústria bélica, passando-se a ser uma espécie de compromisso com a Nação. Já Rodrigo Pedroso (2014) aborda o atentado de onze de setembro e suas repercussões na *revista do Capitão América*, dedicando-se a entender a ideia de terrorismo.

Nos trabalhos desta categoria se assenta a preocupação com o papel editorial no processo de produção dos quadrinhos¹⁵, como este papel lhe impõe limites que não se encontra em outras formas ficcionais, sendo determinante na análise do conteúdo da obra. As relações capitalistas de produção da arte trazem exigências que acabam por definir a constituição dos quadrinhos. As necessidades deste mercado obrigaram, na produção ocidental, que os quadrinhos deixassem de ser a obra de um único artista, passando-se a ser produto de uma linha de produção roteirista, desenhista, arte-finalista e assim por diante. No Brasil, o início desse mercado foi analisado por André Oliveira (2014) defendeu a Dissertação de Mestrado, investigando a produção das obras de Mauricio de Souza – sem dúvida nenhuma o empreendimento de maior sucesso no país, basta visualizarmos a quantidade de produtos que levam os personagens em suas embalagens.

A produção em massa, o trabalho em linha era resposta à necessidade de cortar custos e produzir cada vez mais, ou seja, ampliar os lucros e, ao mesmo tempo, desvalorizar o trabalho do artista individual. Nesse sentido, observamos que:

A separação entre a criação escrita e o desenho está diretamente envolvida com a estética do veículo, pois a segregação efetiva entre a criação escrita e a arte proliferou na prática dos quadrinhos modernos [...] Quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhada por outra, e que teve arte-final,

letreamento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda? (EISNER, 1995, p. 123).

O próximo grupo se preocupa com questões metodológicas que permeiam a intercessão dos quadrinhos ao ambiente escolar. Desta maneira, academicamente se construiu um escopo de pesquisas voltadas à instrumentalização dos quadrinhos enquanto mídia no ambiente escolar, construindo suas indagações como respostas às preocupações com o uso dos quadrinhos em um ambiente educacional, formal ou não. Aqui se apresentam tanto os trabalhos que se preocupam com a maneira que valores sociais e temporais aparecem nos quadrinhos. Como o caso dos personagens Papa-Capim e Chico Bento (PEREIRA, 2014) com as questões ecológicas e valorização do chamado “tempo da natureza”; sobre como os “temas transversais” (PCNs, 1998) aparecem em quadrinhos do Mauricio de Souza e suas possibilidades de estudos em sala de aula (SCARELLI, 2003); como o professor se apropria das possibilidades inerentes aos quadrinhos em sala (FERREIRA, 2006), sobre os quadrinhos como material didático e sua aplicação dentro da sala de aula (PESSOA, 2006).

Também encontramos abordagens de inspiração etnográfica, caso de uma investigação sobre a apropriação das formas de uso das histórias em quadrinhos por professores da Rede Pública Municipal de Ensino da Cidade do Rio de Janeiro, que envolveu metodologicamente tanto o perfil dos professores, que utilizam as histórias em quadrinhos, como a forma na qual estes professores utilizavam os quadrinhos, para daí comparar estes resultados com as obras que os orientam em atividades didáticas (MACHADO, 2005); uma das Dissertações de Mestrado foca nos usos que poderiam ser dados aos quadrinhos nas escolas para incentivar a reflexão e a construção de conhecimento sobre as culturas afrodescendentes, propondo a criação dos quadrinhos por professores e alunos. Existem pesquisas preocupadas com o uso de quadrinhos em sala de aula a partir de interfaces específicas; podemos citar o caso de uma análise da personagem Emília e a Turma do Sítio na Cartilha da Nutrição do extinto programa de política social Fome Zero, em que se propunha uma discussão fundamentada e contextualizada que estimulasse pensar e adotar práticas alimentares e estilos de vida saudáveis, por meio de ações educativas de curta duração (ALCANTRA, 2008). Em perspectiva semelhante, observamos a Dissertação que se propõe à análise da coleção *Você sabia?*, de Mauricio de Sousa (BONIFÁCIO,

2005). Ela irá privilegiar os fascículos da coleção que apresentam temáticas do Calendário Cívico: *Descobrimiento do Brasil, Abolição dos Escravos, Independência do Brasil e a Proclamação da República*, que foram abordados articulando-se com a construção do conceito de Nação. Desta maneira, sua autora opta por delinear as histórias em quadrinhos escolhidas não como pretexto, como estímulo que precede o verdadeiro ensino de História, sim como texto portador de conhecimento, transmissor e catalisador de uma perspectiva histórica, ou seja “linguagem que pode expressar focos da consciência histórica” (BONIFÁCIO, 2005, p. 121). Marco Túlio Vilela (2012) analisa a aplicação das histórias em quadrinhos na sala de aula para o ensino de História, explorando títulos específicos. Impressiona a abrangência da aplicação para o ensino de História, perpassando quase todo conteúdo histórico escolar.

Precisamos considerar as pesquisas que não se preocupam diretamente com o ensino da história, todavia, abordam a utilização das histórias em quadrinhos para o uso em sala de aula e que demonstram a multidisciplinaridade que esses materiais alcançam educacionalmente. Na área da linguística temos pesquisas que demonstram como os quadrinhos podem ser utilizados no ensino da gramática e no incentivo da leitura (SILVA, 2013) Para além das matérias tradicionais, encontramos utilização de quadrinhos em uma miríade de aplicações em diferentes matérias: Ciências Naturais, Geografia, Física, Matemática. Na área da Geografia, Rafael Costa (2012) analisa a produção de quadrinhos pelos alunos utilizando imagens que representam assuntos discutidos em sala. Na área das ciências exatas, encontramos trabalhos sobre a utilização de quadrinhos para o ensino de física (TESTONI, 2004) ou a utilização e fabricação de quadrinhos como material para o ensino de frações (ASSUMPÇÃO, 2013).

Podemos dizer que múltiplas abordagens e concepções teóricas definem os espaços destas Dissertações e Teses defendidas em programas de pós-graduações no Brasil. O ponto aglutinador é considerar a sala de aula como agente deste processo de apropriação dos conhecimentos mobilizados pela arte sequencial. Essa aglutinação pode aparecer de maneira mais direta, como nos trabalhos de produção de quadrinhos didáticos, ou às investigações que tentam mapear o uso que os professores fazem dos quadrinhos em sala de aula. Há também aqueles que atuam como geradores dessa relação, identificando, nos quadrinhos vendidos nacionalmente, possibilidades que os aproximem do universo escolar. O foco de problematização, deste tipo de trabalho, é entender a história em quadrinho como um

recurso didático e metodológico, transformando-se em material de ensino-aprendizagem que auxilia o processo de trabalho em sala de aula. Dessa maneira, essa material pode dar um sentido de ferramenta ao quadrinho em si., considerado um meio de dinamizar os “conteúdos”.

1.6. A RECEPÇÃO: O LADO DO LEITOR

Existe todo um grupo de pesquisas que tem como preocupação central o público leitor e sua recepção. De maneira geral, todos os trabalhos apontam um papel preponderante ao público leitor, produtor de sentidos sobre o que está lendo, entretanto, não há protagonismo nesta relação no que se refere ao enfoque da pesquisa, com exceção de um trabalho (FRONZA, 2007). Nesta, investigou-se como os jovens constroem conhecimento histórico a partir das histórias em quadrinhos com temas históricos que estão presentes na cultura escolar. Marcelo Fronza analisou conceitos estruturais ligados a esses artefatos culturais à luz da filosofia da linguagem bakhtiniana e da teoria das histórias em quadrinhos. Depois, analisou como os quadrinhos são trabalhados por alguns livros didáticos de História, o que permitiu construir uma ficha de análise. Isso possibilitou perceber se as histórias em quadrinhos eram trabalhadas como ilustrações ou como documento histórico nesses manuais didáticos. Também utilizou como instrumento de investigação um questionário (instrumental de coleta) e três páginas da história em quadrinhos *Asterix e Cleópatra*, dos quadrinistas franceses Goscinny e Uderzo. Este instrumento, a partir da técnica ligada à análise do conteúdo, possibilitou a compreensão das ideias históricas que os sujeitos envolvidos na pesquisa apresentaram em relação a este artefato cultural.

O pesquisador, ainda, definiu o espaço possível de ser ocupado pelos quadrinhos em sala de aula:

A primeira conclusão a que cheguei é que as histórias em quadrinhos devem ser trabalhadas por meio de uma metodologia que leve em consideração a natureza destes artefatos culturais e os significados históricos que os jovens inferem a partir delas. A segunda conclusão relevante, e decorrente da primeira, refere-se ao fato de que as histórias em quadrinhos não podem ser usadas sozinhas para produzir um novo conhecimento histórico, pois a estrutura narrativa de seus enredos não segue todos os elementos necessários a uma narrativa histórica científica, tais como a fundamentação em métodos que

busquem evidências relativas à realidade do passado (FRONZA, 2007, p. 149).

Neste trabalho, propomos que uma problematização do quadrinho enquanto elemento de formação de sentido do conhecimento histórico pode ser possível o que desloca um pouco a percepção de que o diálogo do quadrinho com o conhecimento científico só possa ser usado como uma espécie de facilitador: ele é um elemento que mobiliza o saber histórico no âmbito cotidiano.

De maneira geral, os trabalhos que marcam mais diretamente esta relação dos quadrinhos com o ensino de História tentam extrapolar o uso dos quadrinhos como uma espécie de “ilustração de contexto”, muitas vezes, definidos como limitados ou enfadonhos nos livros didáticos e obras afins – desta feita diluída pelas escolhas estilísticas e imagéticas de diferentes quadrinistas. Chamam a atenção o trabalho com o quadrinho enquanto um discurso, mesmo quando voltado ao estudo do ambiente educacional. Talvez o espaço de ensino seja também o espaço de ampliação da leitura de mundo e do modo em que nos relacionamos com essa necessidade.

Paulo Ramos, no livro *A leitura dos quadrinhos*, chama a atenção para o espaço crescente ocupado pelos quadrinhos, enquanto fonte, objeto de pesquisa e também como representante de “novas abordagens” em sala de aula:

Vê-se uma outra relação entre quadrinhos e educação, bem mais harmoniosa. A presença deles nas provas de vestibular, a sua inclusão no PCN (Parâmetro Curricular Nacional) e a distribuição de obras ao ensino fundamental (por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola) levaram obrigatoriamente a linguagem dos quadrinhos para dentro da escola e para a realidade pedagógica do professor. Isso gerou uma curiosidade sobre a área, que se confronta com a ainda pequena produção científica a respeito dos quadrinhos (conseqüência de um histórico preconceito sobre o tema, inclusive dentro da universidade) (RAMOS, 2010, p. 13).

Nesse breve panorama das pesquisas, podemos identificar uma gama relativamente ampla de possibilidades no trabalho com os quadrinhos que explicitam a diversidade temática e metodológicas inerentes a arte sequencial como um todo. Isto sinaliza para a aceitação crescente desta linguagem nos meios acadêmicos, especialmente nos programas de Pós-Graduação em História e Educação do país. Ainda que os estudos relacionados ao ensino figurem como mais abertos a este tipo

de fonte (representam 68% dos trabalhos defendidos nos últimos dez anos), essa não é uma diferença tão significativa.

A ampliação do espaço que a academia tem destinado aos quadrinhos acompanha sua ampliação no espaço escolar. Como já referido, a inserção desta mídia no PNBE (Programa Nacional de Biblioteca Escolar) traz uma ampliação no acesso e, portanto, de possibilidades.

Ao se considerar que a relação do indivíduo com um artefato cultural – no caso deste texto, os quadrinhos – é parte de um processo de construção do conhecimento em que o consumidor e o dado se amalgamam e dialogam constantemente, faz sentido ampliar o espectro das análises das relações possíveis entre quadrinhos e ensino, para como estes quadrinhos organizam-se como objetos de formação histórica e de afirmação dos chamados "usos públicos" do conhecimento histórico. Como lembra Certeau:

Depois dos trabalhos, muitos deles notáveis, que analisaram os "bens culturais", o sistema de sua produção, o mapa de sua distribuição e a distribuição dos consumidores nesse mapa, parece possível considerar esses bens não apenas como dados a partir dos quais se pode estabelecer os quadros estatísticos de sua circulação ou constatar os funcionamentos econômicos de sua difusão, mas também como o repertório com o qual os usuários procedem a operações próprias [...] Assim, uma vez analisadas as imagens distribuídas pela TV e os tempos que se passa assistindo aos programas televisivos, resta ainda perguntar o que é que o consumidor fabrica com essas imagens e durante essas horas. (1994, p. 93).

No panorama de conhecimento desta tese, percebemos este tipo de inquietação com a constituição de um repertório no universo dos quadrinhos. Ela se traduz em uma preocupação constante com a mensagem deste objeto. Suas questões buscam de onde veem, o que representam, qual o seu papel na constituição do espaço dos quadrinhos na sociedade, como atuam na difusão de informações e valores sociais. Esta identificação com a mensagem também marca as pesquisas de intersecção, preocupadas com o uso dos quadrinhos em sala de aula. Seu potencial de difusão da informação normalmente é o carro chefe de sua utilização no ambiente escolar e também espaço em que se concentram os pesquisadores.

Um indicativo ampliado para esta concepção de uso dos quadrinhos em sala de aula pode ser observado no *Plano Nacional Biblioteca na Escola* (PNBE) de

2006, que colocou no debate a necessidade de utilizar as HQ's nos anos finais do Ensino fundamental e Ensino Médio e, como tentativa de concretizar essa proposta, o governo inseriu títulos quadrinizados na relação de livros fornecidos às bibliotecas escolares. Essa inserção oscilou ao longo dos anos. Em 2016, o PNBE foi o principal comprador de livros paradidáticos no país, adquiridos através do FNDE (*Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação*). Ele é um programa do ano de 1997, pensado no sentido de facilitar o acesso às obras de literatura nas escolas e incentivar à leitura. O programa opera diretamente nas escolas públicas de Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio), e no ano 2000, este espectro foi ampliado, ao destinar materiais didáticos para o EJA (Educação de Jovens e Adultos), e, três anos depois, esse programa passou a fornecer livros para as bibliotecas escolares deste segmento. Os quadrinhos foram inseridos quase uma década depois da criação do programa. Ao observarmos as listas de quadrinhos escolhidos nos diferentes editais, sobressaem, especialmente, as adaptações de obras literárias. Para Vergueiro e Ramos (2009), essa postura evidencia a ideia de que o PNBE considerava HQ como literatura e não como uma arte específica, possuindo características próprias. Durante todos o processo de seleção dos livros, os títulos que são quadrinhos somam um total de cento e catorze livros, sendo que desses, trinta e nove são adaptações literárias.

No primeiro edital, foram escolhidos dez títulos em quadrinhos para integrar a lista: *A Metamorfose*; *Na Prisão*, de Kazuichi Hanawa - este, um mangá; *Níquel Náusea – Nem Tudo Que Balança Cai*; *O Nome do Jogo*; *Pau Pra Toda Obra*; *Asterix e Cleópatra*; *Dom Quixote em Quadrinhos*; *Santô e os Pais da Aviação*, de Kazuichi Hanawa; *Toda Mafalda*, de Quiño; *A Turma do Pererê – As Gentilezas*. Destes, três são quadrinhos que adaptam obras literárias.

Se observarmos detalhadamente os quadrinhos e de que forma estão sendo inseridos no programa ao longo dos anos, poucas constantes, além do interesse por adaptações podem ser levantadas. O número de quadrinhos oscila nos editais e tem diminuído nos últimos anos. No quadro geral do acervo, esse tipo de título também tem uma inserção limitada, como pode ser observado na tabela n. 2:

TABELA 02: Obras selecionadas pelo PNBE.

Números referentes à aquisição de obras entre 2006 e 2014									
Livros	2006	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	TOTAL
Inscritos	1718	1735	2085	2514	1612	2303	*	*	11967
Selecionados	225	153	593	250	300	250	360	250	2381

FONTE: YAMAGUTI, Vanessa. "As adaptações literárias em quadrinhos selecionadas pelo PNBE: soluções e problemas na sala de aula". Olhares, Guarulhos, v.2, n. 1, p. 441-459. Maio 2014. * Dados não divulgados.

Existe uma noção de que os quadrinhos podem atuar como uma espécie de facilitador de leitura para as crianças por conter imagens¹⁶, especialmente quando se considera as declarações de representantes governamentais ligados ao programa: "O papel apelo visual, a figura, é algo que atrai demais a criança, é uma forma de ela se interessar para a leitura por um outro formato", diz Cecília Correa Sampaio, coordenadora substituta do departamento de seleção de obras do PNBE. (RAMOS, 2012, p. 225). Por mais que esta visão governamental possa ser considerada como um engessamento de possibilidades para o uso dos quadrinhos em sala de aula, é inegável sua importância na abertura deste espaço para os quadrinhos.

Outro autor preocupado com a formação escolar e as possibilidades escolares é Tulio Vilela (2012) ao apontar a utilização das histórias em quadrinhos como rara e tímida, sugerindo o uso de charges como espécie de "porta de entrada" para este universo. Esse contato inicial possibilitaria abordagens mais complexas. Outra possibilidade mencionada por Vilela é a capacidade de temporalidade¹⁷ expressa nos quadrinhos, como um personagem recordando a sua infância, a subjetividade histórica indicada no diálogo entre dois personagens com opiniões diferentes sobre um mesmo assunto, fornece contextualização aos alunos, indica aspectos da vida social de uma determinada comunidade do passado, trabalhar

¹⁶ A ideia dos quadrinhos como um objeto de ilustração nas aulas é bastante presente na literatura dedicada ao uso desta mídia em sala de aula.

¹⁷ Uma vez que os quadrinhos se constituem como uma representação de uma narrativa temporal, eles também são considerados como elementos de sistematização e representação da passagem do tempo. Rusen, no livro razão histórica fala da importância da construção dessa percepção temporal via narrativa: uma vez que as mudanças temporais ganham um sentido forjado nessa narrativa que estabelece um elo com este presente. Neste sentido, os quadrinhos podem figurar como um exemplo palpável dessa relação, pela natureza de sua construção narrativa.

conceitos históricos, entre outros.

Assim, os conceitos históricos, que apresentam dificuldade de compreensão por parte dos alunos, podem ser exemplificados com a ajuda das histórias em quadrinhos, podendo ser relevante a discussão sobre como eles foram construídos, a origem da palavra, a aplicação dos mesmos na sociedade, sua evolução ou extinção (VILELA, 2012). Com isso, Vilela indica que se pode trabalhar com histórias em quadrinhos, permeando três principais aspectos, como fonte, como ilustração, como exemplificação de conceitos. O autor dá o exemplo de se trabalhar história em quadrinhos e memória a partir de autobiografias ou semi-biografias, tornando-se a oportunidade dos alunos construírem as suas próprias HQ, o que aumenta a criatividade, proporciona o trabalho em grupo e oferece uma atividade completamente diferente às aulas expositivas e ao livro didático.

Para Waldomiro Vergueiro (2012), quadrinhos podem introduzir discussões, aprofundar conceitos, ilustrar pensamentos e concepções e representar contraponto de ideias. Nos quatro subgrupos utilizados para guiar essa reflexão, percebemos que os pesquisadores, de maneira geral, percebem e se preocupam com essa multiplicidade de possibilidades de explorar as habilidades no discurso dos quadrinhos. Isso está presente em pesquisas do universo escolar e também em abordagem usual, sobretudo, no que diz respeito ao uso dos quadrinhos em sala de aula, como espaço de confrontação e fixação do conteúdo, ou como ferramenta de ilustração de determinado assunto, ou como fonte da época em que foram produzidos. Às vezes, o quadrinho, aliado a outras mídias, é considerado um veículo de “encantamento”. Pode ser a ponte, entre a realidade “lá fora” e a sala de aula:

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes. (MORAN, 2007, p. 164).

Quadrinhos, podem, para além disso, figurarem como espaço de exploração e entendimento da cultura histórica de determinada sociedade, conforme defende Rüsen (2015). Nesta perspectiva, a nossa opção de pesquisa se direciona

por encará-lo como um objeto de cultura histórica. Se os vestígios do trabalho com o passado presentes neste tipo de mídia podem ajudar a problematizar os diferentes usos dos acontecimentos passados por um grupo mais amplo do que a academia ou a escola, mesmo em um universo de intersecção destas dimensões; o conteúdo mobilizado na análise dos quadrinhos pode apontar elementos que revelam aspectos da relação. Aqui, observamos o modo pelo qual a sociedade se conecta com o passado, de maneira ampla.

Estudos da cultura histórica referem-se à busca pelo entendimento do desenvolvimento social da experiência histórica, bem como a tentativa de se traduzir um objetivo na vida de uma comunidade, manifestos em diferentes meios. A cultura histórica é a elaboração do conhecimento histórico por distintos agentes sociais e espaços. Para Rüsen (2015 p.136), a cultura histórica é uma configuração particular que permite experimentar e interpretar o mundo, e envolve a descrição e análise da orientação da prática de vida e a construção de identidades dos indivíduos. Nesse sentido, o fenômeno da cultura histórica é a manifestação presente nas sociedades modernas, que necessita de uma compreensão comum (coletiva) das histórias singulares, para se observar o papel da memória histórica no espaço público.

A ideia central acerca de seres humanos, podemos inferir que somos seres envolvidos na narrativa histórica, de diferentes maneiras. Todas elas acabam por dialogar na construção da aprendizagem do indivíduo – ou seja, em sua “formação histórica”, uma vez que, prevalece o conhecimento de orientação nos diferentes aspectos vivenciados. Ao escolhermos quadrinhos que se utilizam de uma referência histórica para sustentar o argumento principal dos diferentes enredos, entendemos que, no uso público dessas balizas, se encontram, amalgamadas, tensões entre a cultura e as referências dos grupos envolvidos e dos padrões de consumo, próprios a um objeto da cultura de massas. Todas essas coisas acabam funcionando como elementos que oferecem a conhecimento tanto a experiência de um passado, como assim acabam estruturando uma narrativa que dá sentido – em maior ou menor grau – às experiências de vida. Essa narrativa estruturada é como uma espécie de teia formada, pelos diferentes significados construídos, pela pessoa durante a existência. É um fundamento sempre lembrado, exercido, modificado, trabalhado, o que mantém sua natureza dinâmica, aberta a diferentes tecnologias, conceitos e fenômenos.

O estudo dos quadrinhos em perspectiva histórica busca construir uma espécie de entendimento de como o passado adquire sua modelagem histórica específica e de como a história é constituída por atos discursivos, formas de comunicação e padrões de pensamento – visando “*insights*” dentro da função cultural da história nas mentalidades e da argumentação histórica na vida social. Enquanto artefato apresenta todas as características do que Rüsen define como cultura histórica. Para esta reflexão, o quadrinho é tomado como um “universo” em que essa cultura se manifesta, tanto enquanto história estruturada, como como um espaço em que a orientação para a vida humana está presente, ao representar a passagem do tempo e problematizá-la.

A natureza dos quadrinhos tem sua diversidade de entrecruzamentos, tanto do único, representado pelo trabalho do desenhista e do roteirista, quanto do múltiplo, se pensarmos nas grandes tiragens, ou na produção em série. Também se pensarmos como imagem e texto a diversidade se apresenta. O cômico e o sério, o simples e o complexo. O tempo de sua produção e o tempo de leitura, o espaço de construção para temporalidades distintas. No seu espaço como passatempo, ou como elemento de informação, espaço de formação.

Há uma busca constante pelo significado da aprendizagem e do ensinar História a partir da compreensão da formação da consciência histórica de alunos e professores. Neste quadro geral, as pesquisas em educação histórica buscam uma reflexão sobre a cognição histórica, partindo do esforço em identificar os sentidos que alunos e professores atribuem à história. Acreditamos que avançar na compreensão de como a mesma se manifesta em um artefato de narrativa histórica tão complexo como os quadrinhos também traz relevante contribuição, ainda que não de maneira direta, como a ação nas aulas de História, mas personificada na problematização dos espaços possíveis para esta cognição histórica, ou seja, no que definimos como “uso público” deste conhecimento, visto aqui de maneira ampliada. Não no universo da recepção, mas no espaço de apropriação do tempo, do passado e da memória.

CAPÍTULO II

BRASIL, JAPÃO: A PRODUÇÃO QUADRINIZADA E SEUS PONTOS DE ENCONTRO.

“

Agora nós vivemos na era dos quadrinhos como ar”.
Osamu Tesuka



Figura 04: Overdose homeopática.

FONTE: <http://www.overdosehomeopatica.com/2014/08/porta-de-entrada.html>.

As histórias em quadrinhos são, de certa maneira, uma mídia do século XX. Historiadores dos quadrinhos associam sua produção com experimentos da imprensa do século XIX. Mas, seu processo de consolidação, de comércio e como objeto de análise são fenômenos do período seguinte. Foi no século XX que i quadrinhos se estabeleceu suas principais características, enquanto arte, enquanto linguagem e enquanto mercado. Sua natureza híbrida, o trabalho com imagem e texto, é considerada, muitas vezes como a responsável pela ampla e rápida difusão que tiveram no meio impresso. Essa fusão é associada com simplicidade inerente aos quadrinhos, assim referida por Eric Hobsbawm:

A imprensa atraía os alfabetizados, embora em países de

escolaridade de massa fizesse o melhor possível para satisfazer os semi-alfabetizados com ilustrações e histórias em quadrinhos, ainda não admiradas pelos intelectuais, e desenvolvendo uma linguagem muito colorida, apelativa e pseudodemótica, que evitava palavras de muitas sílabas. Sua influência na literatura não foi pequena. (1995, p. 193).

A associação dos quadrinhos com a infância, ou com uma leitura simplificada, fez com que essa mídia fosse encarada com ressalvas. A alta popularidade dos quadrinhos entre os jovens também trouxe uma desconfiança quanto ao seu potencial positivo frente à infância e, assim, eles ocuparam pautas institucionais, algumas vezes, durante a sua consolidação, encarando o papel de vilão da infância, em algumas delas.

Esta discussão constante sobre o espaço que os quadrinhos ocupam e como o fazem, e especialmente, se é positivo deixar que ele o ocupe marca toda a constituição de seu espaço. Isso acontece no Brasil, nos Estados Unidos e também no Japão. O desenrolar de todo esse processo nos fornece pistas importantes para o entendimento do significado atribuído a esta mídia na contemporaneidade.

2.1. O CASO BRASILEIRO: GIBIS, COMICS E MANGÁS

Para demonstrar a relação entre estes espaços nacionais, este capítulo se dedica ao entendimento das mudanças do mercado editorial de revistas em quadrinhos brasileiro, em especial a apropriação do gênero mangá, hoje presente no mercado a mais de uma geração. De maneira geral, essa ligação entre Oriente e Ocidente poderia facilmente ser atribuída ao crescente alcance da indústria cultural nas relações cotidianas, visto que, a partir do século XXI, assistimos um solapamento de dificuldades técnicas, que existiam antes, em relação à comunicação e vislumbrando um tipo de “caminho” para o planeta como uma espécie de rede informacional, cujas partes se encontram interligadas (ORTIZ, 1994, p. 62-63). Ao entendermos, entretanto, que esse mercado se encontra em um ponto de equilíbrio de um quadro maior, cabe, portanto, abrirmos um pouco mais o alcance das observações, no que tange a configuração do mercado nacional de quadrinhos.

Nacionalmente, mas nunca isolada; mesmo que se considere a experiência do nosso país como algo peculiar, esta é constituída: “recebendo influências de várias partes do mundo” (VERGUEIRO, 2012, p. 14).

A experiência com quadrinhos, no Brasil se inicia com a obra de Angelo Agostini, quando publica as *Aventuras de Nhô Quin, ou impressões de uma viagem a corte*, que Herman Lima define como a

[...] primeira história em quadrinhos de longa duração, publicada na imprensa brasileira [...] aparecendo em longos intervalos, na Revista Ilustrada, a partir de 1884 e depois em folhetos, essa publicação alcançaria um sucesso tão grande que nenhuma outra, seguramente, poderia equiparar-se-lhe, na época, sucesso que não seria menor, quando muitos anos depois começou a aparecer no Dom Quixote, em 1901 e finalmente, no Malho, de 1904 em diante. (1963, p. 799-800).

Em *Nhô Quin* não se observe o uso dos balões (incomuns em sua época de produção) de uma série de características do se contar uma história graficamente podem ser observadas: a ordenação sequenciada dos desenhos, já dentro de um padrão ocidental de leitura das histórias em quadrinhos; o uso do texto como uma linha mestra de leitura, baseada na quadrinização, ou seja, a inserção em quadros fechados – presente em grande parte dos desenhos. Para Oliveira:

Os desenhos do artista italiano, no aspecto técnico, gravitam do lápis para o bico de pena com algumas incursões nas telas a óleo. Mesclam exaltações ufanistas, no melhor estilo do romantismo aclimatado por José de Alencar, a uma verve contundente na denúncia dos crimes da escravidão, passando pela apologia das grandes personalidades do período. Vão da caricatura mais cruel à quase bajulação; transitam das histórias em quadrinhos à crítica de costumes e à reportagem gráfica. (2006, p. 28).

Seu estilo não é original, retém referências claras à produção europeia do mesmo período. Ainda assim, manteve-se a constante elaboração gráfica por mais de trinta anos e figurou como uma espécie de modelo para trabalhos posteriores. É importante salientarmos que o dia de publicação da história de Angelo Agostini, 30 de janeiro de 1869, foi considerado a partir de 1984, o “Dia do quadrinho nacional”. Essa

experiência da imprensa brasileira, de vincular charge e texto, ainda não da forma como os quadrinhos ficaram conhecidos posteriormente, pode, em algumas periodizações, anteceder a experiência de quadrinhos no Brasil em pouco mais de duas décadas com relação a periodização inserida à obra estadunidense como precursora das HQs. Elias Tomé Saliba lembra que:

No período Imperial chegaram a circular cerca de sessenta revistas ilustradas no Rio de Janeiro, que misturavam, de forma peculiar, a charge com uma espécie primitiva de histórias em quadrinhos, numa produção extremamente rica e fértil. Mas nestas publicações não existia nenhuma preocupação com a síntese gráfica, já que havia ainda o largo predomínio de uma extensa e prolixa linguagem verbal. (2002, p. 38).

A questão não é, entretanto, defendermos um marco inicial exato para os quadrinhos, mundialmente falando – Will Eisner situa esse marco entre os homens das cavernas, precisamente, entre os hominídeos, por exemplo – mas marcar a familiaridade do mercado editorial brasileiro com a linguagem quadrinizada.

Angelo Agostini também esteve envolvido com o desenho do logotipo daquela que é considerada a primeira revista brasileira de quadrinhos: a revista *Tico-Tico*, de 1905. Ela não era uma revista que dava exclusividade a produção quadrinizada, antes, seguia os moldes de publicações europeias similares, mesclando histórias, contos, poesias, passatempos, dados sobre datas comemorativas e poesias. O título da revista tanto fazia referência a um pássaro brasileiro comum, quanto a um nome comumente usado no início do século XX, para denominar as pré-escolas, escolinhas “tico-tico”. Esta associação dos quadrinhos com o gênero infanto-juvenil está presente tanto no Brasil quanto nos Estados Unidos desde os primeiros tempos de produção. O *modus operandi* da revista *Tico-Tico* primava por adaptações e traduções de publicações estrangeiras, notadamente as francesas. Um dos personagens mais conhecidos da revista, o *Chiquinho*, era uma criação estadunidense, o *Buster Brown*, criado por aquele que, posteriormente, foi considerado como uma referência para a nona arte de maneira geral, Richard Felton Outcault¹⁸.

¹⁸ Richard Felton Outcault é considerado o inventor do quadrinho moderno, representado pelo título *Yellow Kid*, criando o padrão de quadros e balões mantidos em quase a totalidade de quadrinhos ocidentais posteriores.

No caso das publicações replicadas das revistas estrangeiras, o usual era que o argumento delas passasse por uma reelaboração. No caso de *Chiquinho*, ele permaneceu nas revistas brasileiras mesmo após o desaparecimento do personagem nas produções estadunidenses, o que só foi possível pela ocorrência de uma série de obras de artistas locais que assumiam as adaptações. Nas páginas do *Tico-Tico* também figuravam produções originais, de artistas brasileiros como: Reco-Reco, Bolão e Azeitona, Bolinha e Bolonha, entre outros. A revista foi, durante muito tempo, os quadrinhos de maior longevidade no país, já que se manteve em circulação até o início da década de 1960 – de fato, a circulação somente foi ultrapassada, recentemente pelo título *O Pato Donald*, publicado pela Editora Abril (VERGUEIRO, 2012).

A década de 1930 traz a publicação dos primeiros suplementos de quadrinhos, vinculados a um jornal. Em São Paulo, a *Gazeta* começa a publicar seu suplemento em setembro de 1929, logo tornando-se conhecido como *Gazetinha*, e, em pouco tempo triplica a publicação – de uma para três vezes por semana. Os suplementos traziam quadrinhos norte-americanos como *Little Nemo in Slumberland*. Outra importante publicação do período, é o *Suplemento Juvenil*, comandado por Adolfo Aizen. É neste momento que os *comics* americanos deixam de serem adaptados para serem simplesmente traduzidos (com a ressalva de que alguns nomes eram abrisleirados), o que para alguns pesquisadores como Moacyr Cirne (1988), Waldomiro Vergueiro (2012), entre outros, marcaram a inserção da indústria cultural estadunidense de quadrinhos no mercado brasileiro.

A proposição deve ser encarada com ressalvas, mesmo que tenha havido um aumento no número de personagens estadunidenses nestes suplementos (que também cresceram), eles ainda não formatavam uma indústria de massa, de alcance nacional, já que restariam restritos aos grandes centros, especialmente do Sudeste. O que existiu, no Brasil, foi a colonização de um mercado pelos *syndicates* (um quadrinista brasileiro não vendia personagem para os jornais, e, muito menos, para os *syndicates* estadunidenses) – um caso emblemático, posteriormente, será o do Henfil, reconhecido no Brasil, mas quando estivera nos EUA para tratamento médico não conseguiu se adaptar (ou ser adaptado) às diretrizes da indústria de massa estadunidense. A publicação de quadrinhos estrangeiros, sobretudo, os produzidos nos Estados Unidos era vinculada a estes *syndicates*; seriam organizações que centralizavam a produção dos títulos quadrinizados, fazendo com que os artistas

deixassem de trabalhar para os jornais e passassem a produzir para eles, que reproduziam suas histórias e vendiam para vários jornais. Isso barateou muito o preço das HQs, pois a mesma tira era vendida para diversos jornais dos EUA e, posteriormente, para todo o mundo. A disputa ocorria, notadamente, na aquisição de direitos de títulos populares, o que impedia a sua publicação pelos concorrentes.

A característica predominante da cultura de massas é a padronização da produção em grandes quantidades. A produção e a reprodução incidem ao ponto nodal do fenômeno, já observado por Benjamin (2012) quando afirma que a multiplicação cria uma espécie de substituto para a existência da obra, que passa a marcar presença por sua característica serial. Ao situar a arte na história, assinalando o papel da reprodução como uma espécie de condicionante da mesma, na medida em que a arte reproduzida se torna cada vez mais intrínseca à obra que passa a ter nos contornos da reprodução uma espécie de objetivo, e delinea, em um segundo momento, relações mercadológicas. Assim, Benjamin vincula este processo historicamente ao impacto tecnológico da reprodução e na relação posterior aos bens culturais.

Nesse sentido, pode se dizer que:

[...] estas novas expressões artísticas possuem potencialidades subversivas, fundamentadas na reprodução técnica e a potencialidade artística e social da cultura de massa advém exatamente das descaracterizações realizadas contra antigas definições de arte, especialmente em torno da sua autenticidade, valor e culto. Para Benjamin, a arte pré-moderna atendia a um caráter ritual, religioso, tendo seu valor de culto definida pela singularidade e unicidade; ao destruir-se a 'aura' da arte, ela ganha nova amplitude expositiva pela difusão em massa, pela produção em série. A difusão artística minimiza a elitização da produção específica, socializando, de certa maneira, o acesso à arte. Neste momento, a cópia deixa de ser falsificação ou plágio para converter-se em artigo 'original', mesmo que não seja único. As necessidades do mercado possibilitaram que os quadrinhos deixassem de ser a obra de um único artista, passando a ter um roteirista, um desenhista, um arte-finalista, e assim por diante. A rapidez assegurada pela produção em linha, marcada pelo tempo do capital, passaram a determinar esses produtos: a reprodução define os quadrinhos para além de um conjunto de características descritivas comuns entre eles (SANTO; PATSCHIKI, 2014, p. 3).

Podemos mencionar as histórias em quadrinhos como uma mídia que

vivencia, ainda, que, sinteticamente, todo este movimento analisado por Benjamin (2012), pelas especificidades estéticas e também às possibilidades de consumo e produção, na dinâmica lembrada por Will Eisner: “quem é o criador de uma página de histórias em quadrinhos que foi escrita por uma pessoa, desenhada por outra, e que teve arte-final, letreiramento (e talvez até colorido e fundo) feitos por outras pessoas ainda?” (1989, p. 123).



Figura 05: Linha de produção de quadrinhos.
FONTE: EISNER, Will. O sonhador. Devir, 2007 p. 21.

Este processo de massificação, não é, entretanto, imediato. No caso dos quadrinhos brasileiros, o mercado editorial neste momento em crescimento constante, não pode ser considerado de massa. Mas assinalemos, na publicação do *Suplemento Juvenil*, ele não era de um jornal específico, Aizen o vendia para diversos periódicos, é possível observar também o início da formação de um incipiente mercado editorial brasileiro, com o surgimento de jornalistas e empresários ligados diretamente à produção e publicação de quadrinhos. Ao lado da popularização dos quadrinhos estrangeiros iniciou-se uma drástica disputa editorial.

Aizen foi funcionário de Roberto Marinho, trabalhando para ele como repórter durante anos, em diferentes publicações do grupo Globo. Quando surge a ideia da publicação do *Suplemento*, ele a oferece para Marinho em 1934, que a recusa por considerá-la economicamente complexa, pois envolvia custos na produção, colorizada, propaganda, entre outros desafios enormes. Em 1937, Roberto Marinho visualizou que o *Suplemento* havia adquirido alcance em várias cidades do Brasil (permanecendo como publicação única durante três anos na cidade do Rio de Janeiro) e que vendia cerca de cem mil exemplares por edição. Marinho se arrependeu e propôs a vinculação da publicação de Aizen ao jornal *O Globo*. Com a recusa do primeiro, iniciou-se uma acirrada disputa entre duas publicações de quadrinhos, o *Suplemento Juvenil*, de Aizen e o *Globo Juvenil*, de Marinho. A repetição do termo juvenil no título do suplemento editado por Marinho foi tomado como uma espécie de provocação pessoal por Aizen, o que deu início a uma intrincada briga entre eles. Esta chegou, em muitos momentos, a apresentar caráter de disputa pessoal e “vendeta”. A disputa é tratada por Gonçalo Junior no livro *A Guerra dos Gibis* (2004).

A concorrência foi se tornando cada vez mais presente. A cada publicação procurava conquistar leitores, focando-se nos personagens, organizando campanhas de *marketing* sobre os títulos e personagens. O *Suplemento*, então, arriscou-se em um novo formato, o “meio tabloide” com a revista *Mirim*, editada três vezes por semana. Esta estratégia foi copiada pelo *Globo* que passou a editar *Gibi*, mais tarde, denominado *Gibi Mensal*, publicando histórias completas. A revista foi criada em 1939 e seu sucesso garantiu que a palavra gibi se tornasse no Brasil sinônimo de histórias em quadrinhos, ainda que no início essa fosse uma expressão de conotação pejorativa: “tipo gibi” era um termo associado com a delinquência entre os anos 1930 e 1940.

Com o sucesso dos *comic books* e a publicação de histórias completas, as obras impressas dedicadas as histórias em capítulos como o *Suplemento* entraram em decadência. Elas deixam de ser impressas no ano de 1942 junto com as demais publicações de sua editora, Grande Consórcio de Suplementos Nacionais, quando já possuíam uma tiragem bem reduzida.

Um novo momento se vivenciava no mercado brasileiro, o de difusão das revistas no formato *comic*, em um variado número de títulos. Os quadrinhos tornaram-se definitivamente populares, mas suas editoras permaneceram concentradas na região Sudeste, quadro que se manteve até muito recentemente. O maior destes marcos é a entrada das obras de Walt Disney no mercado brasileiro através da Editora Abril, fundada por Victor Civita em 1950, que também publicava títulos italianos.

A partir da década de 1940 algumas editoras passaram a apresentar o tom da publicação de quadrinhos brasileiros, ou essencialmente, das traduções de títulos estrangeiros. Como o Brasil não possuía nem um tipo de reserva de mercado, era muito mais barato importar do que apoiar as produções locais, ainda muito erráticas. A grande constante nas bancas eram as traduções, a cargo de editoras como a Ebal¹⁹, a Abril, a RGE e a Editora Cruzeiro, além de outras editoras que funcionavam por curtos períodos. As editoras pequenas foram, entretanto, importantes na difusão de títulos de desenhistas e roteiristas nacionais, tais como Fernando Dias da Silva, Antonio Euzébio, Rodolfo Iltzcke, dentre outros.

Entre as grandes casas editoriais, a Ebal se dedicava essencialmente aos super-heróis americanos, especialmente títulos da DC e da Marvel, ainda que fosse a única preocupada em manter uma linha de títulos nacionais e adaptações de obras literárias, reunidas sob o título de *Edições Maravilhosas*. A EBAL (Editora Brasil América Ltda.) publicou também biografias de nomes importantes da história nacional e descobertas científicas sob o formato das HQ (JÚNIOR, 2004, p. 257-291).

Aizen, que já tinha publicado quadrinhos didáticos e históricos antes mesmo da EBAL, acreditava que esta era uma boa forma de conquistar o público jovem e contrabalançar as críticas que o estilo sofria de tempos em tempos: especialmente entre os anos de 1930 e 1940, enfrentou-se perseguição sistemática aos quadrinhos, liderada por educadores, psicólogos e políticos tentando persuadir a opinião pública sobre a negatividade dessa arte sequencial. Ivan Gomes encara essa

preocupação com o caráter educativo dos quadrinhos com uma função adicional:

A tentativa de tornar latente um teor virtuoso potencialmente presente em qualquer revistinha em quadrinhos era também uma forma de se diferenciar e, em decorrência disso, de solapar a concorrência oriunda basicamente de editoras paulistanas de pequeno porte que se dedicavam aos quadrinhos de terror. (2012, p. 8),

A Editora Cruzeiro, que se tornou famosa pela produção da revista homônima, a mais importante publicação na linha de variedades do país durante a primeira metade do século XX, mas também publicou títulos em quadrinhos a partir de 1940. Esta editora, em resposta a uma lei de 1959 que buscava garantir uma reserva de mercado de 50% para títulos brasileiros dos quadrinhos, trouxe o título *Pererê*, do desenhista Ziraldo. O título se manteve em circulação até 1964, sendo interrompido pelo golpe de Estado. Gomes ressalta: , “localizada em um mercado de quadrinhos definido por super-heróis estrangeiros e por iniciativas de autores brasileiros de curto alcance”, aquela publicação “apresentou raro dinamismo temático ao longo dos seus quarenta e três números, distribuídos mensalmente entre outubro de 1960 e abril de 1964” (2010, p. 168).

A RGE (Rio Gráfica Editora) era o ramo de quadrinhos das organizações Globo, competidora direta da Ebal e praticamente a única que publicava os títulos da Kings Features Syndicate. Os autores e as temáticas nacionais nunca figuraram na agenda da editora, quando algum título nacional aparecia era mais devido a uma oportunidade de mercado. Em 1980, a RGE mudou seu nome para *Editora Globo*.

A busca pela veiculação de material brasileiro em quadrinhos não se limitou a iniciativas (ou a falta delas) das editoras. Alguns grupos se organizaram, ao longo do tempo para discutir a inserção do Brasil e dos desenhistas brasileiros nos quadrinhos, como a *Associação Brasileira de Desenho*, criada em meados de 1940 e a *Associação de Desenhistas de São Paulo*, de 1952. Além delas, foi organizada, em 18 de junho de 1951, a primeira *Exposição Internacional das Histórias em Quadrinhos*, já preocupada em encarar as histórias em quadrinhos como um canal de fruição artística. Foram organizadas, além da exposição de revistas originais, palestras, intervenções na imprensa além da presença de desenhistas internacionais, como Will Eisner e Eduard Caniff (MOYA, 1977, p. 231-234).

No *mainstream*, a *Editora Abril* tinha como publicação principal *O Pato Donald*. Da edição n. 479, a revista era intercalada, semanalmente, com o *Zé Carioca*, como se denominavam seus números ímpares. Obviamente, as suas páginas se dedicavam ao personagem criado pela Disney para o filme *Alô Amigos*:

Em sua gênese, *Zé Carioca* (da mesma forma que o galo mexicano Panchito, o pássaro Aracuan, entre outros personagens) cumpria uma função política: integrar os países da América Latina ao esforço dos aliados. Assim é que *Zé Carioca* tem sua criação marcada por interesses geopolíticos, econômicos e culturais, mas pode-se também perceber a preocupação dos artistas do Estúdio Disney de captar e usar como estofos dos personagens características reais dos brasileiros (SANTOS, 2003, p. 3).

A aceitação do personagem *O Pato Donald* abriu caminho para a publicação de outros títulos, como *Mickey* e *Tio Patinhas*, entre outros, que continuaram a ser publicados até o fim dos anos de 1990. Em 1970, a *Editora Abril* iniciou a publicação da obra de um desenhista brasileiro, Mauricio de Souza. É a revista *Mônica*, que reunia personagens infantis já conhecidos do público brasileiro pelas tiras de jornais, com as histórias da turma da *Mônica*, um núcleo de personagens iniciado com Bidu e Franjinha e o Cebolinha em 1960; o Cascão, no ano seguinte; e a *Mônica*, baseada em sua própria filha, em 1963. As revistas constituíram sucesso contínuo da *Editora Abril* até 1986, quando o autor troca de editora.

As publicações se estabilizaram nestas três frentes: heróis, Disney e turma da *Mônica*, ao mesmo tempo em que a produção nacional foi se arrefecendo. As tiras de humor permaneceram fortes, notadamente via *Pasquim* e a produção do Henfil. Mas, no formato “gibi”, o mercado editorial enfrentou períodos de ebulição não muito duráveis, como a *Editora Grafipar*, no Paraná, a *Vecchi*, no Rio de Janeiro e a *Outubro*, em São Paulo – mais dedicada ao quadrinho de terror. No final da década de 1960, a influência dos artistas envolvidos com arte sequencial *underground* foi sentida entre os jovens autores brasileiros, como o caso da revista *Balão*, feita na USP e que contava com Luis Gê, Kiko F., Laerte e Angeli. Esse tipo de produção fomentou também os fanzines, quadrinhos “amadores”, muito comuns na época. De maneira geral, poucas HQ's no período da Ditadura civil-militar brasileira (1964-1985) se dedicaram a refletir sobre o Brasil ou sua sociedade, o que, obviamente, teve muito a ver com a questão da censura e da perseguição. A *Editora Abril* tentou reunir uma

série de artistas brasileiros em uma revista adulta, de quadrinhos experimentais, a *Crás!*, mas que teve somente seis edições de periodicidade indefinida, entre 1974 e 1975. Na década seguinte, uma série de artistas passou a destacar-se nas tiras de jornal, abrindo espaço para publicações regulares como *Chiclete com Banana*, *Circo*, *Strip Tiras*, *Piratas do Tietê* e *Geraldão*. No mesmo período foi lançado comercialmente uma série de títulos ligados às celebridades televisivas brasileiras, com Xuxa, Sérgio Malandro, Gugu e os Trapalhões. O espaço para a produção autoral fora do *underground* era bastante pequeno.

Sônia Bibe Luyten chama atenção para o fato de que, no caso brasileiro, havia sim, uma tentativa cultural marginal de contraposição a política ditatorial. Estes quadrinhos alternativos eram permeados pelo inconformismo e de reação a políticas normatizadoras do Estado. Mas essa produção também reagiu aos limites do mercado. Para a autora:

Esse movimento explodiu por uma série de razões. Além do cunho político de alguns periódicos, os jovens, inconformados por não terem veículos para publicar seus quadrinhos, devido sempre à concorrência estrangeira aliada à miopia de muitos editores nacionais, lançaram dezenas de revistas que surgiram, principalmente, nos meios universitários (LUYTEN, 1985, p. 80).

Essas foram as bases para um novo momento nos quadrinhos do Brasil. O movimento alternativo dos quadrinhos dos anos 1980 – liderado pelos cartunistas Angeli, Glauco, Laerte e outros artistas da editora Circo – dialogavam criticamente com as mudanças culturais e sociais em que estavam imersos, a partir de todo o cenário contestatório entre os anos de 1960 e 1970. Um exemplo da relevância destes é a *Chiclete com Banana*, publicada pela Circo, e que apesar de sua existência esparsa (vinte e quatro números, publicados de maneira inconstante por quase uma década), impactou significativamente na expressão dos sentimentos e modismos da juventude da década de 1980. A Circo Editorial foi fundada por Toninho Mendes e era composta por um time conhecido de quadrinistas, cujos principais eram Angeli, Laerte e Glauco, pertencentes a uma geração que se inspirava diretamente nos quadrinhos da contracultura, como os de Robert Crumb e a caótica coletânea da *Zap Comix* americana. Isto marcou a forma das revistas, como a diagramação, bem como a

impressão em papel-jornal, utilizando, basicamente, tons de preto para a construção dos quadrinhos quanto seu conteúdo, nas temáticas e narrativas gráficas.

Esse desenvolvimento dos quadrinhos não pode ser pensado como uma agrupação de ondas hegemônicas ou predominantes. Embora o mercado desse o tom, quando o foco de observação se concentrava nas vendagens, existiam pequenos grupos e movimentos que mereciam atenção. O mangá, por exemplo, já tinha uma inserção no Brasil, ainda que restrita as comunidades de imigrantes especialmente em São Paulo. Havia uma organização das cooperativas voltadas a importar os mangás publicados no Japão como uma forma de manter contato com a cultura nipônica e ensinar a língua japonesa para as gerações mais jovens. Este é um adendo importante, que vai além do objetivo de entender a inserção do gênero mangá – anos mais tarde – no mercado brasileiro. Leitores de mangá, desde muito cedo se tornam desenhistas e produtores de quadrinhos, trazendo estas influências estéticas na produção nacional. Mauricio de Souza salientaria que em algumas entrevistas a mudança de traço de seus personagens da *Turma da Mônica* teria sido influenciada pelo número de nisseis trabalhando entre seus desenhistas²⁰. De fato, pode-se dizer que o Brasil é um dos primeiros países em que se encontrava mangás fora do Japão, entre as décadas de 1950 e 1960.

Em 1967, um desses descendentes de imigrantes, chamado Minami Keizi se tornara o primeiro editor de mangás no Brasil, com a Edrel (Editora de Revistas e Livros) onde criou o personagem Tupãzinho, o Guri Atômico inspirado diretamente em uma criação de Osamu Tezuka, o Astro Boy. Para Wanderley Correa (2007, p. 70):

O personagem Tupãzinho, um índio, desenhado em estilo mangá e com narrativas de origem oriental influenciando a obra nacional, é o primeiro personagem de mangá brasileiro. Através de suas obras, uma crescente demanda de artistas descendentes de japoneses iniciaram suas experimentações dentro do campo editorial das histórias em quadrinhos.

A Edrel se ocupou de outros títulos com o estilo mangá, trabalhando com desenhistas como Claudio Seto, Paulo Furkue e Fernando Ikoma. Seto, especialmente, se envolveu com diversos títulos com a estética mangá: *Ninja, O*

²⁰ Sobre isso, ver entrevista: <http://www.japao100.com.br/perfil/424/> feito pela jornalista Juliana Almeida, em 05 de março de 2008. Acesso em 13.02.2016

Samurai Mágico, por exemplo, foi uma revista, mesmo que de forma esporádica, alcançou uma duração de quase uma década.

Minami Keizi coordenou a obra *Álbum Encantado*, formada por contos e lendas japonesas ilustradas em estilo mangá, em sua editora anterior, a Pan. O modo como esse quadrinho foi recebido o fez perceber que poderia investir neste ramo:

Quando ainda era supervisor da Pan, produzi o “Álbum Encantado”, lançado em fins de 1966, com lombada quadrada e capa dura. A capa foi feita pelo desenhista Fabiano Dias. O conteúdo eram fábulas adaptadas ou escritas por mim e eram ilustradas fartamente pelo Fabiano no mais autêntico estilo mangá [...]. Este álbum foi a primeira oportunidade que eu tive para lançar algo em estilo mangá. Esse era o mangá que o Wilson Fernandes disse que não daria certo no Brasil. De fato a venda não foi boa, dos 50.000 exemplares vendeu uns 50% (hoje seria uma maravilha!). E naquela época, quando uma revista vendia 50% a gente parava de editar. Porém, notei que com estrutura e planejamento a editora seria um bom negócio²¹.

A Editora EDREL funcionou até o ano de 1975, e publicava, além dos títulos em estilo mangá, histórias adultas, revistas de piadas e de variedades. Sofreu um grande revés com a censura praticada durante a ditadura militar, o que a afastou da proposta inicial de publicação e, conseqüentemente, da editoração de quadrinhos. Nesse meio tempo um título de mangá japonês chegou a ser negociado para ser publicado em versão ocidentalizada no país, mas as negociações foram interrompidas. O estilo mangá em histórias em quadrinhos brasileiras acabou se solidificando alguns anos mais tarde, como resultado de um processo lento e constante entre os anos de 1980 e 2000. Assim, *Lobo Solitário* (1988) é considerado o primeiro mangá importado publicado no Brasil, seguido de *Akira*, em 1990. Arnaldo Oka ao se referir a esse período comenta que:

[...] houve uma pausa de dez anos, período em que alguns títulos foram sendo lançados sem grande repercussão, como *Crying Freeman*, *Mai*, *a Garota Sensitiva*, *A Lenda de Kamui*, entre outros. A situação mudou entre 1999 e 2001, quando os animês *Pokémon*, *Samurai X*, *Dragon Ball Z* e *Sakura Card Captors* viraram mania na TV aberta. (2005, p. 86),

²¹ Entrevista feita por Elydio dos Santos Neto, no ano de 2011, disponível em <http://bigorna.net/index.php?secao=entrevistas&id=1303069323>. Acesso em 22.03.2016

É importante notar que o sucesso destas publicações do fim dos anos 1990 eram retroalimentadas pelas revistas sobre quadrinhos japoneses, como a *Herói*, bastante populares no mesmo período, “fanzines com status de revista” como nomeia Amaro Braga (2011, p.111). E claro, neste momento, ocorre a manutenção e ampliação da lógica que dominava a distribuição e produção nos anos anteriores, não sendo à toa que as revistas citadas anteriormente fossem conhecidas como *underground*. No *mainstream* (corrente principal), de um lado, estavam as publicações infantis, encabeçadas por Mauricio de Souza e sua *Turma da Mônica*, as novelas de estilo italiano (notadamente *western*), os personagens da Disney e os heróis estadunidenses. Nos títulos de origem estadunidense (como histórias de heróis e personagens Disney) oscilavam histórias originais traduzidas e versões de desenhistas brasileiros assinadas por pseudônimos, ou mesmo sem assinatura nenhuma. Nesse caso, os desenhistas inseriam “pistas”: Shimamoto costumava dar o nome “Shima” para alguns dos produtos presentes na história, recurso que já tinha sido usado por Renato Canini, nas histórias do Zé Carioca e pelo americano Keno Don Rosa, que quando produzia histórias do Tio Patinhas, usava a sigla DUCK (Dedicated to Uncle Carl by Keno).

No ano de 1980, Ziraldo lança o livro *O Menino Maluquinho*. Não foi o primeiro livro de Ziraldo, cartunista envolvido com o universo dos quadrinhos e que participou da equipe do *Pasquim*, foi perseguido por seus posicionamentos políticos à época da ditadura militar. Neste livro, a história é contada em forma de cartum e representou um grande sucesso, tendo vendido, até os dias de hoje, mais de três milhões de exemplares. Cinco mil deles esgotados já no dia do lançamento, o que valeu a seu autor o prêmio Jabuti²², no ano seguinte à publicação, em 1981. Ao tentar explicar o enredo do livro para um programa de TV, em razão dos 25 anos de sua publicação, o autor o define como uma espécie de “libelo” à infância:

Não há nada que você escreva que não tenha a ver com sua vida. Eu tinha 48 anos quando escrevi o Menino Maluquinho, ou seja, já era um senhor, já tinha visto causa e consequência. O que acontece é que eu

²² O Prêmio Jabuti foi criado no ano de 1959 pela Câmara Brasileira do Livro, uma entidade sem fins lucrativos voltada a promoção do mercado livreiro nacional. É considerado o prêmio literário brasileiro mais importante na atualidade, já sendo bastante proeminente durante os anos 1980.

já tinha perdido um bocado de amigos, já tinha percebido o que ia acontecer com cada um dos meninos da minha turma, como eles eram e que destino que eles tiveram. O Menino Maluquinho diz o seguinte: Se você tem uma infância onde, principalmente, você é amado, a chance de você ser uma pessoa melhor é infinita. Eu não conheço nenhum canalha que tenha sido um menino feliz. Ele provavelmente está se vingando dos azares que ele deu na infância. O menino Maluquinho quer dizer isso: Se você tiver um presente bom, você vai ter um futuro bom, pois o futuro é feito de vários presentes. O que você pode fazer para o seu filho é prepará-lo para o hoje. O futuro é inexorável (ZIRALDO, 2006)²³.

Embora o “pai do Menino Maluquinho”, epíteto recebido, posteriormente, por Ziraldo, seja identificado como um autor de literatura infantil, lugar onde se assenta este e mais de cem títulos produzidos até hoje, há que se fazer uma ampliação importante; a linguagem do cartum, é bastante próxima da linguagem dos quadrinhos, sendo que, alguns autores afirmam não ser possível definir, claramente, as diferenças exatas de um estilo para outro. De maneira geral, o cartum é definido por sua diferenciação com a charge; no primeiro, o desenho de único quadro pode ou não ter uma construção voltada ao humor e as formulações são mais atemporais, ao contrário da charge, que busca sempre uma referência humorística a acontecimentos da atualidade. Nos quadrinhos, a narrativa é sequencial e se desenrola dentro de alguma ordem temporal, normalmente recorrendo a textos juntos da imagem. Essa definição simples colocaria um título como *O Menino Maluquinho* dentro do grupo dos quadrinhos. Há que se considerar essa questão, aparentemente purista por definição, como um interessante adendo de contexto, uma vez que o período que os anos 1980 representam na “história das histórias em quadrinhos” o início de um movimento representado pelo efeito da obra de Ziraldo, o começo da migração desta mídia das bancas para as livrarias.

Ainda que o mercado editorial brasileiro pudesse ser definido como um espaço de constante expansão entre os anos de 1930 e 1980, em seus próprios termos e meios, evidentemente, esta esteve apoiada pela grande entrada do material estadunidense – embora não possamos dizer que houvesse sincronia entre oferta e procura nos dois países. No Brasil, havia um espaço maior para o material voltado ao

²³ Entrevista com Ziraldo ao programa “Um Menino Muito Maluquinho”, da TVE Brasil em maio de 2006. Disponível em http://www.tvebrasil.com.br/noticias/060504_mmm_entrevziraldo.asp, acessado em 11.10.15.

terror, ao mistério e ao suspense, bem como aos folhetins e às novelas de *western* vindas da Itália, cujo maior exemplo é o *Tex*, que foi criado na Itália em 1948, trazido para o Brasil em 1951 e continua em circulação até os dias de hoje, embora tenha passado por diversas editoras²⁴. Essa assincronia se tornou mais acentuada, quando em 1950, as nuances da censura americana adotaram tons muito mais fortes do que no Brasil, e todo o ocidente acabou sendo afetada por ela, em maior ou menor grau, catapultadas pela obra *A Sedução dos Inocentes* (WERTHAM, 1954). O estudo visava provar a nocividade dos quadrinhos no processo de formação das crianças. Para Gonçalo Junior:

Na segunda metade da década de 50, as histórias em quadrinhos podiam ser comparadas, em popularidade entre crianças e adolescentes e em polêmica entre os adultos aos videogames nos anos 80, 90 e 2000, ou mesmo a dificuldade de controle no acesso à internet, no início do século XX. Não seria exagero fazer um paralelo entre a condenação das revistinhas e a do uso de drogas menos pesadas tal era a paranóia que provocava em alguns críticos. (2004, p. 295):

No Brasil, uma comissão foi criada em 1954, para garantir que cada editor deveria criar um código de ética e segui-lo. A pressão inerente ao código acabou engessando a concepção de que o mercado de quadrinhos nacionais circularia em duas frentes, o infantil, modelo “líder de mercado” e o adulto, de circulação mais esparsa. Enquanto os anos de ditadura militar contribuíram para fortalecer produções como a de Mauricio de Souza em uma espécie de exemplo de quadrinho bem-sucedido; os anos 1980 marcam duas transformações diferentes; de um lado, o considerável crescimento da indústria de entretenimento estadunidense, que traz gibis, filmes e brinquedos como parte de um grande pacote. Isto torna o mercado brasileiro cada vez mais dependente das produções estadunidenses uma vez que os lançamentos, em escala maior, eram quase concomitantes e, conseqüentemente, diminuindo o espaço do quadrinho popular adulto de autoria nacional. a década de 1980 é marcada pelo *graphic novel*. Will Eisner, como quadrinista, vinha tentando, desde a década de 1970, investir e definir espaço dos quadrinhos enquanto literatura.

²⁴ A absorção e sucesso do personagem no Brasil é tratada por Gonçalo Junior (2010) no livro *O mocinho do Brasil: a história de um fenômeno editorial chamado Tex*.

No entanto, foi quando Frank Miller lançou o *Cavaleiro das Trevas* que o mercado assumiu a reviravolta. As *graphic novels* assumiam seu espaço enquanto quadrinhos adultos e começavam a construir um novo mercado, com edições de luxo, de formato maior, para serem comercializados em livrarias. É um processo lento, tanto em transformação do público e de formato (agora com muitos *plots*, diferentes narradores e temporalidades). É importante notar a diferença: o mercado norte-americano tem como marco da mudança de mercado o ressurgimento de um quadrinho adulto; o mercado nacional brasileiro, ao contrário, reconhecendo o espaço das histórias em quadrinhos como literatura infanto-juvenil, o que caracteriza um indício de que havia no mercado brasileiro a associação dos quadrinhos com o mercado infantil mais profunda do que se aparenta.

A massificação comercial empreendida pelos quadrinhos estadunidenses beneficiou as grandes editoras no mercado brasileiro, sobretudo a Editora Abril. Depois de uma “dança das cadeiras”, que mantinha Marvel e DC sobre a responsabilidade de editoras diferentes ao longo dos anos, em 1981, a editora passa a deter os direitos dos super-heróis estadunidenses. O padrão era o formatinho, iniciado pela EDREL, com revistas de custo de impressão muito baratas e de altas tiragens. Se um título fechasse em menos de quarenta mil exemplares, dificilmente seria considerado viável pela editora. Sensível à mudança produzida nos EUA, a Abril lança uma série de Graphic Novel, seguindo-se por outras editoras, como a Globo e a Nova Sampa. A série *O Cavaleiro das Trevas* chegou a vender, em terras brasileiras, cerca de sessenta mil exemplares.

O mercado de quadrinhos conseguiu sobreviver ao caos econômico da década de 1980, mas foi o plano Collor o “vilão” inevitável para o mercado editorial brasileiro. A queda no poder aquisitivo da população diminuiu drasticamente as vendas, com abertura do mercado, a produção nacional não seria restaurada, pois passaria a competir com outras mídias de entretenimento, como os jogos eletrônicos, VHS e, posteriormente, os DVD's e a internet. A revista em formatinho é mantida para os títulos infantis, mas as redações de quadrinhos das grandes editoras foram diminuídas ou extintas. Era mais barato e seguro importar títulos. Assim, a tentativa de manter uma reserva de mercado nacional estava bem enfraquecida.

Há uma clara opção das editoras por um público mais elitizado, o que sustenta tiragens menores, por volta de dez a doze mil exemplares, sendo que, em 1990, Rick Goodwin criou um novo *syndicate* para distribuir tiras brasileiras, a

Pacatatu. Esta aproximação com o formato da indústria cultural estadunidense irá, ao fim da década, tornar-se mais forte, quando o *Kings Syndicate*, funda a agência no Brasil (gerenciada pelos roteiristas Ataíde Braz e Julio Emílio Braz); o objetivo seria o de facilitar a migração de mão-de-obra qualificada do mercado brasileiro para o dos Estados Unidos. Mozart Couto, Sebastião Seabra, Roberto Kussumoto e Rodval Mathias foram alguns dos artistas agenciados. Eles foram pressionados para que os seus trabalhos se aproximassem do formato *comics*. Esse movimento foi correspondente ao abandono dos postos de trabalho por parte de diversos desenhistas, roteiristas e arte-finalistas nos EUA, que foram buscar melhores condições de trabalho e de respeito autoral através de uma nova casa, a *Image*, e outras independentes.

As mudanças abriram caminho para que o mangá finalmente se consolidasse como gênero quadrinístico de massas no Brasil. A década de 1990 foi marcada pelo fim das revistas nas bancas. Como os setores destinados à produção de quadrinhos foram fechando, não se viam nas bancas novas aventuras Disney, as revistinhas de celebridades brasileiras foram interrompidas. Os quadrinhos de heróis passaram a ser vendidos em formato maior e migraram para serem comercializados em livrarias. A *Turma da Monica* se manteve onipresente e *Tex* também continuou a ser comercializado. No início dos anos 2000, se mencionava o fim para o quadrinho de banca (algumas pessoas falavam também do fim da própria banca). Pouco a pouco, a editora Panini, se apresentava fortemente engajada no mercado de álbuns de figurinhas foi adquirindo os direitos dos “gibis de heróis”. Primeiramente, adquiriu os direitos dos títulos da Marvel, e em sequência, os da DC, publicando os títulos em um formato maior, modificando-se para o formato americano. Assim, a Panini foi ocupando espaços nas bancas, até que em 2006, assinou um contrato com Mauricio de Souza. Por meio desta multinacional lançou o que se considerou a transformação de seus títulos, a *Turma da Monica Jovem*, que venderia quatrocentos mil exemplares por mês, e usa o “estilo mangá”. No “Quem Somos” da Panini lê-se:

Líder mundial no setor de colecionáveis. É a multinacional líder na publicação de quadrinhos, revistas infantis e mangás, na Europa e América Latina, com exportação para mais de 110 países, agora com subsidiária também nos EUA. No Brasil, com sede em São Paulo, iniciou suas operações em 1989. É considerada a maior Editora do segmento na América Latina, líder em seus segmentos de atuação, atingindo através de seus diversos produtos mais de 2 milhões de

leitores diretos mensalmente. Além da qualidade internacional dos Livros Ilustrados que publica no Brasil, é a responsável pela publicação das revistas em quadrinhos da Turma da Mônica - MSP, Marvel Comics, DC Comics, Vertigo, Warner, Nick e várias outras grandes licenças do mercado. Possui também o selo Panini Books, referência de livros clássicos em quadrinhos nas Livrarias de todo o país. A distribuição da Panini Brasil alcança mais de 30.000 bancas de jornal, 1000 supermercados e grande número de livrarias e lojas brasileiras²⁵.

Não é pela banca, entretanto, que o mangá assume um espaço considerável na indústria cultural brasileira, e sim pela televisão, embora os heróis japoneses já fossem conhecidos pelos brasileiros que assistiam TV desde os anos 1970, com o *Ultraman*, seguido pelo *Jaspion*, *Jiraya* e *Changeman* nos anos 1980; além dos desenhos, como *Princesa Safire* e *Candy Candy*. Mas é um anime²⁶, que entrou no ar no ano de 1994 na extinta TV Manchete, os *Cavaleiros do Zodíaco* que a produção japonesa se fará conhecida para o público geral no Brasil. A história, criada no fim da década de 1980, já tinha amealhado um sucesso internacional, provando ser um objeto de importação interessante. Quando o desenho foi ao ar no Brasil, existia um hiato de dez anos sem produções japonesas serem veiculadas, o que marcou o anime com uma aura de novidade. O enredo, baseado em dramas familiares e nas histórias montadas em capítulos, era semelhante ao gênero novela, bastante popular por aqui, e acabou conquistando os adultos. A audiência da animação acabou atrasando a falência da emissora por quase um ano, e catapultou uma série de produtos derivados, como os bonecos, que arrecadaram o equivalente a oitenta e cinco milhões de dólares em lucros, um número impressionante para a economia brasileira naquela época. Consideramos que estes números não dão conta dos bonecos contrabandeados via Paraguai, populares à época. Isto sem contar os álbuns de figuras, revistas e camisetas, entre outros. Cristiane Sato ressalta que:

A série também causou reações espantosas na psique coletiva brasileira. Entre as muitas revistas sobre *Cavaleiros* que surgiram nas bancas, que deram ao desenho animado tratamento similar ao dado por revistas de fofocas às telenovelas, havia um elemento comum: milhares de leitoras que entupiam as redações com cartas e

²⁵ PANINI. Quem somos. Disponível em <http://www.paninicomics.com.br/web/quest/who>, acessado em 02.02.14.

²⁶ Anime é a palavra japonesa que se refere as animações produzidas no mercado japonês. Correspondem ao meio de difusão e não ao estilo. Da mesma forma que o mangá, a palavra anime, foi tomada no ocidente para se referir as animações com o estilo japonês.

desenhos. Eram meninas que se declaravam apaixonadas pelos cavaleiros *a ponto de* mesmo cientes de que se tratavam de personagens de desenho animado, serem capazes de protestar só de imaginar a hipótese “*deles* arranjam namoradas” referindo-se aos personagens como se fossem pessoas de carne e osso. Além disso a identidade abertamente japonesa do desenho um interesse mais amplo dos brasileiros pela cultura japonesa e pelos próprios japoneses. (grifado no original). (2007, p. 45).

A febre de *Cavaleiros do Zodíaco* coincidiu com a debandada dos quadrinhos nas bancas, o que abria espaço para as editoras menores, dispostas a veicular um material mais barato. Neste momento, algumas editoras, como a JBC (Japan Brazil Communication) e a Conrad Editora passaram a vender mangás a preços mais acessíveis, até que a importação de títulos japoneses conquistou, nas bancas, mais consumidores comparadas às publicações estadunidenses. Era um espaço vazio que foi ocupado.

Amaro Braga ao comentar o impacto dessas revistas no mercado editorial de quadrinhos brasileiro, aponta:

Estas revistas chegaram com uma série de inovações, que pouco a pouco foram despertando o interesse do público de quadrinhos. Os mangás custavam apenas 2,90. As revistinhas apresentavam uma versão um pouco menor do formatinho brasileiro (conhecido como Gibi), de 11,5 x 17,5 cm, em papel-jornal e com 112 páginas. A retomada de um modelo muito próximo a versão que se manteve inalterada durante 25 anos no mercado, talvez fosse uma das causas das grandes vendas e sucesso editorial dessas publicações. (2004, p. 51-52)

Os títulos, muitas vezes, eram conhecidos do público, como no caso de *Cavaleiros do Zodíaco* e vinham de desenhos que faziam sucesso na TV. Mas as temáticas em que os personagens eram pessoas comuns, sem nenhum poder especial chamaram a atenção dos leitores, junto com o formato invertido, original do Japão. A manutenção deste formato possibilitava uma economia considerável nos custos de produção o que aumentou rapidamente o número de títulos publicados.

No fim da década de 1990, o estilo mangá estava consolidado nas bancas. O movimento gerado pelos animes originou uma série de títulos para as bancas e

também revistas no estilo “de fã para fã”. Hoje, os mangás representam 55%²⁷ dos títulos em quadrinhos em circulação nacional, notadamente nas bancas de revistas. Ocupam o espaço deixado pela migração de outros títulos para as livrarias. Fenômeno editorial de produção do gênero, os quadrinhos japoneses vem ganhando cada vez mais espaço no mercado internacional – notadamente no Brasil, que, recentemente, acabou por aglutinar o sucesso editorial representado pelas histórias nipônicas em um novo formato; os quadrinhos em “estilo mangá”, que tentam dar uma nova roupagem a personagens conhecidos, como a Mônica e sua turma, de Mauricio de Souza. Percebemos que, nos últimos anos, apesar do mercado editorial ter modificado o público, há uma demanda real em torno dos quadrinhos no país.

2. 2. QUADRINHOS JAPONESES: OS MANGÁS

A palavra Mangá em japonês se refere simultaneamente a histórias em quadrinhos, revista em quadrinhos, caricatura, cartum e desenho animado (LUYTEN, 2000). Significa literalmente “imagem a partir de si mesma” (MOLINÉ, 2004, p. 218), tendo sido usada pela primeira vez pelo pintor, cartunista e ilustrador Katsushika Hokusai no século XIX. Esse artista japonês produziu entre os anos de 1814 e 1849 várias sequências verticais que ficaram conhecidas como Hokusai Manga. “Os desenhos de forma caricatural – exagerando a forma dos seres humanos – tinham como tema a vida urbana, as classes sociais, a natureza fantástica e a personificação dos animais” (LUYTEN, 2004, p. 246).

No entanto, foi após alguns anos que o mangá teve seu nome adotado e consagrado por meio do desenhista Rakuten Kitazawa (LUYTEN, 2004). “O ideograma chinês usado por Hokusai pode ser dividido dois: “*man*”, que significa involuntário” ou ainda “a despeito de” e “*ga*”, que significa imagem (MOYA, 2003, p. 134). Segundo Nagado (2002) podem significar ainda “desenhos irresponsáveis” igual a “irresponsible pictures”. Na introdução de seu livro sobre a língua japonesa Marc Barnabé (2005) diz que “a palavra “*mangá*” significa “desenhos espontâneos, “sem

²⁷ A partir do mapeamento do número de títulos em circulação nos últimos cinco anos, chegamos a esta porcentagem. É importante salientar que uma grande fatia deste mercado pertence aos títulos Turma da Mônica Jovem e Chico Bento Moço, que têm uma das maiores tiragens em circulação nos últimos anos, de acordo com dados da editora Panini.

sentido” e é utilizada no Japão para referir-se a quadrinhos em geral. Por extensão ela foi adotada no Ocidente com o sentido de “quadrinho japonês”. Paul Gravett, chama atenção para o fato que a adoção, pelo ocidente, do sentido de “desenhos irresponsáveis” adquiriu, por vezes, sentido depreciativo, indicativo da maneira em que esses quadrinhos foram encarados:

Até a própria palavra mangas foi inserida na língua inglesa com uma carga negativa. Embora de forma não intencional [...] foi essa definição, cheia de viés moral que foi divulgada a exaustão pela mídia e pelos críticos da área, assegurando a estigmatização do mangá no Ocidente (GRAVETT, 2006, p. 13).

Este constrangimento, de certa forma, reserva aos quadrinhos a designação que marca toda a história de sua produção e consolidação da mídia em todos os continentes. Embora na sociedade ocidental a patrulha ideológica e o controle resultante disso fossem mais intensos, os preconceitos frente à mídia quadrinizada sempre apareciam em discussões. Paul Gravett insiste em apontar que no do Japão havia um preconceito institucional ao mangá, que apenas nas últimas décadas do século XX e início do século XXI se enfraquecem. Essa percepção é relativizada Schodt (1986) e Helen Mcarthy (2006) que vêem o mangá produzido no pós guerra como um contínuo às obras dos anos 1930 e, portanto, percebem uma aceitação maior para este tipo de produção na sociedade japonesa.

Essa divergência para observar o mangá como um elemento de continuidade ou de ruptura (ou mais especificamente de readaptação de linguagens quadrinizadas estadunidenses) marca os dois posicionamentos principais da literatura acadêmica sobre mangás. Um deles é situar o mangá como parte de uma tradição mais antiga, que remonta às primeiras histórias ilustradas e caricaturas como a origem do mangá enquanto linguagem:

Manga, ou quadrinhos japoneses, têm sido tradicionalmente uma parte significativa da cultura popular japonesa. No entanto, os quadrinhos japoneses não existem no vácuo; eles são intimamente ligados à história e cultura japonesas, incluindo questões políticas, econômicas, familiares, religiosas e de gênero. Desta forma traduzem tanto a realidade da sociedade japonesa como seus mitos, crenças e fantasias sobre si mesmos, a sua cultura e o mundo. A história do

mangá mostra como eles refletem a sociedade japonesa, e também como eles chegaram a ser o que são hoje. (ITO, 2003. p. 26).²⁸

Esta é a opção oficial, por exemplo, adotada pelo governo japonês, que situa o início da produção quadrinizada no país em caricaturas sobre o cotidiano japonês, comuns já no século IV?. Também é a opção de Osamu Tezuka, quando convidado a escrever sobre o Japão em um livros sobre História das histórias em quadrinhos, que considera os E-Makimono como as origens das histórias em quadrinhos no Japão. Sobre isso, Alexander Kerrier e Dan Auquier nos lembram o papel das produções de Hokusai:

Depois da impressão, ilustradores passam a criar reproduções infinitas de suas obras, para divulgar para uma grande parte da população. Quando as gravuras e as impressões da Grã-Bretanha chegam ao Japão, artistas se tornam contadores de histórias. A impressão aparece na China, no século XII e na Europa em 1450 inventado por Johannes Gensfleisch mais conhecido como Gutenberg. Assim, artistas como William Hogarth (1697-1764) e Katsushika Hokusai (1760-1849) passam a criar histórias com sucessões de gravuras e estampas. Na obra de Hokusai, a grande onda Kanagawa - uma das imagens mais famosas da história das artes gráficas - é a primeira impressão conhecida do Monte Fuji. Em paralelo, ele editou muitas coleções de imagens cômicas (manga) o que o torna pai indiscutível do gênero no Japão²⁹. (2009, p. 6-7).

Assim, o lugar ocupado pelo mangá na produção artística japonesa foi alvo

²⁸ Tradução nossa. No original: “Manga, or Japanese comics, have traditionally been a significant part of Japanese popular culture. However, Japanese comics do not exist in a vacuum; they are closely connected to Japanese history and culture, including such areas as politics, economy, family, religion, and gender. Therefore, they reflect both the reality of Japanese society and the myths, beliefs, and fantasies that Japanese have about themselves, their culture, and the world. The history of manga shows how they reflect and shape Japanese society and how they came to be what they are today”.

²⁹ Tradução nossa. No original: “Avec l'imprimerie, les illustrateurs peuvent créer des reproductions à l'infini de leurs œuvres, et les diffuser à une grande partie de la population. Avec les gravures et les estampes, de la Grande-Bretagne au Japon, les artistes deviennent des conteurs d'histoires. L'imprimerie apparaît en Chine dès le XIIème siècle et en Europe vers 1450 inventée par Johannes Gensfleisch, plus connu sous le nom de Gutenberg. Ainsi, des artistes comme William Hogarth (1697-1764) et Katsushika Hokusai (1760-1849) créent des histoires avec des successions de gravures et d'estampes. Dans l'œuvre magistrale de Hokusai, La Grande Vague de Kanagawa – une des plus célèbres images de l'Histoire des arts graphiques – est la première estampe des Trente-six vues du Mont-Fuji. Mais parallèlement, il a édité de nombreux recueils d'images dérisoires (manga) qui font de lui le père incontesté de ce genre né au Japon”.

de disputa, como lembra o autor Paul Gravett:

O apelo do esnobismo cultural é universal e se estende ao próprio Japão. O establishment japonês não escondia seu embaraço com o retrato do país que o mangá transmitia ao exterior. Em 1991, como parte do até então maior festival japonês da Grã-Bretanha o Museu de Arte Moderna de Oxford pretendia expor os quadrinhos japoneses em toda a sua variedade. Ironicamente, foram os próprios patrocinadores que se sentiram desconfortáveis com a inclusão do material mais adulto e perturbador. (2006, p. 13).

Se considerarmos o fenômeno mangá, como parte de uma manifestação essencial da comunicação de massas e, por isso mesmo, diretamente ligada à formação de uma indústria cultural no país, a constituição do mercado de mangá pode ser relacionada diretamente com um efeito do pós guerra e da ocupação estadunidense no país. De maneira geral, a produção quadrinizada pode ser vista como a mídia representativa do processo de reprodutibilidade técnica, como concebida por Benjamin. Ainda que Benjamin (1994), defina que as obras de arte sempre foram reprodutíveis, a indústria cultural produz uma diferença, a capacidade e velocidade deste tipo de reprodução, cujas características indicavam a presença da máquina como auxiliar do homem no processo de cópia. Neste momento, a cópia deixa de ser falsificação ou plágio para converter-se em artigo original, mesmo se não fosse único. O que define os quadrinhos, então, é a reprodução, mais do que simplesmente um conjunto de características comuns entre eles. As atuais relações mercantis do sistema capitalista trazem exigências editoriais que acabam por definir, interferir e delimitar a constituição de muitos quadrinhos modernos, ao objetivar uma lucratividade maior e mais imediata.

Como recorda Raymond Williams (2011, p.69):

[...] é útil reconhecermos que os meios de comunicação são, eles mesmos, meios de produção. E verdade que os meios de comunicação, das formas físicas mais simples da linguagem às formas mais avançadas da tecnologia da comunicação, são sempre social e materialmente produzidos e, obviamente, reproduzidos. Contudo, eles não são apenas formas, mas meios de produção, uma vez que a comunicação e os seus meios materiais são intrínsecos a todas as formas distintamente humanas de trabalho e de organização social,

constituindo-se assim em elementos indispensáveis tanto para as forças produtivas quanto para as relações sociais de produção

Tem-se, portanto, uma produção cultural profundamente ligada aos padrões da economia de mercado. Essa intensa relação entre a produção de histórias em quadrinhos e mercado editorial, não é um fenômeno único, nem incomum. No ocidente, ela está presente desde a formação dos jornais, constituídos de um processo crescente de industrialização e migração da população rural para as cidades, se depararam com a possibilidade de lucro presente no potencial consumo dessa imensa camada de trabalhadores, o que de fato aconteceu se analisarmos o expressivo aumento na tiragem dos jornais nos Estados Unidos, por exemplo, a partir da segunda metade do século XIX:

Em 1850, a circulação total dos jornais diários nos Estados Unidos (excetuando-se os domingos) atingia 750.000 exemplares; em 1860, 1.470.000; em 1870, 2.600.000; em 1880, 3.560.000; em 1890, 8.380.000; em 1900, 15.100.000 (CIRNE, 1972, p. 18-19).

Entre as diferentes estratégias usadas para incrementar as vendas, que mediadas pela inserção de folhetins publicados em capítulos e em países como os Estados Unidos, onde ampla parcela populacional se concentrava nos imigrantes, não fluentes em língua inglesa ou, ainda, trabalhadores não alfabetizados, a possibilidade da incorporação destas pessoas no consumo desta nova “cultura” maciçamente produzida apresentou-se como um forte apelo editorial. Com vistas a esse público, passaram a ser produzidos os suplementos dominicais (os *Sundays*) com textos curtos e ênfase nas imagens e ilustrações.

Se, para estabelecer um paralelo, procurarmos no Japão o momento de virada, em que a obra quadrinizada torna-se um objeto de apelo editorial, sem dúvida, o ponto de maior interesse se situa na produção datada de 1940 em diante. Uma obra já influenciada de maneira mais direta pelo quadrinho Ocidental:

Na verdade, o mangá poderia jamais ter nascido se a longa herança cultural japonesa não tivesse sido violentamente sacudida pelo fluxo de desenhos, caricaturas, tiras de jornal e quadrinhos ocidentais.

Negar isso é reescrever a história. *O mangá nasceu do encontro do Oriente com o Ocidente* do velho com o novo, ou como outro slogan da modernização no século XIX colocou foi um caso de *wakon toesai* - espírito japonês, aprendizado ocidental (GRAVETT, 2006 p. 22. Grifos nossos).

Percebermos a confluência como determinante, sobretudo ao encararmos o mangá e a leitura histórica que ele vincula como um indício da cultura mundializada, torna-se relevante a característica na formação do mangá contemporâneo.

Se entendermos por globalização da tecnologia e da economia a internacionalização das trocas, de produtos e de conhecimento, evidentemente não estamos diante de um fato original. O mesmo pode ser dito quando falamos da multinacionalização de empresas nacionais que operam em escala internacional. Por isso as economias começam a estabelecer uma distinção entre internacionalização e globalização [...] Internacionalização se refere simplesmente ao aumento da extensão geográfica das atividades econômicas através das fronteiras nacionais; isso não é um fenômeno novo. A globalização da atividade econômica é qualitativamente diferente. Ela é uma forma mais avançada, e complexa, da internacionalização, implicando um certo grau de integração funcional entre as atividades econômicas dispersas (ORTIZ, 2007, p. 15).

O passado tomado como cultura, por, exemplo, o caso do passado feito enredo para um artefato cultural, que tensiona todo o processo de apreensão deste mesmo passado. Queremos acreditar que sim, não só ele mas todo o entorno de nossa vida prática, para usar uma expressão de Jörn Rüsen.

Pode-se parafrasear um pensamento de Raymond Williams quando levantava: “Devemos compreender “cultura” com “as artes”, como “um sistema de significados e valores”, ou como “todo um modo de vida”? (1979, p. 19). Poderia se pensar em cultura histórica como algo, que para além estabelecer sentido, significado e valor ao passado do indivíduo, também, como algo que em seus quadros gerais influencia na constituição de um passado geral, a imagem base, que ao ser tomada pela cultura de massas, pode, em certa medida, ser globalizada, constituindo uma espécie de cultura global, que, para além de compartilhar referências, muda a forma de se relacionar com a cultura de massa enquanto bem de consumo e informação:

A convergência está ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, dentro das mesmas franquias, dentro das mesmas empresas, dentro do cérebro do consumidor e dentro dos mesmos grupos de fãs. A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação.

Esse é um processo complexo de amálgama. Mato (2005) aponta:

En primer lugar que debemos evitar fetichizar la idea de “globalización”, y que una forma de comenzar a hacerlo es no hablar de “globalización” en singular y casi como si se tratara de un nombre propio (en este caso presumiblemente de una suerte de demiurgo), y hablar en cambio de *procesos de globalización*, así en plural. La expresión *procesos de globalización* nos sirve para designar de manera genérica a los numerosos procesos que resultan de las interrelaciones que establecen entre sí actores sociales a lo ancho y largo del globo y que producen *globalización*, es decir, interrelaciones complejas de alcance crecientemente planetario. Este conjunto de interrelaciones es resultado de muy diversos tipos de procesos sociales en los que intervienen en la actualidad, y han venido interviniendo históricamente, incontables actores sociales en los más variados ámbitos de la experiencia humana, desde los más variados rincones del globo (Mato, 2005, p. 03).

Esse traço de integração, desta feita, seria uma característica inseparável da nossa relação com os objetos culturais, definidos por um “multiculturalismo global”, numa espécie de ampliação da cultura de massas, no sentido proposto por Adorno, quando se propõe a discutir indústria cultural e sua padronização característica, voltado à ampliação da cultura enquanto consumo, bem como, a formação de bens simbólicos comuns a um grupo cada vez maior de indivíduos. Pierre Bourdieu se refere a este tipo de capital como um signo de distinção. De início, ele serve essencialmente como um mecanismo de dominação, ou seja, uma distinção de classe e de cultura:

a constituição da obra de arte como mercadoria e a aparição, devido aos progressos da divisão do trabalho, de uma categoria particular de produtores de bens simbólicos especificamente destinados ao mercado, propiciaram condições favoráveis a uma teoria pura da arte - da arte enquanto tal -, instaurando uma dissociação entre a arte como simples mercadoria e a arte como pura significação) cisão produzida por uma intenção meramente simbólica e destinada à apropriação simbólica, isto é, a fruição desinteressada e irredutível à mera posse material.(BOURDIEU,2005 p.103).

A ideia de “bens simbólicos” apontada supõe que todo o conhecimento deriva-se e é mantido através diferentes realidades sociais no espaço da vida prática.

Isso é possível, na medida em que, as transformações inerentes a comercialização da cultura possibilitam um alargamento na ideia de bem simbólico. A posse material e o consumo tornam-se elementos de afirmação identitária e de pertencimento social. Mas enquanto mercadoria, esses elementos na medida em que não precedem de um monopólio de consagração cultural, dado que os bens simbólicos superam os bens físicos em valor e em quantidade. Seguem, portanto, a lógica de uma “economia da informação”, em um mercado formado por segmentos, e não mais voltado para o consumo de massa em seu sentido clássico: “surge à recepção do signo, a representação mental descontextualizada e codificada em marcas fonetizadas; e com ela a práxis histórica, a memória social e a percepção objetiva do tempo”. (BOLSHAW, 2015, p. 16).

Os limites entre informação e conhecimento ficam difusos neste processo. Tempo e memória social são geradores de sentido histórico, mas também social e portanto, impactados pela economia da informação. A cultura histórica permeia os objetos culturais, que, mesmo não sendo consumidos com fins de formação, tomam seu quinhão enquanto elementos formadores. Ou seja, há um tipo de relação direta dos saberes, especialmente no caso da história com a vida prática que acaba por delimitar uma “função específica e exclusiva do saber histórico na vida humana. Isso se dá quando em sua vida em sociedade, os sujeitos têm de se orientar historicamente e tem que formar sua identidade para viver – melhor: para poder agir intencionalmente” (RÜSEN, 2007b, p. 87).

O ponto de convergência reflexivo está posto, como elemento fundante da cultura de massas, ou melhor dizendo, da indústria cultural tal como se delineia na atualidade. O mangá pode ser encarado com um objeto, como tantos outros, em que a cultura histórica se manifesta e o modo como nos relacionamos com o conhecimento histórico pode ser apreendido, em seu sentido de uso público, como a história a que temos acesso sem o adendo da intencionalidade.

2.3. SOCIEDADE JAPONESA: OS MANGÁS

A sociedade japonesa tem como característica de formação o pouco contato com o exterior do arquipélago. O isolamento é uma das bases de sua

formação, o que a faz ser descrita como uma sociedade muito fechada. Isso é perceptível especialmente se nos voltarmos à história política japonesa, que logo depois de sua unificação adentrou o chamado Período Edo (1603-1868), quando o contato com o exterior, já não muito comum anteriormente, foi quase totalmente interrompido. O Japão foi um país que, ao adentrar a modernidade, se fechou ao contato com o exterior, controlando o comércio e impedindo as produções culturais de circularem no país. A exceção foi a ciência estrangeira. Autores como Gravett (2006) apontam o isolamento como constituinte à identidade nacional, que marca os japoneses como uma etnia à parte, construída durante esse período.

A primeira nação de fora a começar influenciar a cultura japonesa foram os EUA no início da Era Meiji (1868-1912). A Era Meiji sinaliza o começo do chamado “império do Japão”, que ficou conhecido pelo processo de modernização acelerada. Desse período datam as primeiras ferrovias, as primeiras universidades e o início da industrialização no país. Também na Era Meiji, a primeira constituição japonesa foi elaborada e o país se tornou uma Monarquia Constitucional. Nesse período se institucionalizou o exército e os grandes conglomerados industriais, os chamados *Zaibatsu* (em japonês: “財閥”, que significa literalmente “círculo financeiro”). Controlado em sua maioria por famílias proeminentes desde o período dos samurais, considerado como a força motriz por trás da rápida industrialização do país:

O zaibatsu possuía uma série de vantagens: tamanho, o que lhes permitiu adotar a tecnologia ocidental existente e aplicá-lo em grande escala; a sua organização interna baseada na propriedade familiar, o que supostamente forneceu-lhes a flexibilidade para entrar em novos setores sem interferência acionista; sua capacidade de atrair gestores assalariados bem-educados; e seu acesso aos recursos naturais, como metais e carvão. Antes da Segunda Guerra Mundial, esses grupos dominaram o mercado, os quatro maiores zaibatsu sendo Mitsui, Mitsubishi, Sumitomo e Yasuda, e reencarnam no pós-guerra para ajudar o Japão se industrializar rapidamente (TANG, s/d, p. 5)³⁰.

³⁰ Tradução nossa. No original: “*The zaibatsu ostensibly possessed a number of advantages: size, which allowed them to adopt existing occidental technology and apply it on a large scale; their internal organization based on family ownership, which supposedly provided them with the flexibility to enter new sectors without shareholder interference; their ability to attract well-educated salaried managers; and their access to natural resources like metals and coal. Before WWII, these financial cliques dominated the market, the four largest zaibatsu being Mitsui, Mitsubishi, Sumitomo, and Yasuda, and were reincarnated in the postwar era to help Japan rapidly industrialize again*”.

A industrialização acelerada propiciada pelo Zaibatsu fez com que o Japão se tornasse, em pouco tempo, a nação mais industrializada da Ásia, e, por isso, a grande fornecedora de produtos manufaturados para a região. Alguns autores, como McCarthy (2006) situam como um efeito do desenvolvimento industrial do período um aumento na produção dos mangás e, por consequência consolidação do que hoje consideramos suas características centrais.

Essa rápida modernização e tomada de mercados adjacentes trouxe ao Japão a consciência de sua limitação geográfica. Sob o domínio do imperador Taishō, ocorreu o aumento do poderio bélico e das guerras de expansão de território, táticas adotadas como para impedirem a estagnação do mercado exportador do país, por falta de matérias primas. Crises econômicas e tensões sociais marcam o período posterior. O sufrágio universal proclamado (para o homem japonês) trouxe uma série de disputas sociais e reações conservadoras. Como para o estado japonês não havia uma definição muito nítida no que concernia aos limites entre matérias pública e privada, o respeito ao governo era traduzido como um “senso de lealdade” esperado de todos os setores sociais. Por consequência, discussões ideológicas, como o direito ao voto, ou a proposta de reforma socialista, eram vistas como um ataque direto à existência do estado.

Os quadrinhos japoneses, nessa época, traduziam o clima de tensão e dificilmente se dedicavam a discussões sociais. De fato, a maior parte dos personagens era publicada nos jornais, em forma de tiras e, muitas vezes, constituía-se de histórias de animais antropomorfizados para situações cotidianas comuns. Osamu Tezuka se declara um fã dessas produções ainda na sua infância. Diferentemente do que aconteceu no Brasil, por exemplo, as publicações davam pouco espaço para tradução, preferindo obras de autores nacionais. Sem contar que “as diferenças de costume e cultura eram também uma barreira para a identificação com as situações e também com os heróis” (LUYTEN, 2011, p. 95).

Em 1927, com a ascensão do imperador Hirohito ao poder, o Japão estava passando por uma grande crise. Essa também é uma época de fortalecimento do fascismo japonês. “E isso levou ao poder, na Alemanha e no Japão, as forças políticas do militarismo e da extrema direita, empenhadas num rompimento deliberado com o status quo mais pelo confronto, se necessário militar, do que pela mudança negociada aos poucos” (HOBBSAWM, 1994, p. 241). O quadro para o conflito da Segunda Guerra Mundial estava montado.

Sonia Luyten aponta semelhanças entre a produção quadrinizada estadunidense e nipônica, ao apontar que em ambos os casos, as histórias de maior sucesso estavam calcadas no escapismo, para a natureza, para o passado, ou para o futuro. No caso do Japão, os mangás foram se tornando cada vez mais calcados no nacionalismo. A ascensão do imperador Hirohito e a constante militarização da sociedade japonesa empreendida por ele, trouxe um incentivo maior para a produção de histórias para as crianças, com personagens cômicas, otimistas e discursos militarizados. Era uma mudança de público pensada nos moldes do fascismo japonês, já, que até então, as produções de quadrinhos para adultos vendiam mais do que as infantis.

A política expansionista japonesa e o ultranacionalismo que a acompanhou acabou promovendo uma aproximação do Japão imperial com a Alemanha e a Itália, até que, em 1940, foi assinado o Pacto Tripartite e se formaram as chamadas Potências do Eixo. Seu objetivo principal era manter as esferas de influência e a política expansionista que a acompanhava. O pacto também previa a proteção mútua – se qualquer um dos membros fosse atacado por um país que ainda não estivesse na guerra, excluindo a União Soviética e a cooperação tecnológica e econômica entre os signatários. Ainda assim, no Japão foi formado o *Taisei Yokusankai (Associação de Assistência ao Domínio Imperial)* como uma maneira de limitar as influências dos fascismos italiano e alemão. Essa associação, uma organização não-governamental nacional, representava o pensamento ultranacionalista do período em suas associações mais simples. Ao colocar o Japão como um “líder natural” de toda a Ásia, buscava limitar a influência estrangeira para não comprometer o potencial do país. Ou seja, era a leitura conjuntural fascista nacional japonesa.

A Guerra Mundial provocou uma espécie de engajamento “compulsório” da produção quadrinizada no conflito. Esse foi um movimento editorial comum em todo o globo. No Japão “os artistas que não cooperavam eram punidos, banidos da profissão de escritor, ou ficavam no ostracismo” (LUYTEN, 2011, p. 102). Como resultado, os quadrinhos quase desapareceram.

A guerra, que para o Japão começara com o conflito com a Manchúria, ainda em 1931, acabou em um colapso nuclear. A rendição foi total, como pleiteado pelos países aliados:

No Leste houve ainda menos sinais de racha na determinação do Japão de lutar até o fim, motivo pelo qual se lançaram armas nucleares sobre Hiroshima e Nagasaki, para assegurar uma rápida rendição japonesa. A vitória em 1945 foi total, a rendição incondicional. Os Estados inimigos derrotados foram totalmente ocupados pelos vencedores. Não se fez qualquer paz formal, pois não se reconhecia nenhuma autoridade independente das forças de ocupação, pelo menos na Alemanha e no Japão (HOBSBAWM, 1994, p. 287).

No dia 14 de agosto, oito dias depois da explosão atômica em Hiroshima, o imperador Hirohito anunciava a rendição do Japão pelo rádio em todo o país, ato que foi oficializado em dois de setembro, o que marcou o fim da Segunda Guerra e início da ocupação estadunidense no Japão. Historiograficamente, há um debate sobre o impacto da demonstração atômica para o mundo, que marcou o fim da guerra e os objetivos políticos desta escolha. De maneira geral, concorda-se que as cidades japonesas figuraram como uma espécie de vitrine do poderio atômico dos Estados Unidos. Ao mesmo tempo, politicamente, o grau de destruição alcançado pelas explosões possibilitou que o Japão fosse derrotado sem a necessidade da interferência da União Soviética, o que visava diminuir sua influência na Ásia. Militarmente desnecessárias, as bombas foram então muito mais uma manobra para demonstrar força e garantir a influência política. De certa maneira, elas marcaram a guerra fria, e o começo de um delineamento para a chamada Nova Ordem Mundial, capitaneada pelos EUA e pela URSS.

Para além das dificuldades cotidianas, a derrota na guerra é apontada também como fonte de um abalo nacional. A ideia de derrota entrava em conflito com os ideais do pan-asianismo, que via a Japão como uma nação superior em toda a Ásia. A derrota parecia inaceitável. Em um contexto de abalo econômico e social, o Japão acabou por se abrir de forma mais direta ao mundo ocidental, aceitando uma espécie de “doutrinação” em relação à “cultura capitalista”, (GRAVETT, 2006, p. 14).

A dominação estadunidense, no território japonês, foi central no rompimento de certo isolamento cultural do país. Nesse período, grandes influências culturais dos Estados Unidos chegavam ao arquipélago, muitas delas impostas pelo processo de ocupação. Um dos mangás analisados nesta tese, *El Alamein e outras histórias* consagra uma história ao período, intitulado “mangá da desonra nacional”, em que o processo de ocupação é ridicularizado, provavelmente significou o indício

da dificuldade em lidar com a derrota bélica.

Nesse sentido, a ocupação estadunidense pode ser vista como tática para manter a influência política e, de certa maneira, para controlar e recolher informações sobre as bombas nucleares. Os objetivos políticos estavam nítidos, como lembra Paulo Watanabe (2011):

Os principais objetivos da ocupação dos Aliados eram desmilitarizar e democratizar o Japão, para que este nunca mais voltasse a ser uma ameaça a outros Estados. Para esse fim, uma nova Constituição foi redigida e adotada, originalmente no idioma inglês. Com a Constituição de 1947, mais precisamente o Artigo 9º ('Da renúncia à guerra'), o Japão encontra-se proibido de possuir Forças Armadas ofensivas, ou com 'potenciais beligerantes', o que o caracteriza na literatura corrente como 'Estado anormal'. Por meio desse documento, o arquipélago renuncia seu direito à beligerância.

É assim que a “paz alcançada pela Guerra” figura, por exemplo, como uma espécie de “grande lição” do país em detrimento do ocidente, que continua construindo sua história através de conflitos e batalhas:

O esforço do Japão para redefinir a próprio através da recriação de suas memórias das perdas da Guerra culminou em um período de paz e prosperidade na vida cotidiana no final da década de 1960. A imagem estilhaçada da Nação foi recomposta, religada e reabilitada durante o quarto de século que se seguiu à derrota. [...] o Japão do pós-guerra conduziu a restauração de sua nacionalidade por meio de uma teleologia de progresso e de uma recém adquirida riqueza material do país. [...] A narrativa fundadora intencionalmente [...] afirmava] que essa nova constituição e a derrota final trouxeram ao Japão (a paz) era o que o povo japonês independentemente e espontaneamente almejava (IGARASHI. 2011 p. 465-466).

Talvez isso seja um espelhamento da própria literatura e do posicionamento acadêmico em torno do país no pós-guerra, uma vez que uma das argumentações centrais para dar sentido ao “povo japonês”, estaria justamente neste senso de orgulho e adaptação, inerente à população. Ele é exemplificado pela expressão japonesa *Ganbare* (no original “がんばれ”), usada frente aos desafios, cujo significado pode ser traduzido como: esforce-se.

Esta palavra sinaliza a ideia a partir da qual a vida se sustenta por esforços

e sacrifícios e, desta maneira, todo sacrifício é válido. Pela preponderância do Xintoísmo, a expressão é utilizada como referência a ações em nome do imperador e da nação, de maneira geral, e está presente no cotidiano japonês, por isso mesmo, relacionada, muitas vezes, a um sentido inerente ao processo de adaptação que as vezes é associado ao povo japonês como um todo. Neste sentido, ao escrever sobre os quadrinhos sinaliza Paul Gravett

Com o mangá os japoneses mostraram a mesma facilidade que tiveram com o automóvel ou o chip de computador. Eles tomaram o fundamentos dos quadrinhos americanos - as relações entre imagens, cena e palavra - e, fundindo-os a seu amor tradicional pela arte popular de entretenimento, os “niponizaram” de forma a criar um veículo narrativo com suas próprias características [...] os japoneses transformaram os quadrinhos em uma poderosa literatura de massa, capaz de fazer frente ao aparentemente imbatível domínio da televisão e do cinema. (2006, p. 14-16).

Esse processo de massificação dos quadrinhos e, de certa maneira, de predominância deles como espaço de diversão no país não foi imediato, mas ainda assim assumiu um caráter relativamente acelerado. Logo, nos anos após a guerra, fundaram-se uma série de novas revistas de mangá. O mangá foi um entretenimento de baixo custo e de fácil acesso, para uma nação fortemente atingida pela guerra, que passava por períodos de carestia e fome. Um dos efeitos diretos do período da ocupação foi o contato crescente com a cultura ocidental, notadamente a chamada cultura pop estadunidense. Essa apropriação fez com que uma série de mangakás (termo usado para se referir aos autores de mangás no país) fossem influenciados por quadrinhos e desenhos animados ocidentais. A inserção dos japoneses na lógica capitalista ocidental vai definir a produção dos quadrinhos japoneses sequencialmente. A forma de administrar a influência externa e transformá-la em algo próprio, é, como já levantamos, considerada característica nipônica.

Barbosa Lima Sobrinho ressalta a relação da economia como o:

o maior de todos os milagres (do Japão) foi o de preservar o seu capital e a sua iniciativa da ação invasora dos capitais, que de certa forma se apoiavam na presença, ou na influência, de um exército de ocupação, que durante mais de seis anos controlou de fato sua política econômica e dirigiu sua expansão industrial. (1973, p. 203).

A afirmação pode ser tomada como referência à formação do universo editorial dedicado aos mangás. Embora, na forma, os *comics* podem ter, ao lado do cinema, influências determinantes no “mangá moderno”, o *modus operandi* permaneceu o do período anterior à guerra, complexificando-se para atender a demanda crescente por títulos e tiragens. A característica básica é de que a obra pertence a um autor elaborador do desenho e do roteiro. O volume de páginas produzidas pelo autor é intenso, atingindo um número de quinhentas por mês, de autoria de um único profissional. O controle da história pertence ao editor, que tem relação direta com o mangaká. Ele acompanha o desenrolar da história, dá ideias e considera a recepção da história. Às vezes, para garantir o rigor nos prazos, ele ainda auxilia no acabamento das páginas. As histórias são publicadas em capítulos, coletâneas semanais ou mensais, com muitos enredos diferentes. O volume de produção e o acabamento em preto e branco, inserido ao fato de que um profissional centraliza essa produção (em alguns casos, o desenhista trabalha com assistentes para o acabamento, mas mesmo nesse caso, o número de profissionais envolvidos com um título de mangá é infinitamente menor aos *comics* estadunidenses) influencia no barateamento da obra. Obras de sucesso são mantidas e republicadas, e encadernadas menores, com a única história e vários volumes, direcionadas aos colecionadores. Como há um controle de aceitação do público, essa segunda obra tem um público garantido. A aceitação ampla também é garantida pela segmentação do mercado e dos títulos, com publicações para públicos amplos e diferenciados.

O sucesso da estratégia traz a constituição de dois nichos: os quadrinhos para adultos, os quadrinhos para as crianças. O período pós guerra já é marcado pela segmentação do mercado, que vai caracterizar a indústria de mangás até a atualidade, representada aqui por três principais revistas: *Shonen Club*, mensal, destinada aos meninos; *Shojo Club*, também mensal, mas destinada as meninas, além da *Yonen Club*, para crianças menores. Essa distinção aponta que o mangá começava a ser levado a sério, no âmbito de consumo, ainda que não diretamente como uma linguagem mais ampla, direcionada para adultos e crianças e, especialmente, para acompanhar o amadurecimento do seu público.

Durante a Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos fossem obrigados a seguir as disposições militares, e enfrentarem intensa censura, o controle sobre a

produção quadrinizada foi mantido nos anos posteriores à guerra, a conhecida ocupação aliada. O controle estaria direcionado aos mangás que apresentassem temas históricos, bem como aos dramas de batalha populares durante a guerra. As histórias sobre samurais e arte marciais também não eram bem aceitas:

Conteúdo 'inapropriado' listado nas diretrizes oficiais dos censores, incluía qualquer visão crítica das Forças Aliadas ou dos países Aliados, incluindo a China; relações sexuais entre soldados da ocupação e mulheres japonesas; discussões sobre o mercado negro, ou a fome e defesa do nacionalismo japonês, nacionalismo e crimes de guerra. Qualquer menção ao processo de censura era bloqueada. O público japonês não tinha ciência de suas comunicações e, portanto, suas percepções estavam sendo controladas rigidamente. As autoridades da Ocupação também baniram as aulas de história japonesa, geografia e ética das escolas e censuravam os filmes estrangeiros que entravam no país para remover todas as referências aos problemas na sociedade norte-americana, como racismo, pobreza, preconceito ou corrupção política. Os EUA eram apresentados como sociedade ideal, cujo moral era mantido em mais alta conta. (GRAVETT, 2006, p. 79).

Nesse período, as séries de mangás de esportes, notadamente o boxe, faziam bastante sucesso. Paul Gravett e Sonia Luyten são autores que apontam essa difusão como um indício de que, mesmo que a censura fosse ampla, os quadrinhos eram considerados mais inofensivos entre as produções destinadas ao entretenimento. Esta posição marca um grande número de publicações de ficção científica, gênero considerado menos engajado em questões sociais do período.

As restrições impostas pela ocupação estadunidense na produção de quadrinhos somente foram quebradas no ano de 1952, com a assinatura do Acordo de Paz de São Francisco. O tratado intitulado Tratado de Paz entre as Forças Aliadas e o Japão foi assinado oficialmente por quarenta e nove nações em 8 de Setembro de 1951 em São Francisco, Califórnia, vigorando a partir de 1952. Nesse tratado a Segunda Guerra Mundial foi formalmente encerrada, definindo-se a posição de polícia do poder imperial japonês. E assim foram definidas compensações civis aos aliados e prisioneiros de guerra, estabeleceram-se novos contornos ultramarinos para o Japão, que deixaria de controlar territórios conquistados antes e durante a Guerra, renunciando à qualquer agressão futura. A Carta das Nações Unidas foi extensivamente aplicada na formalização da posição japonesa.

A subsequente queda na censura temática trouxe o ressurgimento de

trabalhos humorísticos sobre espadachins como *Igaguri-kun* (1952) e *Akado Suzunosuke* (1954), de Fukui Eiichi; bem como mangás históricos ambientados no período Edo (1603-1868), com destaque para os trabalhos de Shirato Sanpei, *Ninja bugeich Kagamaru den* (“Os relatórios da guerra ninja: a lenda de Kagamaru”) e *Kamui-den* (“Lendas de Kamui”), nos quais o foco temático é a dramatização das contradições de classes sociais feudais e as tensões entre as formas de organização social e os indivíduos. Estas e muitas outras categorias de mangás passaram a ser intensamente veiculadas no mercado editorial japonês.

A obra considerada elemento nodal do que se convencionou chamar de mangá moderno foi publicada no ano de 1946: *Shin Takarajima* (“A Nova Ilha do Tesouro”), de Osamu Tezuka. No decorrer de cerca de duzentas páginas, o artista inovava os quadrinhos japoneses trazendo, principalmente, elementos da linguagem cinematográfica, pois até então os quadrinhos continham um enfoque teatral. Tezuka é responsável pelo que, hoje, distinguimos graficamente como mangá e pelas características gráficas mais marcantes, como os olhos grandes e brilhantes dos personagens, que servem para melhor expressarem os sentimentos, por sua vez inspirados no teatro Edo. Nesse período, Tezuka foi influenciada pelos desenhos da Disney. A adaptação dos desenhos, propocionaria a Tezuka a criar nova perspectiva de desenhos em quadrinhos. O mangá ganharia força no mercado de cultura pop.

A nova perspectiva do desenho do mangá que o torna diferente das *comics* ocidentais é exemplificada por Moliné (2006), a partir da ação em uma HQ ocidental que poderia ser descrita em um ou dois quadrinhos, no mangá se poderia ocupar várias páginas. Nos mangás, as cenas são apresentadas sob diferentes ângulos. Por exemplo, numa cena de luta mostra-se a mesma ação em câmera lenta, a visão dos outros personagens e a aproximação até o momento do choque. Moliné cita Kazuo Koike, roteirista de mangás: “O olho se move nos *comics* japoneses. Essa é a diferença fundamental entre esses *comics* e os ocidentais onde as cenas são estáticas” (MOLINÉ, 2004, p. 31).

Segundo Moliné (2004), os mangás significam mais do que uma *comics* normal. Por isso, a maneira de ver o gráfico da narrativa é importante e apresenta um ponto de vista totalmente distinto das *comics* ocidentais. A imagem para o mangá é algo de extrema importância. Assim, a história é narrada de um quadrinho para o outro como algo característico e único dos mangás. Os mangakás preferem utilizar um número baixo de quadrinhos por página, não sendo raro ver quadrinhos que ocupam

duas páginas. Outro detalhe à luz dos mangakás é a inovação, com vários tipos de layouts, mostrando quadrinhos verticais, sobrepostos, rompendo o esquema da linha que os separa, quadrinhos com espaços em branco entre um e outro, entre outros numerosos recursos e sempre com a intenção de que a página seja legível e que o movimento da cena possa ser transmitida da melhor maneira para o leitor.

A estética do desenho japonês apresenta um traço mais limpo e simplificado, que, visualmente, se torna difícil definir personagens masculinos e femininos. A principal preocupação está nas expressões faciais, roupas e cabelos, na maioria das vezes dispensa-se os cenários. Os personagens também tendem mais ao uso do traço da caricatura ou do estereótipo. A composição gráfica é, em grande parte das vezes, guiada pelo que se chama de *Notan*, determina-se a constante busca por equilíbrio na composição, não só no desenho, mas nas cores, nas características dos personagens e nos usos de claro e escuro (LOPES, 2010). Personagens parceiros ou antagonistas têm a sua concepção ligada a esta regra, o que significa que, se um tem cabelo claro, outro terá escuro, ou as vestimentas terão o balanceamento de cor.

A forma tradicional dos quadrinhos (com nove quadros e três por linha) também foi abandonada no mangá. Os quadros são substituídos por formas variadas, entre as quais, na maioria das obras prevalece o trapézio. Grande parte das inovações estão presentes e se tornaram reconhecidas a partir da obra de Osamu Tezuka. Por isso, ele é considerado um dos responsáveis pela estética do mangá moderno. A identificação com as transformações estéticas apresentadas por ele fez com que, na década de 1950, a *Shonen Jump* publicasse um guia de estilo desenhado por ele, explicando o processo de construção do mangá moderno. Provavelmente, por isso mesmo, a consequência do sucesso alcançado por Tezuka, surgem os *Gekigás*, ou “desenhos dramáticos”, estilo que mistura o enredo romanesco com a estética *noir* inspirada em filmes como a *Nouvelle Vague*, buscando novas experimentações de forma e estilo, um pouco desligadas do cânone que Tezuka estava se tornando. Desta maneira, podemos observar que:

Um novo gênero e técnica de mangá chamado gekiga, ou "drama em fotos", surgiu em 1957. Autores, como Yoshihiro Tatsumi e Takao Saito começaram a se referir à sua arte como gekigá ao invés de mangá para marcar suas diferenças de estilo, com muito realismo e imagens; destacada temática “séria”, em vez de comédia. Gekiga agradou aos estudantes do ensino médio

júnior e sênior que haviam crescido longe dos mangás para crianças, e mais tarde tornando-se popular entre os estudantes universitários que liam *Ninja bugeich-o Sanpei Shirato* (*Segredo das artes marciais do Ninja*) [...] É como um romance histórico em que se tratam de várias questões sociais, como a estratificação social e da classe do samurai, em um cenário feudal. Neste momento, o Tratado de Segurança mútua e à cooperação com os Estados Unidos estava causando uma grande quantidade de agitação social. A sociedade japonesa estava em tumulto, e os estudantes universitários e os radicais estavam na vanguarda das manifestações e motins [...] ganhando popularidade entre estudantes altos e universitários, assim como adultos, com seus paralelos ao que estava acontecendo no Japão naquele momento (ITO, 2003, p. 36)³¹.

O *Gekigá*³², como o próprio Tezuka no período anterior, constituiu-se no espaço do *underground* e da experimentação. Também é nesse período que se consolidou o mercado editorial do Japão; de um lado, enredos voltados à competitividade, valorizando o trabalho em equipe e centrando a ação de seus personagens na persistência e superação de obstáculos. É o *Shonen Manga*, ou “mangá para garotos”. A nova abordagem marcou o modelo corrente a partir de então passou-se a caracterizar esse veículo de comunicação. O dinamismo foi aumentando, na medida em que o quadrinho fazia frente à televisão. Isso também ajudou a definir o modelo do *Shonen*, em que o enredo acaba sendo uma espécie de subsidiário para uma série de princípios narrativos, ou “valores”, assim definidos pela principal revista dedicada ao estilo: *Yujo* (amizade), *Doryko* (esforço ou perseverança), e *Shôri* (vencedor, ou vitória). A maioria das séries *Shonen* apresentava um jovem protagonista reunindo amigos família ou comunidade e perseverando em relação a possíveis adversidades (MAZUR; DANNER, 2014, p. 66). As temáticas centram-se em autodisciplina, perseverança, profissionalismo e competição (LUYTEN, 2011).

³¹ Tradução nossa. No original: “A new genre and technique of manga called *gekiga*, or “drama pictures,” emerged in 1957. Manga artists such as Yoshihiro Tatsumi and Takao Saito started to refer to their art as *gekiga* rather than *manga* because their manga read much like novels with very realistic and graphic pictures; it emphasized serious drama rather than comedy. *Gekiga* appealed to junior and senior high school students who had grown out of children’s manga, and it later became popular among university students as its readers aged. Sanpei Shirato’s *Ninja bugeich-o* (*Secret Martial Arts of the Ninja*) [...] It is like a historical novel in that it deals with various social issues, such as social stratification and the samurai class, in a feudalistic setting. At this time, the Treaty of Mutual Security and Cooperation with the United States was causing a great deal of social unrest. Japanese society was in turmoil, and university students and radicals were at the forefront of demonstrations and riots [...] gained popularity among senior high and university students as well as adults, as its story paralleled what was going on in Japan at that time” (ITO, 2003, p. 36).

³² Embora não se possa estabelecer uma linha de influência entre o estilo *Gekigá* e os mangás históricos, Osamu Tezuka comenta, em sua biografia que o estilo serviu como referência na construção de Adolf, uma das obras analisadas.

Assim, a violência marca as histórias mais livremente do que no quadrinho ocidental, mas não é um consenso, já que vários autores de mangás se negam a associar o *Shonen* com a violência. Osamu Tezuka, por exemplo, era um grande crítico do uso das cenas violentas para dinamizar as histórias.

Esse tipo de história representa o maior dos segmentos, responsável por aproximadamente 40% de todos os títulos em circulação da atualidade. Com o sucesso do *Shonen* e a ampliação do escopo de leitores, outras histórias, ainda, centradas nas questões apontadas acima, sejam elas mais violentas e explorando temas sexuais ou sensuais, começaram a ser publicadas em 1968, constituindo assim um gênero próprio, o *Seinen*, ou mangá para jovens adultos.

Outra publicação significativa no gênero mangá é o *Shojō*, as revistas para as meninas. Aqui ressaltamos que este tipo de publicação existia desde os anos de 1920, também foi Osamu Tezuka considerado responsável pela definição das principais características do estilo na contemporaneidade. Centrado na criação de heroínas que conseguissem identificação de seu público, tem o aspecto romântico como pano de fundo para a maioria das histórias. Cujo enfoque não é exatamente o do romance ou a formação de casais, sim as questões psicológicas e o sentimento dos personagens. O traço deste tipo de mangá também é marcado por variações próprias, as linhas do desenho são mais finas, os personagens têm um caráter marcadamente andrógono e a estética dos quadros se aproxima, ainda mais, dos artifícios cinematográficos. A produção de mangás passou por um crescimento e conseqüente transformação na década de 1960, como resultado das discussões sobre o papel da mulher japonesa que mobilizaram a sociedade nesta época. Isso demandou uma mudança editorial, o que acabou abrindo espaço para desenhistas e roteiristas mulheres. Como coloca Matt Thorn:

Os Mangá-kas [...] pareciam incapazes de imaginar uma heroína que não tivesse menos de 13 anos e quase sempre passiva, e as histórias mais comuns eram as tragédias que [...] envolviam as mães. Heroínas estavam sempre sendo separadas de suas mães biológicas, por morte ou outras circunstâncias, e como muitas vezes eram maltratadas ou negligenciadas por madrastas cruéis e sem coração. Elas eram empurradas de um tipo de miséria para o outro, pacientemente à espera que alguém – geralmente um homem gentil, jovem e bonito – que viesse resgatá-las. Como tanto a heroína e a leitora presumida eram crianças, no entanto, romance, fora do tipo platônico, estava fora de questão. Quando o romance era permitido as histórias se

passavam em lugares remotos no tempo e no espaço – como o Egito antigo, por exemplo – ou reinos de fantasia, como em Ribon no Kishi de Osamu Tezuka [...] As heroínas de histórias desse tipo, porém, não eram do tipo que as leitoras pudessem facilmente se identificar. (2001, s/p.).

A literatura feita para mulheres e sobre mulheres sempre foi uma constante no Japão. Isso foi transferido para os mangás *Shojo*, em que a preocupação das autoras é com suas leitoras meninas e mulheres. Assim, esse tipo de produção não é essencialmente feminista ou revolucionário em essência, ainda que o fato de mulheres contarem suas histórias e como autoras sejam consideradas e pagas de maneira igual aos autores homens seja digno de nota (melhorar a redação). Para Valéria da Silva, "a década de 1970 foi um dos momentos mais importantes dessa revolução com a produção de obras de grande sucesso e influência dentro do gênero até hoje", (2013, p. 5). O sucesso do *Shojo mangá* trouxe, da mesma forma que o *Shonen*, uma subdivisão, que, mais tarde, se tornou um gênero independente, o *Josei*, voltada a um público adulto. Nele, as protagonistas são independentes, normalmente profissionais bem-sucedidas que enfrentam problemas mais realistas, como a carreira, os filhos, a sexualidade. Como parte deste tipo de produção, alguns romances históricos tendo a figura feminina como personagem central também aparecem. O gênero *Josei* é o de menor tiragem entre os quatro, mas, ainda assim, constitui uma fatia relevante do mercado.

A segmentação estilística e de público são consideradas as responsáveis pela difusão mais intensa dos quadrinhos no oriente, diferentemente do que aconteceu com o ocidente que tendia a associar a produção de HQs com um público infantil. No Japão, a produção de mangás sempre procurou atingir o maior número de pessoas. Isso permitiu, à medida em que o mercado se organizava em estilos, uma vez que a produção fosse se centralizando, o que foi decisivo para a difusão do gênero nos anos de 1990. A segmentação temática do mercado editorial acabou por organizar as publicações em diferentes estilos. O *Shogaku* para crianças na faixa etária entre 6-11 anos, cujo perfil é educativo; *Shounen* para meninos entre 12-17 anos, em que os enredos são centrados em esportes, sexo, artes marciais, com uma certa dose de violência; *Shojo* para meninas de mesma idade, com temas românticos, sobrenaturais e/ ou de relacionamentos; *Seinen* e *Redikomi/Josei*, respectivamente, para homens

adultos e mulheres adultas, sendo temas direcionados.

No Japão, a produção de quadrinhos não encontra paralelos. Na década de 1990, a revista *Shonen Jump*, principal publicação no estilo *Shonen*, atingiu a marca dos 6,8 milhões de exemplares por semana. Isso faz com que o alcance deste tipo de publicação seja amplamente reconhecida na atualidade. O exemplo foi o que aconteceu no ano de 1995, quando o então primeiro-ministro japonês, Kiichi Miyazawa iniciou uma coluna semanal de opiniões, não em um jornal, mas em uma revista de mangá. Um político de setenta e cinco anos dificilmente seria o público-alvo, ou mesmo um leitor assíduo de quadrinhos, mas o motivo de sua escolha por esse tipo de veículo pode ser essencialmente identificável. O público de aproximadamente dois milhões de jovens, muitos deles trabalhadores e, portanto, possíveis eleitores. No Japão da década de 1990, não seria um exagero supor que o mangá fosse um dos principais veículos a alcançar um público massivo.

Com efeito, poderia ser dito que parte daquilo que a cultura de massas fabrica e proclama, para além das informações centradas na atualidade, são os imaginários sociais, as representações globais da vida social. Nesta pesquisa, partimos de uma definição ampla de indústria cultural, como:

[...] conjunto de atividades relacionadas diretamente com a criação, a fabricação, a comercialização e os serviços de produtos ou bens culturais tanto no âmbito nacional quanto internacional. Os rasgos distintos destas indústrias são semelhantes aos de qualquer atividade industrial e se baseiam na serialização, estandardização, a divisão de trabalho e o consumo de massas. A diferença entre elas é que não são produtos de consumo físico, e sim bens simbólicos (GETINO, 2003, p. 21)³³.

Os números de publicação deste tipo de revista impressionam, ainda hoje, quando enfrenta um momento de refração, seja no Japão ou para além das suas fronteiras. A inserção de quadrinhos no Japão fez fosse um dos primeiros países,

³³ Tradução nossa. No original: “[...] conjunto de actividades relacionadas directamente com la creación, la fabricación, la comercialización y los servicios o productos de bienes culturales, em él ámbito de país o a nivel internacional. Los rasgos distintivos de estas industrias son semejantes a los de cualquier otra actividad industrial y se basan en la serialización, estandarización, la división del trabajo y el consumo de masas. A diferencia de otras, no se trata de productos para el uso o el consumo físico, sino de bienes simbólicos”.

onde o mangá adquiriu um sentido de igualdade com novelas e filmes, ou seja, considerá-los como um espaço de entretenimento de igual influência. Em 1995, a pesquisa do instituto JETRO, responsável por mapear o mercado editorial nipônico apontou que, pelo menos, quarenta por cento de toda a produção editorial do país estaria composta por mangás. Esse número, impressionante, não computa, entretanto, se todo o mangá realmente lido em terras nipônicas, já que desconsidera o mercado de quadrinhos amadores, feitos por fãs e para fãs, nem os cafés que emprestam estas revistas, ou as bibliotecas, entre outros. Nesse sentido, o mangá, economicamente, representa um espaço gigantesco e números impressionantes, que movimentam entre seis e sete bilhões de ienes por ano, aproximadamente, segundo dados oficiais do governo Japonês.

Os números também não consideram toda a movimentação que os mangás podem alcançar na sociedade japonesa, uma vez que fazem parte de um ciclo de produção complexo que funciona como uma espécie de elemento causador de uma série de outros mercados, a bem-sucedida série de quadrinhos tem, como espécie de segundo passo, a chance de ser transformada em anime, ou animação. Assim geram-se uma série de outros produtos, como bonecos, fantasias, acessórios e roupas que incrementam as relações mercadológicas, em um processo de retroalimentação. O intenso consumo do entorno de um enredo, colabora no investimento em encadernados, do mangá que iniciou o processo, em edições encadernadas, para colecionadores, jogos de computador e celular e trilhas sonoras, vindas das animações. Algumas séries transformam-se em espetáculos de teatro ou óperas e permanecem por décadas como núcleo gerador de todo um mercado, como *Rosa de Versalhes*, sucesso dos anos de 1970, que permanecem em cartaz.

O principal sustentáculo de todo este sistema é a profunda inserção como elemento de cultura pop. Personagens como *Hello Kitty*, *Doraemon* e *Astro Boy* (versão hollywoodiana, assim como *Speed Racer*) foram criados para o público infantil, mas ilustram *gadgets* de adultos. Os cabelos espetados dos personagens de HQs e séries televisivas são copiados pelos homens, já as moças transformaram o visual que mistura inocência e erotismo, marca dos desenhos japoneses, em moda. Os Boeings da ANA (*All Nippon Airways*) são decorados com *Pikachus* (um *Pokémon*), e é comum encontrar estrangeiros que desembarcaram em Tóquio atraídos por causa de seriados, jogos e histórias em quadrinhos.

A lógica de consumo é bem sucedida, em um curioso processo de

retroalimentação, dos valores da sociedade nipônica. Sustentando a apropriação, no entanto, estão as novas relações do capitalismo, que encontram no mangá um exemplo de clássico de sistematização. Tudo isso refletiria à sociedade de consumo, com um imenso mercado de consumidores, devidamente, atraídos pelos produtos oferecidos pela Indústria Cultural. Para a série, particularmente, popular ou de longa duração, o ciclo pode ser repetido várias vezes. O Japão foi o primeiro país a produzir a “história em quadrinhos” num formato de legitimidade e de se permitir testar seu potencial e sua linguagem em grande escala. Por incorporar mudanças temáticas e de estilo e ocupar um espaço central na transformação de enredos em mercadoria, pode se dizer que o mangá tem um elemento de transformação constante, como parte de suas características principais. Recentemente, o governo japonês começou a investir diretamente nesse setor, patrocinando eventos internacionais de animes e O que chegou a embasar um novo conceito usado definir seu próprio país: o “*Cool Japan*”, ou o “Japão legal” (SATO, 2007).

O reconhecimento institucional dos mangás é recente. Iniciou-se na década de 1990, afirmando-o como parte relevante da produção artística nacional. Esse reconhecimento inicia-se com a criação do Prêmio Cultural Osamu Tezuka. Também nesta década as várias escolas japonesas vão adotar o *shogaku*, que são mangás didáticos, dirigidos, especialmente, ao público infantil, com conteúdos do currículo escolar japonês, ou o *Kyoyoyo mangá*. Em 2002, o Ministério da Cultura Japonês implementou a matéria “*mangá–visual pop cultura*” como parte das atividades curriculares de Educação Artística, nas escolas públicas (SATO, 2007, p. 231). O mangá se faz onipresente na indústria cultural japonesa. Seu papel no sistema econômico é mais importante do que seus números de vendas, já que servem como carro chefe de todos os demais produtos culturais desse complexo. As características dos mais difundidos produtos culturais têm origem nas histórias veiculadas no mangá. No processo de exportação, o ponto de sustentação curiosamente não foi o mangá, mas o anime, que fez sucesso com cores e movimentos para os bem elaborados quadrinhos. Na década de 1950, influenciados pela mídia do Ocidente, diversos estúdios começaram a desenvolver projetos de animação experimental. Segundo Sato:

A produção de séries de animes para a TV no Japão, devido aos altos

custos envolvidos, dependem até hoje de longo planejamento prévio entre a emissora, a produtora de animação e fabricantes licenciados, que investem em conjunto na produção e geram receita através de uma cadeia de vendas de produtos e serviços correlatos, formando um complexo esquema que também envolve agências de publicidade, gravadoras, editoras, distribuidoras, e indústrias de alimentos, brinquedos e videogames e papelaria. Assim, quando uma série vai ao ar na tevê japonesa, há o lançamento concomitante de uma grande gama de produtos e serviços temáticos, num esforço concentrado para envolver emocionalmente os espectadores e satisfazer-lhes o ímpeto consumista – o que garante a viabilidade comercial do sistema. Não foi por acaso, por exemplo, que Tezuka fez com que a estréia de Astro Boy ocorresse no dia primeiro de janeiro de 1963, no principal feriado do calendário japonês: o ano novo. (2007, p. 35).

Nesse sentido, quadrinhos e mangás partilham de uma mesma origem, o processo de consolidação da indústria cultural, por um lado e, por outro, a influência estadunidense na delimitação desta cultura. O Japão, entretanto, para além de consumidor do *american way of life*, transforma o pop japonês em um bem-sucedido caso de customização da industrialização cultural em padrões orientais (SATO, 2007, p. 14).

Podemos inferir que mangá não é gênero literário. A expressão abarca muito mais, dado que funciona como indicador de um estilo de histórias em quadrinhos e todo o seu conjunto gráfico, estético e de enredo. A apropriação do mangá no Ocidente, para além do conjunto gráfico característico, concentra-se muitas vezes, no sucesso de forma, de mercado e de expansão pela mídia, sobretudo como cultura globalizada a partir dos anos de 1990. Paralelamente a essa constatação há a desconfiança de que o mangá é uma espécie de moda, ou cultura, haja vista que no Brasil essa produção acaba ocupando um nicho bastante específico no mercado de histórias em quadrinhos. O que não podemos considerar para a constituição de um quadro geral sobre quadrinhos, todavia, a consideramos como a manifestação específica de um estilo e de um mercado justamente e, ainda, por suas próprias características, tornando-se uma espécie de acesso restringido. No quadro geral, mangás são propagadores culturais e imagéticos. São, portanto, artefatos de cultura e de cultura histórica.

A cultura pop toma forma e se alimenta, pelas referências que as são construídas e reafirmadas. São elementos da chamada “ cultura mundo”:

Sua intenção é divertir, é dar prazer, possibilitar e evasão fácil e acessível para todos, sem necessidade de formação alguma, sem referentes culturais concretos e eruditos. O que as indústrias culturais inventam, não é nada mais que a cultura erudita transformada em cultura de massa. (LIPOVETSKY e SERROY, 2010, pg. 79)

O distante se torna próximo, os quadros gerais e as explicações comuns podem ser percebidas e inseridas às construções de sentido pessoais, coletivas e temporais. Mangás são um dos mobilizadores neste processo de apropriação de saberes .

CAPÍTULO III

MANGÁS DE SEGUNDA GUERRA MUNDIAL



Figura 06: Garfield. Tirinha publicada originalmente em 02.03.2010. Fonte: <http://cartoonmaniacos.blogspot.com.br/2016/06/tirinhas-do-garfield-n-03.html> acesso 30.6.2017

“Nos quadrinhos, muito pouco acontece acidentalmente”. Will Eisner

No Brasil foram publicados entre os anos de 1999 e 2018, sete títulos de mangás que tem como fundo histórico e/ou argumento principal a Segunda Guerra Mundial. Um deles, teve sua publicação encerrada em março de 2018. É o *mangá Hetalia*, que teve uma tiragem bastante irregular ao longo dos anos. Por não ter se encerrado durante o período que durou a presente pesquisa a obra não foi incluída

No início do esta pesquisa, eram apenas seis os enredos voltados à Segunda Guerra Mundial em processo de publicação, mas no ano de 2016, a JBC, iniciou e encerrou um título: *O Zero Eterno*, em cinco volumes, publicados integralmente. Isso indica que a demanda por títulos voltados a este período histórico ainda possuem apelo no mercado nacional. O título foi incluído entre as fontes do presente trabalho. Se observarmos os títulos de mangás históricos publicados no período escolhido, a temática da segunda guerra mundial e também a temática dos samurais são as que

detém mais títulos traduzidos até o momento, no Brasil. No Japão, existe um gênero e até um prêmio específico para mangás que abordam o período dos samurais, então, não se pode afirmar que o “o distante (no caso o Japão) se torna distante nesses momentos. Como bem relembra ORTIZ,

Não devemos, porém, imaginar a identidade como algo ontológico, uma substância que ‘realmente existe’. Não há ‘o’ japonês, assim como seria insensato falarmos na materialidade ‘do’ americano ou ‘do’ brasileiro. Uma identidade é sempre uma construção simbólica que se faz em relação a um referente. Os referentes podem certamente variar, eles são múltiplos: cultura, etnia, nação, cor, gênero. Mas sua existência não deve ser tomada como uma substância, um ser ontológico, ela serve apenas como baliza para a definição de territorialidades particulares. Neste sentido, a discussão sobre a autenticidade ou a inautenticidade das identidades é um falso problema. Desde que convincente, isto é, socialmente plausível, uma identidade é sempre válida. O que não significa que seja ‘verdadeira’ ou ‘falsa’. Dizer que a identidade é uma construção simbólica nos permite ainda indagar sobre os seus artífices, como elas são construídas, a que interesses se vinculam(2000, p.64/65).

A opção pela segunda guerra como o ponto de convergência entre os mangás escolhidos para análise se dá pelo seu potencial de “evento de intersecção”: Ele é um elemento definidor da história tanto do ocidente quanto do oriente. O objetivo não é construir uma crítica historiográfica das obras em quadrinhos, nem mapear as diferenças entre o impacto cultural e identitário que a segunda guerra mundial ocupa na obra de origem japonesa, mas entender como, dentro da sua especificidade, a ideia de Segunda Guerra enquanto marco histórico é construída e explorada por diferentes *mangakás*³⁴. Desta maneira, o foco principal do presente texto é capturar os espaços de apropriação da Segunda Guerra Mundial enquanto conceito, ou seja, uma espécie de “encapsulamento” do passado sob a forma de processos causais, e, desta forma, Segunda Guerra Mundial pode definir tanto uma “série de eventos particulares” ou como uma espécie de comportamento e reprodução de balizas temporais e referências específicas que atingem muitas pessoas, governos e Estados.

Os diferentes meios de comunicação de massa exploram uma série de “fatos históricos”. No que tange as Guerras Mundiais, que têm sido tema de ficções

³⁴ Mangaká é a palavra usada para se referir a um quadrinhista ou artista de quadrinhos no Japão.

das mais diferentes. Talvez, por que, como afirma Alves (2011, p.11) seja “uma excelente história”, ou muito especialmente por fazer parte de uma espécie de “história traumática”, ou seja, forjada “das lutas e batalhas por uma política da memória” (HUYSSSEN, 2003), entre depoimentos, documentos e ficções.

Desta maneira: "o termo “trauma” é retirado de seu lugar de origem, a psicanálise, e trazido para a história, no intuito de auxiliar os historiadores na compreensão desse passado que não quer passar” (SILVA, 2016b, p.757).

Se considerarmos que a produção cultural está inserida em uma dinâmica e uma constante transformação influenciada por diferentes aspectos da experiência humana no mundo, a Segunda Guerra, enquanto épico ou enquanto trauma é uma construção influenciada pelos agentes de construção cultural, tanto quanto pelos agentes de construção historiográfica. Assim, ao produzir e reproduzir conhecimento sobre o mundo ele alimenta e influencia a própria realidade desta construção.

3.1.A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL ENQUANTO MARCO E OS MANGÁS

Eric Hobsbawm, chama a atenção para o quanto a Segunda Guerra marcou o século XX e as delimitações sociais posteriores. Para ele, o próprio medo que a Alemanha explorasse a física nuclear e dominasse a tecnologia bélica da fabricação de bombas atômicas, paradoxalmente mobilizou a pesquisa desta mesma tecnologia por seus adversários, o que faz do conflito mundial um grande impulsionador das descobertas tecnológicas como um todo e da exploração nuclear em particular. Ao pensarmos a história ensinada, um dos grandes quadros gerais argumentativos em torno do fenômeno da Segunda Guerra Mundial é justamente a tecnologia. Primeiramente a bélica, sendo depois apropriada cotidianamente, o conflito aparece como marco de uma nova era de transformação social.

Pedro Tota afirma que:

A Segunda Guerra Mundial foi uma guerra total no sentido lato da palavra. A política nazista de destruição dos judeus (a “solução final”) contava com sofisticada organização de busca, seleção, transporte, concentração e assassinato nos campos de extermínio (o chamado Holocausto), para onde também foram enviados ciganos, opositores e até prisioneiros de guerra. Já em 1945, os americanos

jogaram bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki, ameaçando o mundo com nova tecnologia de morte em massa. Essa foi a guerra total no último conflito mundial. Daí a mobilização de recursos simplesmente fabulosos (2006, p.356).

Os lançamentos das duas bombas atômicas marcaram o fim daquela guerra, mas também o início da Guerra Fria, sendo os EUA e a União Soviética, aliados durante o conflito, passaram a definir o mapa geopolítico global em torno de suas áreas de influência. O pesquisador Henry Rousso chama atenção para o poder de convergência deste marco:

A Segunda Guerra Mundial, no sentido amplo do termo, forma não apenas uma matriz histórica comum aos dois continentes, mas constituiu, tanto na Ásia como na Europa, um acontecimento central na história recente cujos efeitos se fazem ainda sentir, não apenas no plano da memória, mas também num plano político e social, e mais ainda no plano das relações regionais e internacionais". (ROUSSO, p. 268)

Neste ponto de vista, mangás que tem como pano de fundo o período da Segunda Guerra Mundial, como elementos de uma cultura global entre os jovens, acabam por ser veículos de aproximação e percepção da consciência histórica, como categoria geral, que cobre diferentes formas de pensamento histórico. O mangá, assim como outros objetos culturais são componentes de uma cultura histórica que age sob a matriz disciplinar, no âmbito da sala de aula e também cotidianamente, constituindo e reafirmando uma memória da Segunda Guerra que tem lugar na imagem e no texto.

Para o *corpus* documental dessa tese, tomamos os seguintes títulos: *Gen Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa; *Adolf*, de Osamu Tesuka; *1945*, de Ichihiro Watsuka; *Hiroshima*, de Fumiyo Kouno; *El Alamen*, de Yukinobu Hoshino; e o *Zero Eterno*. Estas obras são publicadas por três editoras (de quatro) que se dedicam a publicação de mangás no Brasil: a JBC, a Conrad e a New Pop. A outra editora é a Panini, que assumiu no mercado editorial o lugar que antes dos anos 1990 pertencia à editora

Abril (BRAGA, 2011).



FIGURA 07 : Capas dos dez volumes da edição brasileira do mangá Hadashi no Gen (Gen pés descalços).

Fonte: Guia dos Quadrinhos (<http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/gen-pes-descalcos-2-serie/ge033102> acesso 22/01/2018).

Destas obras, a mais conhecida é *Gen Pés Descalços*, que possui caráter autobiográfico e centra sua ação na explosão da bomba atômica de Hiroshima. A série foi criada por Nakazawa, também ele um sobrevivente do cataclisma atômico: “A série foi baseada em minha experiência pessoal sobre a bomba. As cenas de família, as personagens e vários episódios que aparecem em *Gen* são pessoas e eventos reais que eu vi, dos quais ouvi falar ou que eu mesmo vivenciei.” (KEIJI, 2003, p. 13). Seu personagem principal é o *menino Gen*, que em japonês significa raízes ou fonte. Segundo o autor, este foi assim batizado

na esperança que ele se tornasse fonte de esperança para uma nova geração da humanidade. Aquele que consegue pisar o solo queimado de Hiroshima e sentir a terra sob seus pés, e que tem coragem de dizer 'não' às armas nucleares...(NAKAZAWA, 2001c, p. 13).

Ao longo de suas páginas, o mangá constrói toda uma leitura sobre a vida cotidiana no Japão durante e depois da guerra. Nos dias anteriores à bomba atômica, a história retrata a pressão emocional com as privações e a perda de parentes e amigos, o racionamento de comida e os abrigos antiaéreos. O pai de Gen se recusa

a participar da guerra e toda a família sofre hostilidades por tal traição. Figura no enredo o preconceito frente aos coreanos que vivem no Japão, representados por um amigo da família de Gen, o Sr. Pak. A explosão atômica em Hiroshima acontece logo no final do primeiro volume (em um total de dez). Neste momento, pode se observar o aprofundamento no tom realista dos desenhos (ainda que dentro de um estilo próprio de seu autor) e a violência retratada, concentradas especialmente no aspecto cotidiano da sobrevivência, das dificuldades, das pequenas crueldades entre as pessoas expostas em uma situação extrema.

As vezes, essas construções entram em conflito com a leitura e os valores do ocidente contemporâneo: um exemplo são as cenas em que o pai de *Gen*, um pacifista que critica a guerra e sofre as consequências por isso, bate nos filhos. Isso aparece no mangá como um sinal de afeição. *Gen* também pratica atos violentos, como arrancar a dentada do dedo do filho de uma autoridade ou bater em uma senhora idosa para defender a mãe e não há, no enredo, um tom negativo a sua reação.

De maneira geral, *Gen* constitui um *Shonen clássico*, isto é, concentra sua narrativa no desenvolvimento pessoal do protagonista e administra, ao mesmo tempo, um certo fascínio sobre a guerra e o que significaria batalhar por seus ideais. É uma história de crescimento pessoal. Para Ito e Omote (2006, p. 28), essa opção tende a garantir para *Gen* o status de uma obra mais voltada para o entretenimento do que uma obra de resgate histórico. Ainda assim, por ser uma espécie de semi-biografia e também pelos constantes discursos do personagem sobre o sentido da guerra, ele assume, no ocidente um peso maior no que se refere ao caráter histórico, bastante explorado pelo mercado editorial no momento de seu lançamento.

De todas as obras que foram estudadas, a história de Nakazawa é a de maior difusão, e também de um impacto globalizado, mesmo antes da consolidação do mangá enquanto um produto quadrinizado:

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. (MOREIRA, 2014, p.32)

Desde a publicação da obra, *Gen pés descalços* foi encarada como uma narrativa representativa do discurso pacifista que marcou a intelectualidade japonesa no período do pós guerra. Sobre este signo, que representou inclusive um elemento marcante para o *mangá Gen* enquanto obra, uma vez que sua primeira tradução foi um esforço dentro de um projeto coletivo, em que a informação funcionaria como uma espécie de reforço contra as armas nucleares, de maneira geral, o mangá foi encarado como uma forma de discutir e difundir os efeitos da bomba atômica, em um esforço pela paz. Os primeiros quatro volumes de *Gen pés descalços* foram publicados em Inglês, no ano de 1976, tornando este quadrinho um dos primeiros mangas a serem publicados nos Estados Unidos. Por seu teor questionador do processo de ocupação estadunidense, a obra completa levou décadas para ser publicada integralmente no idioma Inglês. O mesmo se deu com a edição em português, publicada pela editora Conrad, no Brasil, ao fim da década de 1990. Era uma tradução da edição estadunidense. A história completa começou a ser publicada em 2011, encerrado no ano de 2016.



FIGURA 08 : Capas dos cinco volumes da edição brasileira do mangá Adolf

Fonte: Guia dos Quadrinhos (<http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/gen-pes-descalcos-2-serie/ge033102> acesso 22/01/2018).

De forma distinta, o mangá *Adolf* constitui uma leitura menos realista que *Gen*, embora compartilhe este uso da violência como elemento explicador, explorando as relações dos japoneses com os estrangeiros, como parte dos elementos de conflito em sua trama. Centra sua história no destino de três personagens homônimos, que precisam administrar identidades conflitantes; um judeu nascido no Japão, mas descendente de uma família alemã, um menino filho do embaixador alemão com uma japonesa e o ditador nazista. Osamu Tezuka opta em sua obra por acompanhar todo o desenrolar da segunda guerra, preocupado em apontar a participação do Japão, chegando a representar graficamente a rendição representada pelas bombas atômicas. Mas o seu foco narrativo está na figura dos diferentes homônimos, o judeu, focado em organizar a resistência a Hitler em território japonês, ajudando refugiados; o alemão-japonês, que se torna membro da SS e tem que lidar com um conflito identitário triplo, entre seu relacionamento de amizade com um judeu, sua natureza de mestiço e a constante indecisão que vem com ela, com relação ao seu senso de pertencimento ao povo alemão; e o ditador nazista, relacionado com a insanidade. A trama estende-se, mostrando um último embate entre os *Adolfs* fictícios por ocasião da ocupação da palestina, onde o autor representa o exército israelense reproduzindo antigas práticas nazistas frente aos diferentes soldados mercenários que apoiam a causa palestina. Kaufman, o personagem alemão se encontra lá, ao lado de outros ex-membros do exército alemão se encontram.

O conhecimento histórico é pano de fundo e uma espécie de norte para a construção dessa obra, ainda que dentro de uma lógica da indústria cultural que abre mão da profundidade em nome de uma narrativa de fácil compreensão. Mostra o período como um momento perigoso, onde todas as liberdades eram retiradas e os questionamentos inexistiam sem que houvesse alguma consequência posterior. Um certo penhor pela interpretação histórica e discussão do passado a partir de referências concretas sustenta as escolhas do estilísticas do autor, como ele enfatiza nos dois momentos:

Se fosse possível, adoraria ter ido a Berlim, mas acabei não tendo essa oportunidade. O mesmo aconteceu no caso de Kobe. Isso significa que há uma grande parcela de chute nas coisas que desenhei. O que me salvou foram os materiais de referência que a editora me enviou. O editor responsável pela série trabalhava no setor de arquivos e se empenhou bastante para coletar informações para mim. Portanto, acredito que pelo menos as datas e as estatísticas

correspondam à realidade. (RELEMBRANDO ADOLF, 1985 apud TEZUKA, 2007)

A única coisa que deu trabalho foi conseguir materiais de referência. Foram três pessoas trabalhando em tempo integral, dois editores e um especialista em coletar materiais de arquivo. Afinal de contas, mangas são produtos essencialmente visuais. Não funcionam sem verossimilhança. Por exemplo, se um escritor quisesse usar o hall de um hotel famoso de Kobe como cenário, basta descrevê-lo em um parágrafo como “o hall do hotel XX”. No meu caso, precisaria ter, antes de qualquer coisa, uma foto do local. Teria que saber como são o teto e o chão, para poder mudar o ângulo de visão. Precisaria saber até como se vestiam as pessoas que passaram por lá na época ou quais flores enfeitavam o local em determinada estação do ano. A maior parte dos materiais de referência foi queimada na época da guerra. Tínhamos uma grande escassez de informações. Por isso, fiquei muito feliz quando alguns leitores reconheceram o trabalho detalhado que fizemos nessa obra. No entanto, ressalto que não tive a oportunidade de ir à Alemanha dessa vez (risos). Desenhei exclusivamente as lembranças que guardo de 25 anos atrás. (CONVERSAS COM O AUTOR, 1986 apud TEZUKA, 2007)

Apesar da preocupação com a busca por informações para uma retratação mais fiel do momento da Segunda Guerra Mundial, a obra não tinha como objetivo primário um estudo histórico sobre aquele período, e sim a produção de um mangá, uma história, uma mensagem, e até mesmo, um sucesso editorial. Escrita nos anos 80 é uma das únicas obras em que o autor se utiliza do estilo Gekiká³⁵, mais realista e intimista, onde a narrativa adquire, por vezes, um tom policial. Ainda assim, para Tezuka, o resgate histórico figurou como um ponto crucial para sua escolha:

[...]Eu vivi na época da guerra por isso sempre tive vontade de deixar um registro ao meu estilo daquela época(...) as crianças de hoje em dia vem a Segunda Guerra Mundial da mesma forma que encaram a batalha de Sekigahara ou a guerra russo-japonesa, ou seja, a distância através dos livros de história mas no meu caso aquilo não foi história foi realidade. Por isso eu quis fazer minha parte deixando mangá para posteridade (...) muitas imagens se misturavam na minha cabeça muitos temas e iam e vinham e talvez haja até alguns pontos em coerentes na história mas o que eu fiz foi levantar a questão (CONVERSAS COM O AUTOR, 1986 apud TEZUKA, 2007)

Chama a atenção o fato de que a preocupação de Tezuka era transmitir uma experiência estética, ética, prática e política não se restringindo a deixar um legado

³⁵ *Gekiga* foi um termo cunhado no fim dos anos 1950, pelo mangaká Yohihiro Tatsumi para designar trabalhos mais adultos dentro dos quadrinhos nipônicos, usando para isso um estilo visual mais dramático, inspirado nos filmes noir (GRAVETT, 2011).

de um passado a ser transmitido, no sentido dado ao passado-monumento, sendo portanto, um objeto de consulta, mas muito mais preocupado em resgatar uma experiência, um sentido quase como o narrador proposto por Walter Benjamin. Tezuka tenta dar voz às ações e sensibilidades e, especialmente, faz com que os leitores sejam mobilizados por sua narrativa, ou em suas palavras aponta a importância de levantar a questão para as gerações seguintes³⁶.

³⁶ É importante apontar que, tanto para Tezuka como para Nakazawa, a Segunda Guerra e os impactos da explosão atômica são temas revisitados em outras obras, nenhuma publicada no Brasil. Nakazawa publicou histórias menores antes de Gen e Tezuka retomou ao tema em mais quatro títulos, além das diferentes referências visuais as bombas atômicas e ao perigo nuclear em outras histórias.



FIGURA 09: Capa da edição brasileira do mangá 1945
Fonte: ICHIGUCHI, Keiko. 1945. São Paulo, New Pop, 2007.

A mesma preocupação aparece em *1945*, mangá em que Keiko Ichiguchi, tentou narrar a atuação da “Irmandade da rosa branca”, organização de resistência formada por universitários alemães. Os estudantes envolvidos nesta empreitada acabaram todos condenados pela Gestapo apenas três meses antes do fim da guerra, o que a autora utiliza como sustentação narrativa para explorar a construção do sentido de humanidade e sua corrupção pela guerra. Graficamente é um mangá bastante característico do estilo Shojo, o que faz com que seu traço seja mais leve, e sua gráfica se assemelhem ainda mais à tomadas cinematográficas. Segundo Valéria

Silva (2016, p.91):

Esse segmento (...) nasceu voltado para as meninas e adolescentes (shōjo/shoujo), mas, oficialmente, desde a década de 1980, ele abarca outras demografias, pois passaram a existir também revistas voltadas para as mulheres adultas e os mangás para esse público são chamados de josei manga ou lady"s comics.

Na atualidade, a produção de mangás do estilo Shojo é essencialmente de autoras mulheres e voltada para leitoras mulheres. Entretanto, esse estilo não é um núcleo de militância ou discussão do papel feminino na sociedade, sendo definido mais por suas opções de enredo e tratamento gráfico, para além do público leitor

A marca de um enredo baseado em fatos reais está presente na construção do mangá, que, na edição brasileira vem acompanhada também por um texto explicativo, voltado a explicar alguns dos conceitos e acontecimentos presentes no quadrinho. Nos limites da história, o argumento maior é a questão do custo humano da guerra. A autora usa o recurso de narrar o pensamentos dos personagens para trabalhar essas contradições. Keiko foi uma das autoras com quem pude conversar durante a elaboração da presente tese e revelou a mesma preocupação de Tezuka, a de resgatar histórias esquecidas nas gerações futuras.

Ainda que a irmandade da Rosa Branca seja um grupo, que, realmente, existiu, o que a autora explicita em sua obra, centrando a questão de que os protagonistas da história são "heróis anônimos", que questionaram o senso comum e que lutaram pela mudança de mentalidade das pessoas. A história é dramática. O drama da história real também. A diferença entre um e outro é que na obra de Keiko, há um romance entre os protagonistas, representando ideias antagônicas: Elen e Alex: ela, crítica do regime, ele, uma pessoa com fortes convicções anti semitas, e que portanto, acaba se alinhando aos ideais do regime nazista.

A obra faz parte de um novo estilo que marcou a produção de shojos no Japão nos últimos 30 anos, das *one shots* e das experimentações em torno de um estilo consagrado: *"Contemporary shojo manga and its many generic off shoots, including experimental manga based on shojo conventions, are a key site of cultural production in Japan. They provide a space for women artists to explore the tensions*

and contradictions of shojo identity". (SHAMOON, Deborah, p.53)³⁷. Lançada no Brasil como obra de uma autora iniciante, no momento em que foi publicada(em 2007, dez anos depois da publicação original). 1945, quando foi lançado pela editora Kodansha, se tornou um grande sucesso de crítica, em um momento que a autora consolidava a sua carreira no Japão. Para o mercado nacional brasileiro, a publicação do mangá marcou a inserção da *NewPOP* Editora, no universo de publicações de mangás, sendo seu primeiro lançamento.



FIGURA 10: Capa da edição brasileira do mangá Hiroshima A cidade da calmaria
Fonte: KUOMO, F. *Hiroshima, a cidade da calmaria*. São Paulo, JBC, 2011.

³⁷ "O mangá contemporâneo shojo e seus muitos brotos genéricos, incluindo manga experimental com base em convenções shojo, são um site chave de produção cultural no Japão. Eles fornecem um espaço para as mulheres artistas explorar as tensões e contradições da identidade shojo". (tradução da autora).

“Hiroshima” centra seu enredo com dois contos ficcionais, embora sua autora, Fumiyo Kouno admita serem calcados em suas experiências como habitante da cidade de Hiroshima. Fumiyo nasceu em Hiroshima e na apresentação da obra descreve suas dificuldades na construção de referências a este passado. Ele estava em livros, mas poucas pessoas se dispunham a discutí-lo. Ela relata sua experiência, como membro da chamada segunda geração de sobreviventes: , tinha resistência em se aprofundar o assunto, por não sentir que a bomba não fazia parte de sua história, mas sim seria “problema das outras famílias”. A busca de materiais que mostrassem o pós-guerra só a deixavam com mal-estar e no final de tantos estudos e entrevistas, Kouno passou a fazer parte de movimentos a favor da paz. É interessante notar que a experiência da autora evoca o sentido que ela deu ao passado e transcende os limites de sua obra de ficção. Em seu comentário, ela marca a importância do mangá e da pesquisa inerente à elaboração da história e a seu posicionamento, mais consciente como resultado direto deste envolvimento na pesquisa.

É comum para os autores de mangás inserirem na revista um espaço de “conversa com o leitor”. Ele aparece no meio da história ou no final, e o autor discute suas opções de traço, enredo, ou até momentos de sua rotina de trabalho. Alguns escrevem essas interações no formato de quadrinhos, outros, como Kuono, mantém um formato de carta, uma espécie de mensagem “final”. No caso do mangá Hiroshima, esse formato dialoga com a abordagem de toda a história, que estava centrada no peso psicológico do trauma da explosão atômica, tentando demonstrar as implicações da bomba nuclear que até os dias de hoje influenciam a vida dos jovens japoneses, tenham eles ancestrais vitimados ou não nos ataques. O primeiro conto tem como cenário a Hiroshima de dez anos após o ataque nuclear enquanto o segundo conto se passa entre o fim da década de 1980 e início dos anos 2000 em Tóquio. Apesar de distante de Hiroshima, a vida neste local é marcada pelas consequências da guerra. Para Kuono: *“Mesmo não tendo experimentado a guerra ou a bomba atômica, é obrigação de todos pensarem na paz e transmitir mensagens contra a guerra em qualquer região e usando as palavras de cada época”* (2011, p. 47). No final, há uma ligação entre as duas protagonistas, que reforça o uso que a autora faz do passado, da memória como arte e também como potência, pois é a memória que dá sentido a vida da protagonista mais contemporânea.

Esta *graphic novel* conseguiu uma grande repercussão quanto ao tema recebendo dois prêmios: em 2004, o Japan Media Arts Festival Grand Prize (Manga

Division) e Tezuka Osamu Cultural Prize, em 2005. Além disso, teve versão em *live action* e para rádio – rendendo mais premiações à história, que vem sendo utilizada, atualmente, pelo governo japonês para discutir o fim do armamento nuclear e de forma mais específica, pelo Ministério das Relações Exteriores do Japão em movimentos mundiais de educação para a paz. Na edição brasileira, esse dado é colocado como relevante pela JBC, já na capa, mas não é retomada nos pré e pós-fácio. A ideia de tornar o “passado presente” é encarado pelas duas protagonistas, que aparecem como pessoas distintas e não relacionadas, mas ao final, o leitor descobre que ambas fazem parte da mesma família. Na primeira história, a imagem que se constrói é de uma cidade devastada, depois do cessar fogo e de uma protagonista, para além das dificuldades cotidianas, tem que lidar com a “culpa do sobrevivente”³⁸ A outra protagonista lida com o fato de maneira muito mais indireta. Por ser descendente de sobreviventes do conflito, encara uma reserva na sociedade, personificada especialmente, por seu irmão, que tem uma saúde enfraquecida.

Todos os mangás analisados, possuem, de maneira mais direta (como no caso de Osamu Tezuka ou Meiji Nakazawa) ou indireta, (como no caso de Keiko Ichigushi e Fumiyo Kuomo) um penhor com a memória sobre o passado. Suas obras, trabalham com elementos de constituição de sentido partir de memórias da guerra, sejam elas ficcionais ou não. Os autores se referem ao tema com um sentido de legado. Essa preocupação é mais sutil para o título seguinte.

³⁸ Expressão cunhada pela psicanálise para se referir ao trauma de sobreviver a situações extremas, usado normalmente para aludir aos sobreviventes do holocausto. Segundo Seligman (2008,p.69): "para o sobrevivente sempre restará este estranhamento do mundo advindo do fato de ele ter morado como que “do outro lado” do campo simbólico. Este estranhamento está intimamente vinculado ao tema da irrealidade dos fatos vividos e da conseqüente inverossimilhança dos mesmos”.

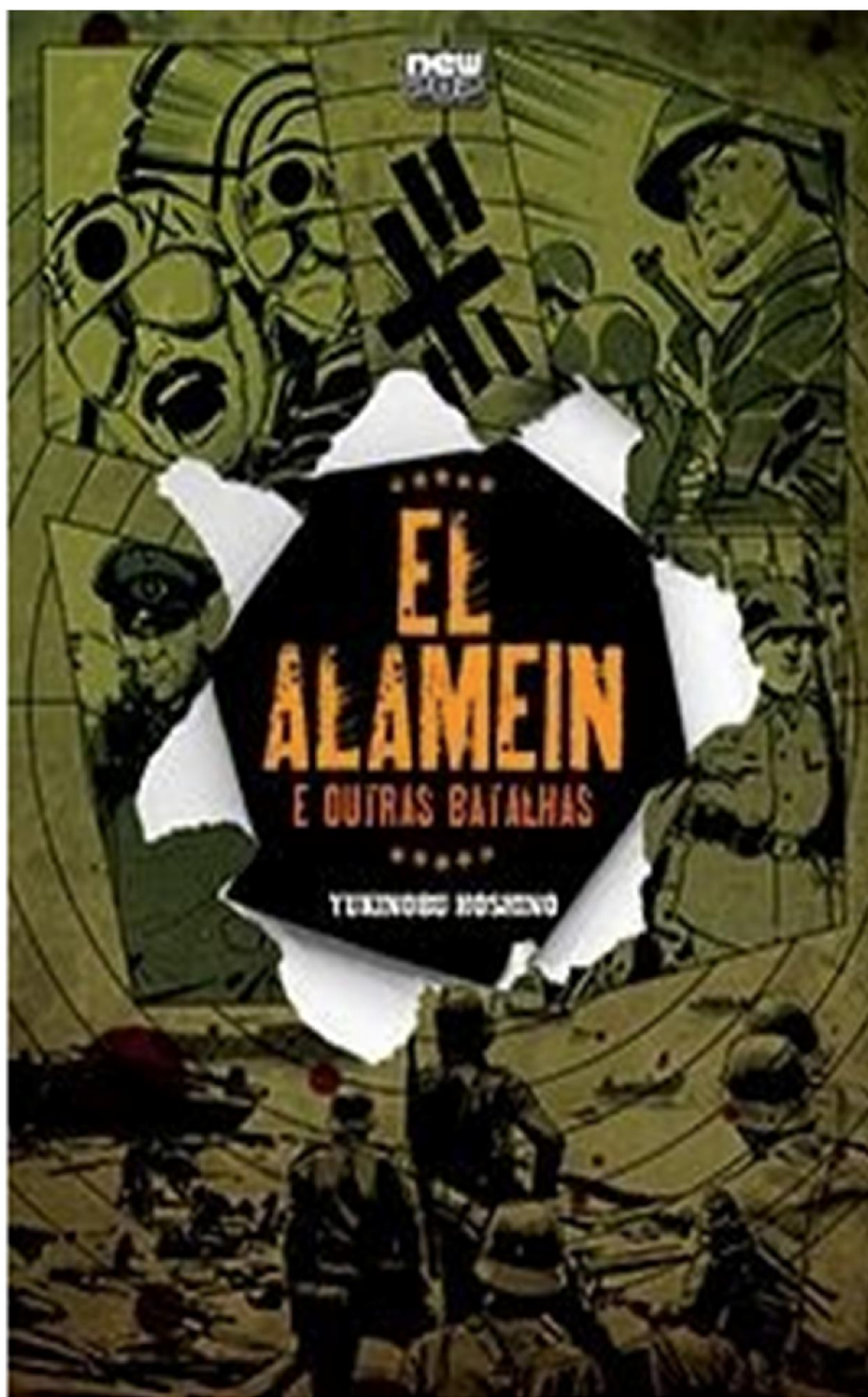


FIGURA 11: Capa da edição brasileira do mangá El Alamein e outras batalhas.
Fonte: HOSHINO Yukinobu. *El Alaimen*. São Paulo, New Pop, 2009

El Alamein é um mangá que não se centra em uma história, mas está fundamentado em contos, na tentativa de cobrir os dois lados do front. O mangá é dividido em cinco capítulos publicados em um mesmo volume. Os quatro primeiros focam na guerra em si e o último capítulo procura entender a ocupação americana em solo japonês (narrativa marcada pelo sarcasmo do autor). De autoria de Yukinobu Hoshino, a revista foi publicada no Brasil pela Editora New pop, em outubro de 2008 como reflexo de uma parceria entre a editora brasileira e a japonesa Gentosha. O mesmo mangá foi lançado no Japão no ano de 1998 na revista Comic Birz, nunca chegando a ser licenciado nos Estados Unidos. É volume único, com 15,2 x 22,6 cm e 244 páginas.

Neste universo editorial de mangás no Brasil, trata-se de uma obra *sui generis*: uma coletânea de histórias voltadas a um público adulto, gênero no qual, seu autor é bastante conhecido no Japão. O título do mangá é na verdade o nome de uma das seis histórias que o compõe, algo bastante comum nas editoras japonesas, quando se lança uma coletânea de Yomikiri (como são chamadas as histórias curtas por lá), em que se escolhe como nome e capa do volume o da história mais famosa. Para a edição brasileira, foi diagramada uma nova capa e o título, no original poderia ser traduzido em algo como o *templo de El Alamein* foi alterado.

No material de divulgação produzido pela editora brasileira, o sentido que difundido pela editora caracteriza a obra como uma reconstrução mais ou menos realista de uma série de batalhas cruciais para o desenrolar da Segunda Guerra Mundial. Em seu release, apresenta:

Yukinobu Hoshino – um dos mais importantes autores do cenário dos quadrinhos adultos japoneses – resgata a dor e o drama dessa e de outras batalhas da Segunda Grande Guerra em *El Alamein*, o primeiro trabalho do autor publicado no Brasil. Em cenas de ação e combate intensas, acompanhamos os dois lados do front. Em *El Alamein*, enquanto um universo de promessas e ilusões está ruindo em batalha, dois oficiais nazistas fazem uma descoberta arqueológica revolucionária – mas será que eles irão sobreviver para contar a história?

Mas Hoshino não se limita ao deserto em suas tramas. Em pleno oceano, um submarino aliado tem que sobreviver às esquadras alemãs; No Front europeu, um ás alemão tem seu pequeno tesouro nos prazeres da vida normal enquanto se destaca no seu papel de piloto – mas depois do desembarque aliado na Normandia, sua vida está prestes a mudar para sempre. Ainda na Europa, acompanhamos uma tropa americana – em uma concessão ao gênero fantástico – que irá descobrir, em meio a um ataque germânico, que existe mais

verdade na superstição e misticismo celta do que a vã filosofia poderia imaginar. Por fim, Hoshino muda de foco e traz uma visão irônica, jocosa e simbólica sobre a ocupação americana no Japão³⁹.

A idéia é que, nas histórias de Yukinobu Hoshino, possamos acompanhar os dois lados do *front*. Há, realmente, uma abordagem graficamente realista e as histórias são sérias. De acordo com o estilo de um quadrinho adulto japonês. Os enredos, entretanto, são entremeados com elementos do sobrenatural e do fantástico. As histórias são construídas para dar a impressão de que se tratam de episódios desconhecidos da Segunda Guerra Mundial, não expostos ao público por diferentes questões políticas e/ou pessoais. Há também uma tentativa de constituir uma espécie de diálogo deste universo das batalhas da segunda Guerra com elementos da chamada antiguidade clássica. Por exemplo. Yukinobu Hoshino, faz referências a castelos, a celtas e egípcios (e também a ciborgues) como parte deste universo desconhecido da Segunda Guerra. Ainda que uma grande parte das histórias tenha como protagonistas os soldados alemães, este não é o mote central da obra, que segundo o autor, queria explorar a ideia da guerra como uma espécie de "entidade", além dos limites da experiência de vida humana⁴⁰.

³⁹ O material de divulgação pode ser encontrado no site da editora New pop: <https://www.lojanewpop.com.br/el-alamein-e-outras-batalhas> . Acesso em 03.01.2018

⁴⁰ HOSHINO, Yukinobu. Hoshino Yukinobu: **Professor Munakata's British Museum Adventure** Disponível em: < http://www.paulgravett.com/articles/article/hoshino_yukinobu >. Acesso em: 17 jul. 2017.



FIGURA 12: Capas da edição brasileira do mangá Zero Eterno

Fonte: Guia dos Quadrinhos <http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/zero-eterno/ei049100> (acesso 22/01/2018).

O mangá *o zero eterno* (*Einen no Zero*, no original) é baseado em um romance publicado no ano de 2006, no Japão. O livro se tornou rapidamente um sucesso no país, se tornando um dos mais vendidos de todos os tempos. O mote publicitário anunciou a obra como o retrato de um passado de quem viveu uma época de guerra através do ponto de vista de quem nunca presenciou uma. O livro se tornou o mais vendido no Japão e alimentou um debate midiático sobre seu teor e a abordagem nacionalista. No ano de 2017, o romance contabilizava quatro milhões de cópias vendidas. O sucesso nas vendas trouxe a reprodução do enredo em outras frentes, como o filme, que saiu em 2013 e liderou as bilheteiras no Japão, atingindo a marca de oito bilhões em lucro e um prêmio na categoria de melhor filme, do 38º *Japan Academy Awards*. Uma série, em três capítulos, produzida no ano de 2015, e o mangá, em cinco volumes, manteve como roteirista Naoki Hyakuta, autor do livro homônimo e foi desenhado por Souichi Sumoto. A obra é um romance histórico que trata de fatos reais – os esquadrões kamikazes – a partir de um relato ficcional.

A versão publicada no Brasil, pela editora JBC, que se auto-intitula a "maior editora de mangás do Brasil", é concebida com um formato e acabamento mais trabalhado, da proposta de ser comercializada em livrarias e lojas especializadas. Isso faz com que o papel e a capa, em padrão laminado, sejam diferentes do usual em outros títulos da editora. O sentido da leitura da esquerda para direita, padrão das

edições japonesas foi mantido. A edição em português, traz um glossário no final com explicações mais detalhadas do contexto e dos personagens históricos além legendas explicativas durante o texto, em rodapé, normalmente referente a aspectos da tradução ou aquelas elaboradas pelo autor do mangá, que fazem referência, em sua maioria às particularidades tecnológicas dos esquadrões. No Japão, apesar do movimento crescente de aceitação e difusão, inspirou controvérsias. Seu autor, Naoki Hyakuta, conhecido membro do partido conservador japonês foi acusado de propagar terrorismo e optar por uma construção excessivamente nacionalista da história.

Esta controvérsia aumentou depois que o primeiro ministro japonês, Shinzo Abe se declarou “profundamente comovido” com a adaptação cinematográfica produzida a partir do romance. Representante das alas mais conservadoras da política japonesa e envolvido com uma série de disputas em torno da narrativa histórica no Japão, a declaração de Abe provocou diversas respostas negativas. Na China, o filme foi classificado de propaganda para o terrorismo antes de ser lançado. O diretor de cinema Kazuyuki Izutsu acusou a história de ter pouca base na realidade. Da mesma maneira, o premiado diretor Hayao Miyazaki, que também produziu uma animação ambientada na segunda guerra mundial, intitulada “vidas ao vento” (*Kaze Tachinu* no original) enxergou na narrativa de Hyakuta um retorno as “explicações fictícias” dadas à guerra, ainda no período imperial, e considera a ideia de reconstruir um senso de orgulho frente as ações dos esquadrões suicidas uma simplificação que silenciaria a violência direta e simbólica inerente ao próprio recrutamento destes pilotos⁴¹.

O foco de Hyakuta realmente vai na contramão da historiografia, que coloca grande parte dos kamikazes como jovens universitários e inexperientes, bombardeados pelo simbolismo do sacrifício dos samurais e na origem divina do imperador – o que faria dos mortos em combate motivo de orgulho maior do que os recrutas que sobreviviam para voltar para casa. Seu personagem, ao contrário, é um piloto experiente e competente, que tem como maior objetivo sobreviver à guerra para voltar para família.

O olhar para a guerra proposto em o *Zero Eterno* se origina nos silêncios do presente. É o fio condutor de toda a narrativa. Nele, seguimos dois netos de um

⁴¹ Em 2014, a reação do primeiro ministro Shinzo Abe trouxe alguma cobertura da imprensa internacional, alcançando as páginas dos portais brasileiros um ano depois, em 2015. Conferir em: <https://noticias.r7.com/internacional/kamikazes-um-doloroso-legado-historico-que-divide-a-memoria-do-japao-26022015> (acesso 12/10/2017)

piloto *kamikaze*, que buscam entender as motivações daquele avô, do qual nunca se fala em família, de morrer pelo imperador.

A primeira vista, o que chama atenção é a diversidade de enfoques ao redor da idéia de segunda guerra que os quadrinhos escolhidos se propõem a explorar. Tanto no que tange as questões de estilo, enredo, narrativa, editoras e até de filiação política dos autores. Tanto no Brasil quanto no Japão, aceitação e discussão oscilam. A Segunda Guerra Mundial é apropriada de diversos modos nestas narrativas, seja como pano de fundo, como elemento de ruptura na trama, como personagem (chegando a ser coisificada), atuando sobre as decisões e vacilações dos personagens, por exemplo. Podem ser encarados como elementos de memória coletiva:

[...] nossas lembranças permanecem coletivas, e elas nos são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e com objetos que só nós vimos. É porque, em realidade, nunca estamos sós. Não é necessário que outros homens estejam lá, que se distingam de nós: porque temos sempre conosco e em nós uma quantidade de pessoas que não se confundem".(HALBWACHS, 1990p. 26).

Nos quadrinhos analisados, a experiência do passado contida no elemento "Segunda Guerra Mundial" mesmo constituído em base ficcional, se configura em um caso concreto, em que o prevalece é a mudança do tempo e o agir humano, em sentido duplo: na caracterização e nas escolhas dos diferentes personagens e no protagonismo silencioso do leitor de quadrinhos, que a cada quebra da história (a chamada sarjeta, que marca, graficamente, o espaço de uma ação e outra) é chamado a completar e participar da ação, em um movimento que os teóricos de quadrinhos chamam de conclusão, onde mudança, tempo e movimento tomam o leitor como colaborador voluntário, constituindo, basicamente, um "núcleo de coerência estética":

A coerência estética de um construto significativo estaria então em fomentar nos destinatários uma relação de liberdade com as determinações do agir em suas vidas concretas. Ao invés de induzir os sujeitos a agir de determinada maneira, libera-os da pressão para agir e habilita-os a conhecer melhor as circunstâncias de suas vidas, que lhes ficariam veladas na rotina quotidiana do agir por interesse (RÜSEN, p. 37)

Assim, histórias em quadrinhos representam limites de formação de sentido.

Podem ser elementos de inquietude?

3.2.CULTURA HISTÓRICA COMO CATEGORIA DE ANÁLISE

A reflexão proposta parte do conceito de cultura histórica como categoria de análise. Para Jörn Rüsen, a narrativa histórica das sociedades é formada a partir de uma série de padrões que sustentam a experiência humana sobre o tempo. Nesses padrões estão inclusos as concepções científicas e também com os diferentes espaços de formação do pensamento histórico. Eles adquirem significado para os indivíduos no âmbito de suas vidas práticas, ou seja, do cotidiano vivido à que é dado significado a partir do pensamento histórico, manifesto na consciência histórica. Para ele:

La cultura histórica se refiere por tanto a una manera particular de abordar interpretativamente el tiempo, precisamente aquella que resulta en algo como 'historia' en cuanto contenido de la experiencia, producto de la interpretación, medida de orientación y determinación de la finalidad. (RÜSEN, 1994, p.6)

Entendendo a disputa pela memória como um ponto central neste conflito, em que a cultura histórica manifesta uma faceta especial da “práxis cultural” presente no processo de elaboração do passado recordado: *“experiencias, interpretaciones, orientaciones e motivaciones que se refieren a experiencias del pasado como condiciones para la comprensión del presente y para la expectativa de futuro, en una estructura coherente de sentido, en una historia”*. (Rusen, 2014, p.101).

Objetos culturais podem ser considerados como espaços de ocupação de uma história tornada memória, ou como afirma Kellner: “As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje” (2001, p. 9).

É importante lembrar que mesmo reconhecendo o espaço ocupado pela arte, pela mídia e nos lugares de memória, essa não é uma relação tão linear assim. Antes, eles figuram como espaço de tensão entre o saber sistematizado pela ciência e o passado enquanto fruição, o que tenciona o aspecto racional deste saber como um todo:

A alteridade do tempo torna-se ocasião de fascínio estético ou de uma

fruição sem consequências para uma orientação realista da própria vida prática. Pelo contrário, priva o quadro de orientação da vida prática de elementos essenciais da experiência histórica e da constituição de sentido. No mínimo, a experiência histórica – introduzida por meio da percepção sensível autônoma do quadro histórico de orientação da vida prática e agregada aos processos de constituição da identidade histórica – é desviada dos setores da vida humana pessoal e coletiva, nos quais as relações de poder e a argumentação racional desempenham algum papel. (RÜSEN, 200, p. 132)

É ao perceber a cultura como um espaço de contradição, que tomam lugar as reflexões em torno da formação histórica, próprias da didática da história. Este tipo de reflexão é voltado para os espaços de produção de sentido, consideramos que um artefato cultural como o quadrinho deve ser tomado enquanto espaço de vestígio de pensamento, de formação histórica em potencial. Um espaço em que os diferentes aspectos de mobilização desta cultura histórica estão presentes.

Nesse sentido, história sempre foi mais do que apenas o passado. Trata-se de uma relação entre passado e presente, percebida, por um lado, como uma cadeia temporal de eventos, e, por outro, simbolicamente como uma interpretação que dá sentido a esses eventos através de diferentes orientações culturais, acusando-a de normas e valores, esperanças e medos. Quadrinhos, livros, músicas, filmes, são espaços em que a orientação pode ser percebida. Se consideramos que é a memória que liga o presente ao passado e, portanto, ela representa o processo mais fundamental da mente humana; memória e pensamento histórico são uma espécie de ponte desta mente com a experiência. Transforma o passado em um todo significativo e é, portanto, parte do presente experimentado e das projeções do indivíduo para o futuro. Para Rüsen, esse conceito pode se subdividir em três dimensões distintas: cognitiva, política e estética. Em alguns textos, esta subdivisão se transforma em quatro ou cinco dimensões, acrescentando-se o sentido moral no conhecimento histórico.

“Pode-se diferenciar três dimensões complementares da cultura histórica que acentuam os aspectos da percepção, da interpretação da orientação respectivamente: a estética, a cognitiva e a política. Na dimensão estética, trata-se da congruência formal e performativa e da capacidade de persuasão. Na ontogênese, e também na esfera pública, ela desempenha um papel extraordinariamente importante, com frequência subestimado pela ciência. No plano ontogenético,

valendo-se das formas da imaginação ela confere forma previa ao feito da consciência histórica. Na esfera pública, pela via dos meios de comunicação, complete um espectro sumamente duradouro [...] Na dimensão cognitiva, trata-se de pretensões de validade que possam ser cumpridas no plano argumentativo [...] na dimensão política trata-se da legitimidade enquanto fator na luta pelo poder. (Rüsen, 2014, p.102).

Em obra recente, ao trabalhar com a ideia de *Cultura Histórica*, Jörn Rüsen propôs que ela se manifesta em cinco dimensões distintas, todas elas partindo da vida prática e também da memória. São elas: a dimensão cognitiva em que se mobiliza o saber sobre o passado e a validade deste conhecimento, estando mais relacionada a produção da história ciência e os usos dessa produção para além dos espaços acadêmicos. São saberes em torno de consenso. Sem a ciência de referencia e a retenção de verdade fundada no compromisso metodológico, não há razão de ser para o conhecimento histórico em sua essência. Entendemos que os quadrinhos analisados mobilizam este conhecimento quando se comportam como agentes reprodutores deste saber, que vem da ciência de referência, manifestando a preocupação em manter marcos temporais, figuras históricas e explicações de contexto alinhadas com o saber histórico que lhe orienta.

Uma das dimensões apontadas por Rüsen é a estética, que diz respeito a forma, no sentido da construção das diferentes percepções de “apresentação” do passado. São as representações que são recebidas e adotadas deste passado. Nos quadrinhos, até por sua natureza, a hipótese inicial era de que este seria o espaço em que o discurso sobre a história da segunda guerra seria mais facilmente percebido e trabalhado. Nos domínios gráficos, de símbolo e ícone. Nos desenhos (como a suástica, por exemplo) em que este passado pode ser facilmente encapsulado e lido.

Para além delas temos a dimensão política, moral e religiosa, que, nos primeiros textos do autor eram agrupados na denominação de “dimensão política”:

A dimensão política, relacionada com a legitimação de certa ordem política, primeiramente com as relações de poder. A consciência histórica as inscreve, por assim dizer, nas concepções de identidade dos atores políticos, nas construções e concepções do eu e do nós, através de narrativas mestras que respondem a questão da identidade. Não há ordem política que não requeira legitimação histórica. O clássico exemplo, aplicável a toda cultura e em toda a época, é a genealogia. Mesmo a pura execução da lei que apela

apenas à aplicabilidade de procedimentos de decisão formal precisa estar baseada historicamente, caso estas normas de procedimento devam ser plausíveis para os participantes. A liderança carismática também não pode ser exercida sem elementos históricos. Geralmente o veículo do carisma político irá se referir a forças espirituais ou naturais que garantam a coerência temporal do mundo.

Ela diz respeito aos espaços de legitimação da construção narrativa deste passado, que, se de início Rösen agrupou sob a ideia weberiana de poder,⁴² mais tarde, acabou separando em mais duas dimensões que tomavam religiosa e moral, como elementos separados. De certa maneira retomando as “forças espirituais” e “naturais”.

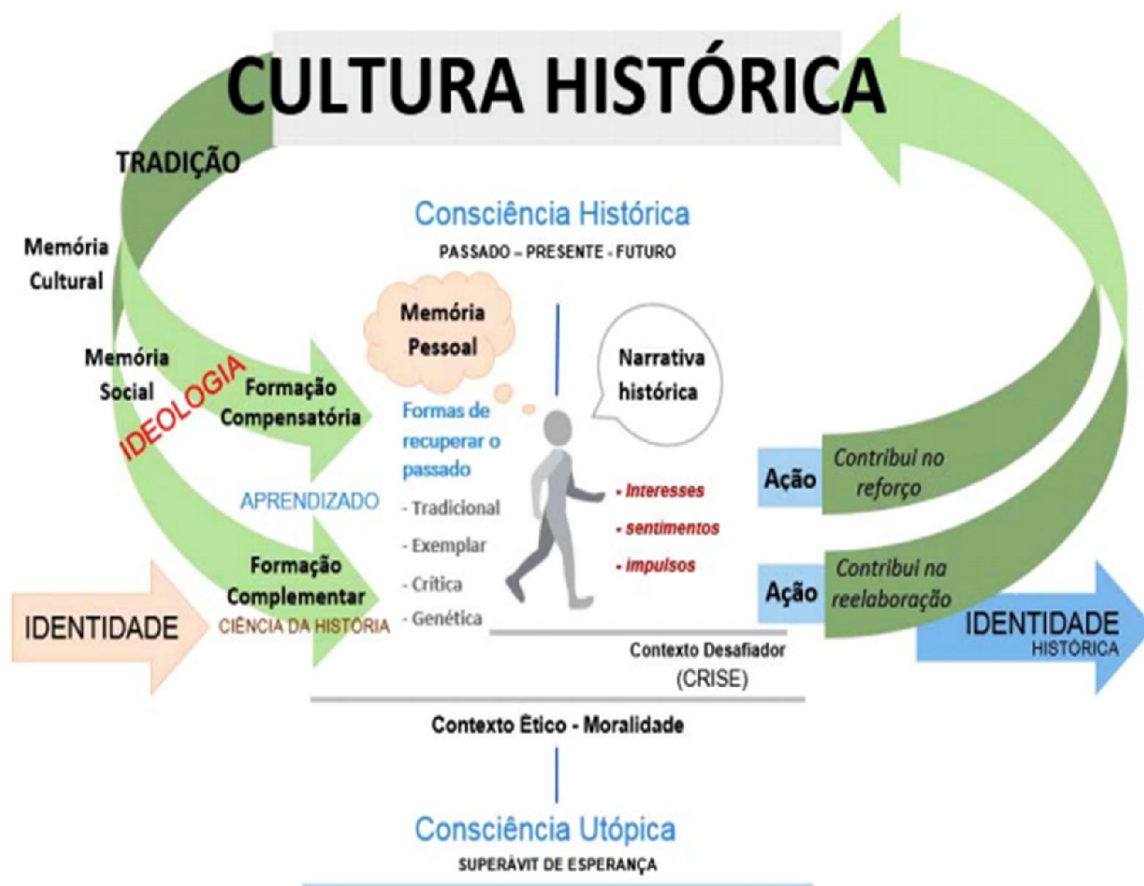
Como citado anteriormente, no livro *teoria da História*, publicado no Brasil no ano de 2015, a dimensão moral da cultura histórica aparece como um campo separado, bem como a dimensão religiosa. Desta maneira, a moral marca a distinção do bem e do mal enquanto um critério de sentido (que é construído a partir da experiência no tempo dos indivíduos e sociedades) e a dimensão religiosa, que se fundamenta na ideia do transcendente. De certa maneira, o transcendente é uma ruptura com a experiência histórica do tempo, em busca de uma totalidade que pode ser positiva (quando se pensa no tempo da salvação) ou negativa, (quando faz referência ao fim dos tempos). De qualquer jeito, a dimensão religiosa monta uma “*tela de significação transcendente*” (RÖSEN, 2015, p. 235). Considerar parte da cultura histórica a transcendência, permite que se enxergue com clareza o espaço ocupado pela consciência histórica na presente teoria. Se, por um lado, a cultura histórica forma uma espécie de consciência histórica da coletividade, é na relação entre esta e a consciência individual que se manifesta a consciência histórica. Ainda que elas se sustentem, dialogicamente em um processo de interrelação, é importante apontar, que, há sempre a possibilidade de:

⁴² Para Weber, no primeiro volume de *Economia e Sociedade*, poder significa “a probabilidade de impor a própria vontade dentro de uma relação social, mesmo contra toda a resistência e qualquer que seja o fundamento desta probabilidade” (Weber 2014, p.33). Quando Rösen se refere a legitimação de uma ordem política relacionada a um sentido “identitário” por exemplo, entendemos que está partindo da mesma base. É um poder de caráter mais transitório do que a ideia de dominação por exemplo, por que está fundamentado na percepção de que esses processos de decisão são inerentes a experiência humana. Grande parte da crítica a teoria de Jorn Rösen reside neste “apagamento”, por assim dizer da ideia de dominação inerente ao poder, mas este não é o foco deste trabalho.

certa autonomia da consciência histórica com relação ao espaço à cultura histórica dominante ou até mesmo pensarmos em nichos de consciência histórica, consciências históricas desviantes ou uma cultura histórica que não seja unívoca ou homogênea ou ainda mesmo hegemônica sujeita a contra hegemônias. Dessa forma ao inserir a subjetividade humana como componente fundamental do processo de atribuição de sentido ao mundo Rüsen deixa essa margem de impossibilidade a partir do princípio de *alteridade*. (BAROM, 2012, p.93)

De certa maneira, memória histórica e a consciência histórica têm uma importante função cultural. Formam e expressam identidade, a dimensão da cultura histórica e o espaço em que a subjetividade do indivíduo, os espaços de memória e narrativa histórica se encontram estão amalgamados na ideia de cultura histórica, como na representação abaixo:

FIGURA 13: Entre consciência e cultura: síntese esquemática dos conceitos presentes na teoria da história de Jörn Rüsen e na obra jovens e consciência Histórica de bodo Von Boris com acréscimo de moralidade e ideologia



Fonte: BAROM, Wiliam Carlos Cipriani. integração latino-americana e consciência histórica: a noção de pertencimento latino-americano de jovens brasileiros no ano de 2013. UEPG, 2017, p. 210.

A história em sua dimensão pública, portanto, é um canal de memoração em que essas dimensões se reafirmam. Consideramos que um artefato cultural como o quadrinho, ao fazer uso público deste conhecimento histórico, se remete, em maior um menor grau à estes diferentes espaços. Segundo Fronza:

A cultura histórica está relacionada aos fenômenos ligados ao “papel da memória histórica no espaço público” e, portanto, ao campo das

possibilidades de racionalidade do pensamento histórico na vida humana prática. Ela põe a história em um horizonte criador de uma unidade de “novas estruturas complexas” relacionadas às várias áreas e estratégias da memória histórica, onde a aprendizagem escolar, a investigação acadêmica, os monumentos, museus e outras instituições são aproximados de um modo comum ao passado. (2012, p. 195).

No universo quadrinizado, isso se traduz em toda uma visualidade em torno da Segunda Guerra, por exemplo, que tende a ser reafirmada no desenho dos mangás. O enredo é construído conformando o conhecimento dos lugares reconhecidos, imagens comuns e marcos visuais, e, ao mesmo tempo, em que segue remetendo aos espaços de validação deste saber, com o uso dos referenciais temporais ou o discurso de autoridade (nas notas explicativas, por exemplo, que reafirmam a materialidade do uso da história “ciência” em uma obra ficcional) e na dimensão política, em que os argumentos legitimam a ordem social ou espaços de memoração visando a continuidade.

Isto se manifesta nos recursos dos quadrinistas para a identificação rápida de características que alimentam a narrativa, como os esteriótipos, por exemplo. São elementos de conformação desta história. A dimensão moral também está presente, em um amálgama com a questão política. A analogia possível é a constituição gráfica e discursiva em torno do personagem Hitler. Ainda que o mangá seja conhecido por sua complexidade na construção do trato dos personagens e na construção da ideia de bem e mal, ele aparece, notadamente associado a loucura e a maldade em seu sentido puro.

É um recurso narrativo que gera uma falsa substituição ontológica do real; se o nazismo somente existiu por causa de sua maldade, não há uma explicação ideológica possível, ou mesmo histórica que possa ser aplicada ao analisar sua existência. Para Dan Stone: "the caricature of Nazism as the product of 'evil' that has nothing to do with 'us' dissipates and so the resentment at what many regard as the tarnishing of national honour increases"(2013, p. 34)⁴³. Aprofundando um pouco esse sentido ao se referir aos mitos políticos de nossa sociedade, Raoul Girardet aponta

⁴³ a caricatura do nazismo como produto do "Mal" que não tem nada a ver com "nós" dissipa o ressentimento que muitos consideram como uma mancha para o “senso” de honra nacional. (tradução da autora).

como quatro os mitos presentes na explicação da realidade. Um deles, é a ideia de uma “conspiração maléfica” voltada à dominação perversa. Este mito representaria, portanto, com relação a história um papel de revelação e essa estrutura mítica acaba por ser encontrada no amálgama da explicação histórica da realidade.⁴⁴ Ainda que seja um recurso ontológico bastante presente (como nos lembra Barthes, o imaginário também pode ser parte da constituição histórica do real)⁴⁵, essa construção do mal como um núcleo de sentido para a experiência no tempo, pode parecer conter similitudes com a ideia de Rūsen, para o sentido religioso da cultura histórica, mas a raiz não é semelhante. Ao se referir à dimensão religiosa da cultura histórica, Rūsen assim se manifesta:

A dimensão religiosa da cultura histórica procede das profundezas da subjetividade humana, onde se relaciona com o fundamento último do sentido da vida. Esse fundamento de sentido é religioso quando experimentado, crido e vivido como transcendente - ou seja, quando se supera a finitude do sujeito humano e todas as experiências negativas com ela conexas (sobretudo o sofrimento e a morte). O critério decisivo aqui é o da salvação do ser humano de sua *finitude*, fonte de sofrimento.(2015, p. 234).

Quando associa Hitler ao mal e a loucura, então, o quadrinista está trabalhando com o sentido de antagonismo e não se referindo a uma dimensão de transcendência específica da cultura histórica. Esta dimensão foi portanto, deixada de lado no processo de análise da fonte. Da mesma forma, entendemos que, no que se refere às questões políticas, a construção se dá em convergência, entre o que Rūsen situa como parte integrante da chamada dimensão moral da cultura histórica, na medida em que enquanto ficção, um elemento de sentido da história reside justamente na construção dos espaços de bem e mal, e na ficção ele assume o caráter político e/ou moral, subjulgado ao sentido que garante mobiulidade ao enredo.

Essa não é uma ideia original, na medida em que Rūsen aponta que “enredamento de dimensões” é uma possibilidade e que, muitas vezes, a dimensão estética pode subjugar a cognitiva ou a moral também pode, ideologicamente,

⁴⁴ Sobre este tópico: GIRARDET, Raoul. Mitos e mitologias políticas. São Paulo. Companhia das Letras, 1987.

⁴⁵ É a História que transforma o real em discurso; é ela e só ela que comanda a vida e morte da linguagem mítica. Longínqua ou não, a mitologia só pode ter um fundamento histórico, visto que o mito é uma fala escolhida pela História: não poderia de modo algum surgir da “natureza” das coisas (2006. p. 201).

absorver a cognição ou a política. Como lidamos com uma obra de ficção histórica, esses limites são bastante difusos.

Assim, o chamado “mangá histórico” apresenta duas possibilidades. Primeiro, a “releitura” de uma história que já ocorreu, e das possibilidades que ela apresenta em sem processo de reconstrução. Segundo, podem-se procurar projeções e características contemporâneas na história contada, propondo assim um raciocínio mais complexo; as apropriações da história ao refletir problemas do próprio tempo em que a obra ficcional, no caso os quadrinhos, foram produzidos. Essa multiplicidade de olhares não é exclusividade dos quadrinhos japoneses, mas característica da produção ficcional. Barbosa (2006, p. 72) assim define esta relação:

Em um primeiro instante podemos perceber o grau de influência que a construção de uma ficção histórica pode exercer em relação à identidade e ao orgulho de uma nação. Essa ferramenta pode servir tanto como um fator de fixação de conceitos culturais como também de instrumento de liberação ou dominação de um grupo social ou país. Em determinado momento histórico, a ficção histórica também pode nos mostrar muito mais do sentimento de um grupo ou grupos do que o registro de um chamado “documento oficial”. Ao fazer a análise do comportamento do personagem, podemos perceber como os fatos eram encarados naquele momento. No quadrinho histórico japonês, não encontramos apenas o heróis clássico, capaz de sacrificar-se para salvar a vida de todos, mas também romance humor e fantasia. Para os ocidentais, é difícil construir um quadrinho histórico que se distancie do palpável, pois nossa lógica cartesiana impede um visão transcendental da realidade. Já os orientais possuem um outro princípio para a interpretação não só do discurso, mas também da imagem. A narrativa de suas histórias assume um caráter mais próximo ao mito universal, uma vez que a construção do herói histórico japonês não busca a divindade, mas a humanidade.

Metodologicamente, tomamos as dimensões da cultura histórica como categorias identificáveis na constituição dos quadrinhos analisados. Isso gerou quadros referenciais em torno dos quais a argumentação analítica, construída com o auxílio da literatura voltada à análise técnica dos quadrinhos se fundamenta, como demonstrado no quadro abaixo:

Quadro 01: Tipologia - definições para as diferentes dimensões de Cultura Histórica: síntese esquemática dos conceitos presentes na teoria da história de Jörn Rüsen

DIMENSÕES DA CULTURA HISTÓRICA

ESTÉTICA	se refere ao percebido enquanto forma. o passado absorvido e referenciado sem o auxílio de problematização. no quadrinho, encontramos especialmente na construção gráfica do enredo e seu entorno. ex.: bandeira nazista, fotografias reproduzidas graficamente
POLÍTICO/MORAL	busca contar a história na dimensão prática: discussão ou menção à motivações para a ação dos personagens e sua relação direta ou indireta com a história. atribuição de "responsabilidades" ao passado.
COGNITIVA	ciência histórica: conceitos estudados pela ciência da história. fundamentadas pelas pesquisas incluídas nos quadrinhos, seja de maneira direta (por notas de rodapés e referências a historiadores e/ou marcos e documentação), ou indireta (quando o autor coloca sua experiência sobre este passado na forma de memória ou interpretação histórica) marcos temporais e personagens históricos referenciados e que servem para estabelecer uma linha temporal para o enredo.

A classificação foi pensada, a partir da teoria Ruseniana para tentar abarcar os diferentes usos públicos do passado e seus espaços de atuação nas dimensões da arte (construtos estéticos de realidade percebida), política (motivação/vontade), e da ciência (intelecto).

Percebeu-se que os autores, nos quadrinhos movimentam muito mais a questão do construção estético por trás da ideia de Segunda Guerra Mundial. Para além do modo em que a Guerra em si, foi "transmitida" ao mundo, já que era o primeiro conflito de certa maneira midiaticizada, este uso constante de uma construção visual comum do conflito remete a relação que temos com a imagem nos últimos séculos, quando ela estrapola seu uso comum, que é o de ilustração, de fixação de uma idéia, para assumir um papel de protagonista na consolidação de um novo tipo de leitura. É dentro desta perspectiva, que uma série de pesquisadores (JAY, 2003; MENESES, 2003; MENDONÇA, 2006; MITCHEL, 2009) já desde o fim do século passado apontam para uma mudança essencial nos estudos deste universo midiático e das ciências humanas em sentido mais amplo como o espaço de uma "virada visual", para

usar a expressão do historiador da arte Martin Jay. Para ele, ao encarar a imagem em um sentido que vai além da ilustração e assume um caráter de produtor de sentidos, contribui para o entendimento de nossa relação com o conhecimento como um todo.

Sobre a dimensão política, percebe-se entre os mangakás a percepção sobre o modo em que este conhecimento está vinculado à memória coletiva, por exemplo, bem como o seu espaço tencionando ou reafirmando diferentes opções narrativas. Elas dão sentido às histórias contadas, como um todo, no âmbito do quadrinho, mas também à idéias mais gerais, que dão sentido à guerra como experiência, por exemplo, ou mesmo no uso dos quadrinhos como um "ponto gráfico" para a potencialização da empatia histórica. Neste caso, recorremos a LEE; ASHBY (2001 p.24):

[...]a capacidade de perceber algo condicionalmente apropriado, as ligações entre intenções, circunstâncias e ações e, finalmente, a capacidade de perceber como uma perspectiva particular seria realmente afetada por ações em circunstâncias particulares.

Assim, nossa preocupação com o quadrinho enquanto elemento de uso público do conhecimento histórico, e por isso mesmo de cultura histórica, tenta levantar alguns dos espaços ocupados por este artefato cultural. A junção do uso que se faz da memorização e do saber histórico com o fator de entretenimento, pode fazer perceber o quadrinho histórico como elemento de análise sobre os diferentes posicionamentos e apropriações históricas deste objeto de cultura mundializada e de massas, ampliando assim, nossa percepção dos diferentes espaços que competem construindo sentido para o pensamento histórico.

A preocupação com a dimensão histórica em seu sentido amplo, como aponta Saddi, possibilita

Uma didática dos meios públicos de produção do passado pergunta pelos temas históricos mais tratados na vida pública contemporânea, pelo modo como eles são abordados pelos diferentes atores e veículos, pelos interesses que movimentam essas temáticas e essas narrativas, pelas ideias interpretativas utilizadas para a produção dessas afirmações históricas, pelo vínculo que elas apresentam com a experiência, pela relação dessas narrativas com o acúmulo racional da produção do conhecimento científico e pelo modo como elas produzem uma autocompreensão do presente. (SADDI,

2012, p. 217)

Cada vez mais a história e o conhecimento histórico se fazem conhecer em âmbitos público para além das discussões acadêmicas (e as vezes apesar delas). São elementos de leitura de mundo, que, muitas vezes, soam como mais acessíveis do que os que referendados pela ciência histórica. Conhecer, descrever e apresentar essas fontes é uma possibilidade válida de análise. Ao estabelecer uma categoria e tentar entender os processos de formação de sentido inerentes a natureza da fonte quadrinizada, busca-se contribuir para um maior entendimento da natureza da relação entre a ciência de referência e este tipo de artefato cultural.

CAPÍTULO 4

MANGÁ, SEGUNDA GUERRA E PRODUÇÃO DE SENTIDOS.



Figura 14: 10 pãozinhos – tira. Fonte www.dezpaozinhos.com.br

"Palavra puxa palavra, uma idéia traz outra, e assim se faz um livro, um governo, ou uma revolução, alguns dizem mesmo que assim é que a natureza compôs as suas espécies." (Machado de Assis - *As primas de Sapucaia*)

O conhecimento histórico está ao nosso redor. Usamos a história como um grande fio de Ariadne⁴⁶, ao qual recorremos para entender o espaço que ocupamos, a nossa existência, o nosso lugar no mundo e na sociedade. A reflexão proposta sobre

⁴⁶ Na mitologia grega, Ariadne fornece um novelo ao herói Teseu, para que ele possa escapar do labirinto do Minotauro.

o sentido do conhecimento histórico do autor alemão Jörn Rüsen parte exatamente desta conexão entre esta classe de saberes com os diferentes espaços do real. É neste sentido que o autor concebe o espaço da “vida prática” como determinante nas diferentes configurações do saber histórico, em sua discussão sobre o saber histórico. Partir dos espaços reais e cotidianos não é de todo uma proposição original, já que essa é uma premissa herdada do historicismo alemão, onde, de maneiras distintas os efeitos dessa ligação eram apontados como elementos importantes na construção da racionalidade da disciplina histórica, alocada no equilíbrio entre a objetividade (da história ciência e do método) e da subjetividade (da vida cotidiana e da arte). Essa ligação também acaba aparecendo como um efeito da multiplicidade de sentidos do conhecimento histórico no âmbito da vida, ou como na metáfora aqui referida, seu uso como “fio” no labirinto: tanto enquanto resposta para carências de orientação como enquanto critério de validação das narrativas geradas na explicação e memoração dos agires humanos, ou seja “nenhum saber histórico é amorfo. O saber histórico desempenha sempre funções na vida cultural do tempo presente.”⁴⁷, construindo relações coletivas e também de pertencimento e identidade. São dimensões complementares, que estabelecem uma ligação entre o sentido do indivíduo e a vivência cotidiana. O que significa, como lembra Agnes Heller, que o presente carrega em si uma dimensão de transcendência, ligando organicamente, o momento vivido com uma perspectiva de futuro, que está sendo gestado no vivido (1993, p.54)

Para o âmbito desta pesquisa, entendemos que os mangás são um meio de produção cultural que carregam, em si a capacidade de constituir uma espécie de condutor de sensibilidades e informações. Enquanto um artefato cultural representante da “sociedade da informação” a que estamos inseridos, eles representam, para além da leitura da “obra de arte”, no sentido dado por Raymond Williams, elementos dessa enorme rede de informação, a indústria cultural que permeia nossa vida. Neste sentido, não se pode pensar mais na cultura como um espaço separado em que a crítica não era atingida pelo meio. Também não é possível pensar que as esferas de conhecimento e produção cultural traçam caminhos paralelos, sem nunca se encontrar, na nossa vida. Antes, vivemos um emaranhado em que linguagem e metáfora figuram como elementos de formação no campo de experiência. Uma vez que *“Essa apreensão se dá no domínio global da experiência*

do tempo". (RÜSEN, 2012, p. 63) e que este domínio hoje em dia está profundamente afetado pelo modo com que recebemos e nos relacionamos com a informação. A profunda inserção da indústria cultural como elemento definitivo da nossa experiência com o mundo, a realidade, e a criação de uma nova dinâmica neste processo cria diferentes reações, como abordamos no decorrer desta tese. Há a tentativa de criar na escola um espaço de incorporação dessas linguagens, e mais ainda, deste modo de ver o mundo, e especialmente de acessar a informação, que é considerada mais efetiva, na medida em que mais organicamente os limites entre conhecimento e prazer são delineados:

a importância da informação naquilo que se tornou, no século XX, quase uma tríade sagrada — informação, educação e entretenimento — foi completamente reconhecida, muito antes da popularização dos termos "sociedade da informação" e "tecnologia da informação", durante as décadas de 1970 e 1980. No entanto, os elementos da trindade nem sempre foram identificados com a mesma linguagem. Nos séculos XVII e XVIII, a "informação" era geralmente descrita como "inteligência"; "educação" era "instrução"; e "entretenimento", "recreação", "passatempo" ou "diversão". Existiam termos semelhantes em outras línguas européias. No século XIX, "distinto" e "elevado" eram palavras de grande importância, e estabelecia-se uma diferença entre informação "útil" e "trivial", enquanto o termo "entretenimento" era considerado "aviltante". (BURKE, 2002, p. 1900)

Há a tentativa de que o espaço escolar e a produção do conhecimento científico nos "dotem" de habilidades de leitura e interpretação desses novos textos. Há a sensação que, em tempo em que os limites entre informação, educação conhecimento e prazer estarão para sempre amalgamados e, portanto, a separação entre informação, conhecimento e entretenimento vem se perdendo, de maneira definitiva, o que afeta tanto os espaços de produção do conhecimento e informação, quanto o modo de difusão da mesma. Em tempos de internet, quando o *view* é uma espécie de mercadoria, há também a sensação de que, como diz MCLUHAN (1967), fomos tão modificados pelas novas tecnologias, que: algo se perdeu para sempre, e que isso, invariavelmente, vai afetar negativamente os espaços que antes eram ocupados pelo saber científico. Todas essas perspectivas e modos de ver a realidade apontam para a necessidade de entender melhor como o conhecimento - e no âmbito desta tese o conhecimento histórico - constitui sentido no âmbito da história pública.

Ainda que não tão difundidas como outros culturais, os mangás, objetos da presente reflexão são artefatos culturais inseridos neste processo de adequação e

mudança. A busca era compreender a apropriação do conhecimento histórico acerca da “Segunda Guerra Mundial” em mangás de origem oriental publicados no Brasil entre os anos de 2000 e 2016.

Partimos, metodologicamente, do entendimento que o quadrinho constitui um objeto híbrido, formado, indissociavelmente por textos e imagens. As histórias foram então analisadas a partir da observação e problematização de seus diferentes elementos seja na constituição de significados latentes ou diretos. Como Scott McCloud, partiu-se do princípio de que uma história em quadrinhos constitui uma unidade narrativa, formada por significantes icônicos, e que, na forma de unidades justapostas, articula imagens e textos. É importante salientar que, essa ideia não significa que a imagem se encontra subjugada ao texto, ou que o texto constitui um espaço em que as intenções e sentidos são percebidos mais diretamente. Ao contrário. Tomamos o mangá como “unidade narrativa”

A narração histórica é mais do que uma simples forma específica de historiografia, Interpretes contemporâneos dessa discussão como Hayden White e Paul Ricoeur a apresentam como um procedimento mental básico que dá sentido ao passado com a finalidade de orientar a vida prática através do tempo. Para entender essa operação, temos de primeiro identificar os procedimentos da narração histórica, definir seus diversos componentes, descrever sua coerência e inter-relações, construindo uma tipologia que inclua sua aparência em diferentes circunstâncias e tempos. Estas nos permitem o entendimento de como o passado adquire sua modelagem histórica específica e de como a história é constituída por atos discursivos, formas de comunicação e padrões de pensamento – visando “insights” dentro da função cultural da história nas mentalidades e da argumentação histórica na vida social.

Nos quadrinhos isso se dá na constituição de uma espécie de empatia entre narrador gráfico e leitores; o que ECO (1979, p. 11) chama de “leis de montagem” dos quadrinhos e MCCLOUD (2005) denomina conclusão ou preenchimento, ou seja, a capacidade de observar as partes percebendo o todo referenciado pelas experiências culturais anteriores. Enquanto o fenômeno da conclusão (o poder de identificação do cartum já pode ser considerado uma conclusão) ocorre de modo inconsciente quando o sujeito vê uma fotografia, um filme no cinema, ou uma novela na televisão, existe um artefato cultural que se utiliza desse fenômeno como nenhum outro e onde o *“público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de*

mudança, tempo e movimento" (MCCLLOUD, 2005, p. 63-67).

A história em quadrinhos tem este espaço em branco: na sarjeta, um espaço em que duas imagens se transformam em uma ideia. A relação entre a palavra escrita e as imagens nas histórias em quadrinhos pode ser articulada às discussões historiográficas referentes aos conceitos de segunda ordem ligados aos documentos históricos, a evidência e a inferência. Isto porque a relação "equilibrada" entre imagens e palavras é o que determina a especificidade das histórias em quadrinhos. Para a classificação dos mangás dentro das diferentes dimensões da cultura histórica, seguimos em dois sentidos: na análise dos enquadramentos em separado (as diferentes unidades da história) que compõe um espaço narrativo (que poderiam consistir de uma página, ou uma página dupla). Para além delas, os instrumentos gráficos próprios da linguagem dos mangás, como as expressões e onomatopéias, foram consideradas quando constatado que eram elementos de um núcleo de sentido específico. Esses diferentes espaços são definidos por Umberto Eco como "níveis estruturais": Uma vez levantados os elementos, eles foram classificados de acordo com a tabela 2, (pag. 131) dentro das dimensões de cultura histórica propostas por Rüsen. Cada quadro de cada um dos quadrinhos foi classificado a partir destas três dimensões (conforme tabelas em anexo neste trabalho). A partir dessas tabelas, pudemos identificar quais das dimensões da cultura histórica foram predominantemente referidas, em uma tentativa de levantar aspectos inerentes à dinâmica da "história pública" sobre segunda guerra mundial, dentro dos quadrinhos analisados, suas interrelações e antagonismos.

4.1. A DIMENSÃO COGNITIVA COMO ELEMENTO DE SENTIDO

Para Jörn Rüsen, o conhecimento histórico sempre vai possuir um sentido formativo. Seu principal critério é a verdade histórica. Sem a verdade como horizonte, a cultura histórica torna-se uma abstração, uma inexistência. Ter a verdade como horizonte é o sentido principal da formação histórica:

A formação histórica aumenta as chances de racionalidade da cultura histórica pela abertura à experiência pela sensibilidade estética pela reflexão política e pelas fundamentações discursivas. Ela depende neste processo dos potenciais de sentido que a memória histórica conserva e renova em seus conteúdos: A pretensão de racionalidade da formação histórica articula-se sempre com o fato de o sentido

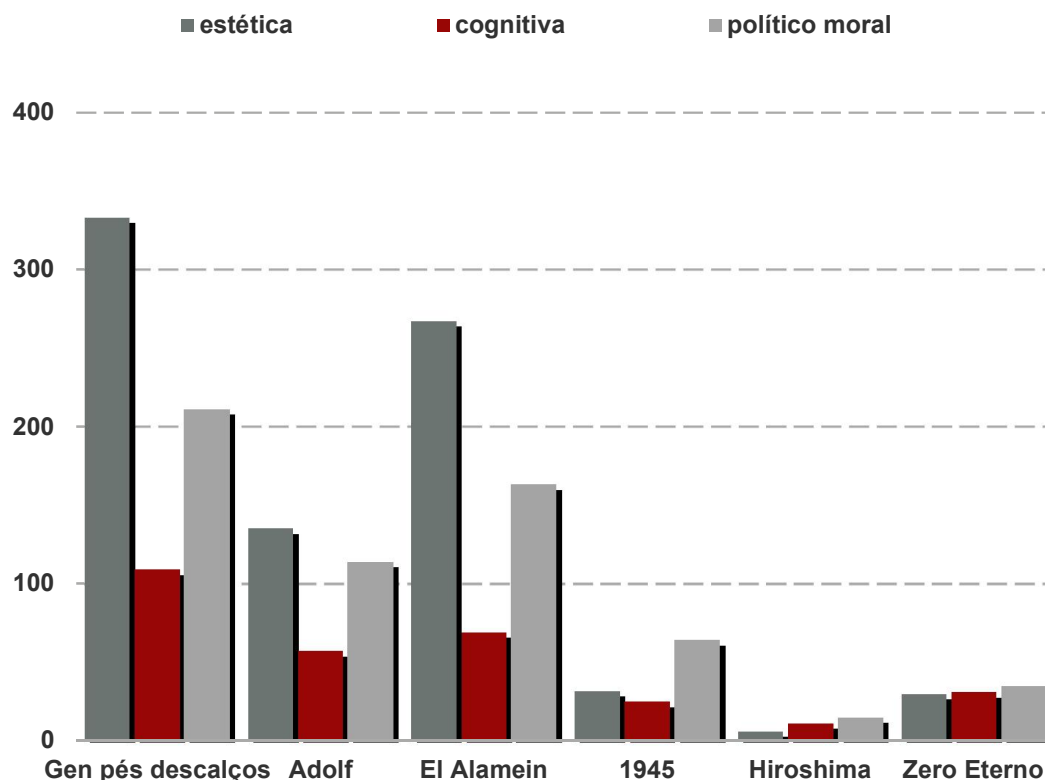
histórico ter sido instituído na experiência histórica com a formação histórica Contudo, não se satisfazem apenas continuar a reproduzir esse sentido já disponível e isso somente poderiam ocorrer ao elevado preço do descarte altamente restritivo da experiência atual do tempo que problematize as circunstâncias e as ordens dadas da vida (2002, p.135)

Embora a ciência de referência e a ideia de verdade histórica estejam sempre presentes na preocupação dos mangakás, sua experiência com o enredo situa muito mais este senso de verdade na “memória histórica” do que nos processos de construção racional do conhecimento histórico. Assim, a referência a dimensão cognitiva da cultura histórica ocupa um espaço considerável, ainda que não predominante na constituição total dos enredos.

Sendo o mangá uma obra de ficção, seus autores não tem um compromisso direto com a verdade histórica. Ela aparece muito mais na forma de notas explicativas, linhas do tempo e referências a marcos temporais que ajudam a situar a história. Para alguns autores, a representação gráfica de cenários de guerra, fazendo referências a fotos e imagens clássicas dos ambientes de batalha, armamentos e momentos de decisão política vão figurar como principais sustentáculos do diálogo entre a história que ele pretende contar e a verdade histórica em torno da Segunda Guerra Mundial. Para outros, essa apropriação é secundária. Está nas notas de rodapé. As vezes, ela é mais indireta ainda, e figura apenas na construção da linha do tempo em que o enredo tem lugar. O mercado editorial brasileiro, em algumas histórias, insere a fala de um profissional historiador, na maioria das vezes, que, em um texto colocado em anexo, se preocupa em estabelecer as bases desta formação histórica. Nesse caso ela é separada ao enredo do quadrinho. 1945 é um dos títulos que se vale desse recurso.

Na tentativa de sistematizar a análise que construímos transformamos a classificação apresentada anteriormente, conforme gráfico apresentado a seguir:

Gráfico 01: Quantificação da análise dos mangás sobre segunda guerra mundial e o uso das diferentes dimensões da cultura histórica enquanto elemento narrativo.

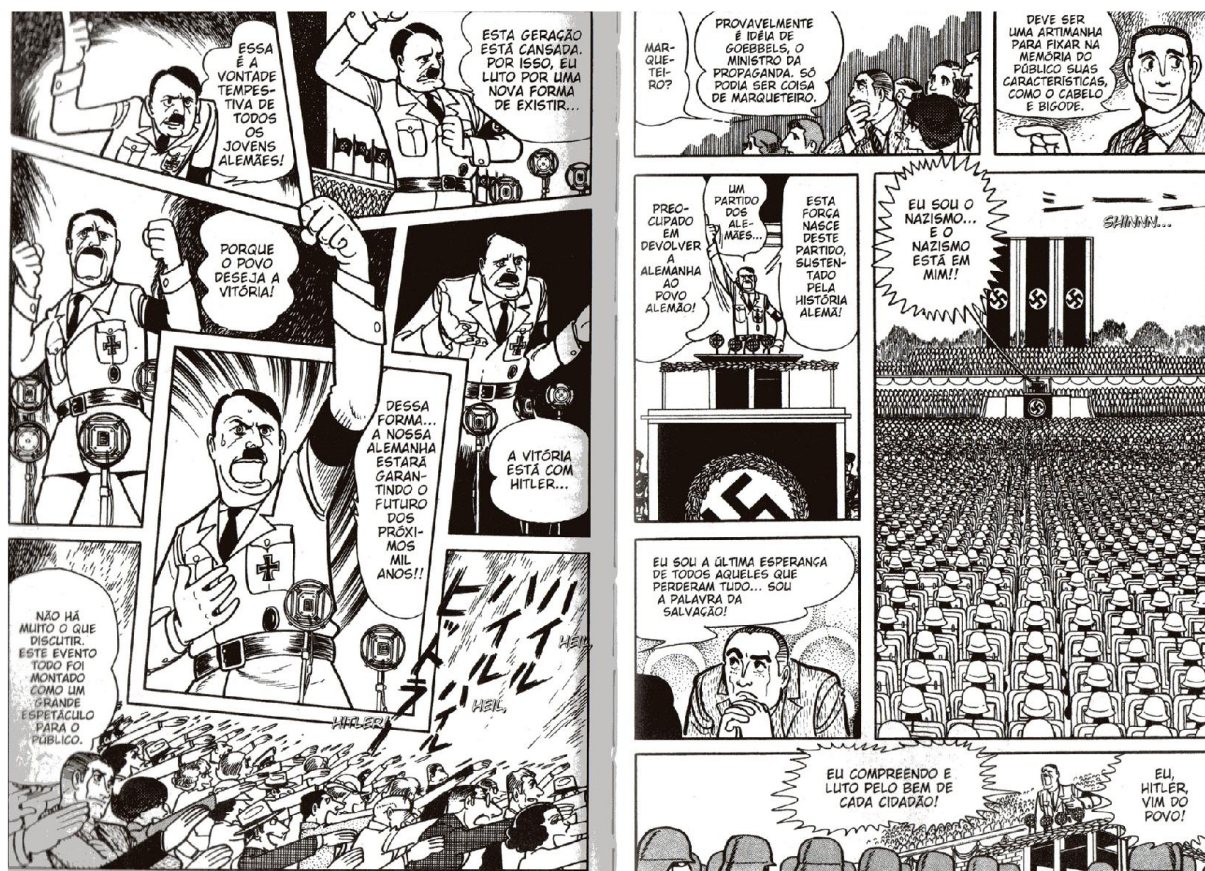


No mangá *Adolf*, temos em seus cinco volumes, um total de 57 espaços em que a dimensão cognitiva é mobilizada. Em contrapartida, o constructo estético com relação a segunda guerra aparece em 135 menções. Uma proporção semelhante acontece em *Gen*, que num total de 10 volumes se refere diretamente a aspectos da ciência de referencia como balizadores de sua história em 109 entradas. O passado como construídos estético aparecem entretanto, em 333 entradas. A mesma proporção aparece no mangá 1945 que soma 25 entradas classificadas na dimensão cognitiva, também na última posição.

É importante apontar que 1945 e Hiroshima são mangás de história única e de único volume. Isso muda sua relação frente aos totais em relação a outros títulos como por exemplo *Gen pés descalços* e *Adolf*, que contam com 5 e 10 volumes respectivamente. As diferenças de estilo ficam por conta de *El Alamein*, que embora seja um único volume é formado por seis histórias distintas e *O Zero Eterno*, que usa

da narrativa em grandes planos de mais de duas páginas de maneira mais frequente do que qualquer outro título analisado. Isso faz com que, embora seja uma obra de cinco volumes, suas entradas sejam em número consideravelmente menor. Ainda assim, podemos notar que a dimensão cognitiva é aludida em menor número em cinco dos seis títulos analisados, só aparecendo de maneira mais efetiva no mangá o Zero Eterno. Como o Zero Eterno tem uma abordagem revisionista da história do Japão, faz sentido que ele tome mais vezes, o discurso de verdade histórica e os elementos balizadores da ciência de referencia como parte de sua construção argumentativa. Os modos com que essas referências são inseridas no enredo são diversificados. Em Adolf, por exemplo, a figura do personagem narrador, muitas vezes toma para si a função de apresentar a análise, a explicação do processo. Como por exemplo, quando ele explica o modo de discursar do Hitler.

Figura 15: Toge assiste a Hitler discursando.



Fonte: TEZUKA, Osamu. Adolf. Vol. 1. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

É interessante notar nesta sequência, ainda no primeiro volume que o personagem de *Toge*, um repórter, que também é o narrador da história, e neste momento do enredo, está envolvido em uma busca por seu irmão, desaparecido, que era militante do partido comunista. É a figura do irmão de *Toge* que o insere na trama que serve de pano de fundo para a história que vai se desenrolar em todos os volumes do mangá: a existência de um dossiê que prova que Hitler, seria, na verdade, judeu. Como parte de sua tentativa para localizar o irmão, O personagem de *Toge* comparece a uma cerimônia do partido, e enquanto assiste, ele contrapõe o discurso de Hitler, como reproduzido na imagem

Ele faz isso para o leitor: não para um personagem específico, embora esteja sentado ao lado de uma moça, o enquadramento desenhado o coloca na posição de um objeto a ser observado por quem está lendo. Nesta sequência, o personagem chega a apontar como as construções inerentes à imagem de Hitler contribuíram para justificar o rápido apoio popular que recebeu. Fazendo menção a figura do ditador como "*estratégia de marketing*", um termo que passou a ser utilizado no final dos anos 1950⁴⁸



Figura 16: O personagem Toge analisa a construção da imagem de Hitler.
Fonte: TEZUKA, Osamu. *Adolf*. Vol. 1. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

⁴⁸ Sobre isso conferir o artigo: Santos, Tatiani; Mayana Virginia Viégas Lima; Brunetta, Douglas Fernando; Fabris, Carolina; Seleme, Acyr. REGE. Revista de Gestão; São Paulo Vol. 16, Ed. 1. (Jan/Mar 2009): 89-102.

Os planos do desenho são amplos, mas os espaços em que Toge aparece, são menores. Isso serve para apontar o distanciamento da personagem com relação a cena que se desenrola. *Osamu Tezuka* situa essa cerimônia como a Assembleia geral do partido nazista, realizada em Nuremberg, no dia 8 de setembro, e no pós-fácio, diz que usou fotos das reuniões do partido nazista para reproduzir o acontecimento. Ao desenhar Hitler, a montagem é caricatural. Ele tem uma grande boca e braços desproporcionais. De maneira geral, o autor usa do recurso da caricatura na maioria das entradas do personagem, como para salientar, graficamente, um grau de separação entre Hitler e os demais.

De maneira semelhante, a presença de um personagem que "explica" é um recurso bastante presente em *Gen Pés Descalços*, ainda que de maneira menos frequente do que em *Adolf*. No primeiro volume, o momento da explosão da bomba atômica é constituído por um narrador, fora da história.

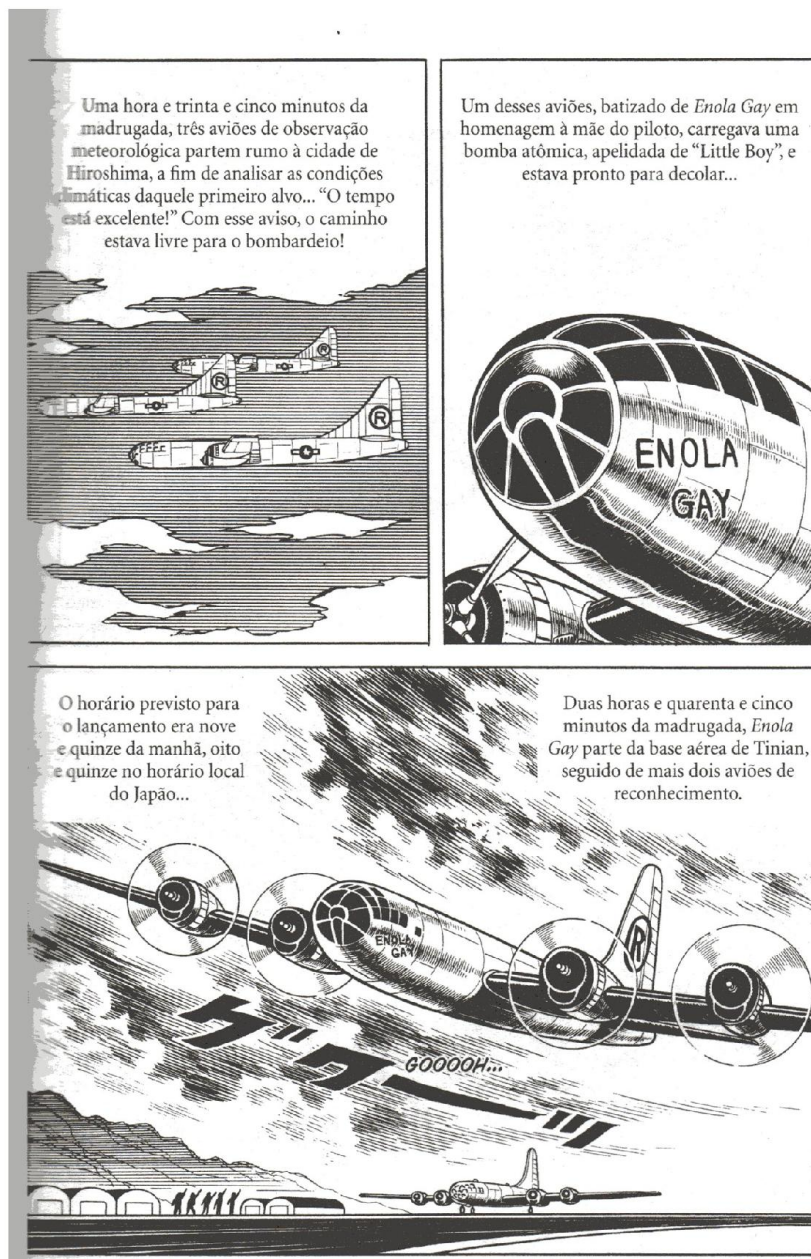
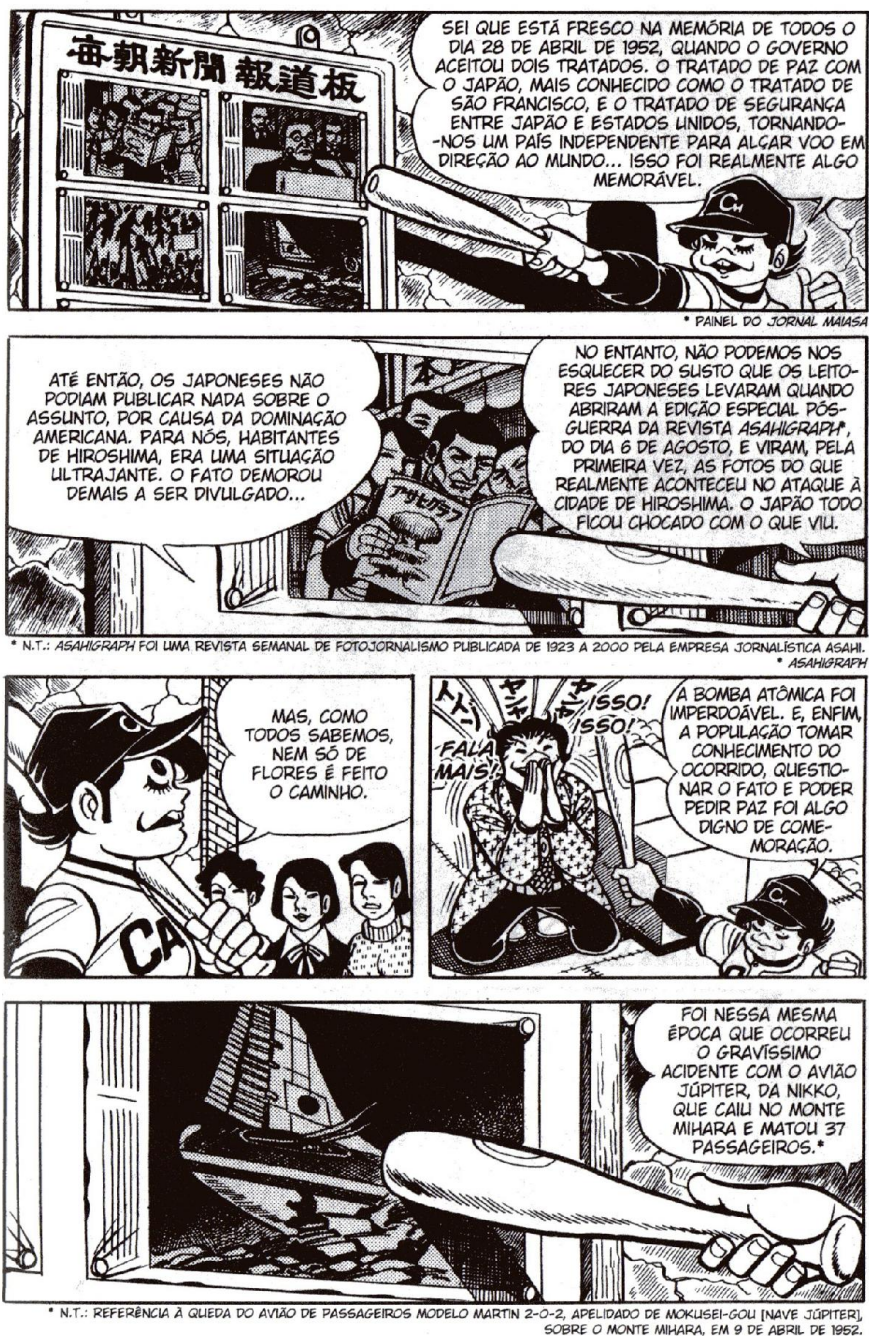


Figura 17: Em gen pés descalços, o momento de explosão da bomba atômica de Hiroshima. Fonte: NAKAZAWA, Keiji. Gen Pés Descalços: o dia seguinte. São Paulo: Conrad, 1999.

Nas sequências seguintes, as macro explicações, que abrangem o contexto de forma mais detalhada são ações de personagens secundários. Um exemplo é quando o professor de *Gen* explica para ele os desdobramentos do processo de ocupação estadunidense no país. Ou quando um dos órfãos que se torna companheiro do personagem, faz um apanhado sobre o fim da ocupação. Aqui, para além de situar o leitor quanto ao contexto histórico, esse recurso é usado para compensar um salto temporal no enredo.

Figura 18: Exemplo de uso do recurso do “personagem que explica” Gen, volume final.
 Fonte: NAKASAWA, Keiji. Gen Pés Descalços. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2016.



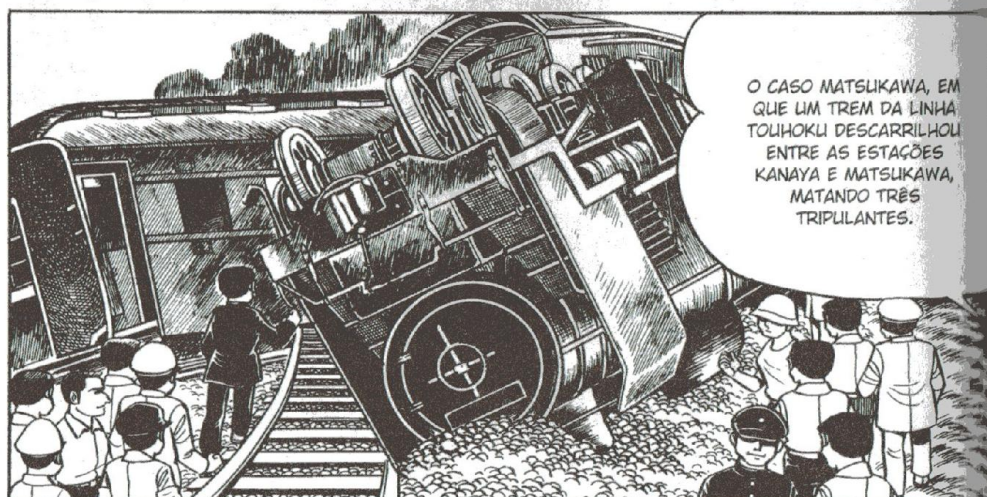
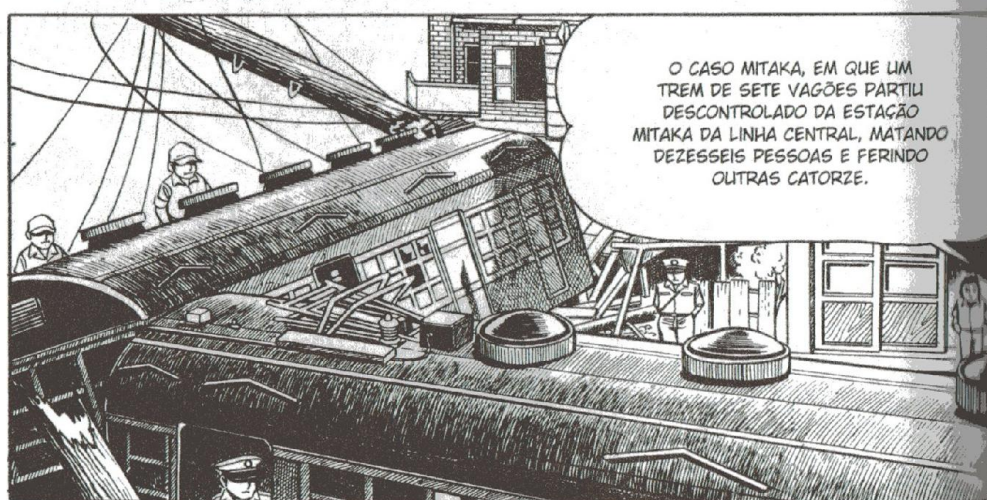
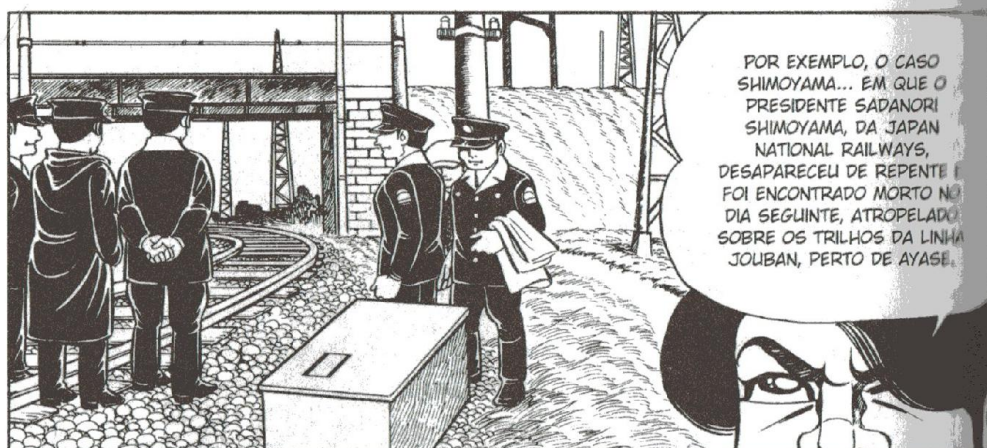


Figura 19: Exemplo de uso do recurso do “personagem que explica” *Gen*, volume oito
 Fonte: NAKASAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços*. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2015.

Lutar pela paz é também o sentido da fala do professor de *Gen*, já no volume 8, (na terceira imagem) quando explica os efeitos da ocupação estadunidense no Japão e o chamado "expurgo vermelho". A construção gráfica é outra, pois enquanto a fala do personagem ocupa o canto da página, os desenhos apresentam os fatos que ele descreve.

No momento seguinte, Nakamura usa a fala do professor para apontar a perseguição aos movimentos sindicais como estratégia de fortalecimento para a ocupação estadunidense do Japão. Com relação ao "expurgo vermelho" é importante apontar que até meados dos anos 1980, as relações trabalhistas centralizadas nas empresas eram tratadas, usualmente, pelos estudiosos, como parte da tradição japonesa de respeito e organização, quase uma "subserviência natural", que foi o discurso adotado pelos EUA durante o período da ocupação do país. Sobre isso, nos fala Coggiola (2017, p. 25)

No Japão, com o Estado controlado pela sua força militar de ocupação, os EUA promoveram uma —revolução capitalista, reforma agrária incluída, para eliminar o poder da —classe feudal responsável pelo militarismo japonês. As relações trabalhistas foram mudadas com o esmagamento do movimento operário no período do "expurgo vermelho" do pós-guerra, do que com uma (mal) suposta "docilidade natural" do operário japonês. A base da acumulação do capitalismo japonês de pós-guerra foi a derrota do movimento operário independente, para o qual contribuiu a ocupação do país, depois das bombas atômicas de Hiroshima e Nagasaki, e a integração dos sindicatos ao Estado e à própria empresa capitalista. O controle das relações de trabalho foi mantido no interior das empresas, graças à repressão ao movimento sindical independente, que o governo japonês impôs na primeira metade dos anos 1950, garantindo a elas a construção própria das relações de trabalho. Os sindicatos domesticados se integraram cada vez mais na estrutura supervisora da empresa, convertendo-se em sócios do capital e cooperando com a iniciativa privada no esforço de competir nos mercados internacionais.

Keiji Nakamura, o autor de *Gen pés descalços*, foi considerado pioneiro por abordar o processo de ocupação estadunidense em seus quadrinhos e também por ir contra a "história oficial" do período, que tendia a associar a perseguição ao comunismo como um evento anterior a guerra. Sua visão, como expressa no mangá, levou com que fosse associado ao partido comunista japonês, embora nunca tenha

feito parte dele.⁴⁹



Figura 20: O professor de Gen explica o sentido político da perseguição aos sindicatos
 Fonte: NAKASAWA, Keiji. Gen Pés Descalços. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2016.

No mangá 1945, o caminho encontrado pela autora é um pouco diferente e as menções ao passado e a temporalidade da história, bem como sua “ancoragem” nos aspectos cognitivos do tema que ela se propõe a tratar se dão em sua maioria de maneira indireta: A história é cortada, por assim dizer, e a autora insere os dados históricos, mas esse é um momento sempre separado do universo de ação dos personagens. Um exemplo é a imagem a seguir:

⁴⁹ Em sua auto biografia, escrita depois do lançamento do mangá, o autor comenta a associação que fizeram de sua figura ao partido comunista japonês e nega qualquer militância direta ligada ao partido. Trechos estão disponíveis em: “Barefoot Gen, Japan, and I: The Hiroshima Legacy: An Interview with Nakazawa Keiji,” tr. Richard H. Minear, *International Journal of Comic Art* 10, no. 2 (fall 2008): 311–12.

Figura 21: O início da segunda guerra mundial no mangá 1945
Fonte: ICHIGUCH, Keiko. 1945. São Paulo, New Pop, 2007.



É interessante que, na imagem acima, a onomatopeia de quebra foi traduzida e não mantida em formato de ideograma. A guerra é a grande quebra no romance dos personagens principais. Também aparecem bandeiras com a suástica. Se estabelece graficamente e textualmente a relação do partido nazista e da figura de Hitler com a segunda guerra, ainda que não se faça referência direta à invasão da Polônia⁵⁰.

Essa menção indireta, separada do enredo principal do quadrinho também aparece no mangá El Alamein. O autor usa, constantemente como recurso de orientação temporal e espacial o desenho de mapas com a data e a região em que a ação está acontecendo, para situar a história, ou a reprodução de forma gráfica fotos das batalhas e equipamentos militares. No segundo conto, que dá nome a coletânea nacional, o autor situa a hipótese explorada na estória (de que existiram múmias de dinossauros destruídas durante os combates da segunda guerra) pela *paleta de narmer*⁵¹, que aparece, como explicação em um quadro, após o desfecho de sua história.

⁵⁰ O início da segunda guerra mundial foi marcado pela invasão da Polônia, quando em 1º de setembro de 1939, o exército alemão atravessou a fronteira. A Luftwaffe (Força Aérea alemã) enviou caças e bombardeiros para um ataque rápido, no que ficou conhecido como Blitzkrieg (ataque relâmpago). França e Grã-Bretanha, cumpriram o acordo de intervenção assinado com a Polônia, declarando guerra à Alemanha. Era o começo da Segunda Guerra Mundial.

⁵¹ A Paleta de Narmer refere-se a uma placa cerimonial egípcia (ou, segundo outros autores, uma base para maquiagem) com inscrições e relevos representando o acontecimento histórico da unificação do Alto e Baixo Egito sob o rei Narmer (possivelmente outro nome para Menes ou um antecessor seu) e que data de, aproximadamente, 3100 - 3200 a.C. contendo alguns dos mais antigos hieróglifos atualmente conhecidos. Ela foi encontrada em 1898.

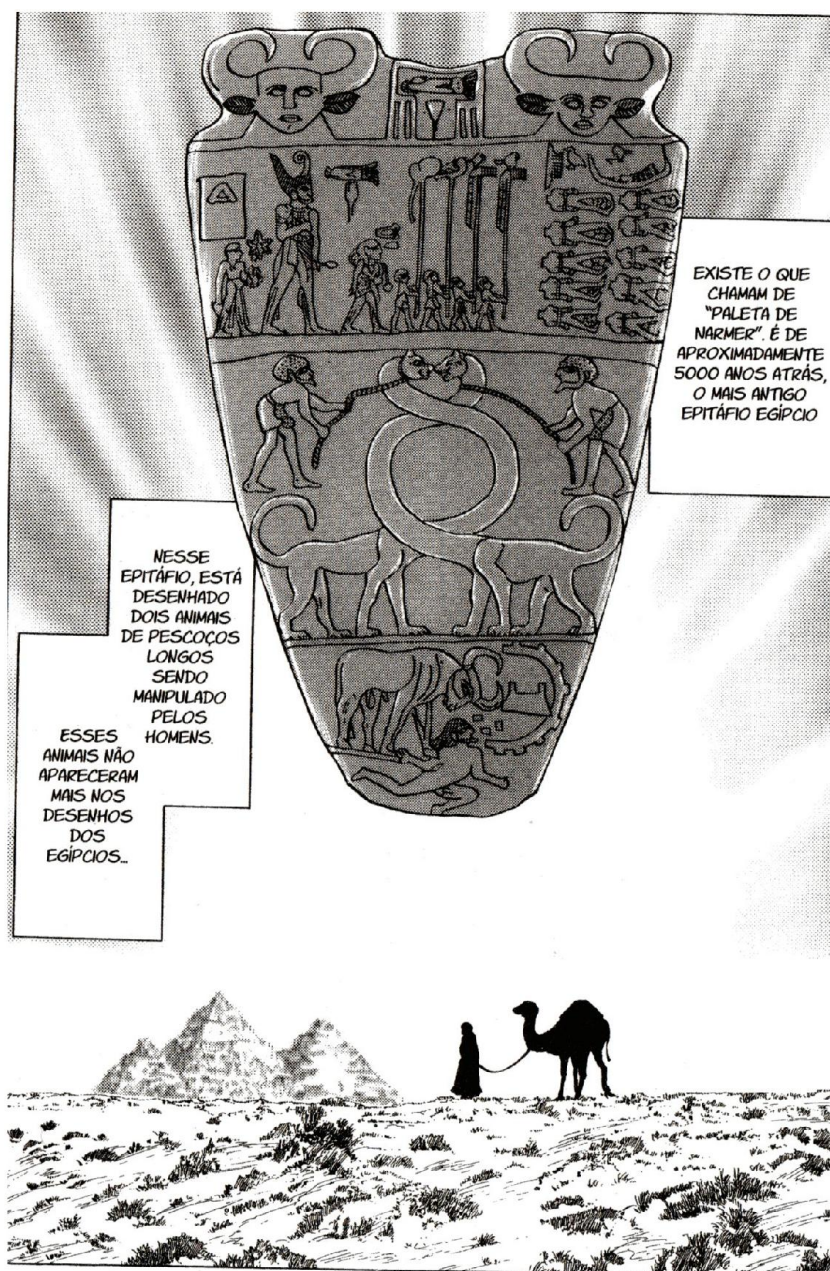


Figura 22: A Paleta de Namer. Na história do mangá, um soldado alemão encontra múmias de dinossauros, mas sua descoberta é soterrada por bombardeios durante o conflito. O autor justifica sua menção aos dinossauros a partir da paleta de Namer. Fonte: HOSHINO Yukinobu. El Alaimen. São Paulo, New Pop, 2009.

O recurso de menção indireta também está presente no mangá Hiroshima. A guerra para a autora, ocupa o lugar de uma memória, um trauma, que é enfrentado e vivido pelos personagens. Assim, os dados históricos e sua pesquisa não estão no

motivações de seu avô) também condiz com a filiação do autor, nacionalista declarado, que defende o revisionismo no tratamento da história da participação do Japão na Guerra. Grande parte da ação também é explicada por um narrador oculto.

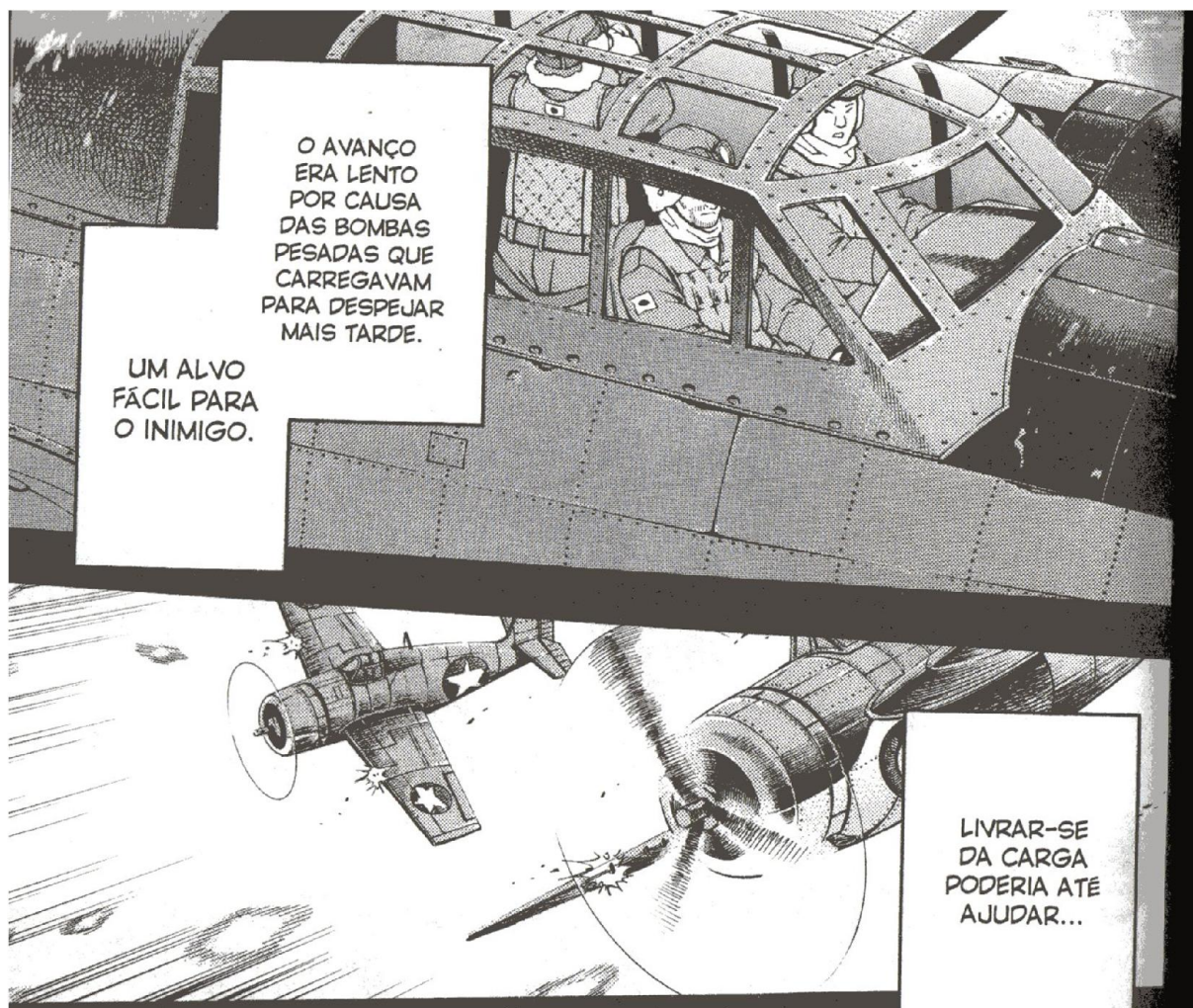


Figura 24: A dinâmica da batalha no ar.

Fonte: HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. O Zero Eterno volume 2 São Paulo: JBC, 2015



Figura 25: A preocupação dos pilotos.

Fonte: HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. O Zero Eterno volume 2 São Paulo: JBC, 2015

Podemos notar que esse recurso que afasta do enredo alguns pontos mais complexos de contexto é bastante comum. Uma diferença é sentida, no entanto entre as obras mais antigas e as publicações mais novas. Em *Adolf e Gen*, ainda que as menções aos marcos históricos que ajudam a situar a

história estabelecem uma organicidade ao enredo, na medida em que fazem parte dele. Nos outros títulos eles quase sempre são colocados à margem. Não há interação entre as balizas cognitivas e a ação de nenhum personagem.

Selma BONIFÁCIO (2005, P. 86) já apontava os “ruídos” percebidos nos quadrinhos frente ao conhecimento histórico, normalmente textual e dotado de seriedade:

Nesses casos, o texto e a busca pela fidelidade e autenticidade do fato histórico são os focos que absorvem a atenção dos autores dos quadrinhos, que demonstram uma pretensão de contar “o fato da forma como se acredita que realmente aconteceu no passado”, de modo rígido e rigoroso, sem perder a representação social de um texto escrito considerado “sério”. Dessa forma, acredita-se transmitir a seriedade do conhecimento histórico, que passa de um texto narrativo para a quadrinização, mas cujo sentido pouco se altera, em função do pouco investimento na passagem para os quadrinhos e em suas características específicas, como a flexibilidade e a própria liberdade estética, por exemplo.

Essa separação entre a narrativa histórica e a narrativa do quadrinho ficcional deixa também sua marca. Para RODRIGUES (2011, p. 41)

a ficção pode oferecer uma compreensão maior sobre determinado contexto do que um trabalho historiográfico. Entretanto, as exigências que se fazem para um ficcionista são diferentes daquelas colocadas ao historiador. Ainda que este último possa se valer, em seu ofício, da imaginação (sobretudo, para formular hipóteses de trabalho e preencher lacunas deixadas pelas fontes), este é forçado a relacionar seu objeto de sua reflexão com a realidade passada ou presente tal como a concebemos. Já o ficcionista, não teria essa obrigação. Não defendemos aqui uma sinonímia entre ficção e mentira, uma vez que partimos do pressuposto de que criações ficcionais por estarem de maneira intrínseca atreladas a um determinado contexto histórico, tomam como base o mesmo contexto para criar algo que, mesmo irreal, seja inteligível – ou nos dizeres de Moore, que “soe verdadeira em um nível humano”.

Enquanto artefato de cultura histórica o quadrinho acaba criando espaços de diálogo entre os elementos ficcionais e não ficcionais do enredo. Mas ao isolarmos o modo como o quadrinho usa os balizadores temporais e as explicações da ciência histórica, percebe-se, que nem sempre a transição e o diálogo entre estas dimensões é suave, mas antes, cria pequenos espaços de encapsulamento. Ainda que pertençam ao espaço criativo de cada autor, é interessante notar como existem pontos de convergência na criação desses espaços, nos diferentes títulos analisados.

4.2. A DIMENSÃO POLÍTICO/MORAL COMO ELEMENTO DE SENTIDO

Como já abordado anteriormente, a dimensão política da cultura histórica está relacionada com a ideia de poder proposta por Weber. Ela estabelece as motivações em se manter uma ordem, pensada aqui como uma construção que organiza a convivência humana. Por isso,

O pensamento histórico é uma forma cultural na qual essa relação social tensa é apresentada, com respeito ao passado, como vivível e suportável. [...] essa convicção da legitimidade das relações de poder e dominação sob as quais os seres humanos têm de viver caracteriza o teor de sentido de sua relação política entre si, na qual se dá todo jogo político. [...] o pensamento histórico desempenha um papel essencial nesta legitimação (RÜSEN, 2015, p. 232)

O poder, para Rösen, é tratado como uma constante antropológica. Um dos elementos que permitem a construção de sentido na experiência humana no tempo. Ele garante, portanto, que a explicação histórica funcione como um espaço de legitimação para as relações de poder a que nos submetemos enquanto membros da sociedade se mantenham e se sustentem. Esse papel, para Rösen não é ingênuo, nem subjuguador, antes, deve estar submetido a racionalidade científica. É neste sentido em que ele é pensado e reconhecido como parte de uma Cultura Histórica. Assim, a ciência ocupa uma posição de controle, que garante que estas relações de poder funcionem em uma esfera do pensamento e não da manipulação. Percebe-se portanto, uma ideia de poder enquanto ferramenta de sentido social: *“o poder perde a perspectiva da verdade, torna-se cego, obtuso, fechado sobre sua própria vontade. A ciência torna-se relativista, envolvendo com o véu da aparente fidelidade aos fatos, as legitimações históricas almejadas politicamente.”* (RÜSEN, 2010a, p. 125)

É uma constante, para o autor, resgatar o espaço de constituição de sentido inerente ao pensamento histórico humano. Percebemos claramente esse penhor nessa formulação (quase platônica) do espaço do conhecimento e das relações de dominação social.

A cultura é o espaço do complexo, nessa formulação ruseneana e o poder um dos elementos que a constitui:

- a formação histórica de sentido é a quinta-essência dos procedimentos e das atividades mentais mediante as quais a

experiência do passado é interpretada e atualizada como história. (...) - Sentido é a quinta-essência da interpretação humana do mundo e de si mesmo. (...) - A cultura é, portanto, a quinta-essência das ações de formação de sentido que os seres humanos têm de levar a cabo para poderem sobreviver. (Rüsen, 2014 p.179-196).

A moral, embora colocada como uma dimensão separada pelo autor em sua última obra (recordemos que anteriormente moral e política constituíam uma única categoria) também realiza a mesma função ordenadora da realidade:

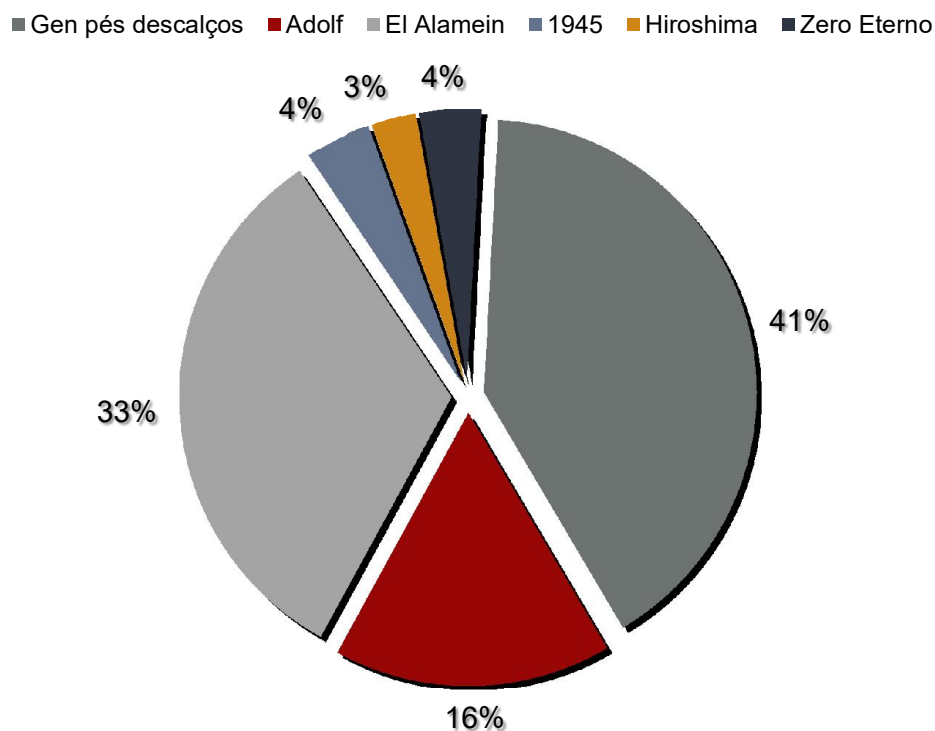
É decisivo aqui o critério de sentido da distinção entre o bem e o mal. Toda a atualização do passado pela cultura histórica ganha significado ao ser interpretada segundo os critérios dessa distinção [...] pode-se mesmo identificar uma ética especificamente histórica na cultura histórica contemporânea: o critério de sentido decisivo para ela é a responsabilidade histórica (RÜSEN, 2015, p. 233)

Com essa formulação o autor relativas a função da ciência enquanto balizadora da realidade social, quase como um inconsciente coletivo. Dado que, para Rüsen, um dos elementos fundantes do pensamento histórico enquanto unidade é justamente a capacidade de ultrapassar o espaço de vivência cotidiana, projetando o pensamento e construindo uma compreensão do passado e um senso de responsabilidade histórica e portanto de compromisso com as relações futuras, encontramos um ponto de contato entre os dois aspectos. Pois se a dimensão política da cultura histórica legitima o poder enquanto unidade da ordem, a dimensão moral também o faz, construída a partir de um critério mais amplo: o senso de responsabilidade histórica. De certa maneira, como a ciência, ele também delimita (ou deveria delimitar) as esferas práticas do poder político.

No universo dos quadrinhos analisados, consideramos que o mangá mobiliza as dimensões política e moral, quando explora este senso de responsabilidade histórica em seus personagens. Para efeito de enredo, ele pode aparecer na construção ficcional dos personagens como um senso de "dever" ou uma concepção política (associada normalmente as escolhas dos autores de cada mangá). Trata-se de portanto, do processo narrativo em que as responsabilidades são atribuídas. Seja na sua dimensão política (o revisionismo do Zero Eterno e o pacifismo de *Gen* pés descalços funcionando como exemplo), ou na sua dimensão moral (que toma as ações de 1945 como efeitos na crença de Deus, ou em El Alamein, que retrata a Guerra como uma "entidade" exterior aos seres humanos).

Na análise de todas as revistas, percebemos que o uso da dimensão moral e política enquanto constituinte do argumento também tem bastante oscilação entre os títulos, como demonstrado no gráfico.

Gráfico 02: Quantificação da análise dos mangás sobre segunda guerra mundial e o uso da dimensão político / moral como elemento de sentido.



Seu uso em porcentagem, prevalece bastante superior nas histórias de *Gen Pés Descalços* e *Adolf*, com relação aos demais títulos. Cabe apontar que, dado que a construção estilística de cada autor é bastante distinta e temos uma diferença substancial no número de páginas entre uma obra e outra (A mais longa, “*Gen Pés Descalços*, tem 10 volumes, e 2.640 páginas e a mais curta, *Hiroshima* com 100 páginas) não devemos tomar as porcentagens como elementos absolutos de cada

história, mas como ferramentas para nos ajudar a entender como Mangás mobilizam e trabalham a Cultura Histórica em suas diferentes dimensões.

Hiroshima, por exemplo, tem uma narrativa centrada nos pensamentos e sentimentos de duas sobreviventes da explosão atômica: uma, nos anos seguintes, durante a reconstrução da cidade de Hiroshima. Outra, nos dias atuais, quando o passado atômico é uma lembrança distante, ao qual ela toma contato indiretamente: pela doença do irmão ou as lembranças do pai. Assim, grande parte das motivações exploradas no enredo tem esse tom de “bem e mal” ou de responsabilidade com as gerações futuras, como nos trechos a seguir. De um lado, a autora explora o senso de negação e trauma dos sobreviventes da bomba. Como se o ignorar a tragédia em nome da vida cotidiana de alguma forma os desligasse da história e de seu valor enquanto seres humanos. De outro, no final da história, quando o pai de Minami, uma das personagens fala que sua irmã (a personagem da primeira história) ia gostar que a filha fosse feliz. Há de novo uma menção de responsabilidade, ainda que não coletiva, que liga a história de ambas as personagens. O passado passa a dar sentido ao presente, ao estabelecer uma ligação e um compromisso entre as personagens.

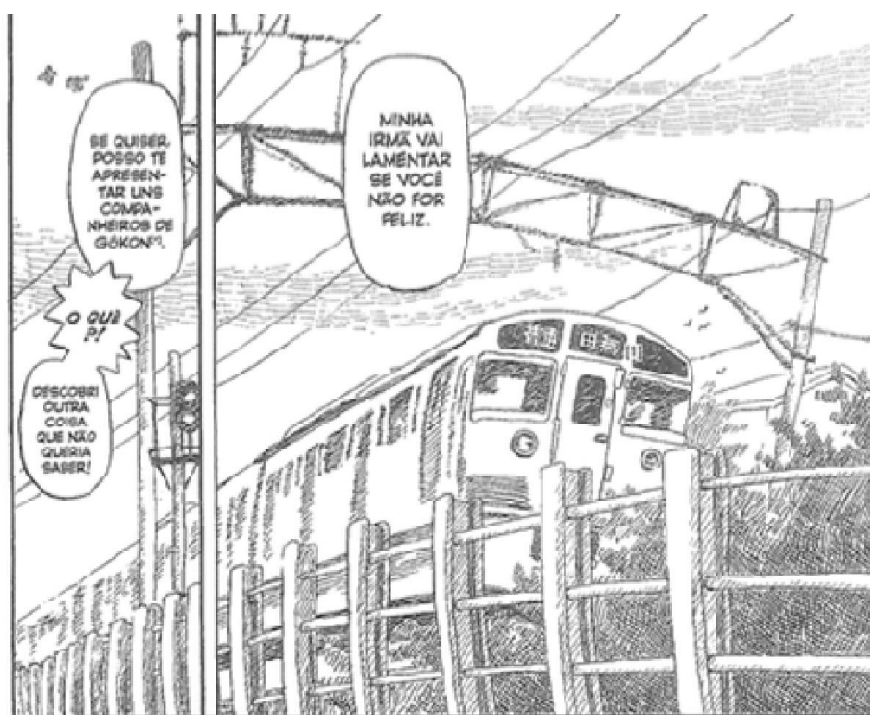


Figura 26: A existência no presente como elemento de sentido para o trauma no passado.
Fonte: KUOMO, F. Hiroshima, a cidade da calmaria. São Paulo, JBC, 2011

A ideia de perda da humanidade aparece como motivador do personagem Max, em 1945. Nela, ele é um tenente assombrado pelo custo humano da guerra, especialmente, o extermínio de Judeus. Em uma licença poética, a autora coloca a vivência na Guerra como a grande motivação para o personagem fazer parte de um movimento de resistência, a irmandade da Rosa Branca⁵²

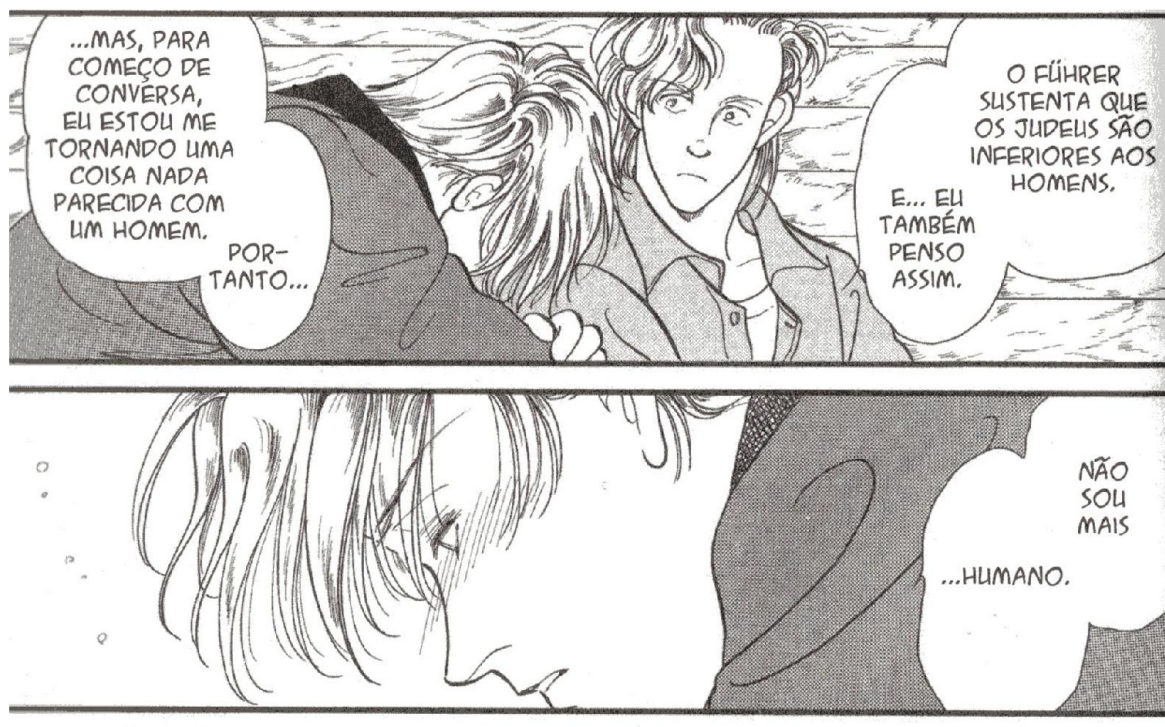


Figura 27: A crise do personagem Max, que mais tarde será o líder da irmandade da rosa branca. Fonte: ICHIGUCH, Keiko. 1945. São Paulo, New Pop, 2007

⁵² A Rosa Branca foi a designação dada a um pequeno grupo constituído por cinco estudantes e um professor, todos da Universidade de Munique, com o intuito de oferecer resistência passiva ao regime nazista, recorrendo, para tanto, não muito mais do que a uma arma chamada esclarecimento – palavra empregada aqui no sentido básico de elucidar, disseminar informações, prestar subsídios para uma eventual decisão. Assim, seguindo a intenção de esclarecer, os irmãos Hans e Sophie Scholl, seus colegas Christoph Probst, Alexander Schmorell, Willi Graf e o professor de filosofia Kurt Huber redigem e distribuem seis panfletos que denunciam as atrocidades da ditadura nazista. Embora alguns tenham sido membros da juventude Hitlerista nenhum atuou efetivamente como soldado. O personagem Max foi inspirado por Hans Scholl. Sobre a Rosa Branca, temos um livro, organizado por uma das irmãs de Hans: Inge SCHOLL. A Rosa Branca. Org.: Juliana P. PEREZ e Tinka REICHMANN. Tradução: Anna Carolina Schäfer e outros. São Paulo: Editora 34, 2013.



Figura 28: Trecho final do mangá Gen.

Fonte: NAKASAWA, Keiji. Gen Pés Descalços. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2015.

Em *gen pés descalços*, Nakazawa, no último volume, apesar das críticas a ocupação estadunidense, classifica Hiroshima e Nagasaki como um grande sacrifício japonês em nome da paz para as gerações futuras. Recordar a história, nesse sentido é um penhor da responsabilidade histórica, em garantir que a guerra nunca mais aconteça. Desta maneira é este senso de responsabilidade que inicia e termina a história, pois ele está representado no nome *Gen* e na analogia que seu pai estabelece no começo e no fim da narrativa. Na necessidade em ser como o trigo, permanecer e sobreviver, enfrentando todas as dificuldades. Essa responsabilidade com a paz é um dos grandes fios condutores de todo o mangá, que, ao centrar sua ação na vida cotidiana de um garoto, explora, em suas interações, a ideia de que paz tem que ser uma espécie de compromisso absoluto de todo e qualquer indivíduo. Uma grande baliza moral. dos sobreviventes. E *Gen* termina a história como sobrevivente.

Adolf também constrói um argumento parecido, em que o Japão aparece como o único país que “aprendeu com a guerra” que a paz deve ser mantida a qualquer custo. Essa formulação é influenciada pela elaboração da história japonesa do pós guerra: uma “narrativa fundadora”, que era comum no Japão no período em que a obra foi pensada.:

No final da Guerra, os EUA e o Japão, em certo sentido, escalaram a si mesmos como personagens de um melodrama que culminou na demonstração de um poder atômico nunca antes visto. Através da bomba, os EUA, classificados como um sujeito salvaram e converteram o Japão, classificado como objeto feminino. A chamada decisão divina de Hirohito, participou deste drama ao aceitar o poder superior dos EUA. Apesar dessa hipérbole, essa narrativa popular foi efetiva ao definir a percepção dos dois países da guerra e como ela chegou ao fim (IGARASHI, 2011, pp. 59-60).

Tezuka segue uma linha semelhante: explorando a possibilidade da Guerra ter sido efeito da loucura de um homem. Uma vez que seu enredo é focado em como os dois Adolfs vivenciam a guerra, conflitos morais e posicionamentos políticos aparecem como elementos de problematização e profundidade destes personagens. A história toda, é apresentada também como um, compromisso com as gerações futuras. com a ideia de paz. E é neste sentido que ele começa e termina sua história com o desenho do túmulo de seus personagens principais Segundo MORAES (2017, p.184)

Através de Kaufmann e Camil, Tezuka expõe o vazio e a perda decorrentes do ódio fomentado pelas guerras travadas em prol do ideário falacioso de justiça. Para o quadrinista, os que se deixaram guiar por esse discurso não são mais que títeres manipulados pelos governos do mundo inteiro, ao longo da história da humanidade. Essa manipulação, enquanto hegemonia, através de um conjunto de práticas, como a doutrinação orientada para a noção de superioridade racial, para o nacionalismo, para a intolerância e a fomentação do ódio contra o outro, é um sistema de significados e valores, experienciados no cotidiano, que acabam por se confirmar reciprocamente e se condensam na forma de realidade absoluta para a maioria das pessoas na sociedade No encontro derradeiro entre ambos os Adolfs, Tezuka evidencia que, cada qual com suas particularidades, suas visões de mundo e valores, seus ideais de luta e suas perdas, são, sincronicamente, muito semelhantes, enquanto sujeitos que permitiram ser engolidos pelo perverso mecanismo de disputa entre as forças hegemônicas.

Em o Zero eterno o grande fio condutor do argumento também é o senso de

responsabilidade. Mas, travestido de uso moral, na verdade, a aplicação do argumento também é política. O tokkotai⁵³ é definido como um exemplo do sacrifício de alguns em nome da vida de todos. Entender o papel do avô na vida de uma série de indivíduos e conhecidos do mesmo leva o protagonista a estabelecer um sentido para a própria vida e reconhecer sua força individual. Seu avô deixa de ser um silêncio para ser aquele que permitiu que outras vidas continuassem, inclusive a sua.

Ao estruturar essa mudança discursiva sobre o passado, percebe-se uma inversão da narrativa mais comum das relações da população japonesa com a experiência de perder uma guerra. Ao invés de construir a negação da guerra enquanto imperativo, ela resgata o sacrifício, acima da irracionalidade da batalha. Fica clara a opção revisionista de interpretação histórica, desligada então do discurso da história ciência, na medida em que a ideia de dívida histórica que é explorada no mangá (ver figura 29) vai na contramão da interpretação historiográfica sobre os pilotos kamikazes, que na historiografia japonesa são vistas como inocentes vítimas da manipulação nacionalista do imperador. Para a historiografia, a “dívida histórica é governamental, enquanto em *O Zero Eterno* a dívida é de honra com os que morreram em nome desse “novo” Japão. Esse tipo de nacionalismo militarista tem avançado nos últimos anos no país: “Quando surge o tópico do nacionalismo, tendemos a pensar no tipo do nacionalismo que Abe e Hyakuta defendem. Envolve o potencial exercício do poder militar” (SUZUKI, 2015. p.4). Esse crescimento não é recente, e tem se mantido constante desde meados de 1990.

⁵³ Nome oficial dos pilotos Kamikazes.

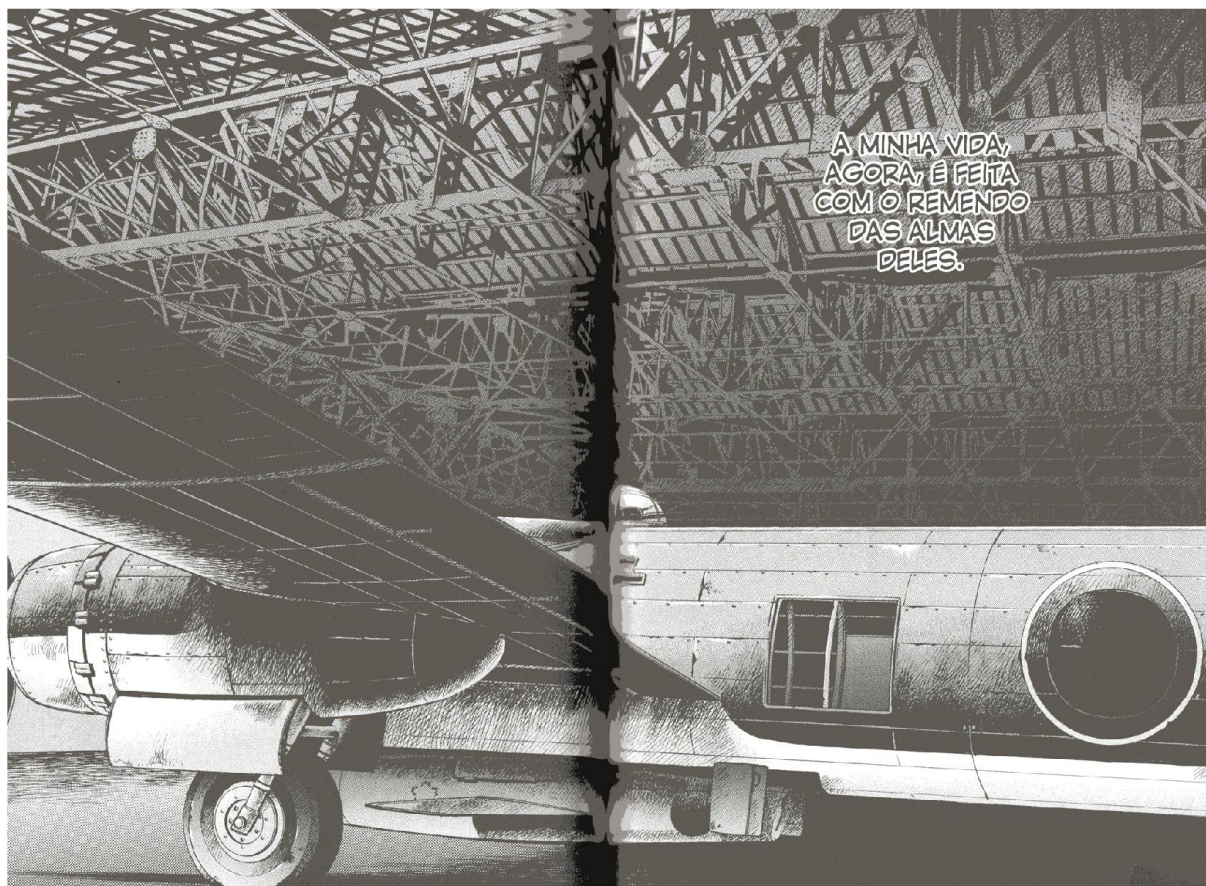


Figura 29: Kamikazes e a relação com os sobreviventes. Fala de um dos personagens de “o zero eterno”.

Fonte: HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. O Zero Eterno. São Paulo: JBC, 2015. Volume 4.

4.3. A DIMENSÃO ESTÉTICA COMO ELEMENTO DE SENTIDO

Em seu sentido absoluto, podemos considerar que os mangás que constituem o corpus documental da presente pesquisa representam uma experimentação estética da cultura histórica sobre a Segunda Guerra Mundial:

Segundo Rösen:

En la dimensión estética de la cultura histórica, los recuerdos históricos aparecen ante todo en forma de creaciones artísticas, como por ejemplo novelas y dramas históricos. Parece como si tales creaciones no fueran realmente históricas, como si la dimensión

estética fuera por tanto básicamente ajena a la historia. El carácter histórico de tales obras de arte, su recurso a un pasado que también se tematiza o podría tematizarse en la historiografía, se encuentra en una relación tensa con su carácter artístico, con su dignidad específicamente estética. La construcción de sentido y significado que se realiza aquí, parece estar tan lejos de una memoria histórica verdadera como la ficción literaria o plástica (o también musical) se alejan de la experiencia, que la construcción disimula, con las fuerzas de la imaginación, y tiene que anular su importancia como factor condicionante de la praxis de la vida, para poder apurar el potencial de sentido de la ficcionalidad artística. (RÜSEN, 1994, p. 13-14).

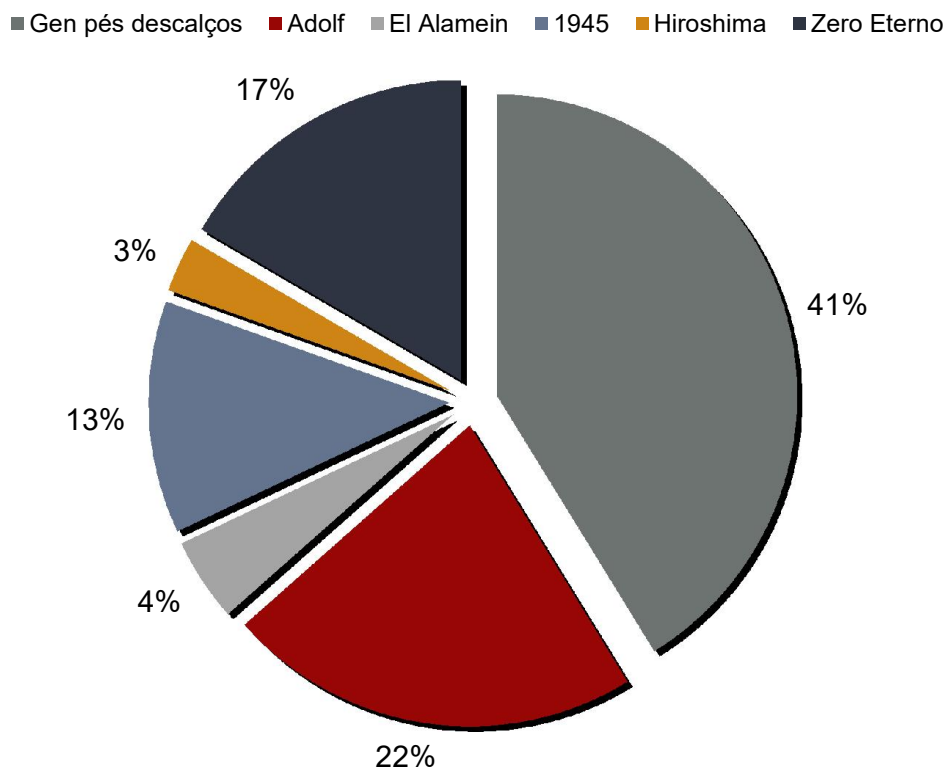
Enquanto quadrinho, as obras aqui analisadas constituem em si narrativas históricas gráficas, portanto, narrativas históricas esteticamente estruturadas (FRONZA, 2016, p.43). Ainda assim, tomamos a dimensão estética como categoria de análise por entender que, dentro dos quadrinhos, as configurações que podem ser dadas ao conhecimento histórico são diversas. Percebemos, por exemplo, que os quadrinhos re-afirmam uma “cultura visual” da segunda guerra, que remete as imagens consagradas do conflito. Dado que a linguagem dos quadrinhos os sentidos são construídos justamente *no "encadeamento de série de imagens em uma relação mútua"* (GROENSTEEN, 2006. p.25), é interessante observar o quanto essas imagens atuam como elementos de construção de sentido. Para além da reafirmação de um espaço de visualidade construído pelas imagens canônicas em torno da Guerra é importante considerar que, muitas vezes a imagem também extrapola esse espaço de baliza temporal e trabalha com o sentido, o emocional, o pictórico. É um recurso narrativo que mobiliza as emoções do leitor, o sensível e portanto,

Em sua configuração moderna, no contexto de uma estética que se torna autônoma, esse princípio da forma possui um significado especial. Ele "atua" entre a sensibilidade e a razão ao relacionar os elementos prévios determinantes em ambos os campos (a pressão da sensibilidade dos impulsos naturais, as restrições empíricas ao entendimento e os pressupostos normativos de uma natureza intelectual) de maneira abre espaço para uma subjetividade humana livre. [...] com sua particularidade a dimensão estética mediante pensamento histórico abre chances de humanização ausentes das demais dimensões (RÜSEN, 2015, p. 231)

Extrapola-se, desta maneira, as dimensões cognitivas do conhecimento histórico. Dentro dos quadrinhos analisados, esse era o recurso que aparecia de maneira mais constante, Tanto no uso de metáforas visuais, quando no uso do

domínio gráfico enquanto baliza espacial e temporal para a Segunda Guerra e enquanto evento histórico, como aponta gráfico.

Gráfico 03: Quantificação da análise dos mangás sobre segunda guerra mundial e o uso da dimensão estética como elemento de sentido.



A natureza dos quadrinhos justifica esse uso, mas ao mesmo tempo, chama a atenção de maneira geral, o conhecimento histórico mais fundamentado prevalece nas construções cognitivas que aparecem “apesar da história” ou na construção gráfica do enredo, dialogando menos com os aspectos ficcionais da história em quadrinhos. Temos uma espécie de linha invisível entre a ficção e a história, mesmo em uma produção como o mangá, consideravelmente mais livre no trato de questões históricas em seus enredos. Rösen chama a atenção à natureza persuasiva da história, e McCloud evidencia o potencial empático dos quadrinhos, que tomam o leitor como cúmplice dos acontecimentos. Faz sentido portanto, que na junção dos dois apareça um certo estranhamento, gerando pontos de contato e estranhamento

ao mesmo tempo.

Todos os mangás analisados usam da imagem como metáfora e como identidade visual. Vários são os exemplos possíveis. Em Hiroshima, a linguagem metafórico-visual prevalece. Os sentimentos e sensações dos personagens são tratados graficamente pela autora. O momento da morte de uma das personagens, que está cega em razão da radiação é retratado pela ausência total de imagens em quadros em branco, como se, da mesma forma que o personagem, o leitor fosse impedido de ver.

Outro uso interessante da autora de Hiroshima é explorar a relação da memória, quando em uma mesma cena, coloca um personagem em um campo vazio, que representa os dias atuais e repete o desenho na página seguinte, representando as lembranças daquela mesma região, que acompanham o personagem.

Figura 30: As lembranças e a passagem do tempo. Fonte: KUOMO, F. Hiroshima, a cidade da calmaria. São Paulo, JBC, 2011.

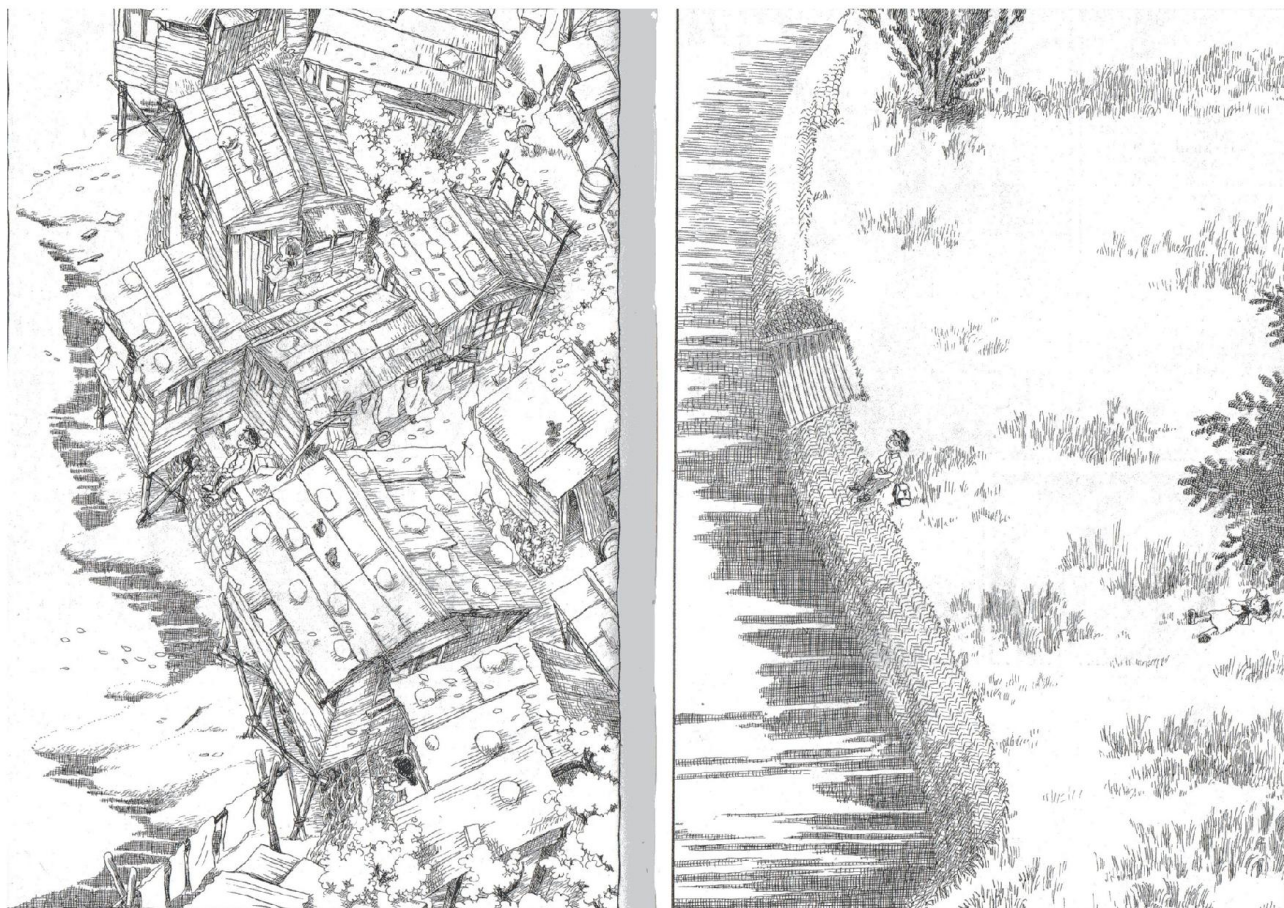
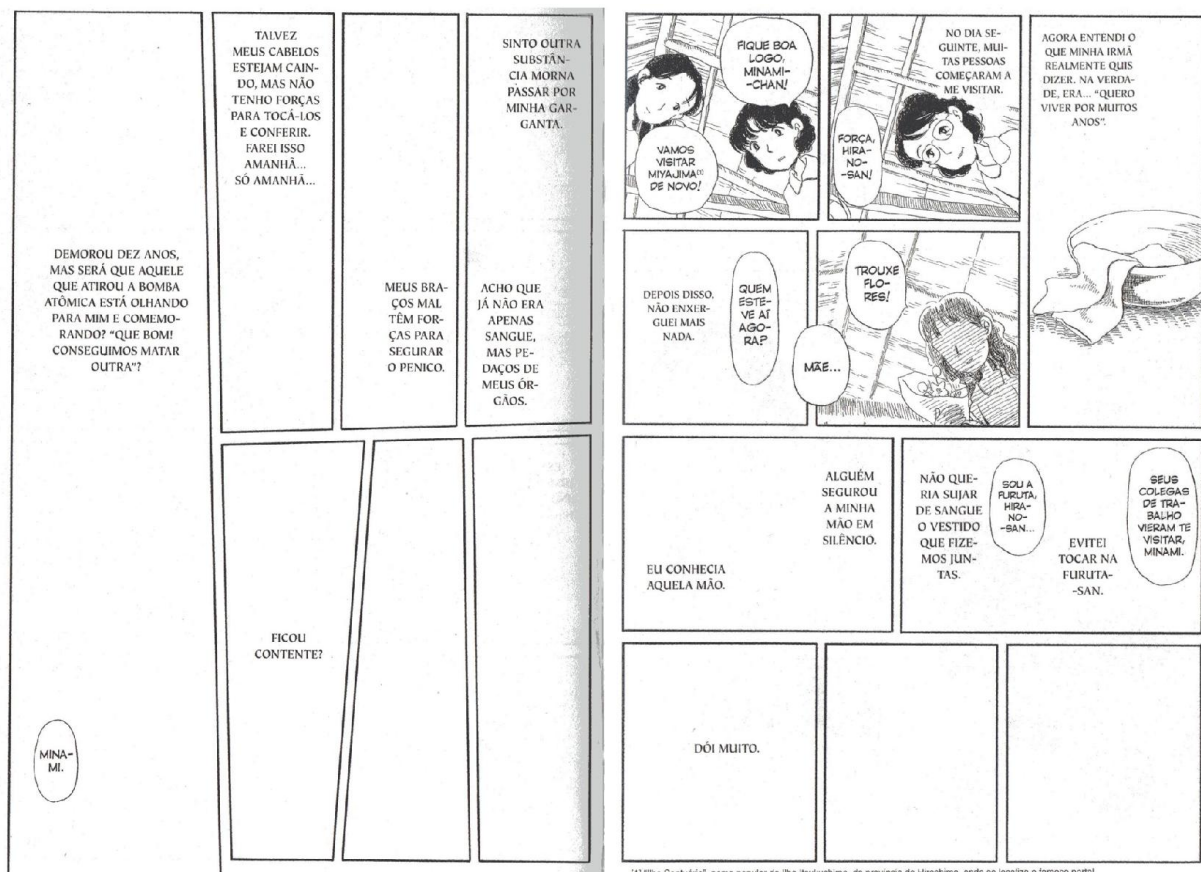


Figura 31: Na medida que a personagem perde a visão, os quadros ficam brancos como se o leitor partilhasse a condição com o personagem.

Fonte: KUOMO, F. Hiroshima, a cidade da calmaria. São Paulo, JBC, 2011.



O recurso metafórico também é bastante presente no mangá 1945. Um dos exemplos são os desenhos sobre as angustias e lembranças do personagem principal que são traduzidas mantendo o foco gráfico em seu rosto, que domina a página, enquanto suas lembranças o rodeiam. Os enquadramentos e construções realizados por sua autora focam mais no peso emocional da Guerra, e isso é representado graficamente, pelo uso de requadros em vertical, o que reforça a ideia de que o que

está sendo explorado é o tempo emocional do personagem e não o tempo físico da ação.



Figura 32: Max tem pesadelos com as atrocidades da Gestapo. Fonte: ICHIGUCH, Keiko. 1945. São Paulo, New Pop, 2007

El Alamein e o Zero eterno trabalham muito mais com a visualidade dos campos de batalha. São relatos de dureza e coragem do cotidiano dos soldados, construídos, graficamente, de maneira bastante detalhada e dinâmica, para manter um senso de movimento nas páginas. Mais de 2/3 das páginas, nos dois mangás retratam os movimentos de batalha. Em El Alamein a construção é mais escura e os quadros são mais carregados, com bastante uso de preto e da fumaça.



Figura 33: O fim da segunda guerra mundial. Fonte: HOSHINO Yukinobu. El Alamein. São Paulo, New Pop, 2009.

El Alamein se preocupa em trabalhar mais o contraste na montagem das cenas, um recurso que dá um tom mais realístico a seu projeto gráfico, dado que, no mangá linhas claras remetem ao trabalho com sonhos, lembranças e sentimentos.



Figura 34: Conflito entre submarinos alemães e estadunidenses. Fonte: HOSHINO Yukinobu. El Alaimen. São Paulo, New Pop, 2009.

O Zero eterno, também centrado nas batalhas, trabalha apenas com os pilotos. Grande parte da ação se passa em manobra aéreas. Ele contraria graficamente um contraponto interessante. No começo da história, os pilotos Kamikaze são seres sem rosto:

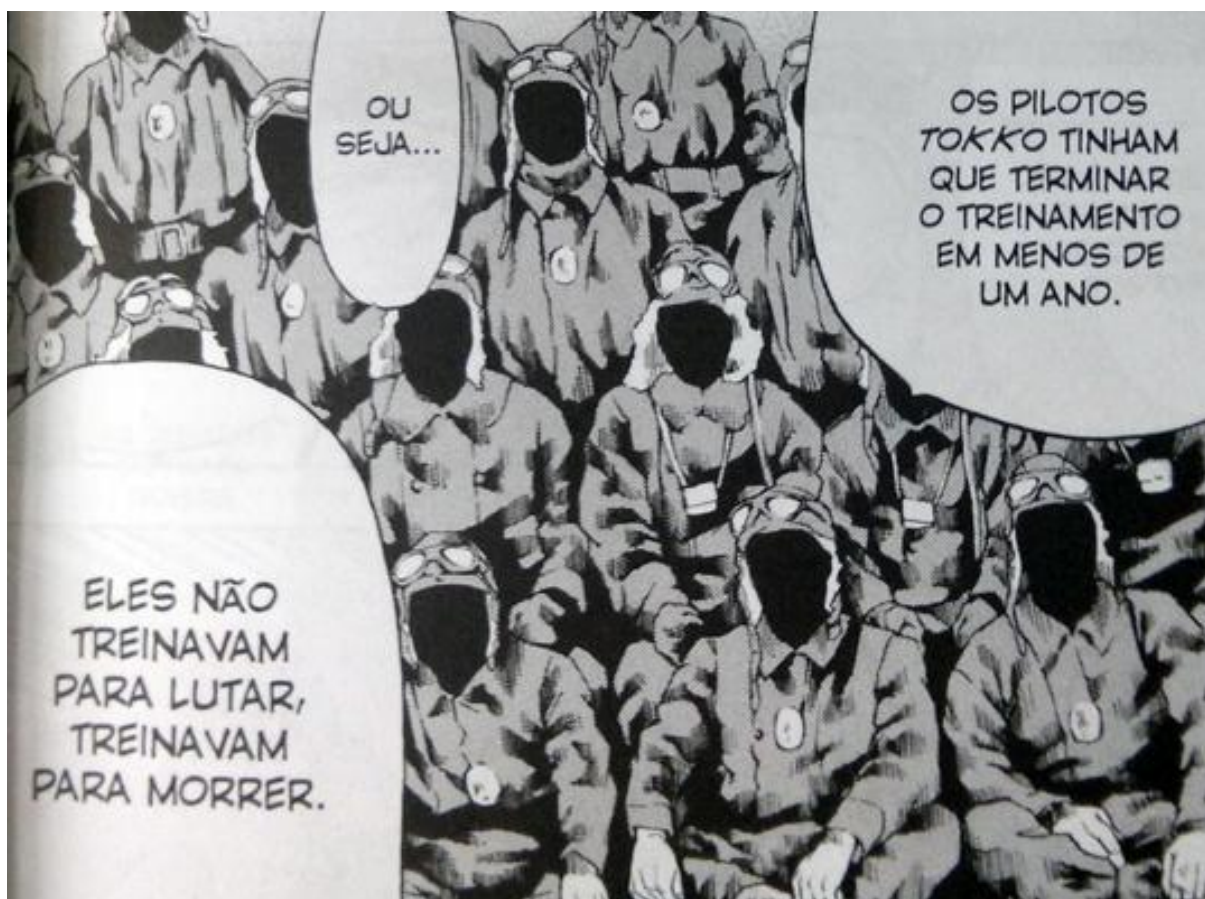


Figura 35: Pilotos Kamikaze, sem rosto, em uma referência ao esquecimento. Fonte: HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. O Zero Eterno volume 4 São Paulo: JBC,2015

Na sequência, em todas as cenas de batalha, mesmo em dinâmicas perseguições aéreas de muitas páginas, o rosto do piloto é colocado, em algum dos enquadramentos.

Vai de encontro ao que o autor se propõe, de fortalecer a imagem desses pilotos “contar a história que não foi contada”. Na medida em que o enredo avança, os rostos aparecem, e o resgate da memória acaba sendo definitivo para os

sobreviventes: representados aqui pela figura de Kentaro Saeky, que está resgatando a história de seu avô.

A construção em torno da ideia do piloto kamikaze era sustentada por um aparato para alimentar o nacionalismo do período da guerra. Ruth BENEDICT (1998, P.28) chama atenção para o quanto deste nacionalismo era sustentado por táticas símbolos diferentes.

Tão coerente era o Japão em aproveitar-se de recursos não materiais, quanto os Estados Unidos em devotar-se à grandeza. O Japão tinha de empenhar-se numa campanha de produção total, do mesmo modo que os Estados Unidos, só que baseado em premissas próprias. O espírito, diziam os japoneses, era tudo, era eterno; as coisas materiais eram necessárias, bem entendido, mas secundárias e perdiam-se pelo caminho. “Há limites para os recursos materiais”, exclamava o rádio japonês: “é evidente que as coisas materiais não podem durar mil anos”. E esta confiança no espírito era observada literalmente na rotina beligerante; seus catecismos de guerra utilizavam o slogan tradicional, cuja criação não visou à operacionalidade nesta guerra — “contrapor o nosso treinamento ao número deles, nossa carne ao seu aço”. Os manuais de guerra começavam com uma linha em negrito: “Leia isto e a guerra está ganha”. Seus pilotos que guiavam seus minúsculos aviões para um choque suicida contra nossas aeronaves ofereciam tema inesgotável para a superioridade do espiritual sobre o material.

Parte dessa mobilização pode ser resgatada em registros e cartas dos pilotos, há trechos afirmando o quão felizes os soldados estavam por morrer pelo país e o imperador. Mas é importante lembrar que toda essa produção era fiscalizada e aprovada pelos superiores. O entendimento dessa prática levou a uma explicação de que os pilotos kamikazes eram desamparados e manipulados. Em o Zero Eterno, a narrativa que se constrói é a do herói. Por isso o recurso da falta de rosto é significativo. Ele leva o leitor, durante a história a descobrir estes pilotos, reconstruindo o seu posto na história nacional, como se houvesse uma nova narrativa sobre o passado a ser revelada.



Figura 36: Batalhas aéreas. Fonte: HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. O Zero Eterno volume 3 São Paulo: JBC,2015

Tanto em Adolf como em *Gen pés descalços*, os autores trabalham com mais detalhamento o contexto da guerra e suas diferentes implicações. Os dois também; em utilizar um desenho mais estilizado, um traço próprio, que pode ser reconhecido ao longo de suas obras, com maior facilidade. Em *Gen*, esse estilo as vezes se contrapõe com uma construção mais realista, que separa o ambiente de vida dos personagens (mais caricato e de traços simples) e a representação de armamentos e batalhas (mais trabalhados graficamente).

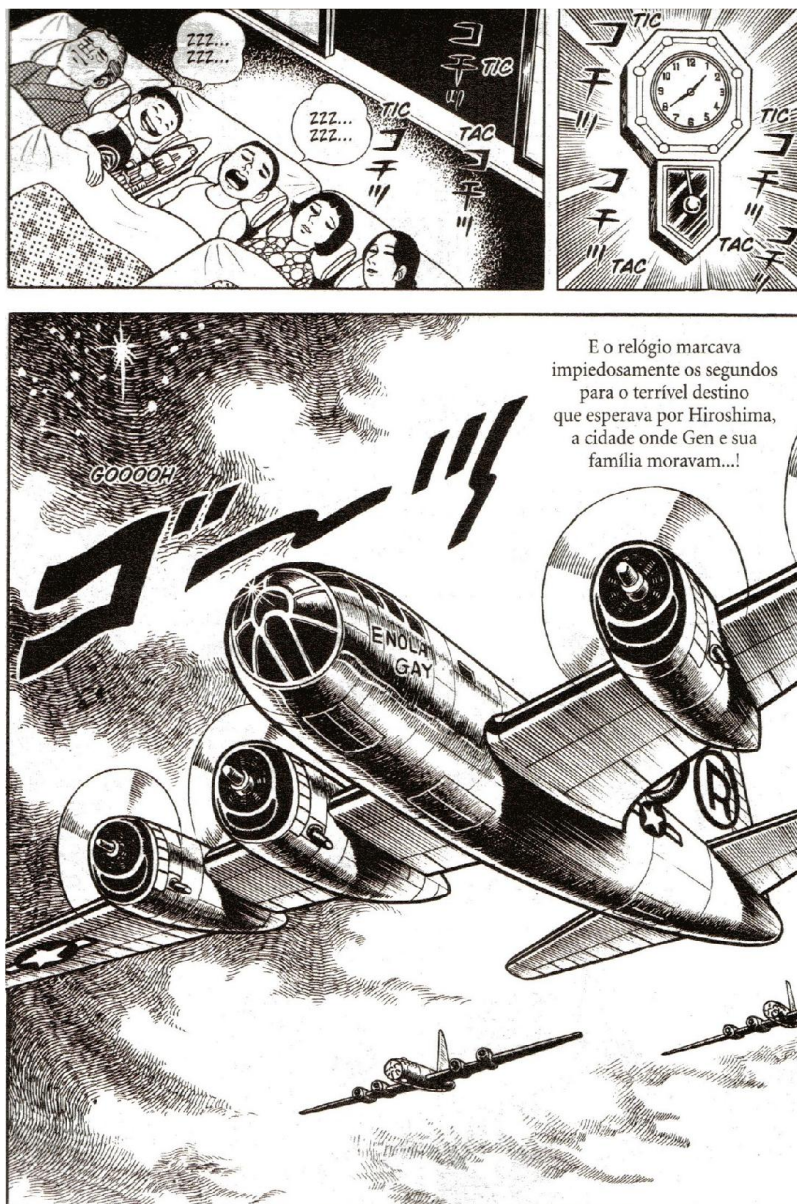


Figura 37: Na explosão da bomba atômica em Gen pés descalços, a construção da página enfatiza o contraponto, entre a vida cotidiana da família de gen, menores e no canto esquerdo, frente a enormidade dos aviões, como antecedendo o impacto da explosão a seguir.

Mesmo não utilizado um traço tão próximo da anatomia humana como nos comics, em *Gen pés descalços* temos uma ampla “experiência visual de horror” a partir da explosão da bomba atômica. Ainda assim, enquanto uma obra em quadrinhos nem sempre é tratado com o status de um testemunho válido do processo. A representação, que é perturbadora, normalmente é acompanhada pela explicação do próprio *Gen*, como se estivesse narrando o que vê. Enquanto um personagem de 8 anos, a idade em que ele tem na história quando a bomba explode, dificilmente ele poderia fazê-lo. Sobre isso, GONÇALVES (2011, p. 90) chama atenção:

Nesse sentido, podemos afirmar que o autor revive sua experiência traumática dentro de um corte temporal que rompe no presente, marcando diferentes planos temporais dentro da mesma narrativa. No enredo de Nakazawa esse corte temporal se transforma não apenas no plano, mas em dois planos temporais ao mesmo tempo ou seja ele escreve no presente sobre o passado e no passado sobre o passado isso denota a intrínseca relação entre os dois tempos e a sua situação dentro da narrativa.

A figura a seguir é um exemplo:



Figura 38: Efeitos da bomba atômica. Fonte: NAKASAWA, Keiji. Gen Pés Descalços. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2015.

Em Adolf, Osamu Tezuka constrói sua história na Europa e no Japão. Graficamente, os temas mais recorrentes são a estética do Nazismo por um lado. E por outro, aproximar-se graficamente na reconstrução das cidades e imagens do que servem como cenário para atuação dos personagens.

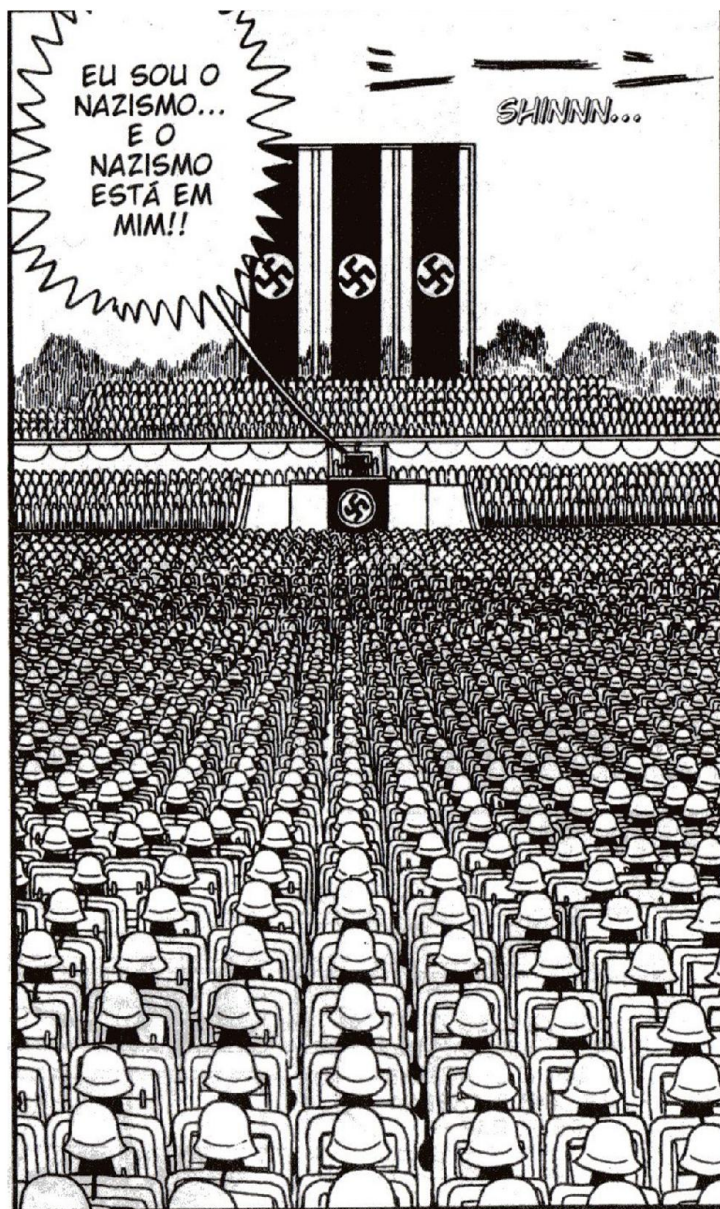


Figura 39: Hitler discursa na Alemanha.

Fonte: TEZUKA, Osamu. Adolf. Vol. 1. São Paulo: Editora Conrad, 2006.



Figura 40: Enfrentamento final – Palestina.

Fonte: TEZUKA, Osamu. Adolf. Vol. 5. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

Osamu Tezuka utiliza os grandes planos para representar o impacto do passado e contrapor com a ação dos personagens, estabelecendo sempre uma diferenciação visual entre a vida cotidiana e a experiência coletiva que a segunda guerra representou, especialmente o nazismo. Tezuka é especialmente preocupado em recriar imagens facilmente identificáveis, como na figura 39, do impacto de manipulação da massa na segunda guerra mundial e seu papel, enquanto motor do conflito. Esse peso é contrabalançado pela experiência de seu personagem narrador. É ele, que tendo visto o processo de massificação, afirma que a paz para além do aprendizado japonês também é uma espécie de escolha das pessoas que puderam viver o conflito.

Esta questão é bastante explorada no arco final da história, em que os dois personagens principais, outrora amigos se encontram em combate direto, na Palestina. A guerra mundial havia acabado, mas não tinha sido o suficiente para cessar os conflitos e a violência humana. Segundo Tezuka, no posfácio do mangá Adolf:

Camil é a própria imagem da tirania e crueldade que tomou conta do povo israelense. Da mesma forma que os nazistas agiram outrora contra os judeus, dessa vez são os judeus que perseguem os árabes. O interessante é ver um ex nazista se opor a Israel em defesa da causa árabe. Para completar, os dois terminam sendo responsáveis por mortes na família um do outro. Camil era um pacifista. O que teria acontecido para ele se mudar para Israel e se tornar esse homem tão cruel e sanguinário, por mais que tivesse em mente proteger sua nação?

Tezuka não dá elementos que justifiquem a escolha de Camil, deixando a cargo do leitor uma explicação para as ações do estado Israelense. Ainda assim, nas palavras do “outro” Adolf, Kaufman, uma pista da origem dessa violência, quando imputa aos diferentes governos uma manipulação para o sentido real da ideia de justiça.

É importante destacar que, em diferentes momentos, as dimensões da cultura histórica propostas por Rūsen são mobilizadas, as vezes, mais de uma ao mesmo tempo. O que o quadrinho nos faz experimentar quase sensorialmente no processo de leitura das imagens, também revela uma dimensão do sentido político deste passado que os mangakás instigam. Seja enquanto espaços da recordação ou da memória, ou de uma percepção dos elementos políticos do passado. A partilha é estética ao ser efetuada num comum sensível, "como um sistema das formas a priori

determinando o que se dá a sentir. É um recorte dos tempos e dos espaços, do visível e do invisível, da palavra e do ruído que define ao mesmo tempo o lugar e o que está em jogo na política como forma de experiência". (Rancière, 2005, p. 16)

Genericamente no Ocidente, os quadrinhos de temática histórica primam por uma tentativa de "reconstituição histórica", existindo na nossa cultura uma valoração cada vez maior pela fundamentação factual. No mangá "histórico" esta demanda não existe para validar a obra como parte do estilo, alterando o tipo de relação com o passado: trazendo aberturas maiores para a interpretação (valorando a noção autoral) e o espaço que este passado ocupa, o que exige uma observação distinta.

Quadrinhos são dinâmicos, dialógicos, políticos. Tem uma natureza de objeto de encontro, uma vez que não é exagero situar quadrinhos em uma espécie de zona de intersecção, onde verbal e visual se entrecruzam sendo, ao mesmo tempo uma obra de características artesanais na sua gênese que pode ser reproduzida e veiculada como qualquer outro artigo de produção em série. Em relação à sua agência, localizam-se no entretempo e são capazes de deslizar por entre as fissuras do tempo presente, realocando-se em diversos discursos, afirmando-se como parte de um aqui e agora, mas igualmente assumindo um distanciamento crítico. Unindo palavras e imagem, o cômico e a seriedade, o real e a ficção, mesclam-se no quadrinho os conflitos da sociedade, extraindo dos contrastes coexistentes a criatividade, adaptando o diferente e criando o novo, na intenção de modificar todo um projeto de vida, incluindo a percepção de mundo e da relação com o outro.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em sua obra de ficção literária “O Jogo das Contas de Vidro”, Herman Hesse propõe retratar um grupo social pertencente a uma esfera bastante intelectualizada. Seu personagem principal, “José Servo”, pertence a esta classe de pessoas e acaba ascendendo dentro do grupo para os níveis mais elevados de conhecimento e abstração intelectual. Centrado na vivência deste personagem, o livro apresenta que, quanto mais avança na reflexão, mais em crise o personagem se coloca e mais decidido a retomar os primeiros níveis de instrução como professor, para se sentir parte de alguma mudança naquela sociedade que começa incomodá-lo. Apesar de ser uma obra de ficção, e tenha uma porção de temas subjacentes que Herman Hesse se proponha a discutir, gostaria de voltar nessa imagem, explorada por ele de um espaço de separação entre um círculo intelectualizado e a sensação de perda de diálogo com o real.

Theodor Adorno (1996, p. 67), ao refletir sobre a cultura popular, via o perigo de uma apropriação do capitalismo monopolista, no momento em que os elementos dessa cultura passaram a ser produzidos com esse “homem massa” moderno., que acabaria sendo exposto a um processo de “estandardização das artes “ e “ilusão de subjetividade”e, como consequência, sofreria uma espécie de “embotamento”, essencialmente alienador. Embora suas críticas partissem do exemplo da música popular e das suas transformações no processo de produção de música de massas, sua reflexão, sistematizada na obra “a dialética do esclarecimento”, acabou causando um grande impacto no entendimento das obras da Indústria Cultural como um todo. Mais tarde, Umberto Eco, ao propor um levantamento do modo como as reflexões em torno da indústria cultural se formavam ele definiu sua postura como apocalíptica: parte de uma leitura da indústria cultural como um conceito que o separa de uma “cultura real”, e dessa maneira “elitizada”. (ECO, 2008. p.12)

Seu contraponto seria uma postura “integrada”: uma análise que parte dos objetos *produzidos* por essa cultura de massas e leva em consideração, muito especialmente, as possibilidades de democratização da cultura, via os processos de

difusão inerentes a uma produção massificada como elementos fundamentais no processo de democratização da cultura. Entre eles estavam os

“teóricos da mídia” (McLuhan e Innis) identificava na própria forma do meio de comunicação o poder de influenciar a sociedade. Argumentavam estes teóricos que o desenvolvimento da mídia eletrônica criava um novo ambiente cultural interacional e unificador, interligado em redes globais de comunicação instantânea denominado por McLuhan como “aldeia global”. (BIANCO, s/d, p.2)

Ainda que a reflexão de Umberto Eco seja datada, podemos perceber que, ainda hoje, com o avanço dos espaços ocupados pela indústria cultural, estes dois posicionamentos se renovam e permanecem sendo resgatados por teóricos e críticos dessa produção midiática e de massas. Isso por que a cultura de massas é uma realidade. Delineia nossa vida, o mundo a que estamos inseridos e o modo com que adquirimos conhecimento. Ainda mais hoje, com o advento dos computadores e da cultura digital, que imprime ainda mais velocidade no processo de produção de informações e difusão do conhecimento, o que CASTELLIS (1999, P.53) de informacionalismo, ou sociedade da informação.

O modo com que nos relacionamos com o conhecimento impacta diretamente o processo de ensino aprendizagem e o tratamento que damos à tensão existente entre a informação produzida pela ciência e aquela a que temos acesso cotidianamente. Essa tensão é particularmente visível no momento em que vivemos: o conservadorismo político que está em crescimento no Brasil atualmente se alimenta dela. Há uma factualização das informações que passam a fazer sentido para o indivíduo validadas especialmente pela sua própria experiência com o real. Assim, os “espaços de domínio público” do conhecimento vem ganhando cada vez mais dimensão no processo da formação de opiniões, posicionamentos e referenciais das pessoas.

Esse movimento não é um fenômeno apenas nacional, mas se verifica em diferentes partes do globo, o que demonstram a necessidade de um aprofundamento no entendimento do funcionamento destes espaços de difusão da história. Esta tese foi pensada neste sentido, tomando os quadrinhos japoneses ou mangás como um elemento do “espaço público” ocupado pelo conhecimento histórico, e buscando entender como os “mangakás” autores dos quadrinhos mobilizavam as diferentes dimensões da cultura histórica na construção de obras ficcionais, ancorando os

elementos imaginados no conhecimento científico sobre o período da segunda guerra mundial e em suas referências mais presentes.

É claro que, ao escolher os quadrinhos como objeto de pesquisa, entendemos que sua esfera de atuação é bastante distinta do espaço veloz das mídias sociais por exemplo. Ainda assim, enquanto elementos de leitura quadrinhos e mangás constituem-se essencialmente, como espaços de construção da informação do indivíduo leitor. Como particularidade mais marcante, podemos apontar que, os quadrinhos dificilmente são percebidos como um elemento de difusão da informação ou aprendizados, sendo restringidos ao espaço da “diversão”. Para RODRIGUES,(2011, p. 28)

Uma das hipóteses para que os quadrinhos sejam ainda pouco utilizados no campo da pesquisa histórica estaria associada, em parte, ao fato do meio acadêmico em geral ainda compartilhar com o conjunto da sociedade a percepção de que as HQs seriam um produto da indústria cultural sem maiores aspirações, direcionado exclusivamente ao público infantil ou adolescente. Costuma-se associar com “infância” com “fantasia” em nossa cultura. Para piorar, há uma tendência a sopesar as duas categorias de maneira negativa. Rótulos como quadrinhos “adultos” e “infantis” têm distintos pesos culturais.

A produção de mangás não partilha dessa percepção infantilizante das obras quadrinizadas, mas no Brasil ela é bastante presente. Quando os mangás são traduzidos, eles acabam impactados por essa concepção ocidental dos quadrinhos. enquanto obras infantis ou de entretenimento. Por esse motivo, foi importante, analisar, num primeiro momento, a construção do campo de pesquisa dos quadrinhos no Brasil e como, academicamente, seu caráter de publicizador dos saberes é tratado. Percebemos que há bastante ressalvas no tratamento da conhecimento histórico enquanto elemento de constituição de sentido histórico. Nos quadrinhos: eles representam esferas distintas Essa ressalva também está presente no mercado editorial, quando, a publicação de um mangá “histórico” demanda a necessidade de acrescentar uma análise “acadêmica”, científica como um apêndice, para salvaguardar o conhecimento histórico dos limites da ficção apresentada pelos quadrinhos.

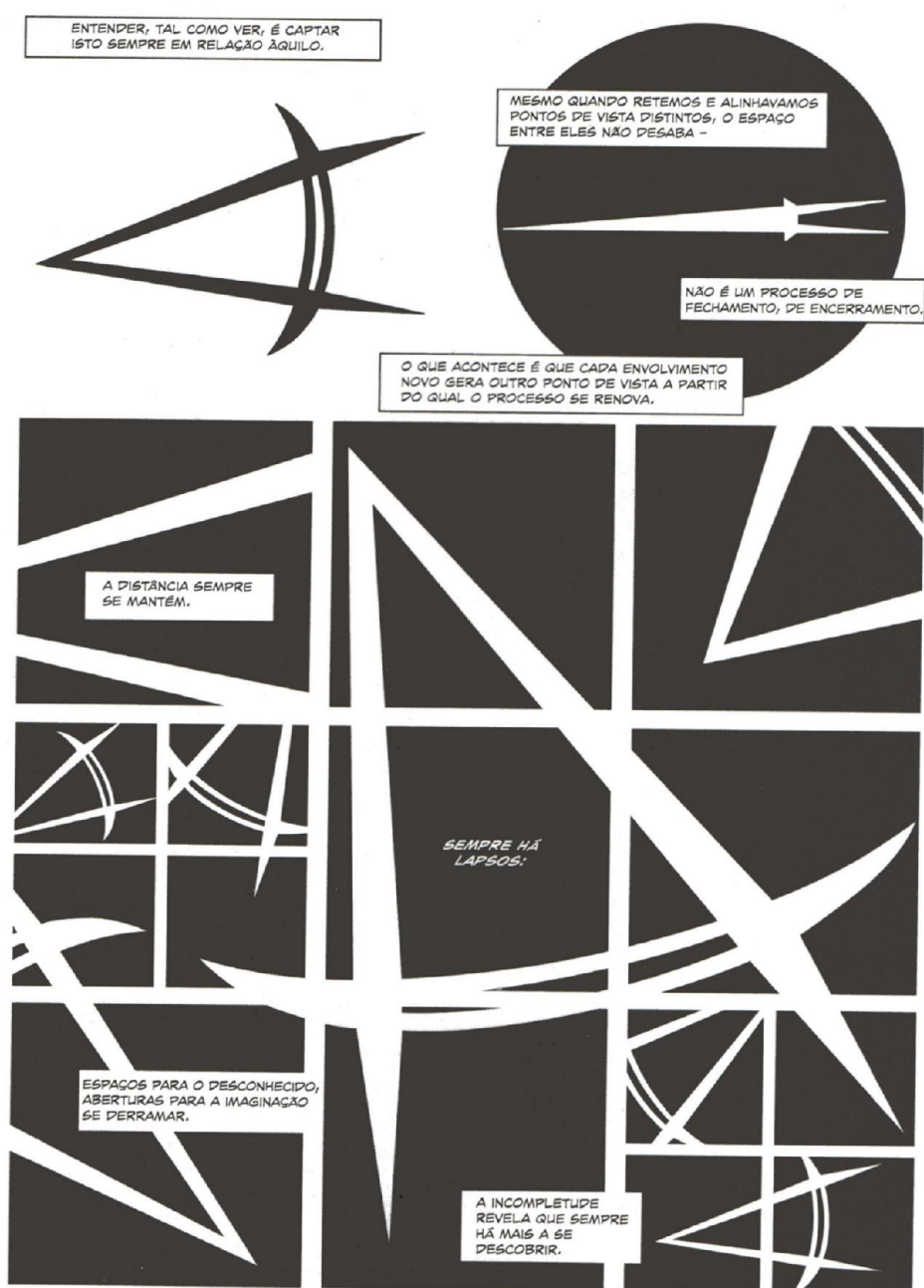
É claro que estas duas dimensões (do conhecimento científico e da ficção) são elementos essencialmente distintos e por vezes diametralmente opostos. Não é o caso aqui, de tratar qualquer uso do conhecimento histórico como legítimo enquanto ciência histórica (ou de advogar pela inexistência de uma ciência histórica). Ainda assim, o caminho que tentamos fazer nessa tese foi o de mapear como a narrativa histórica é apropriada no universo da arte quadrinizada, em um esforço de avançar sobre uma leitura comum, de que os quadrinhos constituem-se, essencialmente, uma espécie de “vulgata” – um elemento facilitador, um dinamizador, uma ferramenta de mediação no processo de construção do conhecimento “sério”, “real”, “científico” – em nome de uma possibilidade complementar: a de que artefatos culturais agem, também, no processo de legitimação e difusão do saber científico em sua dimensão pública, a cultura histórica.

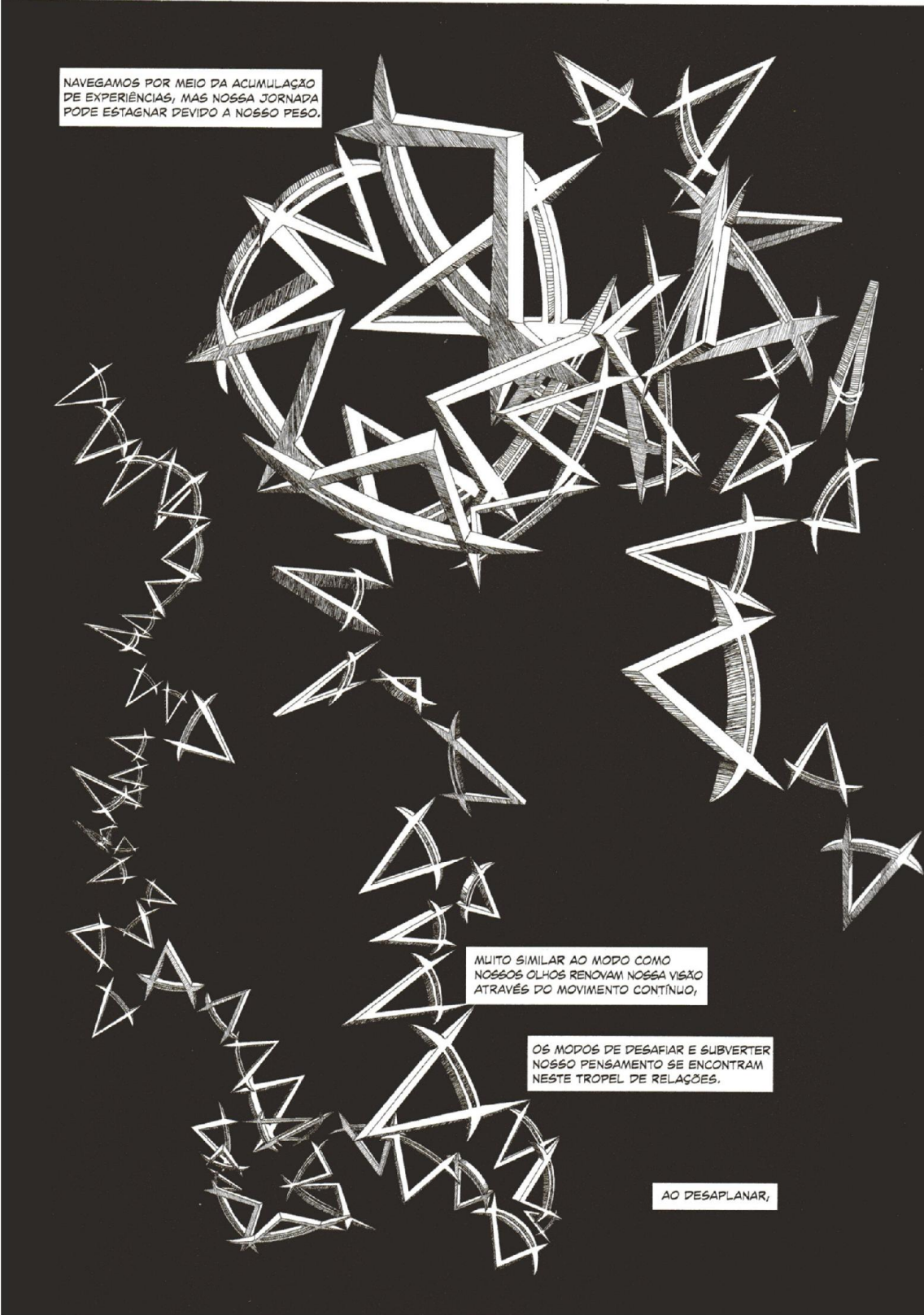
O avanço no entendimento das dinâmicas próprias de construção de saberes presentes nos diferentes artefatos culturais pode permitir que, enquanto professores e pesquisadores possamos avançar, tanto na crítica deste processo de enfraquecimento da racionalidade frente a experiência de mundo quanto no entendimento desta dinâmica entre o conhecimento científico e a “esfera da vida prática”. Isso tenciona o nosso entendimento e a nossa relação com os diferentes canais do conhecimento, com a ideia da produção do conhecimento em si, e especialmente com a função que estes saberes e as instituições ligadas a eles, ocupam em nossa sociedade. As ciências humanas, para além de sua própria crise de paradigmas tem tido que lidar com estas tensões de tempos em tempos. No Brasil, temos o escola sem partido, um movimento que busca deslegitimar a própria natureza da racionalidade científica, em nome de uma ideia liberal de que pais devem escolher o que os filhos estudam e que todo o resto (muito especialmente o pensamento diverso) é ideologia, dominação, e portanto, deve ser retirado dos espaços públicos do conhecimento. As universidades, em contrapartida, são acusadas de distância do “mundo real”, no mesmo sentido do protagonista do livro de Herman Hesse.

Os “novos meios de comunicação” trazem consigo” novas regras de cognição e estética” [...] “imediatez esmagadora da percepção do sensível, pelo excesso e pelo fluxo impressionante de informação” (Rüsen, 2015 p.240). A indústria cultural abre caminho neste processo, pois parece, por um lado “mais próxima” das

peças comuns, e por outro, mais “inofensiva” pois tem seus próprios compromissos enquanto produto de uma indústria para cumprir. Por vezes, a resposta profissional a isso é criar mecanismos controlados de absorção desta indústria cultural nos espaços formais do ensino: perante métodos e mediações claras tomadas pelos profissionais envolvidos. A ruptura, no entanto, permanece: temos uma história nas redes sociais, uma história nos meios de comunicação de massa, uma constante “guerra de narrativas” sobre o passado (polarizada pela disputa política) e a história enquanto ciência, aparentando, de longe, estarem em uma batalha de campos opostos e espaços irreconciliáveis. O exercício de reflexão desta tese é uma tentativa de terceira via: no fortalecimento do entendimento dos diferentes espaços de formação histórica e dos mecanismos de mobilização do conhecimento histórico que os mangás foram capazes de instigar. A ciência se baseia em elementos prévios de sentido. Essa é uma das funções da cultura histórica. Para Nick Sousanis, (2017, p.150 e 151 – figuras 41 e 42) o impacto da percepção humana no processo de absorção do conhecimento (ou seja, o modo de ver, classificar e elaborar) podem se aproveitar do poder da narrativa visual, para além da ideia de uma ferramenta, mas como uma forma de estimular o pensamento. Um canal de formação de sentidos. O conhecimento é circular. Na medida em que os quadrinhos atuam na junção destes elementos (o pensamento sequencial que é lido e o pensamento simultâneo que pode ser “visto”), podem ser ferramentas de “desaplanar” pensamentos. A dimensionalidade com que mobilizam o saber histórico pode ser exercida. Este trabalho é uma tentativa de pensar nessa transformação. E nas possibilidades dos quadrinhos no entendimento deste processo de relação entre o saber histórico e o uso público do conhecimento, na esfera da cultura histórica.

Figuras 41 e 42: o pensamento entre o que é lido e o que é visto e seu impacto na produção cognitiva.
 Fonte: SOUSANIS, Nick. Desaplanar. Tradução Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017





NAVEGAMOS POR MEIO DA ACUMULAÇÃO
DE EXPERIÊNCIAS, MAS NOSSA JORNADA
PODE ESTAGNAR DEVIDO A NOSSO PESO.

MUITO SIMILAR AO MODO COMO
NOSSOS OLHOS RENOVAM NOSSA VISÃO
ATRAVÉS DO MOVIMENTO CONTÍNUO,

OS MODO DE DESAFIAR E SUBVERTER
NOSSO PENSAMENTO SE ENCONTRAM
NESTE TROPEL DE RELAÇÕES.

AO DESAPLANAR,

REFERÊNCIAS:

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. “A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas”. *In*: ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- ADORNO, Theodor. **Textos escolhidos, “Conceito de Iluminismo”**. Nova Cultural, 1999.
- ALCÂNTARA, Claudia Salles. **Currículo Cultural de Histórias em Quadrinhos: Emília e a Turma do Sítio na Cartilha da Nutrição do Programa Fome Zero**. 2008. 155f. Dissertação (Mestrado em Educação Brasileira) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2008.
- AMÉZOLA, Gonzalo Álvaro. **Esquizohistoria**. La historia que se enseña en la escuela, la que preocupa a los historiadores y una renovación posible de la historia escolar. Buenos Aires: Libros del Zorzal, 2008.
- ANGVIK, Magne e BORRIES, Bodo von (org.). **Youth and history**. A comparative european survey on historical consciousness and political attitudes among adolescents. Hambourg: Edition Körber-Stiftung, 1997. Vol A: Description; Vol. B: Documentation.
- ARAGÃO, Sabrina Moura. **Imagem e texto em tradução uma análise do processo tradutório nas histórias em quadrinhos**. 2012. 198f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos, Literários e Tradutológicos em Francês). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2012.
- ASHBY, Rosalyn. “Desenvolvendo um conceito de evidência histórica: as idéias dos estudantes sobre testar afirmações factuais singulares”. **Educar**. Curitiba, edição especial, p. 151-170, 2006.
- BARBOSA, Alexandre Valença Alves. “Quadrinhos Japoneses: uma perspectiva histórica e ficcional”. *In*: LUYTEN, Sônia (org.). **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2006.
- BARBOSA, Alexandre Valença. **História em quadrinhos sobre a História do Brasil na década de 1950: a narrativa dos artistas da Ebal e outras histórias**. 2006. 253f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006.
- BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada**. São Paulo: Perspectiva, 2002

- BENJAMIN, W. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- BENJAMIN, Walter. "A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica". *In*: LIMA, Luiz Costa (org.). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2012.
- BERGMANN, Klaus. "A história na reflexão didática". **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 9, n. 19, p. 29-42, set. 1989/fev. 1990.
- BITTENCOURT, Circe Maria Fernandes. **Ensino de história: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2008.
- BLIKISTEIN, Izidoro. **Técnicas de comunicação escrita**. s/l: Série Princípios, 1987.
- BLOCH, Marc. **Apologia da História ou ofício do historiador**. Tradução André Telles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BONIFACIO, Selma de Fátima. **História e(m) quadrinhos: análises sobre a História ensinada na arte seqüencial**. Dissertação (Mestrado em Educação). Curitiba, Universidade Federal do Paraná, 2005.
- BORGES, Marília Santana. **Comunicando a cidade em quadrinhos: do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2012.
- BOURDIEU, P.; WACQUANT, L. O imperialismo da razão neoliberal. **Sociologia em Rede**, vol. 3, nº. 3, Goiânia, p. 82-88, 2013
- BOURDIEU, Pierre, **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo, Perspectiva, 2005.
- BOURDIEU, Pierre, **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2007.
- BOLSHAW, Marcelo. Recepção de narrativas mediadas e consumo de bens simbólicos. **Culturas Midiáticas**, v. 7, n. 2, 2015.
- BRAGA JR, Amaro Xavier. "Análise sociológica e estética midiática: reflexões sobre a aparência e os impactos das histórias em quadrinhos japonesas". **História, Imagem e Narrativas**. s/l, nº 12, p. 1-23, abr/2011. Disponível em <http://www.historiaimagem.com.br/edicao12abril2011/esteticamanga.pdf> Acesso em: 02.03.12.
- BRAGA, Amaro Xavier. **Desvendando o mangá nacional: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos**. Maceió: EDUFAL, 2011
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRITO, Adelio Goncalves. **A construção do herói no percurso narrativo da graphic novel Os 300 de Esparta**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2012
- BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. **Uma história social da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2002.
- CALAZANS, Flávio. **História em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2005.
- CANIVEZ, Patrice. **Educar o cidadão?** Campinas, SP: Papyrus, 1994.
- CARDOSO, Athos Eichler. “Nhô-Quim e Zé Caipora”. *In*: AGOSTINI, Angelo. **As aventuras de Nhô-Quim e Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2005.
- CARDOSO, Oldimar. “Para uma definição de Didática da História”. **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 28, n. 55, p. 153-170, 2008.
- CARVALHO, Djota. **A educação está no gibi**. São Paulo: Papyrus, 2006.
- CAVALCANTI, Carlos Manoel de Hollanda. **Entre Luzes e trevas**: o Príncipe Valente e as representações políticas e civilizacionais nos quadrinhos (1936-1946). 2007. Dissertação (Mestrado em História Comparada). Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007.
- CAVALLARO, Dani. **CLAMP in context**: a critical study of the manga and anime. Jefferson: McFarland, 2012.
- CEZARETTO, André Luís Sanchez. **A Vaca vai para o brejo**: urbanidade e juventude através da revista Chiclete com Banana (1985- 1990). Dissertação (Mestrado em História Social). São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2010.
- CHINEN, Nobuyoshi. “Quem instrui os instrutores?”. **9ª Arte**, São Paulo, vol. 1, n. 1, p. 91-94, 1o. semestre/2012.
- CHINEN, Nobuyoshi. **O papel do negro e o negro no papel**: Representações e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação). São Paulo: Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Europa/FUNARTE, 1990
- CIRNE, Moacy. **História da história em quadrinhos**. Porto Alegre, L&PM, 1986.

- CORDEIRO, Márcia dos Santos. "Leitura dos quadrinhos em sala de aula". **Educação CEAP**, Salvador, Ano X, no 38, set./nov.2002.
- COSSE, Isabela; MARKARIAN, Vania. **Memorias de la historia**. Una aproximación al estudio de la conciencia nacional. Montevideo: Trilce, 1994.
- COSTA, Rafael Martins da. **Geografias em quadrinhos**. Imaginando um mundo em sala de aula. Dissertação (Mestrado em Geografia) Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2012.
- COUPERIE, Pierre (et. al). **História em quadrinhos & comunicação de massa**. São Paulo: MAM Assis Chateaubriand, 1970.
- DA SILVA, Francisco Carlos Teixeira; SCHURSTER, Karl. A historiografia dos traumas coletivos e o Holocausto: desafios para o ensino da história do tempo presente. **Estudos Ibero-Americanos**, v. 42, n. 2, p. 744-772, 2016.
- DORFMAN, Ariel. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. Rio de Janeiro; Paz e Terra, 1980.
- DRAZEN, Patrick. **Anime Explosion**. Berkeley: Stone Bidge Press, 2007
- DUARTE, André Damasceno Brown. **Histórias em Quadrinhos sobre Culturas afro descendentes na educação**. 2006. 124f. Dissertação (Mestrado em Educação). Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.
- EAGLETON, Terry. **Marxismo e crítica literária**. São Paulo: UNESP, 2011
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FARIA, Mônica Lima. **Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos**. 2012. 276f. Tese (Doutorado em Comunicação social). Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.
- FEIJÓ, Mario. **Quadrinhos em ação: um século de história**. São Paulo: Moderna,
- FERNANDES, Anchieta. "Literatura & quadrinhos (do verbal ao iconográfico)". **Revista Vozes**, Petrópolis, v., n. 6, p., 1976.
- FERRO, Marc. **A história vigiada**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FLOR, Ricardo Bruno. **Superman e a Guerra: dos magnatas das munições ao arsenal da democracia**. Dissertação (Mestrado em História). Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2014.
- FRANCO, José Carlos Messias Santos. **A construção da figura do herói nos mangás e comics: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis**.

Dissertação (Mestrado em Comunicação). Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2012.

FREITAS, Daniela Amaral Silva. **O Discurso da Educação escolar nas histórias em quadrinhos do Chico Bento**. 2008. 145f. Dissertação (Mestrado em Educação). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2008.

FREITAS, Verlaine. "Indústria cultural: o empobrecimento narcísico da subjetividade". **Kriterion**, Belo Horizonte, v. 46, n. 112, p. 332-344, dez/2005. Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100512X2005000200016&lng=en&nrm=iso, acessado em 26.05.15.

FREY, Nancy; FISHER, Douglas (orgs.). **Teaching visual literacy**. Using comic books, graphic novels, anime, cartoons, and more do develop comprehension and thinking skills. Thousand Oaks: Corwin, 2008.

FRONZA, Marcelo. **O significado das histórias em quadrinhos na educação histórica dos jovens que estudam no ensino médio**. Dissertação (Mestrado em Educação). Curitiba: Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

FRONZA, Marcelo. **Os jovens e os significados das ideias de verdade e objetividade históricas**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná. Relatório de qualificação de Doutorado em Educação no Programa de Pós-Graduação de Educação, 2010.

FRONZA, Marcelo. As possibilidades investigativas da aprendizagem histórica de jovens estudantes a partir das histórias em quadrinhos. **Educar em Revista**, v. 32, n. 60, p. 43-72, 2016.

FUJINO, Yoko. **Identidade e alteridade: a figura feminina nas revistas ilustradas japonesas nas eras Meiji, Taishô e Showa**. Tese (Doutorado em Comunicação). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2002.

GETINO, Otavio. **El capital de la cultura: las industrias culturales em la Argentina**. Buenos Aires: Ciccus, 2008.

GOMES, Ivan Lima. **O Brasil imaginado em quadrinhos na revista Pererê (1960-1964)**. Dissertação (Mestrado em História Social). Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2010.

GONÇALO JUNIOR. **A guerra dos gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64**. São Paulo, Companhia das Letras, 2004.

GOODSON, Ivor. **As políticas de currículo e de escolarização: abordagens históricas**. Petrópolis: Vozes, 2008.

GRAVETT, Paul. **Mangá** – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos. São Paulo: Conrad, 2004.

GUERRA, Fábio Vieira. **Super-Heróis Marvel e os conflitos sociais e políticos nos EUA**. Dissertação (Mestrado em História). Rio de Janeiro: Universidade Federal Fluminense, 2011.

HELLER, Agnes. **Uma teoria da história**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993.

HOBSBAWM, Eric. **A era dos extremos**. São Paulo: Cia das Letras, 1995.

HOBSBAWM, Eric. J.; RANGER, Terence. **A invenção das tradições**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

JUNIOR, Francisco de Assis Nascimento. **Quarteto fantástico**: ensino de física, histórias em quadrinhos, ficção científica e satisfação cultural. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2013.

KRAKHECKE, Carlos André. **Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos** – Batman o cavaleiro das trevas e Watchmen. Dissertação (Mestrado em História). Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2009.

LASSALE, Jean-Pierre. **Introdução à Política**. Lisboa: Dom Quixote, 1971.

LAVILLE, Christian. “A guerra das narrativas: debates e ilusões em torno do ensino de História”. **Revista Brasileira de História**. São Paulo, v. 19, nº 38, p. 125-138, 1999.

LEE, Peter; ASHBY, Rosalyn. “Progression in historical understanding among students ages 7-14”. In: STEARNS, Peter N.; SEIXAS, Peter; WINEBURG, Sam (orgs.). **Knowing, teaching and learning History**: national and international perspectives. New York: New York University Press, 2000, p. 199-222.

LEE, Peter. “Progressão da compreensão dos alunos em História”. In: BARCA, Isabel (org.). **Actas das Primeiras Jornadas Internacionais de Educação Histórica**, realizadas na Universidade do Minho, nos dias 15 e 16 de junho 2000. Minho: Centro de Estudos em Educação e Psicologia/Universidade do Minho, 2001, p. 13-27.

LUNNING, Frenchy (org.). **Mechademia 4: War/Time**. Minnesota: University Of Minnesota, 2009.

LUSTOSA, Isabel (org.). **Imprensa, Humor e Caricatura** – A questão dos estereótipos culturais. Belo Horizonte: UFMG, 2011.

LUYTEN, Sônia Bibe. **Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

LUYTEN, Sônia Bibe (org.). **Cultura Pop Japonesa** – Mangá e Anime. São Paulo: Hedra, 2005.

- MACWILLIAMS, Mark W. (org.). **Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime**. Nova York: M.E.Sharpe, 2008.
- MARCUSE, Herbert. **A ideologia da sociedade industrial**. Rio de Janeiro, Zahar: 1979.
- MARTÓN-BARBERO, Jesus. **Dos meios ás mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.
- MCCARTHY, Helen. **The Art of Osamu Tezuka: God of Manga**. Nova York: Abrams ComicArts, 2009.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MENDONÇA, João Marcos Parreira. **Traça Traço Quadro a Quadro – A produção de histórias em quadrinhos no ensino de arte**. Belo Horizonte: C/ Arte, 2008.
- MIRANDA, Orlando. **Tio Patinhas e os mitos da comunicação**. São Paulo: Summus, 1976.
- MOYA, Álvaro de. **História das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- MOYA, Álvaro de. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- MOYA, Alvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.
- NOGUEIRA, Cícero de Brito. **Sem Palavras: Humor e cotidiano nas histórias em quadrinhos de Arnaldo Albuquerque**. Dissertação (Mestrado em História do Brasil). Teresina: Universidade Federal do Piauí, 2010.
- OLIVEIRA, André Moreira de. **Moral como mercadoria - a produção de Mauricio de Souza na folhinha de São Paulo (1963-1970)**. Dissertação (Mestrado em História Social). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2014.
- OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado – As Representações Femininas nos Quadrinhos Norte-Americanos: Permanências e Ressonâncias (1895-1990)**. Brasília: UnB, 2007.
- PAN CHACON, Beatriz da Costa. **A Mulher e a Mulher Maravilha: uma questão de história, discurso e poder (1941-2002)**. Dissertação (Mestrado em História Social). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010.
- PARAÍSO, Marlucy. **Currículo e mídia educativa brasileira**. Chapecó: Argos Editora Universitária, 2007.
- PATTEN, Fred. **Watching Anime, Reading Manga – 25 years of Essays and Reviews**. Berkeley: Stone Bridge, 2004.

PEDROSO, Rodrigo Aparecido de Araujo. **Vestindo ainda mais a bandeira dos EUA: O Capitão América pós-atentados de 11 de setembro**. Dissertação (Mestrado em História Social). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2014.

PINTO, Joelson Fernandes. **Representações de Esporte e Educação Física na Ditadura Militar: uma leitura a partir da revista de história em quadrinhos Dedinho (1969-1974)**. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2003.

RAMOS, Paulo (org.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

ROSA, Franco de (org.). **Hentai – a sedução do mangá**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.

RÜSEN, J. Explicação Narrativa e o problema dos Construtos Teóricos de Narração. **Revista da Sociedade Brasileira de Pesquisa Histórica**, São Paulo, v. 3, p. 97-104, 1986/87.

RÜSEN, J. El libro de texto ideal: Reflexiones entorno a los medios para guiar les clases de historia. Iber: **Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia**, v. 12, p. 79-94, 1997.

RÜSEN, J. Perda de Sentido e Construção de Sentido no Pensamento Histórico na Virada do Milênio. **História: Debates e Tendências**, Passo Fundo, v. 2, n. 1, p. 9-22, 2001.

RÜSEN, J. **História Viva: teoria da História** : Formas e funções do conhecimento histórico. Tradução de Estevão de Rezende MARTINS. Brasília: UnB, 2010a.

RÜSEN, J. **Aprendizado Histórico**. In: SCHMIDT, M. A.; BARCA, I.; MARTINS (ORG.), E. D. R. Jörn Rüsen e o ensino de História. Curitiba: Editora UFPR, 2010b. p. 41-49.

RÜSEN, J. **Teoria da História: Uma teoria da história como ciência**. Tradução de Estevão C. de Rezende Martins. Curitiba: Editora UFPR, 2015.

RÜSEN, Jörn. “A história entre a modernidade e a pós-modernidade”. **História: Questões e Debates**. Curitiba, v. 14, n. 26/27, p. 80-101, jan./dez. 1997.

RÜSEN, Jörn. “Como dar sentido ao passado: questões relevantes de meta-história”. **História da historiografia**. Goiânia, n. 02, p. 163-209, mar/2009.

RÜSEN, Jörn. “Didática da História: passado, presente e perspectivas a partir do caso alemão”. **Práxis Educativa**. Ponta Grossa, v. 1, n. 2, 16, jul.-dez. 2006.

RÜSEN, Jörn. “El desarrollo de la competencia narrativa en el aprendizaje histórico. Una hipótesis ontogenética relativa a la consciencia moral”. **Propuesta Educativa**. Buenos Aires, n. 7 1992.

RÜSEN, Jörn. **A razão histórica**: Teoria da história: os fundamentos da ciência histórica. Brasília: UnB, 2001.

RÜSEN, Jörn. **Teoria da história III**: formas e funções do conhecimento histórico. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007b.

RÜSEN, Jörn. “What is Historical Consciousness? A Theoretical Approach to Empirical Evidence”. **Canadian historical consciousness in an international context**: theoretical frameworks. Vancouver, University of British Columbia, v., n°, 2001.

RÜSEN, Jörn. **Cultura faz sentido**. Petrópolis RJ, Vozes, 2014.

SADDI, R. Didática da História como sub-disciplina da Ciência Histórica. **História & Ensino**, Londrina, v. 16, n. 1, p. 61-80, 2010.

SADDI, R. O parafuso da didática da história: o objeto de pesquisa e o campo de Investigação de uma didática da história ampliada. *Acta Scientiarum*, Maringá, v. 34,

SANTIS, Pablo. **La historieta en la edad de la razón**. Paidós: Buenos Aires, 1998.

SANTOS, Roberto Elísio dos. **Para reler os quadrinhos Disney**: linguagem, evolução e análise de HQs. São Paulo: Paulinas, 2002.

SATO, Cristiana A. **Japop** – o poder da cultura pop japonesa. São Paulo: Livro Certo Editora, 2007.

SAVAGE, William W., Jr. **Commies, cowboys, and jungle queens**: comic books and America, 1945-1954. Hanover and London: Wesleyan University Press, 1998.

SCHODT, Frederick L. **Manga! Manga!** The World of Japanese Comics. Nova York: Kodansha, 1983.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. Narrar o trauma - A Questão dos testemunhos de catástrofes Históricas. **Psic. Clin.**, Rio de Janeiro, vol.20, n.1, 2008.

SILVA, Carlos Antonio Carlos da. **Uso de histórias em quadrinhos em sala de aula**: incentivo à leitura. Dissertação (Mestrado em Educação). São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, 2014.

SILVA, Luciana de Aguiar. **Histórias em quadrinhos na escola contribuições da turma da Mônica em uma oficina de ciências**. Dissertação (Mestrado em Educação). Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2013.

- SOBRINHO, Alexandre Barbosa Lima. **Japão: o capital se faz em casa**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1973.
- SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Veneta, 2017
- SUZUKI, Satoko. "Nationalism Lite? The Commodification of Non-Japanese Speech in Japanese Media." **Japanese Language and Literature**, vol. 49, no. 2, 2015, pp. 509–529. JSTOR, JSTOR, www.jstor.org/stable/24615149.
- TAMBASCIA, Christiano Key. **Representando o Congo: uma análise antropológica dos quadrinhos de Tintin**. Dissertação (Mestrado em Antropologia). Campinas: Universidade Estadual de Campinas, 2004.
- THOMÉ, LUCIANO. **Histórias em quadrinhos e didática da história no Brasil a forma quadrinística e o conhecimento histórico**. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2012.
- THORN, Matt. **Shôjo Manga - Something for the Girls**. 2001. Disponível em http://matt-thorn.com/shoujo_manga/japan_quarterly/, acessado em 15.05.15.
- VAZQUEZ, Laura. **Fuera de cuadro**. Buenos Aires: Agua Negra, 2012.
- VERGUEIRO, Waldomiro & SANTOS, Roberto Elísio. "A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005". **UNirevista**, São Leopoldo/RS, vol. 1, n° 3, julho 2006.
- VERGUEIRO, Waldomiro, RAMA, Angela (org.). **Como usar as Histórias em Quadrinhos em Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- VERGUEIRO, Waldomiro, RAMOS, Paulo (org.). **Muito Além dos Quadrinhos – Análises e Reflexões sobre a 9ª Arte**. São Paulo: Devir, 2009.
- VIANA, Nildo, REBLIN, Iuri Andréas (org.). **Super-Heróis, Cultura e Sociedade – Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida: Idéias & Letras, 2011.
- VICH, Serge. **La historia en los comics**. Ediciones Glénat, 1997.
- VIEIRA, Marina Cavalcante. **Visões da modernidade nas histórias em quadrinhos: Gotham e Metrópolis em finais de 1930**. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2012.
- VILELA, Marco Tulio Rodrigues. **A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites**. Dissertação (Mestrado em Educação). São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, 2012.
- WATANABE, Paulo Daniel. "A reinserção internacional do Japão no pós-segunda guerra mundial". **3º Encontro Nacional Abri 2011**, São Paulo, vol. 3., 2011.

Disponível

em

http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC000000122011000300033&lng=en&nrm=abn, acessado em 29.10.15.

WEBER, Max. **Economia e Sociedade** Vol. 1. Brasília, Editora UNB, 2014.

WOLK, Douglas. **Reading Comics** – How graphic novels work and what they mean. Cambridge: Da Capo, 2007.

Fontes:

HOSHINO Yukinobu. **El Alaimen**. São Paulo: New Pop, 2009.

HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. **O Zero Eterno** vol 1 São Paulo: JBC, 2015.

HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. **O Zero Eterno** vol 2 São Paulo: JBC, 2015.

HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. **O Zero Eterno** vol 3 São Paulo: JBC, 2015.

HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. **O Zero Eterno** vol 4 São Paulo: JBC, 2015.

HYAKUTA, Naoki & SUMOTO, SOUICHI. **O Zero Eterno** vol 5 São Paulo: JBC, 2015.

ICHIGUCH, Keiko. **1945**. São Paulo: New Pop, 2007.

KUOMO, Fumiyo. **Hiroshima, a cidade da calmaria**. São Paulo: JBC, 2011.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**: o dia seguinte. São Paulo: Conrad, 2000.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**: o recomeço. São Paulo: Conrad, 2012.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**: uma história de Hiroshima. São Paulo: Conrad, 2012.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**. Vol. 5 São Paulo: Conrad, 2012.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**. Vol. 6 São Paulo: Conrad, 2013.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**. Vol. 7 São Paulo: Conrad, 2014.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**. Vol. 8 São Paulo: Conrad, 2015.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**. Vol. 9 São Paulo: Conrad, 2015.

NAKAZAWA, Keiji. **Gen Pés Descalços**. Vol. 10 São Paulo: Conrad, 2016.

TEZUKA, Osamu. **Adolf**, Vol. 1. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

TEZUKA, Osamu. **Adolf**, Vol. 2. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

TEZUKA, Osamu. **Adolf**, Vol. 3. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

TEZUKA, Osamu. **Adolf**, Vol. 4. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

ANEXO 1

LISTA DE TESES E DISSERTAÇÕES SOBRE QUADRINHOS.

2005

BORGES, Patricia Maria. Traços idrogramáticos na linguagem animês. São Paulo. PUC-SP, 2005 (tese de doutorado)

BRAGA JR, A. X. Desvendando o Mangá nacional- reprodução ou hibridização Uma abordagem sociológica sobre o fenômeno das histórias em quadrinhos Japonesas no Brasil. João Pessoa. UFPE, 2005 (dissertação)

2006

SILVA, André Luiz Souza da. O herói na forma e no conteúdo- análise textual do Mangá Dragon Ball e Dragon Ball Z. Salvador. UFBA, 2006 (dissertação de mestrado).

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. Mangá-Dô os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas. Rio de Janeiro. PUC-RJ, 2006 (tese de doutorado). 2

2007

FARIA, Mônica Lima de. Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás. Porto Alegre. PUC-RS, 2007 (dissertação de mestrado)

TANAKA, Nícia Damião. O mangá como material alternativo no ensino de japonês como língua estrangeira em nível de graduação. Rio de Janeiro. UERJ, 2007 (dissertação de mestrado).

2008

FURUYAMA, Gustavo. Mangá e a transmissão de cultura - o exemplo de Rurouni Kenshin. São Paulo. USP, 2008 (dissertação de mestrado).

2009

CÉ, Otavia Alves. Tradição e transgressão- uma análise visual e verbal da representação de personagens femininas nos mangás shojo. Pelotas. UCPEL, 2009 (dissertação de mestrado).

RODRIGUEZ, Daví Jaén. História em quadrinhos na aula de língua estrangeira- proposta de análise de adequação didática e sugestão de exercícios. São Paulo. USP, 2009 (dissertação de mestrado)

WINTERSTEIN, Claudia Pedro. Mangás e animes- sociabilidade entre cosplayers e otakus. São Carlos. UFSCar, 2009 (dissertação de mestrado).

2011

CARLOS, Giovana Santana. Os fãs da cultura pop japonesa e a prática de scanlation no Brasil. Curitiba. UTP, 2011 (dissertação de mestrado).

WALTER, Michelle Cristina Takashima de Paula Castro. Transposição do mangá para o live action e animê- um diálogo entre diferentes mídias. Curitiba, UTP, 2011 (dissertação de mestrado)

2012

ARAGÃO, Sabrina Moura. Imagem e texto em tradução uma análise do processo tradutório nas histórias em quadrinhos. São Paulo. USP, 2012 (dissertação de mestrado).

BORGES, Marília Santana. Comunicando a cidade em quadrinhos: do narrar ao fabular nos romances gráficos de Will Eisner. São Paulo. PUC-SP, 2012 (tese de doutorado).

BRITO, Adelio Goncalves. A construção do herói no percurso narrativo da graphic novel Os 300 de Esparta. São Paulo. PUC-SP, 2012 (dissertação de mestrado).

COÊLHO Célia T. Mangá- aspectos sócio-históricos, discursivos e multimodais. Londrina. UEL, 2012 (dissertação de Mestrado).

COSTA, Rafael Martins da. Geografias em quadrinhos- imaginando um mundo em sala de aula. Porto Alegre. UFRGS, 2012(dissertação de mestrado).

FARIA, Mônica Lima. Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos. Porto Alegre. PUC-RS, 2012 (tese de doutorado).

FRANCO, José Carlos Messias Santos. A construção da figura do herói nos mangás e comics. Rio de Janeiro. UERJ, 2012 (dissertação de mestrado).

LEITÃO, Renata Garcia De Carvalho. O som do silêncio. São Paulo. USP, 2012 (dissertação de mestrado).

LOPES, Mariana F. Histórias em quadrinhos e mídiameducação- as experiências de oficinas mediáticas educativas sobre HQ com alunos da 4ª série em Cambé-pr. Londrina. UEL, 2012 (dissertação de mestrado).

MACRI, Renato D. Z. Linguagem iconográfica e documentário em palestina- uma nação ocupada. Londrina. UEL, 2012 (dissertação de mestrado).

REBLIN, Lúria Andréas. A superaventura- da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica. São Leopoldo. EST, 2012 (tese de doutorado)

SHIBAO, Suely. A leitura de tiras de quadrinhos- para uma gramática contrastiva do não verbal com o verbal. Rio de Janeiro. UERJ, 2012 (tese de doutorado).

THOMÉ, Luciano. Histórias em quadrinhos e didática da história no Brasil a forma quadrinística e o conhecimento histórico. São Paulo. USP, 2012 (dissertação de mestrado).

VIEIRA, Marina Cavalcante. Visões da modernidade nas histórias em quadrinhos: Gotham e Metrópolis em finais de 1930. Rio de Janeiro. UERJ, 2012 (dissertação de mestrado).

VILELA, Marco Túlio Rodrigues. A utilização dos quadrinhos no ensino de história- avanços, desafios e limites. São Paulo, UEMESP 2012.

2013

ASSUMPÇÃO, Sérgio Dias. Uso de elementos da cultura infanto-juvenil na introdução do conceito de fração. Porto Alegre, UFRGS, 2013 (dissertação de mestrado).

CHINEN, Nobuyoshi. O papel do negro e o negro no papel: Representações e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. São Paulo, USP. 2013.

- FEIJO, Luiz Carlos Coelho. Narrativa e representação nos quadrinhos - a restauração Meiji (1868) nos mangás. Pelotas. UFPel, 2013 (dissertação de mestrado).
- JUNIOR, Francisco de Assis Nascimento. Quarteto fantástico: ensino de física, histórias em quadrinhos, ficção científica e satisfação cultural. São Paulo. USP, 2013 (dissertação de mestrado).
- LIMA, Jefferson. Bob Cuspe- a representação de Angeli do punk paulistano na revista Chiclete com Banana (1985-1991). Florianópolis. UDESC, 2013 (diissertação de mestrado).
- LISKA, Geraldo José Rodrigues. O humor da palavra e o desenvolvimento da competência lexical. Belo Horizonte. UFMG, 2013 (diissertação de mestrado).
- LUZ, Raquel Leão. Venha participar do clube do gibi. Porto Alegre. UFRGS, 2013 (dissertção de mestrado).
- MACHADO, Fabio Purper. Uma poética entre a escultua e os Quadrinhos. Santa Maria. UFSM, 2013 (diissertação de mestrado).
- MARQUES, Abimael Maciel. O desenvolvimento da competência tradutória d aprendizes de língua japonesa através da tradução de mangá. Fortaleza. UECE, 2013
- MUSSARELLI, Felipe. A análise de quadros japoneses sob a ótica de Bakhtin- o mangá como material de referência para a cultura japonesa. São Carlos, UFSCar, 2013 (dissertação de mestrado).
- NORONHA, FERNANDA SILVA. Animês e mangás- o mito vivo e vivido no imaginário infantil. São Paulo. USP, 2013 (dissertação de mestrado).
- PAIM, Augusto Machado. Fazendo do Viegas- uma historia em quadrinhos. Porto Alegre. PUC-RS, 2013 (diissertação de mestrado).
- PIGOZZI, Douglas. Os quadrinhos como fonte de infromação para o estudo da realidade social- o pensamento anarquista e o autoritarismo em V de Vingança e Watchmen. Sõ Paulo. USP. 2013 (diissert
- RODRIGUES, Vinicuis da Silva. Historia em quadrinhos & ensino de literarura. Porto Alegre. UFRGS, 2013 (dissertção de mestrado).
- SCHUABB, Rafael. Articulação e codificação de sentidos no estrato imagético de historias em quadrinhos japonesas. Rio de Janeiro, UERJ, 2013 (diissertação de mestrado).
- SILVA, Halisson J. Visão além da visibilidade- o universo das imagens na contemporaneidade e a instauraã da obra em quadrinhos américo. Londrina, UEL, 2013 (diissertação de mestrado).
- SILVA, Luciana de Aguiar. Histórias em quadrinhos na escola contribuições da turma da Mônica em uma oficina de ciências. Campinas. UNICAMP, 2013 (dissertação de mestrado).
- SOUZA, Fabiana Silva. Tiras em quadrinhos na compreensão leitora de alunos da rede pública à luz da linguística cognitiva- o caso da prova caxias. Rio de Janeiro. UERJ, 2013 (dissertção de mestrado).

SOUZA, Alexandre Carlos de Borges. A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos- cyberpunk e novo jornalismo numa leitura crítica de transmetropolitano. Jão Pessoa, UFPB 2013

WANDERLEY, Aline Majuri. DETA! O yokai e as transformações das criaturas sobrenaturais japonesas. São Paulo. USP, 2013 (dissertação de mestrado).

2014

ALVES, Evandro. Cerrado em quadrinhos- experiências e contribuições para o ensino de geografia. Belo Horizonte. UFMG, 2014 (dissertação de mestrado).

BALLADARES, Betânis Lopes. Malba Tahan, matemática e histórias em quadrinhos- produção disidente de HQ em uma colônia de pescadores. Porto Alegre. UFRGS, 2014 (dissertação de mestrado).

BATISTELLA, Danielly. Palavras e imagens- a transposição do mangá para o anime no Brasil. Porto Alegre. UFRGS, 2014 (tese de doutorado).

BOFF, Ediliane de Oliveira. De Maria a Madalena - representações femininas nas histórias em quadrinhos. São Paulo. USP, 2014 (tese de doutorado).

CASSIMIRO, Eduardo de Carvalho. Caracterização linguística de personagens de história em quadrinhos. São Paulo. PUC-SP, 2014 (tese de doutorado).

COELHO, Vagner Limiro. Mangas Potencialidades e Possibilidades para o ensino de geografia no ensino fundamental. Uberlândia. UFU, 2014 (dissertação de mestrado).

FLOR, Ricardo Bruno. Superman e a Guerra: dos magnatas das munições ao arsenal da democracia. Porto Alegre, PUCRS, 2014.

LENZI, Rafael Giardini. Narrativas de constituição de sujeito na antiguidade e atualidade em Bhagavad-gita e Ramayan 3392 AD. São Paulo. PUC-SP, 2014 (tese de doutorado).

LIMA, Felipe Crespo de. o cruzamento de linguagens e o espaço biográfico na obra de Lourenço Mutarelli. Rio de Janeiro. UERJ, 2014 (dissertação de mestrado).

OLIVEIRA, André Moreira De. Moral como mercadoria- a produção de Mauricio de Souza na folhinha de São Paulo. São Paulo. USP, 2014.

PEDROSO, Rodrigo Aparecido De Araujo. Vestindo ainda mais a bandeira dos EUA. São Paulo. USP, 2014 (dissertação de mestrado).

RAMIRO, Clivia. Dimensões do eu contemporâneo nos quadrinhos autobiográficos. São Paulo, PUC-SP 2014 (dissertação de mestrado).

ROYER, Marlene F. Revista Sesinho e o discurso do SESI para a infância. Londrina. UEL, 2014 (dissertação de mestrado).

SILVA, Carlos Antonio Carlos da. Uso de histórias em quadrinhos em sala de aula. São Paulo, UESP, 2014 (dissertação de mestrado).

NASCIMENTO, Elisa Prado. Do Japão para o mundo- romeu e julieta em mangás, shakespeare na contemporaneidade. Guarapuava. UNICENTRO, 2014 (dissertação de mestrado).

TORQUATO, AdrianeCarvalho. Quatro retratos de Rpkujō -releituras das narrativas de Genji no shoō mangá. São Paulo. USP, 2014 (dissertação de mestrado).

VIDAL, Leonardo Pogleia. Quis eveluater ipsos Watchmen- watchmen and narrative thoery. Porto Alegre. UFRGS (dissertação de mestrado).

Trabalho baixado pelo LOL

FLORINDO, Matusalém de Moura Sobrinho. Jogos Yaoi no Orkut e na cidade de Vitória. Londrina. UEL, 2013 (diissertação de mestrado).

ANEXO 2

Tabelas de classificação dos quadrinhos a partir das categorias de Cultura Histórica.

ADOLF - 1				
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA		PÁGINA	QUADRO
MENÇÃO A ADOLF: TRISTE HISTÓRIA DAS PESSOAS QUE SE CHAMAM ADOLF	COGNITIVA		10	1
IMAGEM DE UM CIMITÉRIO, COM MUITAS LÁPIDEZ	ESTÉTICA		10	1
IMAGEM DO PERSONAGEM NO CEMITÉRIO	ESTÉTICA		11	1, 2
MENÇÃO QUE CADA ADOLF, TRILHOU UM CAMINHO DIFERENTE	COGNITIVA		11	3
IMAGEM DE CEMITÉRIO	ESTÉTICA		12	5
IMAGEM DE LÁPIDES	ESTÉTICA		12	2, 3, 4
MENÇÃO AO ULTIMO ADOLF QUE MORREU	COGNITIVA		12	5
NARRAÇÃO SOBRE OS JOGOS DE BERLIM 1936	PRÁTICA		13	2
IMAGEM DO TRIPÉ PEGANDO FOGO	ESTÉTICA		13	1
IMAGEM DE PESSOAS EM VOLTA DO TRIPÉ DE FOGO	ESTÉTICA		13	2
IMAGEM DO ESTÁDIO COM A TORCIDA PELOS JOGOS OLÍMPICOS DE 1936	PRÁTICA		14, 15	MEIA PÁGINA DE CADA PÁGINA
IMAGEM DE UM ATLETA NADANDO	ESTÉTICA		14	2
NARRAÇÃO DE UM ATLETA NADANDO: PRIMEIRA MULHER JAPONESA A GANHAR UMA MEDALHA DE OURO NOS 200 M LADO PEITO DAS OLIMPÍADAS	PRÁTICA		14	2
IMAGEM DA TORCIDA COM BANDEIRAS DO JAPÃO	ESTÉTICA		14	3
IMAGEM DE UMA ULTRAPASSAGEM DE UM ATLETA NA CORRIDA	ESTÉTICA		14	2
MENÇÃO À ATIVIDADE COM DARDO	PRÁTICA		14	1
IMAGEM DE VÁRIOS COMENTARISTAS ESPORTIVOS EM UMA CABINE	ESTÉTICA		14	1
MENÇÃO POR UM COMENTARISTA ESPORTIVO SOBRE MURAKOSO QUASE GANHAR A CORRIDA	PRÁTICA		14	1
MENÇÃO A BERLIM	PRÁTICA		14	4
MENÇÃO A HITLER E AO NAZISMO: MENSAGME QUE REPASSAR PARA VOCÊ SERÁ O FIM DE HITLER E DO PARTIDO NAZISTA	PRÁTICA		15	5
MENÇÃO A MAIS UMA VITÓRIA DA ALEMANHA NAS OLIMPÍADAS	PRÁTICA		15	5
IMAGEM DE UMA CABINE DE TRANSMISSÃO DAS OLIMPÍADAS	ESTÉTICA		15	5
ATLETA CAMPEÃO DO ARREMEÇO DE MARTELO ALEMÃO FAZENDO SAUDAÇÃO "HEIL HITLER"	ESTÉTICA		15	6
MENÇÃO AO CAMPEÃO DA PROVA DO MARTELO DE 1936 M. HEIN DA ALEMANHA	PRÁTICA		15	6

IMAGEM DE HITLER CUMPRIMENTANDO O VENCEDOR DA PROVA DO MARTELO	ESTÉTICA	16	1
MENÇÃO AS MEDALHAS DE OURO ESTAREM SENDO UMA GRANDE PROPAGANDA PARA O NAZISMO	COGNITIVA	16	2
MENÇÃO AO FUHER	PRÁTICA	16	2
IMAGEM CLOSE NO HITLER	ESTÉTICA	16	3
IMAGEM DA ARQUIBANCADA	ESTÉTICA	16	5
IMAGEM DE UM ATLETA SALTANDO COM VARA	ESTÉTICA	16	5, 6
MENÇÃO À DISPUTA DO SALTO COM VARA: 3 DOS EUA E 2 DO JAPÃO	PRÁTICA	16	6
IMAGEM DA CHUVA QUE INTERROMPEU A PROVA DO SALTO COM VARA	ESTÉTICA	17	1
IMAGEM DO TRIPÉ PEGANDO FOGO	ESTÉTICA	17	2
IMAGEM DE UM ATLETA SALTANDO COM VARA, MAS BATENDO NA VARA	ESTÉTICA	17	5
MENÇÃO A ENTRADA APOYESA NA DISPUTA DO SALTO COM VARA	PRÁTICA	17	6
IMAGEM DO ATLETA JAPONÊS CORRENDO	ESTÉTICA	17	6
IMAGEM DA TORCIDA SUSPIRANDO COM BANDEIRAS DO JAPÃO	ESTÉTICA	17	7
IMAGEM DO ATLETA JAPONÊS SENDO DESQUALIFICADO DA PROVA	ESTÉTICA	17	9
MENÇÃO A DESQUALIFICAÇÃO DO ATLETA JAPONÊS	PRÁTICA	17	9
MENÇÃO A VITÓRIA DOS EUA NA PROVA DO SALTO COM VARA	PRÁTICA	18	1
MENÇÃO À UNIVERSIDADE DE BERLIM	PRÁTICA	18	2
MENÇÃO AOS MOVIMENTOS POLÍTICOS SEREM ATRELADOS À UNIVERSIDADE	COGNITIVA	18	3
IMAGEM DA CIDADE DE BERLIM	ESTÉTICA	18	3
IMAGEM DA POLÍCIA ALEMÃ CHEGANDO NO LUGAR DO CRIME	ESTÉTICA	23	3, 4, 5
IMAGEM DOS POLICIAIS CONVERSANDO COM O IRMÃO DA VÍTIMA	ESTÉTICA	23	6
MENÇÃO A POLÍCIA DO DISTRITO OESTE	PRÁTICA	23	6
IMAGEM DA POLÍCIA LEVANDO O CORPO	ESTÉTICA	24	1, 2
MENÇÃO A UM CASO DE HOMICÍDIO DE UM MULHER A 3 ANOS ATRAS	PRÁTICA	25	1
IMAGEM DE QUANDO ENCONTRARAM O CORPO DA VÍTIMA DE 3 ANOS ATRAS	ESTÉTICA	25	1
MENÇÃO A QUEIXAS	PRÁTICA	26	1
IMAGEM DE UMA QUEIXA	ESTÉTICA	26	1
MENÇÃO A FALTA DE REPORTERS (CRISE EU ACHO)	COGNITIVA	26	4
IMAGEM DE REPORTES SE ESQUENTANDO EM TAMBORES COM FOGO	ESTÉTICA	26	4
MENÇÃO A PROVAS DE ATLETISMO UNIVERSITÁRIO	PRÁTICA	27	4
MENÇÃO AO COMPORTAMENTO DA QUEIXA: DIFÍCIL NÃO TER NADA CONSIGO	PRÁTICA	28	1

IMAGEM DE UMA QUEIXA COM UMA CIDADE AO FUNDO	ESTÉTICA	29	1
MENÇÃO A UMA LISTA DE CLIENTES DE UMA QUEIXA	PRÁTICA	29	2
MENÇÃO AOS CLIENTES DA QUEIXA: EMPRESÁRIOS PUBLICITÁRIOS, POLÍTICOS, ESCRITORES, NAVEGADORES, COMERCIANTES	COGNITIVA	29	3
MENÇÃO QUE PESSOAS MAIS PRIVILEGIADAS SOCIALMENTE ERAM DE DIFÍCIL COOPERAÇÃO	PRÁTICA	30	1
IMAGEM DE UM HOMEM PRIVILEGIADO DENTRO DE UM CARRO	ESTÉTICA	30	1
MENÇÃO A BERLIM	PRÁTICA	30	4
IMAGEM DA FACHADA DA POLÍCIA DE BERLIM	ESTÉTICA	31	3
IMAGEM DE BERLIM	ESTÉTICA	32	1
IMAGEM DA EMBAIXADA DO JAPÃO NA ALEMANHÃ	ESTÉTICA	35	1
MENÇÃO A EMBAIXADA DO JAPÃO	PRÁTICA	35	2
MENÇÃO AO COMUNISMO: MEMBRO DE UM MOVIMENTO ESTUDANTIL COMUNISTA	PRÁTICA	35	8
MENÇÃO AO NACIONALISMO: NÃO É UM CIDADÃO DO JAPÃO	PRÁTICA	35	3
MENÇÃO A ALEMANHA SER UMA PARCEIRA DO JAPÃO: UMA NAÇÃO AMIGA	PRÁTICA	36	5
MENÇÃO AO TRATAMENTO RECEBIDO EM UMA EMBAIXADA	PRÁTICA	36	6
IMAGEM DE BERLIM ATRAVÉS DE UMA PONTE	ESTÉTICA	36	7
MENÇÃO AO FIM DAS OLIMPÍADAS DE BERLIM E AO DISCURSO DO FUHER SOBRE O SUCESSO DO EVENTO	PRÁTICA	37	4
MENÇÃO ÀS OLIMPÍADAS SEREM UMA GRANDE PROPAGANDA DO PODERIO NAZISTA PARA O MUNDO	COGNITIVA	37	5
IMAGEM DO ESTÁDIO COM BANDEIRAS NAZISTAS A FRENTE E OS TORCEDORES ATRAS	ESTÉTICA	37	5
IMAGEM DE PRÉDIOS NA ESPANHA SENDO EXPLODIDOS	ESTÉTICA	37	6
MENÇÃO À AJUDA DE HITLER AO EXÉRCITO FRANCO NA ESPANHA	PRÁTICA	37	6
IMAGEM DE UMA RUA DE BERLIM	ESTÉTICA	38	1
MENÇÃO AO FINAL DAS OLIMPÍADAS DE BERLIM E A PARTIDA DOS REPORTERES	PRÁTICA	38	1
MENÇÃO AO ÓDIO AOS ORIENTAIS: EU ODEIO ORIENTAIS	PRÁTICA	38	6
IMAGEM DE SOLDADOS NAZISTAS AMRCHANDO PARA FORA DE UM CAFÉ	ESTÉTICA	39	1
MENÇÃO AOS DESAPARECIMENTOS NA ALEMANHA SEREM POR MOTIVOS POLÍTICOS, SEM DEIXAR RASTRO	PRÁTICA	39	4

MENÇÃO AO ENOLVIMENTO DA VÍTIMA AOS MOVIMENTOS ESTUDANTIS	PRÁTICA	39	4
IMAGEM DE SOLDADOS NAZISTAS MARCHANDO PARA FORA DE UM CAFÉ	ESTÉTICA	39	4
IMAGEM DE SOLDADOS MARCHANDO AO FUNDO	ESTÉTICA	39	7
MENÇÃO A NECESSIDADE DE SE DEIXAR ALGUMA COISA DE LADO SE TIVER POLÍTICA NO MEIO	PRÁTICA	40	3
IMAGEM DE UM PRÉDIO NAZISTA COM BANDEIRAS NO SEU TOPO	ESTÉTICA	40	1
MENÇÃO AO GOVERNO NAZISTA	PRÁTICA	40	4
IMAGEM DO SOL SE PONTO FAZENDO MENÇÃO À BANDEIRA DO JAPÃO	ESTÉTICA	40	5
IMAGEM DE UM JORNAL DE ANUNCIOS	ESTÉTICA	41	4
MENÇÃO A UMA VILA CHAMADA NUSTANS DORF	PRÁTICA	42	10
MENÇÃO AO SEMINAR: GRUPO DE ESTUDOS NA UNIVERSIDADE	PRÁTICA	44	2
MENÇÃO QUE QUALQUER PESSOA QUE É LIGADA AO MARXISMO ERA AVISADA ÀS AUTORIDADES ALEMÃS	PRÁTICA	45	3
IMAGEM DA CIDADE DE BERLIM	ESTÉTICA	46	4, 5
MENÇÃO A PAISAGEM BUCÓLICA DA ALEMANHA	PRÁTICA	46	7
IMAGEM DE UMA ESTRADA DO INTERIOR DA ALEMANHA	ESTÉTICA	46	7
MENÇÃO À POLÍCIA ALEMÃ	PRÁTICA	54	8
IMAGEM DE UM POLICIAL BATENDO NA CABEÇA DO PERSONAGEM	ESTÉTICA	54	8
MENÇÃO AS OLÍMPIADAS DA ALEMANHA E A PROVA DE MARATONA	PRÁTICA	58	1, 2
IMAGEM TENTANDO REPRESENTAR O QUE ERA UM LOCAL DE TORTURA E QUESTIONAMENTOS DA ALEMANHA NAZISTA	ESTÉTICA	58	TODA A PÁGINA
MENÇÃO AO NAZISMO: INFORMAÇÃO QUE AMEAÇARIA A CONTINUAÇÃO DO NAZISMO NA ALEMANHA	PRÁTICA	58	3
MENÇÃO A COMO FUNCIONAVA O INTERROGATÓRIO: SE REPASSAR INFORMAÇÃO É LIBERTADO	PRÁTICA	58	6
MENÇÃO À ALIANÇA ENTRE JAPÃO E ALEMANHA	PRÁTICA	59	2
MENÇÃO A ALEMANHA	PRÁTICA	59	2
IMAGEM DE TORTURA COM CHOQUE ELÉTRICO	ESTÉTICA	59	6, 7, 8, 9, 10
MENÇÃO QUE O CHOQUE QUE ESTÁ SENDO UTILIZADO É FRACO, MAS QUE PODE COMPROMETER O SISTEMA NERVOSE SE DADO NA CABEÇA	PRÁTICA	59	10
IMAGEM DE TORTURA COM CHOQUE ELÉTRICO	ESTÉTICA	60	5, 7, 8
MENÇÃO A UMA CANÇÃO DO JAPÃO	PRÁTICA	60	7

MENÇÃO AO SORO DA VERDADE	PRÁTICA	61	2
IMAGEM DO SORO SENDO INJETADO	ESTÉTICA	61	3, 4
MENÇÃO A COMPOSIÇÃO DO SORO: ESCOPOLAMINA	PRÁTICA	61	7
MENÇÃO A COMO AS PESSOAS ERAM ENCONTRADAS APÓS O INTERROGATÓRIO: NA SARJETA, JOGADO AO CHÃO, CHEIO DE QUEIMADURAS	PRÁTICA	64	1
MENÇÃO À TORTURA SOFRIDA PELO PERSONAGEM	PRÁTICA	64	3
MENÇÃO AOS TORTURADORES SEREM DE ALGUMA ORGANIZAÇÃO NAZISTA	PRÁTICA	64	6
MENÇÃO A DEFESA DE UMA ALEMÃ EM RELAÇÃO AO NAZISMO: NÃO OFENDA O NAZISMO NA MINHA FRENTE	PRÁTICA	64	7
MENÇÃO À FEDERAÇÃO DAS MOÇAS ALEMÃS	PRÁTICA	64	8
MENÇÃO AO BOLCHEVISMO E SOCIEDADE JUDAICA	PRÁTICA	64	9
MENÇÃO AO NAZISMO	PRÁTICA	65	1
MENÇÃO AO COMUNISMO: A VÍTIMA ERA COMUNISTA, CONSIDERADO UM TRAIADOR DE TODOS	PRÁTICA	65	3
MENÇÃO À TORTURA: O HOMEM QUE ME TORTUROU	PRÁTICA	66	9
MENÇÃO A POLÍCIA ALEMÃ NÃO SER CONFIÁVEL	PRÁTICA	67	1
IMAGEM DE UMA RUA DE BERLIM	ESTÉTICA	67	1
MENÇÃO A BERLIM TER 4 MILHÕES DE HABITANTES	PRÁTICA	67	1
MENÇÃO A ASSEMBLÉIA DO PARTIDO NAZISTA EM NUREMBERG E A EXPLICAÇÃO QUE TODOS OS PARTIDÁRIOS DO NAZISMO ESTÃO PRESENTE LÁ	PRÁTICA	67	3
IMAGEM DA SUÁSTICA COM O GAVIÃO A SEGURANDO	ESTÉTICA	67	3
IMAGEM DO MAPA DA ALEMANHA	ESTÉTICA	68	2
IMAGEM DE UM TREM	ESTÉTICA	68	1
MENÇÃO AO COMUNISMO E AO NAZISMO	PRÁTICA	69	1
IMAGEM DO NAZISTA TORTURADOR COM A EX-NAMORADA DA VÍTIMA	ESTÉTICA	69	8
IMAGEM DOS EXÉRCITOS ALEMÃES MARCHANDO NO ESTÁDIO	ESTÉTICA	70	TODA A PÁGINA
MENÇÃO QUE NO DIA 8 DE SETEMBRO FOI REALIZADA A ASSEMBLÉIA GERAL DO PARTIDO NAZISTA, PRAÇA ZEPPELIN, NUREMBERG, CONTOU COM 150 MIL PESSOAS.	COGNITIVA	70	TODA A PÁGINA
MENÇÃO COMPARANDO A ASSEMBLÉIA AO IMPÉRIO ROMANO	COGNITIVA	70	TODA A PÁGINA
IMAGEM DOS SOLDADOS DESFILANDO COM A SUÁSTICA	ESTÉTICA	71	1
IMAGEM DE SOLDADOS MARCHANDO	ESTÉTICA	71	2

IMAGEM DAS MÃOS DOS CIVIS FAZENDO O CUMPRIMENTO "HEIL HITLER"	ESTÉTICA	71	3
IMAGEM DOS SOLDADOS DE HITLER DESFILANDO	ESTÉTICA	72	1
MENÇÃO AO FUHER E OS SEUS DEFILES SEREM DEMONSTRAÇÃO DE PODER DA ALEMANHA	COGNITIVA	72	2
IMAGEM DA ARQUIBANCADA, E O DESFILE DOS SOLDADOS EM GRANDES CARROS	ESTÉTICA	72	3
IMAGEM DE TANQUES DE GUERRA	ESTÉTICA	72	3
MENÇÃO AO RECÉM LANÇADO HINDENBURG (DIRIGIVEL)	PRÁTICA	72	4
IMAGEM DO DIRIGIVEL	ESTÉTICA	72	4
IMAGEM DAS PESSOAS GRITANDO VIVA O NAZISMO E DO DIRIGIVEL SOBREVOANDO AS PESSOAS	ESTÉTICA	73	1
MENÇÃO AO PERSONAGEM NÃO COMPREENDER A IMPORTÂNCIA DE UM DESFILE NAZISTA	PRÁTICA	73	3
MENÇÃO ÀS OLIMPÍADAS	PRÁTICA	73	3
IMAGEM DA PERSONAGEM FAZENDO "HEIL HITLER"	ESTÉTICA	73	4
MENÇÃO DA SAUDAÇÃO NAZISTA "HEIL" "HITLER"	PRÁTICA	73	4
MENÇÃO AO JURAMENTO DO FUHER (NÃO SEI QUE JURAMENTO É ESSE)	COGNITIVA	73	5
IMAGEM DE HITLER FAZENDO O JURAMENTO COM SEUS SOLDADOS	ESTÉTICA	73	5
MENÇÃO AO HITLER SEMPRE ESTAR SEM O CHAPEU DO NAZISMO, DIFERENTE DE SEUS COLEGAS DE PARTIDO	PRÁTICA	73	5
MENÇÃO COM EXPLICAÇÃO DE QUE O HITLER NÃO USAVA CHAPÉU PARA FIXAR NA MEMÓRIA DO PÚBLICO SUAS CARACTERÍSTICAS COMO O CABELO E O BIGODE	COGNITIVA	74	1
MENÇÃO À IDEIA DA IMAGEM DE HITLER SER DO SEU RESPONSÁVEL DE MARKETING: GOEBBELS	COGNITIVA	74	2
IMAGEM DE COMO FOI O DISCURSO DE HITLER PARA SEUS SOLDADOS E ALIADOS DO PARTIDO NAZISTA	ESTÉTICA	74	3
HITLER FALANDO: EU SOU O NAZISMO E O NAZISMO ESTÁ EM MIM	PRÁTICA	74	3
DISCURSO DE HITLER SE BASEANDO NA HISTÓRIA, DEFENDENDO A IDEIA QUE A ALEMANHA DEVE SER PARA OS ALEMÃOS	PRÁTICA	74	4
IMAGEM CLOSE DE HITLER DISCURSANDO, SUÁSTICA NA FRENTE	ESTÉTICA	74	4
HITLER DISCURSANDO QUE VEIO DO POVO	PRÁTICA	74	6
IMAGEM DE HITLER DISCURSANDO PARA SEUS SOLDADOS E POPULAÇÃO	ESTÉTICA	74	6

DISCURSO DE HITLER: ESTÁ FALANDO PELOS JOVENS ALEMÃES, QUER CRIAR UMA ALEMANHA SEGURA PARA OS ALEMÃES PARA OS PRÓXIMOS MIL ANOS	PRÁTICA	75	1, 2, 3, 4, 5
IMAGEM DO DISCURSO DE HITLER	ESTÉTICA	75	1, 2, 3, 4, 5
IMAGEM DA ARQUIBANCADA FAZENDO A REVERÊNCIA HEIL HITLER	ESTÉTICA	75	6
MENÇÃO A TODA ASSEMBLÉIA SER UM ESPETÁCULO PARA O PÚBLICO	COGNITIVA	75	6
IMAGEM DO TODO DO ESTÁDIO: CIVIS, SOLDADOS GRITANDO HEIL HITLER	ESTÉTICA	76	1
MENÇÃO ASSOSSIANDO HITLER A UM ATOR DE TEATRO	PRÁTICA	76	2
MENÇÃO AO HITLER SER UM ASTRO DO SEU TEMPO, COM SEUS GESTOS E MANEIRA DE FALAR SER SEMPRE EXAGERADO E DRAMÁTICO	PRÁTICA	76	2
IMAGEM DAS PESSOAS ATRAS DO PERSONAGEM GRITANDO HEIL HITLER	ESTÉTICA	76	2
DISCURSO DE HITLER QUE ENFATIZA A PUREZA DAS RAÇAS, UTILIZANDO COMO EXEMPLO OS ANIMAIS	COGNITIVA	76	3
IMAGEM DE HITLER DISCURSANDO DRAMATICAMENTE	ESTÉTICA	76	3
DISCURSO DE HITLER UTILIZANDO A SEPARAÇÃO DO MUNDO ANIMAL COM OS HOMENS, ENFATIZANDO QUE É PRECISO MANTER A CASTIDADE E A PUREZA DO SANGUE	COGNITIVA	77	2
IMAGEM DE HITLER DISCURSANDO DRAMATICAMENTE, COM GESTOS EXAGERADOS	ESTÉTICA	77	1, 2, 3, 4
DISCURSO DE HITLER DEFENDENDO A RAÇA ALEMÃ E O POVO GERMÂNICO	PRÁTICA	77	2
DISCURSO DE HITLER COLOCANDO A NÃO VONTADE DE SE TER CRIANÇAS COM DEFEITOS FÍSICOS OU MISTURA DE HOMEM COM MACADO	PRÁTICA	77	3
DISCURSO DE HITLER INICIANDO O ANTI-SEMITISMO: NÃO SE PODE ACEITAR QUE ESSA RAÇA INFERIOR, OS JUDEUS SE CASEM COM O PURA SANGUE DOS ALEMÃES	COGNITIVA	77	3
DISCURSO DE HITLER COLOCANDO QUE A REMOÇÃO DO POVO JUDEU FAZ PARTE DE UM PLANO DIVINO E QUE É A SOLUÇÃO PARA CONSTRUIR UMA SOCIEDADE PURA E MELHOR	PRÁTICA	77	4
IMAGEM DA SUÁSTICA NAZISTA	ESTÉTICA	77	4
IMAGEM DA POPULAÇÃO APROVANDO O DISCURSO DE HITLER	ESTÉTICA	77	5
MENÇÃO AO HEIL HEIL	COGNITIVA	78	1

MENÇÃO DO PORQUE DO ÓDIO CONTRA OS JUDEUS.	PRÁTICA	78	2
MENÇÃO DE OS JUDEUS SEREM DE SANGUE RUIM E NÃO PODEREM CASAR COM OS ALEMÃES	PRÁTICA	78	3
IMAGEM DE UM CRUCIFIXO	ESTÉTICA	78	3
MENÇÃO DE JESUS SER UM JUDEU	PRÁTICA	78	3
MENÇÃO QUE ROSENBERG ESCREVEU QUE JESUS ERA UM ARIANO	PRÁTICA	78	4
MENÇÃO AO NAZISMO SER UMA DOCTRINA, IMPOSSIBILITANDO O DIÁLOGO COM AS PESSOAS	PRÁTICA	78	4
MENÇÃO DOS NAZISTAS TEREM UMA LÓGICA DIFERENTE DA DOS JAPONESES	PRÁTICA	78	6
IMAGEM DE SOLDADOS SENDO OBSERVADOS PELO PERSONAGEM	ESTÉTICA	78	6
IMAGEM DE PESSOAS COM TOCHAS DE FOGO	ESTÉTICA	78	7
IMAGEM DE FORA DO ESTÁDIO	ESTÉTICA	79	2
MENÇÃO A SER UMA ASSEMBLÉIA DE 150 MIL PARTIDÁRIOS	PRÁTICA	79	2
MENÇÃO A PROCISSÃO DAS TOCHAS (CAÇA AOS JUDEUS)	PRÁTICA	79	6
IMAGEM DE FORA DO ESTÁDIO	ESTÉTICA	80	4
MENÇÃO A MARCHA DE TANNHAUSER SER A PREFERIDA DO FUHER	PRÁTICA	80	7
IMAGEM DA MÚSICA SOANDO POR TODAS AS TOCHAS	ESTÉTICA	81	1
IMAGEM DE UM OFICIAL DO EXERCITO NAZISTA	ESTÉTICA	81	2, 3
MENÇÃO AO NOME DO BARÃO KURTZ SCHMERTZ	PRÁTICA	81	3
MENÇÃO À DURAÇÃO DA ASSEMBLÉIA: DOIS DIAS	PRÁTICA	82	1
IMAGEM DO OFICIAL DO EXÉRCITO	ESTÉTICA	82	2
MENÇÃO AO SIMPATIA ENTRE OS ALEMÃES E JAPONESES	PRÁTICA	82	2
MENÇÃO QUE DESDE 1925 NUREMBERG TEM SIDO PALCO DA ASSEMBLÉIA DO PARTIDO NAZISTA	PRÁTICA	82	4
MENÇÃO QUE EM 1925 O PARTIDO NAZISTA FOI REESTRUTURADO	PRÁTICA	82	5
MENÇÃO QUE O MEIN KAMPF (BÍBLIA NAZISTA) FOI PUBLICADA	COGNITIVA	82	6
IMAGEM DO LIVRO MEIN KAMPF	ESTÉTICA	82	6
IMAGEM DA MANÇÃO DO OFICIAL	ESTÉTICA	82	5
IMAGEM DO INTERIOR DA MANÇÃO DO OFICIAL	ESTÉTICA	83	1
MENÇÃO AO QUADRO QUE TEM A CENA DE MESTRES CANTORES DE NUREMBERG	PRÁTICA	83	4
IMAGEM DO QUADRO COM A CENA DE MESTRES CANTORES DE NUREMBERG	ESTÉTICA	83	4

ADOLF - 2			
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA	PÁGINA	QUADRO
DESCRIÇÃO DO CONFLITO E DESENVOLVER DA BATALHA. CRÍTICA AO MILITARISMO JAPONÊS.	COGNITIVA	10-0014	
EDITORAS DE RESISTENCIA	COGNITIVA	15-19	
PONTO DE CLIMAX DO ENREDO. O PERSONAGEM ENCONTRA OS DOCUMENTOS	PRÁTICA	28-30	
REPRESENTAÇÃO GRAFICA DA FAZENDA FRANKERBERGER	ESTÉTICA	31	
REPRESENTAÇÃO DAS SUPOSTAS ORIGENS DE HITLER	PRÁTICA	32-34	
CRONOLOGIA			
OU CHOUTEI ASSUME O GOVERNO	ESTÉTICA	95	
SAUDAÇÃO NAZISTA REPRESENTADA GRAFICAMENTE	ESTÉTICA	99	
MARINHEIRO EXPLICA A SITUAÇÃO DO POVO JUDEU	COGNITIVA	107-108	
REPRESENTAÇÃO GRAFICA DA AHI	ESTÉTICA	136-137	
AULAS SOBRE JUDEUS NA AHL	COGNITIVA	140-141	
FUHER	COGNITIVA	ESTÉTICA	142-143
CONVERSA COM HITLER	COGNITIVA	ESTÉTICA	144-145
SOLUÇÃO FINAL COMO ALGO UM SEGREDO OU CAMINHO PARA PAZ	PRÁTICA	146	
DÚVIDAS DE ADOLF K SOBRE A IDENTIDADE MISTIÇA	PRÁTICA	147	
SOLDADO E SUÁSTICA	ESTÉTICA	148	
INVASÃO DA POLÔNIA	COGNITIVA	149-152	

ADOLF - 3			
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA	PÁGINA	QUADRO
MENÇÃO AO CALENDARIO JAPONES	ESTÉTICA	64	
DESENHO DE UMA YESHIVÁS	ESTÉTICA	82	
A INVASÃO DA POLÔNIA	COGNITIVA	ESTÉTICA	83
CENAS DE EXTERMINIO	COGNITIVA	ESTÉTICA	84
CAPITULO 17: DESCER A SITUAÇÃO DE UM GUETO JUDAICO NA LITUANIA E EXPLORA O CONFLITO DE ADOLF K. NA SUA IDENTIDADE COMO SOLDADO NAZISTA	ESTÉTICA		
	COGNITIVA		
	PRÁTICA		
LEITORA DO MEIN KAMP.	COGNITIVA	ESTÉTICA	132
EXTERMINIO	ESTÉTICA	146-147	
PORTA COM A ESTRELA DE DAVID PICHADA	ESTÉTICA	153	
JUDIA HUMILHADA NA RUA	COGNITIVA	154	
KAUFMAN AJUDA A ELISA	PRÁTICA	158	
PLANO DE FUGA	ESTÉTICA	159	
JUDEUS RICOS SAO PRESOS	COGNITIVA	ESTÉTICA	172-173
FUMER COMO MESSIAS DA GUERRA	PRÁTICA	178	
HITLER ENCARA A FUGA DOS SOLDADOS INGLESES	COGNITIVA	ESTÉTICA	192-197

PREPARE O GOBBELS VAI SER UMA PROPAGANDA	COGNITIVA		197	
HITLER COMO UMA PESSOA DESEQUILIBRADA	PRÁTICA		200-206	
FUHER E EVA BRAUN	PRÁTICA		210	
PARIS	ESTÉTICA		211	
HITLER EM ARIS	COGNITIVA		212-215	
TRATADO DOS PAÍSES DO EIXO	COGNITIVA	ESTÉTICA	222-223	
ANO NOVO JAPONESA	ESTÉTICA		233	
CONVERSA SOBRE O ESTADO DE ISRAEL	PRÁTICA		246	
PREPARE O GOBBELS VAI SER UMA PROPAGANDA	COGNITIVA		197	
HITLER COMO UMA PESSOA DESEQUILIBRADA	PRÁTICA		200-206	
FUHER E EVA BRAUN	PRÁTICA		210	
PARIS	ESTÉTICA		211	
HITLER EM ARIS	COGNITIVA		212-215	
TRATADO DOS PAÍSES DO EIXO	COGNITIVA	ESTÉTICA	222-223	
ANO NOVO JAPONESA	ESTÉTICA		233	

ADOLF - 4				
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA		PÁGINA	QUADRO
QUEEN ELISABETH, O NAVIO	ESTÉTICA		8	1
JUVENTUDE PATRIÓTICA	ESTÉTICA		50	
QUADRINHO EXPLICA A GUERRA DA ALEMANHA E UNIÃO SOVIÉTICA	COGNITIVA		78	
ESTRATÉGIA DE GUERRA	COGNITIVA		86-90	
ESPIONAGEM COMO PRÁTICA DE GUERRA	COGNITIVA		124-125	
O CASO SORGE	COGNITIVA		126-127	
A ENTRADA DOS EUA NA GUERRA	COGNITIVA	ESTÉTICA	131-133	
PEARL HARBOR	ESTÉTICA		134-138	
MUDANCA NA GUERRA	ESTÉTICA		156	
HITLER COMO LOUCO	ESTÉTICA		163	
ATENTADOS CONTRA HITLER	COGNITIVA		168-177	
AINDA QUE FALE DOS ATENTADOS CONTRA HITLER, TENTA MOSTRAR A REAÇÃO COMO UMA "TOMADA DE CONSCIÊNCIA FRENTE AO LOUCURA DOS GRUPOS DE EXTERMÍNIO.	PRÁTICA		183-191	
"EU NAO AGUENTO MAIS ESTAR SOBRE O COMANDO DE UM LOUCO"	COGNITIVA	PRÁTICA	196	
CRISE MORAL DE A. KAUFMAN	ESTÉTICA	PRÁTICA	227	

ADOLF - 5				
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA		PÁGINA	QUADRO
MUDANÇAS NA CIDADE DE KOBE EM RAZÃO DA GUERRA E DIALOGO SOBRE A EVACUAÇÃO.	COGNITIVA	ESTÉTICA	6-0008	
CONFLITO DE A. KAUFMAN	PRÁTICA		15	
O NACIONALISMO JAPONÉS NA VIDA COTIDIANA	COGNITIVA		16	

OS ESQUADRÕES ANTI BOMBAS	COGNITIVA		20-21	
VOCE É NAZISTA MAS É MEU MELHOR AMIGO	PRÁTICA		22	2
CIDADE BOMBARDEADA	ESTÉTICA		31	3
SITUAÇÃO DO JAPAO FREETE AO BOMBARDEIOS CONSTANTES	COGNITIVA		32-33	
KAUFMAN EM CONFLITO POR SER MESTIÇO	COGNITIVA		38-39	
O JAPAO APONTADO COMO UM LUGAR SEGURO PARA OS JUDEUS E BOMBARDEIROS FREQUENTES	COGNITIVA	ESTÉTICA	48-52	
DESUMANIDADE DO PERSONAGEM	ESTÉTICA		68	
MAE DE KAUFMAM FALA DA GUERRA COMO EFEITO DA LOUCURA DE HITLER	PRÁTICA		82-83	
TOSQUIO BOMBARDEADA	ESTÉTICA		0,9387755	
BOMBARDEIOS E DESTRUIÇÃO	ESTÉTICA		106	
BOMBARDEIOS E DESTRUIÇÃO	ESTÉTICA		108	
BOMBARDEIOS E DESTRUIÇÃO	ESTÉTICA		112	
VIDA NO BUNKER	COGNITIVA		116-130	
HITLER ASSASSINADO COMO EFEITO DE SUAS IDEIAS CONTRA OS JUDEUS	PRÁTICA		132-134	
INCENDIADOS OS CORPOS DE HITLER E EVA BRAUN	COGNITIVA		136	
A DESTRUIR DA CIDADE PELOS BOMBARDEIOS, NARRADA POR FOGES E AS ESTRATÉGIAS DE EVACUAVAM	COGNITIVA		138-148	
CIDADE DESTRUIDA	ESTÉTICA		152-153	
FIM DA GUERRA COMO CHOQUE EMOCIONAL	ESTÉTICA		169	
CIDADE DESTRUIDA	ESTÉTICA		180	
OUCUPACAO DO JAPAO	ESTÉTICA		189	
MORTOSDA GUERRA	ESTÉTICA		193	
FUNDAÇÃO DO ESTADO DE ISRAEL	COGNITIVA		202-203	
RESISTENCIA PALESTINA	ESTÉTICA		212-213	
KAUFMAN E SEU ENVOLVIMENTO NA RESISTÊNCIA	PRÁTICA		214-215	
KAUFMAN EM CONFLITO	PRÁTICA		216-219	
CONVERNOS ENGANAM EM NOME DA PALAVRA "JUSTIÇA"	PRÁTICA		231	

HIROSHIMA - A CIDADE DA CALMARIA				
O QUE?	FATO HISTÓRICO	PAGINA	QUADRO	
CARTAZ LEMBRANDO 10º ANO DA QUEDA DA BOMBA: CONFERÊNCIA MULDIAL CONTRA BOMBAS.	ESTÉTICA	8	1	
MENÇÃO AO PERSONAGEM BUDA	PRÁTICA	9	5	
MENSÃO SUBJETIVA AO ACONTECIMENTO D BOMBA: "DO QUE ACONTECEU"	COGNITIVA	16	1, 2, 3, 4	
IMGINAÇÃO OU IMAGEM REAL DE CORPOS MORTES POR CIMA E POR BAIXO DE UMA PONTE	ESTÉTICA	22	1	
MENSÃO À DATA 6 DE AGOSTO: DATA DA BOMBA	COGNITIVA	23	5	

HISTÓRIA DAS VITIMAS: CORPOS ENCONTRADOS - SENTADOS CALADOS	PRÁTICA		23	6
MENSÃO DE COMO FOI A PROCURA PELA FAMÍLIA DA PERSONAGEM QUANDO A BOMBA CAIU	PRÁTICA		24	TODOS
HISTÓRIA DE COMO A MÃE PERSONAGEM FICOU APÓS A BOMBA.	PRÁTICA		25	4, 5
RELATO DA REALIDADE ENCONTRADA APÓS RETORNAR A CASA APÓS A BOMBA.	COGNITIVA		26	1
RELATO DA MORTE DO PAI DA PERSONAGEM UM DIA APÓS A BOMBA.	PRÁTICA		26	2
IMAGEM DE UM PRÉDIO DESTRUÍDO PELA BOMBA.	ESTÉTICA		27	TODA A PÁGINA
MENSÃO A 10 ANOS ATRAS: BOMBA DE HIROSHIMA	COGNITIVA		28	5
RELATO MORTE DE PARENTES NA BOMBA: TIA	PRÁTICA		29	1
RELATO DA CONSEQUÊNCIA DA BOMBA: KASUMI NECHAN 2 MESES DE CAMA	COGNITIVA		31	4
MORTE DE KASUMI	PRÁTICA		31	6
MENSÃO A QUEM JOGOU A BOMBA: PESSOA	PRÁTICA		33	4

A TERRA DAS CEREJEIRAS (1 E 2 PARTE)				
O QUE?	FATO HISTÓRICO		PAGINA	QUADRO
MENÇÃO A CIDADE DE HIROSHIMA	PRÁTICA		64	1
MENÇÃO A LUGAR: PARQUE MEMORIAL DA PAZ	PRÁTICA		65	7
MENÇÃO À IRMÃ DA PERSONAGEM QUE MORREU ENVENENAMENTO POR CONSEQUÊNCIA DA BOMBA	PRÁTICA		75	4
MENÇÃO À BOMBA	COGNITIVA		75	6
MENÇÃO ÀS VÍTIMAS DA BOMBA	COGNITIVA		81	1
MENÇÃO À CIDADE DE HIROSHIMA	PRÁTICA		82	6
MENÇÃO À MORTE DE CONHECIDOS	PRÁTICA		84	6
MENÇÃO À CIDADE DE HIROSHIMA	COGNITIVA		86	2
MENÇÃO À BOMBA	COGNITIVA		86	5
MENÇÃO À MORTE DA VÓ POR CONSEQUÊNCIA DA BOMBA	PRÁTICA		86	7
MENÇÃO À CIDADE DE HIROSHIMA	COGNITIVA		96	6
MENÇÃO À CIDADE DE HIROSHIMA	COGNITIVA		97	6
MENÇÃO À LEMBRANÇA DA IRMÃ DO PAI DA PERSONAGEM QUE MORREU A 50 ANOS ATRÁS POR CONSEQUÊNCIA DA BOMBA	PRÁTICA		98	1

1945				
O QUE?	FATO HISTÓRICO		PÁGINA	QUADRO
MENÇÃO ÀS BANDEIRAS NAZISTAS NA RUA	COGNITIVA		5	2
MENÇÃO AO GOSTO DO FUHRER: POMPOSO COM AS BANDEIRAS	PRÁTICA		5	2
EXCLUSÃO DE UMA PESSOA POR SER JUDIA: ANTISEMITISMO	COGNITIVA		5	4

MENÇÃO AO ENCONTRO COM A JUVENTUDE HITLERISTA	PRÁTICA	6	3
MENÇÃO A JUVENTUDE HITLERISTA E A LIGA DA MOÇAS ALEMÃS	PRÁTICA	6	4
MENÇÃO AOS JUDEUS QUE IAM AOS CAMPOS DE CONCENTRAÇÃO	COGNITIVA	7	8
RÁDIO FALANDO SOBRE A MARCHA DAS FORÇAS MILITARES ALEMÃS MARCHANDO PARA A POLÔNIA	PRÁTICA	8	5
ANUNCIO DO INÍCIO DA 2ª GUERRA MUNDIAL	ESTÉTICA	9	TODA PÁGINA
SOLDADO ALEMÃO	ESTÉTICA	10	3
SOLDADO COMENTANDO SOBRE A SUPREMACIA ALEMÃ: SE TENTAR DEFENDER JUDEUS VAI PRESA TAMBÉM	PRÁTICA	10	3
MENÇÃO À JUVENTUDE HITLERISTA	PRÁTICA	12	3
IMAGEM E MENÇÃO AO SÍMBOLO JUDEU	ESTÉTICA	13	6
MENÇÃO AOS CAMPOS DE BATALHAS E À GUERRA: ENCONTRAVA-SE LONGE DAQUELA REALIDADE	PRÁTICA	14	1
MENÇÃO À PERSEGUIÇÃO AOS JUDEUS	PRÁTICA	16	5
MENÇÃO À CAPTURA DOS JUDEUS: POR QUE ELE TEM QUE SER PRESOS?	PRÁTICA	17	5
MORTE DOS JUDEUS	COGNITIVA	18	2
CAPTURA DA AMIGA DA ELEN: ROSA PELOS ALEMÃOS	PRÁTICA	20	5, 6, 7
SITUAÇÃO DOS JUDEUS EM CAMPOS DE CONCENTRAÇÃO	PRÁTICA	21	2, 3
MENÇÃO A JUVENTUDE HITLERISTA: PERSONAGEM FAZ PARTE DELA	COGNITIVA	21	5
MENÇÃO AOS CAMPOS DE CONCENTRAÇÃO: LOCAL QUE OS JUDEUS FICAM	PRÁTICA	21	8, 9, 10
MENÇÃO AO ANTI-SEMITISMO: MORTE AOS JUDEUS	COGNITIVA	24	1
AÇÃO DA POLÍCIA DE HITLER EM PERSEGUIR PESSOAS CONTRA O REGIME INVADINDO AS SUAS CASAS	ESTÉTICA	26	2
PRISÃO DOS JUDEUS EM SUAS CASAS	ESTÉTICA	26	3
REPRESENTAÇÃO DA FORMA COMO OS JUDEUS ERAM LEVADOS: CAMINHÃO, COM APENAS UMA MALA	ESTÉTICA	26	4
PANFLETO QUESTIONANDO O POVO ALEMÃO SOBRE A QUESTÃO DOS JUDEUS	ESTÉTICA	29	5
AÇÃO DA POLÍCIA ENTRANDO NA CASA DA PERSONAGEM	ESTÉTICA	29	7,8
REPRESENTAÇÃO DA INTERVENÇÃO MILITAR NA ALEMANHA NAZISTA: QUESTIONAMENTOS E PRISÃO DE PESSOAS	PRÁTICA	30	TODA A PÁGINA
IMAGEM BANDEIRA NAZISTA EM UM DEPARTAMENTO NAZISTA	ESTÉTICA	31	4
REPRESENTAÇÃO DO QUESTIONAMENTO NAZISTA A PERSONAGEM	PRÁTICA	31	5, 6, 7

MENÇÃO A LIGA DAS MOÇAS ALEMÃS: INTERROGATÓRIO NAZISTA DO PORQUE A PERSONAGEM NÃO SE INSCREVEU NA LIGA	COGNITIVA		32	3
RELATO SOBRE A DEFESA QUE A PERSONAGEM FEZ PARA DEFENDER UMA AMIGA JUDIA: ANTI-SEMITISMO	PRÁTICA		33	1
REPRESENTAÇÃO DA PRISÃO PARA OS QUE ERAM CONTRÁRIO AO REGIME NAZISTA.	PRÁTICA		31-32	
IMAGEM REPRESENTANDO A ALEMANHA NAZISTA: JUDEUS MORTOS, BANDEIRAS NAZISTAS	ESTÉTICA		34	1
ENTRADA DE UM JOVEM ALEMÃO NO EXÉRCITO	PRÁTICA		35	1
MENÇÃO A INVASÃO DA UNIÃO SOVIÉTICA EM 22 DE JUNHO DE 1941	PRÁTICA		35	3
MENÇÃO A JUVENTUDE HITLERISTA	COGNITIVA		36	1
MENÇÃO AO ANTI-SEMITISMO: MORTE AOS JUDEUS. PERSONAGEM FALOU QUE É ISSO QUE ELE QUER	PRÁTICA		36	5
SOLDADOS DO EXERCITO ALEMÃO INDO EFETIAR UMA ORDEM DE CARRO: ENTREGAR UM TELEFONE PARA ESCUTAR OS AACORDOS DO INIMIGO	PRÁTICA		39	2, 3
MENÇÃO AO CAMPO DE BATALHA QUE O PERSONAGEM IA EMBARCAR EM OUTUBRO DE 1942: FRONT ORIENTAL NA ZONA DE STALINGRADO	PRÁTICA		39	5, 6
PERGUNTA SOBRE A BATALHA NO NORTE. EXPLICAÇÃO DA SITUAÇÃO DO GRUPO	PRÁTICA		40	3
MENÇÃO A TROPA DE ELITE DO EXERCITO NAZISTA	PRÁTICA		40	4
IMAGEM DE UM SOLDADO NAZISTA E COM A SUASTICA NO QUEP	ESTÉTICA		41	1
MENÇÃO A GESTAPO	COGNITIVA		41	3
MENÇÃO A ELIMINAÇÃO DOS JUDEUS NOS TERRITORIOS DOMINADOS PELA ALEMANHA	PRÁTICA		41	4
COMENTÁRIO SOBRE UM REFÚGIO DE JUDEUS NUM BOSQUE	PRÁTICA		42	1
MENÇÃO A SUPREMACIA ALEMÃ: O IMPÉRIO ALEMÃO DEVE SOBREVIVER	COGNITIVA		43	5
MENÇÃO AO FUHRER	COGNITIVA		43	5
MENÇÃO A GESTAPO	COGNITIVA		43	7
SAUDAÇÃO NAZISTA: HEIL HITLER DE UM SOLDADO À OUTRO SOLDADO	ESTÉTICA		44	2
MENÇÃO À GESTAPO	COGNITIVA		44	5
RELATO DO ANCEIO DO PERSONAGEM EM MATAR OS JUDEUS	PRÁTICA		44	5
NARRAÇÃO SOBRE 7 DE OUTUBRO: DIA QUE O HITLER REALIZOU UM COMÍCIO NUMA CERVEJARIA, ANUNCIANDO A CONQUISTA DE STALINGRADO E O INÍCIO DO INVERNO NA RÚSSIA, QUE ORGANIZOU UM CONTRA-ATAQUE	PRÁTICA		45	1

INÍCIO DA BATALHA QUE O PERSONAGEM ESTÁ PARTICIPANDO NA RÚSSIA	ESTÉTICA	46	TODA PÁGINA
MENÇÃO À VANTAGEM DOS RUSSOS NO INVERNO	PRÁTICA	46	1
REPRESENTAÇÃO DA MORTE DO SARGENTO	ESTÉTICA	46 - 47	4, 5, 1
REPRESENTAÇÃO DA CONVERSA DOS SOLDADOS COM SEUS SUPERIORES: NÃO PODEMOS MAIS RESISTIR	PRÁTICA	47	4, 5, 6
IMAGEM DESTACANDO O SUPERIOR ALEMÃO: QUEP E ROUPAS CARACTERIZADAS COM A SUASTICA	ESTÉTICA	48	4
IMAGEM DE UMA BOMBA SENDO EXPLODIDA PEGANDO OS PERSONAGENS	ESTÉTICA	49	4
MENÇÃO A RETOMADA DO TERRITÓRIO PELOS RUSSOS	PRÁTICA	50	1
MENÇÃO A UMA TRINCHEIRA	PRÁTICA	50	3
MENÇÃO AOS JUDEUS: FAMÍLIA MORTA QUE FOI ENCONTRADA	PRÁTICA	52	4
MENÇÃO DA INTENÇÃO DO FUHRER EM MASSACRAR TODOS OS JUDEUS	COGNITIVA	53	2
MENÇÃO A GESTAPO	COGNITIVA	53	2
MENÇÃO A CADAVERES DE JUDEUS	PRÁTICA	53	5
SOLDADO RUSSO DIZENDO QUE CONSEGUIU MATAR UM ALEMÃO	PRÁTICA	55	4
MENÇÃO A HITLER	COGNITIVA	55	6
NARRAÇÃO RELATANDO QUE A RENDIÇÃO DO GENERAL PAULUS AO EXERCITO SOVIÉTICO EM 31 DE JANEIRO DE 1943	PRÁTICA	60	1
MENÇÃO DO FINAL DA BATALHA DE STALINGRADO E MORTE DOS SOLDADOS ALEMÃES	PRÁTICA	60	1
NARRAÇÃO SOBRE A OCUPAÇÃO DA POLÔNIA PELA ALEMANHA EM DEZEMBRO DE 1943	PRÁTICA	60	2
MENÇÃO A HOFFENDORF	PRÁTICA	61	1
MENÇÃO A BATALHA DE STALINGRADO: SOLDADO QUE SOBREVIVEU	PRÁTICA	61	4
REPRESENTAÇÃO DE UM GENERAL REPASSANDO RODEADO DE BANDEIRAS NAZISTAS	ESTÉTICA	62	1
MENÇÃO A BATALHA DE STALINGRADO: SOLDADO QUE SOBREVIVEU	PRÁTICA	62	4
IMAGEM DA SUASTICA	ESTÉTICA	62	7
REVERÊNCIA A HITLER: HEIL HITLER	ESTÉTICA	62	7
MENÇÃO A GUERRA: QUANDO A GUERRA ACABAR	PRÁTICA	63	1
COMENTÁRIO DOS SOLDADOS NAZISTAS SOBRE A DERROTA DE HITLER NA GUERRA	PRÁTICA	63	3
MENÇÃO A BATALHA DE STALINGRADO: SOLDADO QUE SOBREVIVEU	PRÁTICA	63	4
MENÇÃO AOS JUDEUS	PRÁTICA	64	3
MENÇÃO A GUERRILHEIROS RUSSOS	PRÁTICA	64	5
MENÇÃO A REBELIÃO DE POLONESES	PRÁTICA	65	1

MENÇÃO A BATALHA SER UM MASSACRE	PRÁTICA	67	2
MENÇÃO AOS ATAQUES A BERLIM: UM ANO DE ATAQUE AÉRIO	PRÁTICA	68	2
MENÇÃO AO FUHRER	COGNITIVA	69	5
NARRAÇÃO FALANDO SOBRE O ATAQUE A BERLIM NA NOITE DE NATAL	PRÁTICA	70	1
MENÇÃO AO DESLOCAMENTO DO EXERCITO SOVIÉTICO À OESTE	PRÁTICA	70	4
EXPLICAÇÃO DE UM HOSPITAL EM UM CAMPO DE CONCENTRAÇÃO	PRÁTICA	71	3
NARRAÇÃO FALANDO SOBRE A RETOMADA DOS TERRITÓRIOS PELOS ALIADAOS: ROKITNO, ROVNO, LUTSK	PRÁTICA	73	2
NARRAÇÃO FALANDO SOBRE A RETIRADO DO EXERCITO NAZISTA DO FRONT ORIENTAL	PRÁTICA	73	2
NARRAÇÃO FALANDO SOBRE A INVAÇÃO DA NORMANDIA EM 6 DE JUNHO DE 1944. DIA "D"	PRÁTICA	74	5
NARRAÇÃO COMENTANDO SOBRE A RETIRADA DO EXERCITO NAZISTA DO FRONT ORIENTAL, RETOMADA DE PARIS PELOS ALIADOS.	PRÁTICA	74	5
MENÇÃO AO FRONT DE BATALHA	PRÁTICA	77	1
LEITURA DE UM PANFLETO SOLICITANDO A HITLER A RESTITUIÇÃO DA LIBERDADE	COGNITIVA	77	2
IMAGEM DAS BANDEIRAS NAZISTAS NA RUA	ESTÉTICA	77	4
MENÇÃO A STALINGRADO	PRÁTICA	78	3
MENÇÃO AO FUHRER	COGNITIVA	78	7
MENÇÃO A SS	COGNITIVA	79	5
MENÇÃO AO FUHRER SER EXPOSTO EM PANFLETOS	COGNITIVA	80	1
MENÇÃO A GESTAPO	COGNITIVA	81	1
IMAGEM DO SOLDADO ALEMÃO COM A SUASTICA NO QUEP	ESTÉTICA	82	1
IMAGEM DO SOLDADO ALEMÃO COM A SUASTICA NO BRAÇO	ESTÉTICA	83	1, 5, 6
IMAGEM SOLDADO ALEMÃO E CLOSE NA SUASTICA	ESTÉTICA	85	2
IMAGEM DA SUASTICA NO QUEP DOS SOLDADOS	ESTÉTICA	85	7, 8
MENÇÃO A GESTAPO	COGNITIVA	86	1
RELATO DO QUE ACONTECE COM OS CONTRÁRIOS AO REGIME NAZISTA	PRÁTICA	88	2, 3
MENÇÃO A GESTAPO	COGNITIVA	89	1
MENÇÃO AO FRONT ORIENTAL	PRÁTICA	89	2
IMAGEM DA SUÁSTICA NO CASACO DO SOLDADO	ESTÉTICA	89	2, 5, 6
IMAGEM DA SUASTICA NA RUPA DO SOLDADO	ESTÉTICA	90	1
MENÇÃO A GESTAPO	COGNITIVA	91	3
IMAGEM DA BANDEIRA COM A SUÁSTICA	ESTÉTICA	95	3
SOLDADO COM O UNIFORME COMA SUÁSTICA	ESTÉTICA	96	1

IMAGEM DO SOLDADO COM A SUÁSTICA	ESTÉTICA		97	3
RELATO DO QUE ACONTECIA COM OS PRESOS QUE ERAM CONTRÁRIOS AO REGIME E EM SEUS JULGAMENTOS	PRÁTICA		99	7
MENÇÃO A SUPERIORIDADE RACIAL: ALEMÃO DE SANGUE PURO	PRÁTICA		99	8
MENÇÃO AO QUARTEL GENERAL DA GESTAPO	PRÁTICA		101	2
IMAGEM SOLDADO ALEMÃO COM A USÁSTICA	ESTÉTICA		102	1
NARRAÇÃO EXPLICANDO QUE O CORPO ESTAVA MORTE A FRENTE DO QUARTEL GENERAL DA GESTAPO	PRÁTICA		102	3
MENÇÃO A GESTAPO	COGNITIVA		109	1
IMAGEM DA BANDEIRA COM A SUÁSTICA	ESTÉTICA		110	1
IMAGEM DO SOLDADO COM A SUÁSTICA	ESTÉTICA		110	4
MENÇÃO AOS NAZISTAS	PRÁTICA		112	3

LEÃO MARINHO - EL ALAMEIN				
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA		PÁGINA	QUADRO
NARRAÇÃO CONTANDO A HISTÓRIA DE 1940 TENDO COMO PLANO DE FUNDO A ALEMANHA. EXPLICA SOBRE A INTENÇÃO DE HITLER INVADIR A INGLATERRA	PRÁTICA		1	1, 2
AVIÃO NAZISTA COM A SUÁSTICA	ESTÉTICA		1	1
SOLDADOS NAZISTAS MARCHANDO	ESTÉTICA		1	2
IMAGEM DA PREPARAÇÃO DA INVASÃO DA INGLATERRA PELOS ALEMÃES: SOLDADOS, NAVIOS, TANQUES	ESTÉTICA		2	TODOS
MAPA DA OCUPAÇÃO ALEMÃ NA EUROPA, MENOS NA INGLATERRA	ESTÉTICA		3	1
MENÇÃO A FORÇAS ARMADAS ALEMÃS	PRÁTICA		4	2
MENÇÃO À INGLATERRA	PRÁTICA		4	3
MENÇÃO A INVASÃO ALEMÃ À RUSSIA	PRÁTICA		4	4
MENÇÃO A RUSSIA E OS EUA NA GUERRA	PRÁTICA		5	1
MENÇÃO À OPERAÇÃO LEÃO MARINHO	PRÁTICA		5	2
IMAGEM DE HITLER	ESTÉTICA		5	3
MENÇÃO A INVASÃO DA RÚSSIA, AERONAUTICA E MARINHA ALEMÃ	PRÁTICA		5	4
MAPA DA INTENÇÃO DE DOMINAR O MUNDO ALEMÃO	ESTÉTICA		5	5
MENÇÃO AO FUTURO DA ALEMANHA E À INVASÃO DA INGLATERRA	PRÁTICA		6	1
MENÇÃO À MARINHA INGLESA	PRÁTICA		7	3
MENÇÃO AO TREINAMENTO DE PORTSHOUTH	PRÁTICA		7	4
MENÇÃO AOS ALEMÃES	PRÁTICA		8	2
REPRESENTAÇÃO DE COMO ESTAVA O LITORAL DA FRANÇA COM A INVASÃO ALEMÃ	ESTÉTICA		8	4
MENÇÃO À INGLATERRA: AVISAR SOBRE A INVASÃO	PRÁTICA		9	1, 2
MENÇÃO AOS COURAÇADOS DA ALEMANHA	PRÁTICA		9	5

MENÇÃO A ALEMANHÃ E O NÃO ENVOLVIMENTO DOS EUA NA GUERRA	PRÁTICA	10	1
MENÇÃO AO SUBMARINO AMERICANO	PRÁTICA	11	3
MENÇÃO À INGLATERRA	PRÁTICA	11	3
MENÇÃO AO ATAQUE DA ALEMANHA AO SUBMARINO DA HISTÓRIA	PRÁTICA	13	1
CONTEXTUALIZAÇÃO PARA O LEITOR SOBRE AS CONDIÇÕES DE ONDE ESTÁ OCORRENDO A BATALHA	PRÁTICA	13	5
MENÇÃO QUE SE O ATAQUE OCORRER PODE ENVOLVER OS EUA NA GUERRA	PRÁTICA	14	4
MENÇÃO A 1º GUERRA MUNDIAL	PRÁTICA	15	3
MENÇÃO A ARMA DE GUERRA	PRÁTICA	17	1
IMAGEM AVIÃO NAZISTA CAINDO	ESTÉTICA	18	4
IMAGEM AVIÃO NAZISTA AFUNDANDO	ESTÉTICA	19	3
IMAGEM DE PARTE DO AVIAO NAZISTA SENDO ATROPELADO	ESTÉTICA	20	2
MENÇÃO AOS ALEMÃES	PRÁTICA	25	4
MENÇÃO À INGLATERRA PARTICIPANTE DA GUERRA E AOS EUA QUE NÃO ESTÃO ENVOLVIDOS NA GUERRA	PRÁTICA	25	5
IMAGEM DOS SOLDADOS VENDO DA PRAIA A EXPLOSÃO DE UM DOS NAVIOS CHEIO DE COMBUSTÍVEL	ESTÉTICA	29-30	TODA A PÁGINA
EXPLICAÇÃO DA BATALHA E DA PARTICIPAÇÃO DO LEÃO MARINHO	COGNITIVA	36	TODA A PÁGINA
EXPLICAÇÃO QUANDO O LEÃO MARINHO FOI ATACADO E AFUNDOU	COGNITIVA	37	2

O TEMPLO DE EL ALAMEIN			
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA	PÁGINA	QUADRO
IMAGEM DAS PIRAMIDES DO EGITO	ESTÉTICA	43	1
NARRAÇÃO EXPLICANDO SOBRE A GUERRA E CONTEXTUALIZANDO NO ANO DE 1942	COGNITIVA	43	1
NARRAÇÃO EXPLICANDO QUE A BATALHA DE EL ALAMEIN FOI A PRIMEIRA GRANDE VITÓRIA DOS ALIADOS CONTRA O EIXO	COGNITIVA	43, 44	2
NARRAÇÃO EXPLICANDO SOBRE A GUERRA DA ÁFRICA	COGNITIVA	44	1
MAPA DA BATALHA E DA LOCALIZAÇÃO	ESTÉTICA	45	1
IMAGEM DE UM TANQUE DE GUERRA COM AS "RODAS" P AR	ESTÉTICA	45	3
IMAGEM DE UM HOMEM COM VÁRIO TANQUES EM VOLTA DELE	ESTÉTICA	46	3, 5
IMAGEM DE TANQUES COM SOLDADOS	ESTÉTICA	47	1, 2, 3
IMAGENS DE BATALHAS	ESTÉTICA	47, 48, 49, 50,	TODOS OS QUADRINHOS
IMAGEM DE TANQUE E SOLDADOS	ESTÉTICA	51	1, 2

EXPLICAÇÃO DE QUAL É O TANQUE A SER UTILIZADO	PRÁTICA	51	2, 3
EXPLICAÇÃO DA BATALHA	PRÁTICA	51	5
IMAGEM DE UM PEDAÇO DE UMA TUMBA EGÍPCIA	PRÁTICA	52	5
FALA DE UM PERSONAGEM SOBRE ESTAR NAS RUÍNAS DO EGITO	COGNITIVA	53	2
IMAGEM DE UM PERSONAGEM COM JARROS EGÍPCIOS NA MÃO	ESTÉTICA	54	5
MENÇÃO ÀS MUMIAS DOS GATOS EGÍPCIOS	COGNITIVA	55	2
IMAGEM DAS MÚMIAS DOS GATOS EGÍPCIOS	ESTÉTICA	55	2, 3
EXPLICAÇÃO DA IMPORTÂNCIA DAS MÚMIAS DOS GATOS	COGNITIVA	55	3
IMAGEM DAS MÚMIAS DOS GATOS EGÍPCIOS	ESTÉTICA	56	1
IMAGEM DAS RUÍNAS	ESTÉTICA	56	3
EXPLICAÇÃO SOBRE AS RUÍNAS	PRÁTICA	56	3
MENÇÃO À FIGURA HISTÓRICA	COGNITIVA	56	5
IMAGEM DA ENTRADA DA TUMBA	ESTÉTICA	57	4
IMAGEM DA ENTRADA DA TUMBA	ESTÉTICA	58	1, 2, 4
IMAGEM DA TUMBA DE GATOS	ESTÉTICA	59	1, 3
EXPLICAÇÃO SOBRE A TUMBA	PRÁTICA	59	2
EXPLICAÇÃO SOBRE OS DEUSES DO EGITO	PRÁTICA	60	2, 3
IMAGEM DE UM TUMBA POR DENTRO	ESTÉTICA	60	EM TODOS OS QUADRINHOS
IMAGEM DE UM QUADRO COM CARRO EGÍPCIO	ESTÉTICA	61	1
EXPLICAÇÃO DAS CARRUAGENS ALI PRESENTE	ESTÉTICA	61	2
CARRUAGENS EGÍPCIAS ANTIGAS	ESTÉTICA	61	2
MÚMIA DE CAVALO	ESTÉTICA	61	4, 5
MENÇÃO À MUMIA DE CAVALO, EXPLICANDO QUE NÃO TINHA NO ANTIGO EGITO	PRÁTICA	61	5
EXPLICAÇÃO SOBRE A EXPLORAÇÃO: QUANTO MAIS ABAIXO MAIS ANTIGA É A SALA	PRÁTICA	62	2
BOIS MUMIFICADOS	ESTÉTICA	62	3
EXPLICAÇÃO SOBRE O COSTUME EGÍPCIO DE MUMIFICAR SEUS ANIMAIS	PRÁTICA	62	3
EXPLICAÇÃO DO DEUS QUE O BOI SIMBOLIZAVA E SOBRE A SUA DOMESTICAÇÃO	PRÁTICA	62	4
IMAGEM DE UM PAINEL EGÍPCIO MOSTRANDO O USO DOS BOVINOS	ESTÉTICA	63	1, 3, 4, 5
EXPLICAÇÃO SOBRE O USO DOS BOIS P CONSTRUIR O TEMPLO	PRÁTICA	63	1, 2, 4
DESENHO NA PAREDE DE UM BOI MORTO	ESTÉTICA	64	2

DESENHO NA PAREDE DE EGÍPCIOS COM DINOSSAUROS	ESTÉTICA	66	1
IMAGEM DA ENTRADA DA TUMBA	ESTÉTICA	67	1
MUMIAS DE DINOSSAUROS	ESTÉTICA	68	5
MUMIAS DE DINOSSAUROS	ESTÉTICA	69, 70	A PÁGINA TODA
HIPÓTESE DE SER OS DINOSSAUROS OS ANIMAIS SAGRADOS DO ANTIGO EGITO	COGNITIVA	71	1, 2
EXPLICAÇÃO DE COMO ERA O EGITO ANTES DE SER DESERTO	PRÁTICA	71	3, 4, 5
IMAGEM DO DINOSSAURO TRABALHANDO P EGÍPCIOS E COMO FOI A SUA MORTE	ESTÉTICA	72	1, 3
EXPLICAÇÃO DO PORQUE DA MORTE DOS DINOSSAUROS	PRÁTICA	72	3
HIPÓTESE DO PORQUE NÃO CONSTRUIRAM PIRAMIDES ENORMES COMO A DE QUEÓPS: DINOSSAUROS MORRERAM	PRÁTICA	73	1
IMAGEM DA PIRAMIDES	ESTÉTICA	73	1
IMAGEM DAS MUMUIAS DE DINOSSAUROS	ESTÉTICA	73	2
DISCUSSÃO SOBRE A DESOBERTA IMPORTANTE	PRÁTICA	73	3
COMENTÁRIO SOBRE A IDA DO NAPOLEÃO AO EGITO	PRÁTICA	73	4
IMAGEM DO TANQUE ALEMÃO	ESTÉTICA	76	1, 2, 3
EXPLICAÇÃO SOBRE O MODELO DO TANQUE	PRÁTICA	76	4
BATALHA ENTRE ALEMÃES E AMERICANOS	ESTÉTICA	77, 78, 79	TUDO O QUADRINHO
NARRAÇÃO FALANDO SOBRE A "PALETA DE NARMER"	COGNITIVA	80	TODA PÁGINA

O FALCÃO EM FÚRIA E A FORTALEZA - EL ALAMEIN			
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA	PÁGINA	QUADRO
IMAGEM DO AVIÃO NAZISTA	ESTÉTICA	83	TODA PÁGINA
IMAGEM DA SUÁSTICA NAZISTA	ESTÉTICA	83	TODA PÁGINA
NARRAÇÃO CONTEXTUALIZANDO SOBRE O ANO DE 1944 ALEMANHA	PRÁTICA	84	2
ALEMANHA BOMBARDEADA	ESTÉTICA	84, 85	TODA PÁGINA
BATALHA ENTRE AVIÕES NAZISTAS E ALIADOS	ESTÉTICA	86, 87	TODA PÁGINA
AVIÃO NAZISTA DERRUBA AVIÃO AMERICANO	ESTÉTICA	88	TODA PÁGINA
AVIÕES SOBREVOANDO A ALEMANHA	ESTÉTICA	89	1
CASTELO ALEMÃO	ESTÉTICA	90	2, 3
MEDALHA NAZISTA: FALCÃO SEGURANDO A SUÁSTICA	ESTÉTICA	91	4

EXPLICAÇÃO DO PERSONAGEM DE COMO CONSEGUIU AQUELA MEDALHA: DERRUBANDO AVIÕES AMERICANOS	PRÁTICA	91	5, 6
DIALOGO PARA O PERSONAGEM CONTINUAR DEFENDENDO O SEU PAÍS NA GURRA	COGNITIVA	92	1
COMENTÁRIO SOBRE A TECNOLOGIA AMERICANA E SOVIÉTICA SER SUPERIOR	PRÁTICA	92	2
EXPLICAÇÃO DA NECESSIDADE DE UMA DAS MULHERES TRABALHAR NA CRECHE PARA QUE AS MÃES TRABALHEM ENQUANTO OS MARIDOS ESTÃO EM GUERRA	COGNITIVA	93	1
EXPLICAÇÃO DE QUE OS ATAQUES SE CONCENTRAVAM NAS INDUSTRIAS	PRÁTICA	93	3
IMAGEM DE HITLER	ESTÉTICA	94	1
DISCURSO DE HITLER INCENTIVANDO OS SOLDADOS: VENHAM NOS ATACAR, COMO ESTÁ A NORMANDIA	PRÁTICA	94, 95	AS DUAS PÁGINAS
FALCÃO COM A SUÁSTICA	ESTÉTICA	94	2
NORMANDIA	ESTÉTICA	94	3, 4
HITLER E SEUS SOLDADOS FALANDO SIEG HEIL (ACLAMAR PARA A VITÓRIA)	PRÁTICA	95	1
SUÁSTICA	ESTÉTICA	95	1
NORMANDIA	ESTÉTICA	95	2
BATALHA ENTRE AVIÕES NAZISTAS E ALIADOS	ESTÉTICA	96, 97	TODA PÁGINA
COMENTÁRIOS SOBRE OS MODELOS DE AVIÕES	PRÁTICA	97	1, 3, 4
AEROPORTO	ESTÉTICA	98	1
COMENTÁRIO DA SOLICITAÇÃO DE AVIÕES MELHORES	PRÁTICA	98	2, 3
COMENTÁRIO SOBRE MODELO DE AVIÃO: JATOS ME262	PRÁTICA	98	4
DISCUSSÃO SOBRE A NECESSIDADE DE TER AVIÕES PARA EVITAR A INVASÃO	PRÁTICA	98	5
MENÇÃO AO PRESIDENTE, ACREDIT QUE SEJA HITLER	COGNITIVA	98	6
COMENTÁRIOS SOBRE MODELO DE AVIÕES	PRÁTICA	99	2, 3
IMAGEM DE BATALHA	ESTÉTICA	99	4
IMAGEM DA NORMANDIA	ESTÉTICA	100	TODA PÁGINA
NARRAÇÃO EXPLICANDO QUE É A NORMANDIA	PRÁTICA	100	3
AVIÕES NO AR	ESTÉTICA	101	1
FALA SOBRE IR PARA A COSTA DA NORMANDIA	PRÁTICA	101	2
FALA SOBRE TODOS OS ESFORÇOS IR PARA A COSTA DA NORMANDIA	PRÁTICA	101	3
IMAGEM DE TANQUES	ESTÉTICA	101	3
INVASÃO DA NORMANDIA	ESTÉTICA	102 E 103	TODA A PÁGINA
COMENTÁRIO SOBRE OS ALIADOS DESTRUIR A DEFESA DA NORMANDIA	PRÁTICA	104	1

INVASÃO DA NORMANDIA	ESTÉTICA	104 E 105	2, 3 TODA 105
INVASÃO DA NORMANDIA	ESTÉTICA	106 E 107	
IMAGEM DA BATALHA	ESTÉTICA	107	
INVASÃO DA NORMANDIA	ESTÉTICA	108	1, 2
COMENTÁRIO SOBRE A INVASÃO E QUE SE INADIR DOMINA O CÉU DA EUROPA	PRÁTICA	108	3
IMAGEM DO AVIÃO ME262	ESTÉTICA	109	1
EXPLICAÇÃO DO ME262	PRÁTICA	109	2
BATALHA COM O ME262 (ALEMÃO) E OS ALIADOS	ESTÉTICA	110 E 111	
NARRAÇÃO COMENTANDO QUE O ME262 (ALEMÃO) DERROTOU 10 AVIÕES B175	PRÁTICA	111	3
COMENTÁRIO DO POERSONAGEM QUE SE TIVEREM 10 ME262 OS ALEMÃES DERROTARIAM OS ALIADOS	PRÁTICA	111	4
IMAGEM DO ME262 NAZISTA	ESTÉTICA	112	1
DESTRUIÇÃO DO CASTELO DO CAPITÃO QUE PILOTAVA O ME262	PRÁTICA	112	2
RECORDAÇÃO DO CASTELO	???	112 E 113	
MAPA DE COMO ESTAVA A ALEMANHÃ EM 1948: TODA CERCADA	ESTÉTICA	113	3
SITUAÇÃO DA ALEMANHA: CAMPO DE BATALHA	ESTÉTICA	114	1
DIÁLOGO DE UM AVIÃO ALIADO PERGUNTANDO ONDE PODE BOMBARDEAR POIS A ALEMANHA ESTÁ TODA BOMBARDEADA	PRÁTICA	114	2
COMENTÁRIO SOBRE BOMBARDEAR UMA FÁBRICA	PRÁTICA	114	3
COMENTÁRIO SOBRE OS AVIÕES QUE VOAM NUMA ALTITUDE MAIS ALTA E NÃO PDOE SER ATINGIDOS	PRÁTICA	114	4
IMAGEM DE UM AVIÃO ALIADO SENDO EXPLODIDO	ESTÉTICA	114	5
IMAGEM DE UM AVIÃO ALIADO SENDO EXPLODIDO	ESTÉTICA	115	1
BATALHA COM O ME262 (ALEMÃO) E OS ALIADOS	ESTÉTICA	115	2, 3, 4
COMENTÁRIO SOBRE SER O ME262 QUE ESTÁ ATIRANDO NOS AVIÕES	PRÁTICA	115	4
COMENTÁRIO DO PERSONAGEM SOBRE OS AVIÕES QUE ESTÁ DERRUBANDO	PRÁTICA	116	2
BATALHA COM O ME262 (ALEMÃO) E OS ALIADOS	ESTÉTICA	116, 117 E 118	
COMENTÁRIO SOBRE UM AVIÃO P51 ESTAR EM CIMA DO ME262	PRÁTICA	119	2
COMENTÁRIO SOBRE O AVIÃO B17	PRÁTICA	119	3, 4
EXPLICAÇÃO SOBRE A ALTITUDE QUE O AVIÃO ESTÁ E COMO VAI ATACAR	PRÁTICA	120	3, 4

BATALHA ENTRE AVIÕES NAZISTAS E ALIADOS	ESTÉTICA	120, 121	TODA A PÁGINA
VISÃO DE UM AVIÃO ENORME	ESTÉTICA	121	TODA PÁGINA
PARTE DA FRENTE DO AVIÃO	ESTÉTICA	122	1
COMENTÁRIO SOBRE O B17 E O B29 CONHECIDO COMO "FORTALEZA MAIOR"	PRÁTICA	122	2, 3
EXPLICAÇÃO SOBRE O B29	PRÁTICA	122	4
EXPLICAÇÃO DA SITUAÇÃO EM ESTAR MUITO ACIMA: AR RARO E VELOCIDADE MENOR	PRÁTICA	123	1, 2
BATALHA ENTRE OS AVIÕES	ESTÉTICA	123	3, 4, 5
COMENTÁRIO QUE O FALCÃO EM FÚRIA VAI DERROTAR A FORTALEZA MAIOR	PRÁTICA	124	1
BATALHA ENTRE OS AVIÕES	ESTÉTICA	124, 125, 126	
QUEDA DA FORTALEZA MAIOR	ESTÉTICA	127	1
QUEDA DO FALCÃO	ESTÉTICA	127	2, 3, 4, 5
IMAGEM DA SUASTICA COM O FALCÃO CAÍDO	ESTÉTICA	128	1
NARRAÇÃO EXPLICANDO SOBRE O ACONTECIDO E SOBRE NÃO TER ESSES REGISTROS	COGNITIVA	129	1
IMAGEM DE UM CIMITÁRIO E DO CAMPO DE BATALHA	ESTÉTICA	129	2

A FLORESTA DE ARDENAS - EL ALAMEIN			
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA	PÁGINA	QUADRO
COMENTÁRIO SOBRE NOVA ORLEANS SER UMA CIDADE QUE VIVE EM PAZ	PRÁTICA	130	1
IMAGEM DA RUA DE NOVA ORLEANS	ESTÉTICA	130	1
MENÇÃO A TER VOLTADO DA GUERRA E O QUE ACONTECEU NELA	PRÁTICA	130	2
FOTOS DE PESSOAS NOS QUADROS	ESTÉTICA	130	2
COMENTÁRIO SOBRE O QUE FOI A BATALHA DA 2° GUERRA MUNDIAL	PRÁTICA	130	3
RETRATO DE SOLDADO NA PAREDE	ESTÉTICA	130	4
MENÇÃO À FLORESTA DE ARDENAS	COGNITIVA	130	4
IMAGEM DA FLORESTA DE ARDENAS	ESTÉTICA	131	1, 2, 3
CONTETUALIZAÇÃO: DEZEMBRO 1944, FLORESTA DE ARDENAS	PRÁTICA	131	2
TANQUES DE GUERRA NA ADENTRANDO A FLORESTA DE ARDENS	ESTÉTICA	132	1
COMENTÁRIO SOBRE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE HITLER: RETOMAR ARDENAS	COGNITIVA	132	1
IMAGEM DE UM TANQUE PEGANDO FOGO	ESTÉTICA	132	2
COMENTÁRIO SOBRE A INVASÃO NAZISTA POR ARDENAS SER UM LOCAL DESPREVINIDO	COGNITIVA	132	2
COMENTÁRIO SOBRE A SURPRESA DO ALIADOS EM VER O ATAQUE DA ALEMANHÃ, JÁ QUE PENSAVAM QUE ELA NÃO POSSUIA MAIS FORÇAS	COGNITIVA	133	1

IMAGEM DO ATAQUE	ESTÉTICA	133	1, 4
IMAGEM DO PERSONAGEM PASSANDO PELA INVASÃO	ESTÉTICA	133	2, 3
INVASÃO DO ACAMPAMENTO ALIADO PELOS ALEMÃES COM TNQUES E SOLDADOS	ESTÉTICA	133	4
FLORESTA DE ARDENAS	ESTÉTICA	134	1, 2
NARRAÇÃO DO PERSONAGEM EXPLICANOD QUE ELE E SEU AMIGO FICARAM VAGANDO NA FLORESTA APÓS A INVASÃO ALEMÃ	PRÁTICA	134	2
NARAÇÃO DO PERSONAGEM PRINCIPAL SOBRE A SUA VIDA NO EXERCITO	PRÁTICA	134	3
MENÇÃO AOS ALEMÃES: SE ACENDER O FOGO OS ALEMÃES VÃO ACHAR A FUMAÇA	COGNITIVA	134	4, 5
ABORDAGEM DE UM SOLDADO ALIADO AOS OUTROS SOLDADOS AMERICANOS	ESTÉTICA	135	4, 5
MENÇÃO AOS ALEMÃES USAREM TRUQUES DURANTE A GUERRA: SE VESTIR DE AMERICANOS	COGNITIVA	135	5
IDENTIFICAÇÃO DOS SOLDADOS PARA O SOLDADO QUE O ESTÁ ABORDANDO	PRÁTICA	136	1
MENÇÃO AO GENERAL QUE O SOLDADO ERA SUBORDINADO	PRÁTICA	136	2
IDENTIFICAÇÃO DO SOLDADO QUE ESTAVA ABORDANDO: CABO DA DIVISÃO 96	PRÁTICA	136	3
SOLDADOS SE TRANQUILIZANDO POR VER QUE O SOLDADO ERA AMERICANO TAMBÉM	ESTÉTICA	136	4
COMENTÁRIO QUE OS ALEMÃES INVADIRAM PELO VALE DO ROSE	PRÁTICA	136	5
COMENTÁRIO SOBRE A INVASÃO GERMÂNICA À GÁLIA (FRANÇA) NA ANTIGUIDADE	COGNITIVA	136	6
MENÇÃO AOS GAULESES CELTAS QUE MORAVAM NA FRANÇA	COGNITIVA	136	1
MENÇÃO À EUROPA SER O MUNDO DOS CELTAS E DAS FLORESTAS	COGNITIVA	137	2
MENÇÃO QUE O HALLOWEN E O NATAL PERTENCEM À CULTURA CELTA	COGNITIVA	137	2
MENÇÃO AOS DRUIDAS QUE OFERECIAM SANGUE AOS DESUS	COGNITIVA	137	3
CERIMONIA DRUIDAS	ESTÉTICA	137	3
MENÇÃO AOS GUERREIROS DRUIDAS: VIOLENTOS, GOSTAVAM DE SANGUE E COLECIONAVAM A CABEÇA DE INIMIGOS	COGNITIVA	137	4
IMAGEM DE CAVEIRAS E UMA ABÓBORA REPRESENTANDO A MENÇÃO ACIMA	ESTÉTICA	137	4
MENÇÃO QUE ENTRE OS CELTAS OS GERMANICOS ERAM OS MAIS VIOLENTO, GAULESES TINHAM MEDO DELES	COGNITIVA	138	1
IMAGEM DOS GERMANICOS	ESTÉTICA	138	1
MENÇÃO AOS GAULESES QUE CONSTRUIRAM CASTELOS ALTOS PARA SE PROTEGER DOS GERMÂNICOS	COGNITIVA	138	1

MENÇÃO QUE A RUÍNA QUE OBSERVAVAM É UMA RUÍNA DOS CASTELOS DOS GAULESES, DESTRUÍDO PELOS GERMANICOS	COGNITIVA	138	2
IMAGEM DA RUÍNA GAULESA	ESTÉTICA	138	2
EXPLICAÇÃO DO PORQUE O MENINO SABE TANTO SOBRE HISTÓRIA: HISTÓRIA PESSOA DO PERSONAGEM, O PAI CUIDAVA DE UM MUSEU	COGNITIVA	138	4
MENÇÃO À LOCALIZAÇÃO DOS ALIADOS PARA OS SOLDADOS MARCHAREM ATÉ LÁ: À OESTE	PRÁTICA	139	2
IMAGEM DA RUÍNA GAULESA	ESTÉTICA	139	3
IMAGEM FLORESTA DE ARDENAS	ESTÉTICA	139	4, 5
IMAGEM DE UM SOLDADO PRESO NUMA ÁRVORE OS PERSONAGENS ATRAS	ESTÉTICA	140	1, 2
MENÇÃO AO SOLDADO PRESO NA ÁRVORA SER DAS FORÇAS AÉREAS	PRÁTICA	140	1
MENÇÃO À POSTURA ALEMÃ EM GUERRAS: COMO ESSES ALEMÃES SÃO	PRÁTICA	140	5
HISTÓRIA DE COMO OS ALEMÃES TRATARAM OS SOLDADOS AMERICANOS	COGNITIVA	141	TODA PÁGINA
IMAGEM DE SOLDADOS ALIADOS SENDO AGRUPADOS PELOS ALEMÃES	ESTÉTICA	141	1
IMAGEM DOS SOLDADOS ALIADOS SENTADOS NO CHÃO E OS ALEMÃES EM VOLTA	ESTÉTICA	141	2
IMAGEM DE UM OFICIAL ALEMÃO APONTANDO A ARMA PARA OS SOLDADOS ALIADOS E PUXANDO O GATILHO	ESTÉTICA	141	3
IMAGEM DOS SOLDADOS ALIADOS LEVANDO TIROS	ESTÉTICA	141	4
IMAGEM DE UM METRALHADORA MATANDO OS ALIADOS	ESTÉTICA	141	5
IMAGEM DOS SOLDADOS ALIADOS LEVANDO TIROS E TENTANDO FUGIR	ESTÉTICA	142	3
IMAGEM DE UMA METRALHADORA ATIRANDO, APENAS A PARTE QUE SAI AS BALAS	ESTÉTICA	142	4
IMAGEM DOS SOLDADOS AMERICANOS NO CHÃO MORTOS	ESTÉTICA	143	1
MENÇÃO À ILEGALIDADE DE MATAR PRISONEIROS: CONTRA LEI INTERNACIONAL	PRÁTICA	143	3
MENÇÃO AOS ALEMÃES NÃO LIGAREM PARA LEIS INTERNACIONAIS	PRÁTICA	143	3
COMENTÁRIO DO PERSONAGEM SOBRE REALIDADE DE UMA GUERRA: ODEIEM O INIMIGO, ÚNICO MEIO DE VENCER, MESMO CAPTURADOS SERÃO MORTOS	PRÁTICA	143	4
IMAGEM DA FLORESTA DE ARDENAS	ESTÉTICA	144	1
IMAGEM DO SOLDADO CAINDO NA NEVE	ESTÉTICA	144	3
IMAGEM DE RUÍNAS EMBAIXO DA NEVE	ESTÉTICA	145	1, 2

IMAGEM DE MUITOS TAMBORES COM COMBUSTÍVEL	ESTÉTICA	145	3
MENÇÃO A ESTAR EM UM ARMAZEM DE COMBUSTÍVEL DOS ALEMÃES	PRÁTICA	146	1
IMAGEM DO ARMAZEM DE COMBUSTÍVEIS	ESTÉTICA	146	1
IMAGEM DE UMA TAÇA ANTIGA (PROVAVELMENTE DOS GAULESES)	ESTÉTICA	146	3, 4
MENÇÃO AO LOCAL DO ARMAZEM SER UM SÍTIO ARQUIOLÓGICO DOS GAULESES QUE ESTAVA ESCONDIDO NA NEVE	COGNITIVA	146	4
IMAGEM DA TAMPA DO TAMBOR DE COMBUSTÍVEL	ESTÉTICA	147	1
MENÇÃO A NECESSIDADE DE EXPLODIR O LUGAR ANTES DOS ALEMÃES VOLTARE	PRÁTICA	147	1
MENÇÃO AO LOCAL TAMBÉM SER UM LOCAL QUE OS ALEMÃES GUARDAVAM O COMBUSTÍVEL QUANDO DOMINAVAM A FRANÇA	COGNITIVA	147	2
MENÇÃO À RETOMADA ALIADA, NÃO PERMITINDO A RETIRADA DOS COMBUSTÍVEIS	COGNITIVA	147	2
MENÇÃO QUE A INVASÃO DE ARDENAS DEPENDE DESSES COMBUSTÍVEIS	PRÁTICA	147	3
IMAGEM QUE LEMBA UM ESQUELETO NA NEVE	ESTÉTICA	148	1
IMAGEM DE GRANADAS	ESTÉTICA	148	3
IMAGEM DO ARMAZEM DE COMBUSTÍVEL POR FORA	ESTÉTICA	148	4
IMAGEM DE GRANA CAINDO NO LUGAR	ESTÉTICA	148	5
IMAGEM DA EXPLOSÃO DAS RUÍNAS	ESTÉTICA	149	1, 2, 3
IMAGEM DE UM BONECO GINGANTE	ESTÉTICA	150	3
IMAGENS MAIS PRÓXIMA DO BONECO GIGANTE, COM CAVEIRAS	ESTÉTICA	151	2, 3
MENÇÃO À COMPOSIÇÃO DOS BONECO GIGANTE: CADAVERES	PRÁTICA	151	4
MENÇÃO AO "HOMEM DE PALHA DO POVO CELTA"	COGNITIVA	151	5
EXPLICAÇÃO SOBRE O HOMEM DE PALHA: COLOCAVAM HOMENS COMO OFERENDAS DENTRO DO HOMEM GINGANTE DE PALHA E DEPOIS QUEIMAVAM VIVOS	COGNITIVA	152	1
IMAGEM DOS HOMENS SENDO COLOCADOS DENTRO DO HOMEM DE PALHA	ESTÉTICA	152	1
MENÇÃO AO REGISTRO DE CÉSAR (ROMANO) SOBRE O HOMEM DE PALHA	PRÁTICA	152	2
MENÇÃO À INVASÃO GÉRMANICA AOS GAULESES, COLOCANDO AS PESSOAS VIVAS NO HOMEM DE PALHA AINDA VIVOS	PRÁTICA	152	2, 3
IMAGEM DE CAVEIRAS DENTRO DO HOMEM DE PALHA	ESTÉTICA	152	4
IMAGEM DE UM DOS SOLDADOS AMERICANOS LEVANDO UM TIRO NA CABEÇA	ESTÉTICA	152	5

IMAGEM DE UM SOLDADO ARRASTANDO O OUTRO QUE LEVOU UM TIRO	ESTÉTICA	153	1
IMAGEM DOS ALEMÃES CHEGANDO COM TANQUE E CAMINHÕES	ESTÉTICA	153	3
FUGA DOS AMERICANOS PARA DENTRO DO ARMAZEM DE COMBUSTÍVEL	ESTÉTICA	153	4, 5
IMAGEM DOS ALEMÃES PARA FORA DAS RUÍNAS	ESTÉTICA	154	1
IMAGEM DOS ALEMÃES SUSPENDENDO FOGO	ESTÉTICA	154	2
MENÇÃO AOS ALEMÃES SABEREM SOBRE O ARMAZEM DE COMBUSTÍVEL	PRÁTICA	154	3
IMAGEM DE UM TAMBOR DE COMBUSTÍVEL SENDO LANÇADO PARA FORA, DE FUNDO UM TANQUE	ESTÉTICA	155	1, 2
IMAGEM DE UM SOLDADO MIRANDO PARA ATIRAR	ESTÉTICA	155	3
IMAGEM DA EXPLOSÃO: TANQUE DE GUERRA E SOLDADOS CORRENDO	ESTÉTICA	155	5
IMAGEM DO BATALHÃO ALEMÃO	ESTÉTICA	156	1
IMAGEM DA EXPLOSÃO DE TODO O ARMAZEM E O GIGANTE DE PALHA AO FUNDO	ESTÉTICA	156	2
IMAGEM DOS CADAVERES DO GIGANTE DE PALHA PEGANDO FOGO	ESTÉTICA	157	1, 3, 5
IMAGEM DOS SOLDADOS ALEMÃES OLHANDO O GIGANTE PEGAR FOGO	ESTÉTICA	157	4
IMAGEM DO GIGANTE DE PALHA EM PÉ E ATRAS CAMINHÕES ALEMÃES	ESTÉTICA	158	PÁGINA TODA
IMAGEM DO GIGANTE DE PALHA EM PÉ VIVO	ESTÉTICA	159	1
IMAGEM DE SOLDADOS E LUTA ENTRE OS ALEMÃES E O GIGANTE DE PALHA	ESTÉTICA	159	2, 3, 4
LUTA ENTRE O GIGANTE DE PALHA E OS SOLDADOS ALEMÃES	ESTÉTICA	160, 161, 162, 163	TODAS AS PÁGINAS
IMAGEM DA EXPLOSÃO DO ARMAZEM DE COMBUSTÍVEL	ESTÉTICA	162, 163	2, 3
IMAGEM DO GIGANTE DE PALHA EXPLODINDO	ESTÉTICA	164	1
EXPLOSÃO DO LUGAR	ESTÉTICA	164	3
IMAGEM DAS ÁRVORES DA FLORESTA DE ARDENAS	ESTÉTICA	165	1
IMAGEM DOS CARROS ALEMÃES PEGANDO EXPLODIDOS	ESTÉTICA	165	2
IMAGEM DOS SOLDADOS AMERICANOS: UM MORTO E O OUTRO DE JOELHOS	ESTÉTICA	165	3, 5
MENÇÃO AO GIGANTE DE PALHA SER UM DEMÔNIO SER DO RITUAL DOS GERMÂNICOS	COGNITIVA	165	6
MENÇÃO À VERDADEIRA FORMA DA GUERRA: CADAVERES AOS MONTES	PRÁTICA	166	1
IMAGEM DE CADAVERES	ESTÉTICA	166	1
IMAGEM DA FLORESTA DE ARDENAS	ESTÉTICA	166	2

MENÇÃO AOS OUTROS SOLDADOS TEREM VISTO O MESMO QUE ELE VIU: GIGANTE DE PALHA	PRÁTICA	166	2
--	---------	-----	---

MANGA DA DESONRA NACIONAL 1 - EL ALAMEIN			
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA	PÁGINA	QUADRO
IMAGEM DE MUITAS CRIANÇAS JAPONESAS EM VOLTA DE UMA PORTA	ESTÉTICA	CAPA	
MENÇÃO À BATALHA ENTRE JAPONESSES E AMERICANOS EM 8 DE DEZEMBRO	PRÁTICA	169	1
IMAGEM DOS NAVIOS E PORTA AVIÕES NO MAR	ESTÉTICA	169-170	1, 2
EXPLICAÇÃO DA POTENCIA DA FROTA: 30 NAVIOS E SUAS ESPECIFICAÇÕES	PRÁTICA	170	1
IMAGEM DE UM OFICIAL JAPONES	ESTÉTICA	171	2
MENÇÃO À COMO O COMANDANTE HIROMACHI SOTO ESTAVA SE SENTINDO	PRÁTICA	171	2
IMAGEM DE COMO ERA A ORGANIZAÇÃO DOS EXÉRCITOS JAPONESSES	ESTÉTICA	171	3
MENÇÃO AO PORQUE DA GUERRA ENTRE JAPONESSES E AMERICANOS: ANOS ATRAS	PRÁTICA	171	4
MENÇÃO AOS JAPONESSES SEREM RUINS DE HISTÓRIA	COGNITIVA	171	5
MENÇÃO AO KAMIKASE: SAIU PARA DAR UMA VOLTA AO MUNDO E SE CHOCOU COM AVIÃO AMERICANO	PRÁTICA	172	1, 2
IMAGEM DE UM AVIÃO KAMIKASE	ESTÉTICA	172	1
IMAGEM DO CHOQUE ENTRE O KAMIKASE E O AVIÃO AMERICANO	ESTÉTICA	172	2
IMAGEM DA FROTA AMERICANA	ESTÉTICA	172	3
IMAGEM DE TÓQUIO	ESTÉTICA	172	4
MENÇÃO À ORIGEM DO ÓDIO ENTRE OS AMERICANOS E JAPONESSES: KAMIKASES	COGNITIVA	172	4
MENÇÃO À LEI QUE PORIBIA CAÇA AS BALEIAS	PRÁTICA	173	1
MENÇÃO A UM ACORDO COMERCIAL ENTRE JAPÃO E EUA	PRÁTICA	173	1
IMAGEM SOBRE O ACORDO MENCIONADO: SAMURAI, JAPONESSES E AMERICANOS	ESTÉTICA	173	1
MENÇÃO AO ACORDO DE IMPORTAÇÃO DE CARNE DOS EUA PARA O JAPÃO	PRÁTICA	173	1
MENÇÃO AO ACORDO DE AUTELA ENTRE JAPÃO E RÚSSIA	PRÁTICA	173	1
MENÇÃO A VINDA DE AMERICANOS PARA O JAPÃO: FICARAM BEBADOS, MATARAM E FERIRAM 15 MIL HOMENS JAPONESSES	PRÁTICA	173	2
IMAGEM DOS AMERICANOS MATANDO JAPONESSES	ESTÉTICA	173	2
MENÇÃO AO ACONTECIMENTO SER CONHECIDO COMO A GRANDE MATANÇA DE TÓQUIO	PRÁTICA	173	2

MENÇÃO AOS AMERICANOS NÃO INCLUIREM ESSA GRANDE MATANÇA DE TÓQUIO NOS LIVROS DIDÁTICOS DELES	COGNITIVA	173	2
IMAGEM DOS JAPONESES TENTANDO IR ATRAS DOS AMERICANOS	ESTÉTICA	174	1
MENÇÃO À MARINHA JAPONESA SER INFERIOR À AMERICANA E POR ISSO NÃO FORAM ATRAS DOS AMERICANOS	PRÁTICA	174	1, 2
IMAGEM DOS AMERICANOS INDO EMBORA MOSTRANDO AS NADEGAS	PRÁTICA	174	2
MENÇÃO AO SUICÍDIO SAMURAI: PARA RECUPERAR A HONRA	COGNITIVA	174	3
IMAGEM DOS 14 SAMURAI FAZENDO SUICÍDIO	ESTÉTICA	174	3
IMAGEM DE UM SAMURAI	ESTÉTICA	174	4
MENÇÃO À HIROMACHI SOTO QUE FEZ UMA PROMESSA DE CONSTRUIR UMA MARINHA JAPONESA FORTE	PRÁTICA	174	4
IMAGEM DE GRANDES NAVIOS E PORTA AVIÕES	ESTÉTICA	175	1
IMAGEM DE UM OFICIAL JAPONES COM SEUS SOLDADOS, INICIANDO A SALDAÇÃO, REPASSANDO UMA INFORMAÇÃO E FINALIZANDO A SALDAÇÃO	ESTÉTICA	175	2, 3, 4
IMAGEM DE UM NAVIO DE AVIÕES À FRENTE	ESTÉTICA	176	1
IMAGEM DE AVIÃO: CAÇA TORO	ESTÉTICA	176	2
IMAGEM DE AVIÃO: CAÇA UMATARO	ESTÉTICA	176	3
IMAGEM DE AVIÃO: CAÇA AICHID3A	ESTÉTICA	176	4
IMAGEM DE JAPONESES FAZENDO A SAUDAÇÃO	ESTÉTICA	177	1
IMAGEM DA PONTA DE UM AVIÃO	ESTÉTICA	177	2
IMAGEM D EUM AVIÃO SE CHOCANDO NO OUTRO	ESTÉTICA	177	3
IMAGEM DE PESSOAS NA PRAIA E AVIÕES SOBREVOANDO	ESTÉTICA	177	4
IMAGEM DE PILOTOS JAPONESES EM SEUS AVIÕES SOBREVOANDO A PRAIA	ESTÉTICA	178	1
IMAGEM CLOSE EM PILOTOS JAPONESES	ESTÉTICA	178	3
MENÇÃO À ENCONTRAR UM COURAÇADO AMERICANOQ	PRÁTICA	178	5
IMAGEM DE AVIÕES VOANDO	ESTÉTICA	179	1
IMAGEM DE AVIÕES SOBREVOANDO UM COURAÇADO	ESTÉTICA	179	2
IMAGEM DE UM KAMIKASE INDO EM DIREÇÃO DO COURAÇADO AMERICANO	ESTÉTICA	180	1
IMAGEM DOS PILOTOS JAPONESES ABRINDO A PROTEÇÃO DO AVIÃO E GRITANDO: VIVA O IMPERADOR, ANTES DA COLISÃO	ESTÉTICA	180	3, 4, 5, 6
MENÇÃO AO COURAÇADOCALIFÓRNIA	PRÁTICA	180	2
IMAGEM DO AVIÃO EM DIRAÇÃO AO COURAÇADO	ESTÉTICA	181	1
IMAGEM DE EXPLOSÃO DO COURAÇADO	ESTÉTICA	181	2, 3

IMAGEM DE OUTRO KAMIKASE EM DIREÇÃO AO COURAÇADO	ESTÉTICA	181	3
IMAGEM DE MUITOS KAMIKASES SE CHOCANDO COM O COURAÇADO	ESTÉTICA	182	1
IMAGEM EXPLOÇÃO DO COURAÇADO	ESTÉTICA	182	2
IMAGEM DE MUITOS KAMIKASES CAINDO	ESTÉTICA	183	1
IMAGEM DE UM CAMPO DE BATALHA COM KAMIKASES SOBREVOANDO	ESTÉTICA	183	2
IMAGEM DE MUITOS KAMIKASES	ESTÉTICA	184	1
IMAGEM DE EXPLOSÕES DE NAVIOS FEITO PELOS KAMIKASES	ESTÉTICA	184	2
IMAGEM DOS NAVIOS QUEIMADOS	ESTÉTICA	185	1
IMAGEM DE SOLDADOS JAPONESES CONTABILIZANDO OS NAVIOS AFUNDADOS	ESTÉTICA	185	2
MENÇÃO QUE UM COURAÇADO E UM CRUZADOR AMERICANO FOI AFUNDADO	PRÁTICA	185	2
IMAGEM DE UM OFICIAL JAPONES	ESTÉTICA	185	3
IMAGEM DE CUMPRIMENTO JAPONES	ESTÉTICA	185	4
MENÇÃO À AÇÃO DOS KAMIKAZES DESCRITA ANTERIORMENTE	PRÁTICA	185	5
MENÇÃO QUE NÃO RESTA MAIS NENHUM AVIÃO PARA SERVIR DE KAMIKAZE	PRÁTICA	186	1
MENÇÃO QUE OS SOLDADOS JAPONESES DEVEM LUTAR ATÉ A MORTE, SENÃO SERIA MOTIVO DE VERGONHA	PRÁTICA	186	4
IMAGEM DE UM NAVIO NO MAR	ESTÉTICA	186	5
IMAGEM DE SOLDADOS JAPONESES DENTRO DE UM COURAÇADO EM DIREÇÃO À PRAIA	ESTÉTICA	187	1
EXPRESSÃO DOS KAMIKAZES: BANZAAAI	PRÁTICA	187	1
IMAGEM DO COURAÇADO INVADINDO A PRAIA E AS PESSOAS CORRENDO	ESTÉTICA	187, 188	2, 1
NARRAÇÃO FALANDO QUE O COURAÇADO JAPONÊS CONTINUOU ATÉ O FIM O ATAQUE E QUE SEUS SOLDADOS MORRERAM HEROICAMENTE	PRÁTICA	187	2
MENÇÃO QUE O ÚNICO SOBREVIVENTE DISOS FOI UM HOMEM QUE VIVEU NA SELVA POR 30 ANOS	PRÁTICA	187	2
MENÇÃO QUE APÓS DECLARAR GUERRA CONTRA OS EUA PRECISAVAM TRAÇAR PLANOS DE GUERRA	PRÁTICA	188	1
IMAGEM DO MINISTÉRIO DA FAZENDA JAPONES	ESTÉTICA	188	1
IMAGEM DO MAPA DO JAPÃO: NÃO PODEM DEIXAR INVADIR	ESTÉTICA	188	2
MENÇÃO QUE OS EUA NÃO PODEM ULTRAPASSAR OS LIMITES	PRÁTICA	188	2
IMAGEM DE UM NINJA CONVERSANDO COM O OFICIAL	ESTÉTICA	188	3
MENÇÃO QUE OS EUA JÁ ULTRAPASSARAM OS LIMITES DA ILHAS OGASAWARA	PRÁTICA	188	3
IMAGEM DA SAUDAÇÃO JAPONESA	ESTÉTICA	188	4

IMAGEM DE UM SUICÍDIO JAPONES	ESTÉTICA	188	5
MENÇÃO ÀS ILHAS HARIJOU	PRÁTICA	189	1
IMAGEM DE UM SUICÍDIO JAPONES	ESTÉTICA	189	2
IMAGEM DE UM MAPA DO JAPÃO COM OS JAPONESES SUICIDAS NO CHÃO	ESTÉTICA	189	3
IMAGEM DE NAVIOS	ESTÉTICA	189	4
IMAGEM DE UM COURAÇADO INDO EM DIRAÇÃO À BAIJA DE TÓQUIO	ESTÉTICA	190	1
MENÇÃO À INVASÃO DE TÓQUIO PELA SUA BAIJA	PRÁTICA	190	1
IMAGEM DE AVIÕES	ESTÉTICA	190	2
IMAGEM DE UM NAVIO PEGANDO FOGO	ESTÉTICA	191	1
IMAGEM DE AVIÕES BOMBARDEANDO TÓQUIO E AS PESSOAS FUGINDO	ESTÉTICA	191	2
MENÇÃO AOS JAPONESES NÃO AGUENTAREM AO ATAQUE POR SEREM DE PAPEL DE BAMBU	PRÁTICA	192	1
IMAGEM DA CIDADE DESTRUÍDA	ESTÉTICA	192	1
IMAGEM DE SUBMARINOS	ESTÉTICA	192	2
MENÇÃO A ÚLTIMA ARMA JAPONESA: INTERCEPTOR "KAIMUSHI"	PRÁTICA	192	2
IMAGEM DE AVIÕES VOANDO E SUAS ESPECIFICAÇÕES	ESTÉTICA	192	3
MENÇÃO AOS AVIÕES JAPONESES SEREM A ÚLTIMA ESPERANÇA DOS JAPONESES E PELO FUTURO DEO IMPÉRIO	PRÁTICA	192	3
IMAGEM DOS KAMIKAZES SE CHOCANDO COM OS NAVIOS	ESTÉTICA	193	PÁGINA TODA
MENÇÃO QUE EM 10 DIAS O JAPÃO SE RENDEU	PRÁTICA	194	1
IMAGEM DE UM AVIÃO ACHATADO	ESTÉTICA	194	1
MENÇÃO AOS RESPONSÁVEIS SE SUICIDAREM	PRÁTICA	194	2
IMAGEM DOS RESPONSÁVEIS PELA GUERRA SUICIDAS	ESTÉTICA	194	2
MENÇÃO AOS RESPONSÁVEIS NÃO QUEREREM ASSUMIR A RESPONSABILIDADE DA GUERRA, COLOCANDO COMO VERGONHOSA A GUERRA	PRÁTICA	194	3
IMAGEM DO PAPEI NOEL	ESTÉTICA	195	1
IMAGEM DE AMERICANOS COMEMORANDO A GUERRA VENCIDA	ESTÉTICA	195	2
IMAGEM DE UM SOLDADO CONVERSANDO COM UMA MULHER	ESTÉTICA	195	3
MENÇÃO À DESONRA NACIONAL	PRÁTICA	195	3
MENÇÃO A VERGONHA JAPONESA AO PERDER UMA GUERRA, COMENTANDO QUE SE TEM VERGONHA ISSO É UMA DESONRA NACIONAL: AFORISMO ANTIGO NO JAPÃO	PRÁTICA	196	1
IMAGEM DE UM IMÓVEL JAPONES	ESTÉTICA	196	1

MANGA DA DESONRA NACIONAL 2 - EL ALAMEIN			
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA	PÁGINA	QUADRO

IMAGEM DA TÁBUA DE EL ALAMEIN	ESTÉTICA	200	1
IMAGEM DE UMA EXPLOSÃO	ESTÉTICA	201	1
MENÇÃO À GUERRA QUE COMEÇOU DIA 16 DE DEZEMBRO FEZ COM QUE A CIDADE FICASSE TODA DESTRUÍDA	PRÁTICA	201	2
MENÇÃO QUE APÓS UMA SEMANA DE GUERRA O JAPÃO SE RENDEU	PRÁTICA	201	3
EXPLOSÃO	ESTÉTICA	201	3, 4, 5, 6
IMAGEM DE IDOSOS OLHANDO A CIDADE TODA DESTRUÍDA	ESTÉTICA	202	1
IMAGEM DE PESSOAS MAGRAS, SEM ALIMENTAÇÃO	ESTÉTICA	202	2
MENÇÃO AS PESSOAS MAGRAS SEM ALIMENTO	PRÁTICA	202	2
IMAGEM DE TANQUE E AVIÕES	ESTÉTICA	202	3
MENÇÃO QUE APÓS A GUERRA O JAPÃO PERDEU A CAPACIDADE DE GOVERNAR	PRÁTICA	202	3
IMAGEM DOS AMERICANOS NO JAPÃO: SOLDADOS, NAVIO E OFICIAL PARA GOVERNAR O JAPÃO	ESTÉTICA	202	4
MENÇÃO À NOVA PESSOA QUE IA COMANDAR O JAPÃO: GENERAL DOUGLAS, QUE ACABARA DE DESTRUIR A TROPA DO JAPÃO NO SUL	PRÁTICA	202	4
IMAGEM DE UM JEEP DO EXÉRCITO AMERICANO COM CAVEIRAS	ESTÉTICA	203	1
IMAGEM DO JEEP PASSANDO COM OUTROS SOLDADOS ATRAS COM JAPONESES VENDO	ESTÉTICA	203	2
MENÇÃO QUE FOI CONSTRUÍDO A SEDE DO GOVERNO GHQ	PRÁTICA	203	3
IMAGEM DA SEDE DO GOVERNO GHQ COM GUEIXAS NA PARTE INFERIOR DO QUADRINHO	ESTÉTICA	203	3
IMAGEM DO GENERAL ENTRANDO NO QUARTEL GENERAL E SUA ESTÁTUA NA ENTRADA	ESTÉTICA	203	4
IMAGEM DOS SOLDADOS AMERICANOS E OS JAPONESES	ESTÉTICA	204	1, 2
MENÇÃO QUE A CULPA DA GUERRA É DA POPULAÇÃO JAPONESA	PRÁTICA	204	4
IMAGEM DOS JAPONESES	ESTÉTICA	204	5
IMAGEM DOS JAPONESES EXPLODINDO	ESTÉTICA	205	2
MENÇÃO AO TRIBUNAL DE TÓQUIO QUE TEVE OS 100 CULPADOS MORTOS	PRÁTICA	205	3
IMAGEM DE ALIMENTOS CHEGANDO PARA A POPULAÇÃO	ESTÉTICA	206	5
MENÇÃO DE COMIDAS CHEGANDO PARA A POPULAÇÃO JAPONESA	PRÁTICA	206	5
MENÇÃO À COMIDA QUE ESTAVA CHEGANDO AOS JAPONESES: FRANGO FRITO E À PASSARINHO	PRÁTICA	206	6
IMAGEM DA DISTRIBUIÇÃO DE FRANGO	ESTÉTICA	206	6

MENÇÃO AO FECHAMENTO DA MARINHA E DO EXÉRCITO QUE VIVARAM CENTRO P ATENDER AS VÍTIMAS DA GUERRA	PRÁTICA	207	2
IMAGEM DA MARINHA E DO EXÉRCITO QUEBRADOS	ESTÉTICA	207	2
MENÇÃO AO FECHAMENTO DOS GRUPOS QUE OS BUROCRATAS TINHAMQ	PRÁTICA	207	4
IMAGENS DO GODZILLADESTRUINDO A CIDADE	ESTÉTICA	208	1, 2, 3, 4
IMAGEM DO MINISTÉRIO DA FAZENDO COM UM TANQUE NA FRENTE	ESTÉTICA	209	1
MENÇÃO AO MINISTÉRIO DA FAZENDO	PRÁTICA	209	1
IMAGEM DE SOLDADOS AMERICANOS COM ARMAS	ESTÉTICA	209	2
IMAGEM DE BUROCRATAS PULANDO EM CIMA DOS SOLDADOS	ESTÉTICA	211	1, 2
IMAGEM MATANDO OS BUROCRATAS	ESTÉTICA	211	3, 4
IMAGEM DE SAMURAI ATACANDO SO SOLDADOS AMERICANOS	ESTÉTICA	212	3, 4, 5
IMAGEM DOS SOLDADOS ENTRANDO NUMA SALA CHEIA DE "ZUMBIS" JAPONESSES	ESTÉTICA	213	1, 2, 3, 4
IMAGEM MOSTRADO O TAJI MARRAL (EU ACHO) EUMA COBRA EMBAIXO	ESTÉTICA	215	1
IMAGEM DE UM TIGRE	ESTÉTICA	216	4
MENÇÃO AOS BUROCRATAS JAPONESSES FAZERM DE TUDO PARA PROTEGER OS SEUS INTERESSES	PRÁTICA	218	4
MENÇÃO AO SALÃO DOURADO DE HIDEYOSHI, KINKARUJI, CARIMBO DE HIMIKO	PRÁTICA	220	1
IMAGEM DE VÁRIOS ÍCONES JAPONESSES TODOS UNTOS, REPRESENTANDO O TESOURO	ESTÉTICA	220	1
MENÇÃO AO MINISTÉRIO DA FAZENDA QUE APÓS SER DESTRUÍDO SE TORNOU O "PARQUE ALMADIÇADO" EM MEMÓRIA DOS QUE MORRERAM ALI	PRÁTICA	221	1
MENÇÃO QUE A MAIORIA DOS MINISTÉRIOS FORAM DESTRUÍDOS	PRÁTICA	221	1
IMAGEM DO "PARQUE ALMADIÇADO"	ESTÉTICA	221	1
MENÇÃO À DIMINUIÇÃO DOS MINISTÉRIOS E COM ISSO OS IMPOSTOS DIMINUIRAM	PRÁTICA	221	2
IMAGEM DE CRIANÇAS CARREGANDO BANDEIRAS DOS EUA	ESTÉTICA	221	3
MENÇÃO À DOMINAÇÃO AMERICANA: FORÇADOS A INCORPORAR A CULTURA AMERICANA, FALAR INGLÊS MESMO NOS NOMES EM JAPONES	PRÁTICA	222	1
MENÇÃO A DOMINAÇÃO CULTURAL NA MÚSICA: LETRAS COM INGLÊS, PARTE EM JAPONÊS INCOMPREENSIVEL	PRÁTICA	222	2
MENÇÃO A NÃO DOMINAÇÃO EM RELAÇÃO À RELIGIÃO, DEIXANDO OS JAPONESSES INCORPORAREM QUALQUER RELIGIÃO	PRÁTICA	222	3

IMAGEM DE UMA ÁRVORA REPRESENTANDO O NATAL	ESTÉTICA	222	3
IMAGEM DOS JAPONESES REZANDO PARA ALÁ	ESTÉTICA	222	4
MENÇÃO AO DDT (PESTICIDA USADO NA 2ª GM)	COGNITIVA	223	3
MENÇÃO AO PROBLEMA DE ALIMENTAÇÃO TER SIDO RESOLVIDA, MAS AUMENTOU O NÚMERO DE PIOLHOS NAS ROUPAS E CABELOS DAS PESSOAS	PRÁTICA	223	3
IMAGEM DE PESSOAS RECEBENDO DDT	ESTÉTICA	223	4, 5
MENÇÃO QUE ESSA REALIDADE VAI ACABAR COM A CULTURA JAPONESA	COGNITIVA	224	1
IMAGEM DE NINJAS APARECENDO	ESTÉTICA	224	3
IMAGEM DE NINJAS	ESTÉTICA	224	4, 5, 6
IMAGEM DA SAUDAÇÃO JAPONESA	ESTÉTICA	224	5
MENÇÃO AO TERRITÓRIO MILITAR AMERICANO	PRÁTICA	225	1
MENÇÃO QUE GRAÇAS AO COMANDANTE QUE ESTAVA DOMINANDO O JAPÃO O JAPÃO ESTÁ PRESTES A VER O RAIAR DO DIA	PRÁTICA	225	2
MENÇÃO AO COMANDANTE SER UM VERDADEIRO DEUS PARA OS JAPONESES	PRÁTICA	225	3
IMAGEM DOS PÉS DOS NINJAS	ESTÉTICA	225	4
IMAGEM DOS NINJAS CERCANDO O COMANDANTE	ESTÉTICA	226	1
IMAGEM DO NINJA	ESTÉTICA	226	2
IMAGEM DO COMANDANTE ATIRANDO NOS NINJAS	ESTÉTICA	226	3
IMAGEM DA LUTA ENTRE OS NINJAS E O COMANDANTE	ESTÉTICA	226	4, 5, 6
IMAGEM DA LUTA ENTRE OS NINJAS E O COMANDANTE	ESTÉTICA	227	1
IMAGEM DE UM ROBO MATANDO UM NINJA	ESTÉTICA	229	1
MENÇÃO DA DISTRIBUIÇÃO DE DDT NO DIA SEGUINTE	PRÁTICA	231	1
IMAGEM DE UM AVIÃO SOLTANDO DDT PELO CÉU	ESTÉTICA	231	1
IMAGEM DOS JAPONESES SOFRENDO COM O DDT	ESTÉTICA	231	3, 4, 5, 6
MENÇÃO QUE COM A DISTRIBUIÇÃO DE DDT OS POLÍTICOS E BUROCRATAS JAPONESES MORRERAM, FAZENDO A LIGAÇÃO ENTRE PIOLHO E ELES	PRÁTICA	231	5
IMAGEM DE JAPONESES SE DESPEDINDO DO COMANDANTE COM BANDEIRAS DOS EUA, CARTAZ DE UMA MÃE COM DUAS CRIANÇAS E MUITAS PESSOAS	ESTÉTICA	232	1
IMAGEM DOS AMERICANOS INDO PARA O AVIÃO	ESTÉTICA	232	2
MENÇÃO QUE A SOCIEDADE JAPONESA LAMENTAVA PROFUNDAMENTE A IDA DO COMANDANTE	PRÁTICA	232	2

IMAGEM DO COMANDANTE SEU ROBO E SOLDADOS NA PARTE INFERIOR DO QUADRINHO	ESTÉTICA		232	3
MENÇÃOQ EU ALGUNS JAPONESES QUE FORAM AO LOCAL MORRERAM, MAS QUE ISSO PASSOU DESAPERCEBIDO POR CAUSA DAS VOZES DE DESPEDIDA	PRÁTICA		233	1
IMAGEM DE COMO FICOU TÓQUIO APÓS A IDA DOS EUA: CHEIA DE PROPAGANDAS NAS RUAS E AO FUNDO O AVIÃO INDO EMBORA	ESTÉTICA		233	2
MENÇÃO QUE O JAPÃO ASSINOU UM TRATADO COM URUGUAI PARA QUE FOSSE RECONHECIDA A SUA INDEPENDENTE E QUE COMEÇA FINALMENTE A CAMINHAR PARA FRENTE	PRÁTICA		233	2

ZERO ETERNO - VOL 1			
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA	PÁGINA	QUADRO
DESENHO DE UM PILOTO SEM POSTO BATENDO CONTINÊNCIA PARA O LEITOR	ESTÉTICA	PAGINA INTEIRA	
PESSOAS SAUDANDO	PRÁTICA	PAG INTEIRA	
AVIOES VOANDO	ESTÉTICA	20-26	
DIÁLOGO ENTRE OS IRMÃOS O TOKKOTAI ENQUANTO GRUPO TERRORISTAS E OS PARALELOS COM A HISTORIA RECENTE	PRÁTICA	28, 29 E 30	
OS PILOTOS NAO TINHAM MEDO DE MORRER PELA PÁTRIA. APREENTA JÁ A FILIAÇÃO POLÍTICA DA HISTÓRIAA,	PRÁTICA	31-32	
NECESSIDADE DO JOVEM SE MOVER EM RELAÇÃO AO SEU FUTURO CONHECENDO O PASSADO	PRÁTICA	38	
SEM DIÁLOGOS - PILOTOS PARTINDO EM MISSÕES E SUAS FAMÍLIAS	COGNITIVA	ESTÉTICA	39-53
APRESENTA AO LEITOR COMO O PERSONAGEM CONHECEU O AVÔ	PRÁTICA	59-67	
GRAFICAMENTE A SEMELHANÇA ENTRE O PROTAGONISTA E O AVO É SUGERIDA, NO ENCONTRO COM UM ANTIGO PILOTO.	ESTÉTICA	70	
SENTIDO DA GUERRA	COGNITIVA	82	
A HISTÓRIA DA HUMANIDADE É A HISTÓRIA DAS GUERRAS	PRÁTICA	87	
O PERSONAGEM RETOMA O PENSAMENTO DE UM SOLDADO SOBRE A GUERRA	COGNITIVA	89	
REPRESENTAÇÃO DA BASE MILITAR E A DATA	COGNITIVA	92-93	1
MANCAO AO ALISTAMENTO FORCADO	COGNITIVA	103	ULTIMO
DESCRIÇÃO DO CONTEXTO VIVIDO PELOS CAMPONESES NO PERITODO ANTERIOR A GUERRA, PREPRESENTADOS NA LEMBRANÇA DE UMA PERSONAGEM	COGNITIVA	114-121	

PÁGINAS EM FLASHBACK - VIDA NA MARINHA	COGNITIVA		122-131	
DEFINIDO DE YOKAREN	COGNITIVA		131	
O PERSONAGEM, AO LEMBRAR SUA VIDA COMO PILOTO DE CAÇA QUESTIONA AS MOTIVAÇÕES DO AVO DO PERSONAGEM PRINCIPAL DEFININDO-O COMO COVARDE.	PRÁTICA		143-154	
MATAR PILOTOS DE AVIÕES ABATIDOS É APRESENTADO COMO MAIS UM EXEMPLO DE COVARDIA. KYUZO MIYABE	PRÁTICA		166-168	
DEFINIDO DE CHOKUENTAI	COGNITIVA		170	ULTIMO
BATALHAS NO AR	ESTÉTICA		171-173	
RELATO DE VIDA DOS SOLDADOS NO PÓS GUERRA	COGNITIVA		194	
O PASSADO COMO ELEMENTO CONSTITUTIVO.	PRÁTICA		206	

ZERO ETERNO - VOL 2				
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA		PÁGINA	QUADRO
DESCRIÇÃO, EM FORMA DE DIALOGO ENTRE OS PERSONAGENS DO "CAÇA ZERO".	COGNITIVA		6,7	
PASSAGEM DO TEMPO REPRESENTADA GRAFICAMENTE	ESTÉTICA		2324	
COLIDIANO NO PORTA AVIÕES	ESTÉTICA		3649	
O QUE FOI A GUERRA NO PACÍFICO	COGNITIVA		5052	
REPRESENTAÇÃO DE PEARL HARBOR	ESTÉTICA		5557	
DIFERENÇA DE VALORES ENTRE UMA ÉPOCA E OUTRA DESCRITA PELOS PERSONAGENS	PRÁTICA		8385	
OUVIR AS HISTÓRIAS DE QUEM VIVENCIOU A GUERRA É ALGO QUE EU CONSIDERO MUITO IMPORTANTE".	PRÁTICA		93	1
VERGONHA POR SE DESLIGAR DO PASSADO	PRÁTICA	ESTÉTICA	96	
8 DE DEZEMBRO DE 1941 REPRESENTADO GRAFICAMENTE	COGNITIVA		104111	
BATALHA DE MIDWAY	COGNITIVA		116119	
A ARROGANCIA HAVIA NOS CEGADO	PRÁTICA	ESTÉTICA	128	
CONSTRUÇÃO GRÁFICA DA DERROTA DOS JAPONESES EM MIDWAY, O CONTRA-ATAQUE INIMIGO E QUESTIONAMENTOS EM TORNO DA HISTÓRIA OFICIAL.	COGNITIVA	ESTÉTICA	162172	
TRANSFERÊNCIA DOS PILOTOS APÓS A DERROTA REPRESENTADA GRAFICAMENTE.	ESTÉTICA		182	
O PASSADO ENQUANTO BALIZA PARA MANUTENÇÃO DA PAZ.	PRÁTICA		193198	

ZERO ETERNO - VOL 3				
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA		PÁGINA	QUADRO
CONHECIMENTO DO PASSADO COMO ELEMENTO IDENTITÁRIO	PRÁTICA		13	
DIFERENÇAS DE VALORES ENTRE AS ÉPOCAS	COGNITIVA		1820	

PASSADO COMO GERADOR DE EMPATIA	PRÁTICA		2425	
GRUPO AERONAVAL 343	COGNITIVA		2629	
PARA SE AFASTAR DA HISTÓRIA OFICIAL, U DIALOGO ENTRE OS PERSONAGENS APRESENTA O NACIONALISMO JAPONÊS E A DIFERENÇA ENTRE ALISTADOS E CONVOCADOS E OS PARALELOS COM O NACIONALISMO COMO SE MANIFESTA NOS DIAS DE HOJE.	PRÁTICA	COGNITIVA	3246	
ESTABELECE O PERSONAGEM PRINCIPAL COMO "DIFERENTE", MAIS HUMANO DO QUE OS OFICIAIS COMUNS	PRÁTICA		6460	
PORT MIRASBE	COGNITIVA		7983	
CORDILHAEIRA DE STANLEY	ESTÉTICA		95	
A HABILIDADE DO PROTAGONISTA COMO PILOTO	ESTÉTICA		102	
EXERCÍCIOS - O VOLUME DEDICA A FALAR DAS PARTICULARES DAES DO PILOTO HERÓI.	PRÁTICA			
ILHA DE GUADALCANAL	COGNITIVA		150-151	
DIFICULDADES NAS BATALHAS	ESTÉTICA		160-165	
A ESTARÉGIA KAMIKAZE TOMA FORMA	ESTÉTICA		172	
MUDANÇA NA BATALHA	COGNITIVA		174-178	
A NECESSIDADE DE SOBREVIVER	ESTÉTICA		182	

ZERO ETERNO - VOL 4				
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA		PÁGINA	QUADRO
O COTIDIANO DO BATALHÃO E AS DIFERENTES FORMAS DE ENCARAR A VIDA E A MORTE	PRÁTICA		10-0013	
BATALHAS EM SETEMBRO	COGNITIVA		17	
CAPÍTULO 26: O ENREDO USA OS SOLDADOS COMO PERSONAGENS PARA CONSTRUIR OUTRA IDEIA EM TORNO DA MORTE DOS SOLDADOS	PRÁTICA	COGNITIVA	53	
TODOS OS PILOTOS DEVEM ESTAR NO CÉU AGORA. (A GUERRA COMO IMPERATIVO CATEGORICO)	ESTÉTICA		62	
A MÁQUINA SUBJULGÁDO O HOMEM NA GUERRA	PRÁTICA		75	
15738	COGNITIVA		7782	
ISORUKU IAMMAMOTO - REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	ESTÉTICA		80	
LUTA CONTRA O TEMPO PARA CONHECER O PASSADO	ESTÉTICA		100	
PROIBIDAÇÕES DA NAÇÃO X PROIBIDAÇÕES DO INDIVÍDUO	PRÁTICA		106	
ALISTAMENTO POR SOBREVIVÊNCIA	COGNITIVA		119	
DETERMINAÇÃO COMO VALOR	PRÁTICA		124	
DESENROLAR DA GUERRA	COGNITIVA		126143	

CRÍTICA AO POSICIONAMENTO ANTI NACIONALISTA DA IMPRENSA	PRÁTICA		154155	
O PATRIOTISMO COMO ESCOLHA MORAL. DIALOGO ENTRE PERSONAGENS	PRÁTICA	COGNITIVA	160-161	
O PAPEL DA IMPRENSA	COGNITIVA		167-168	
IMPRENSA COMO MANIPULADORA	PRÁTICA		169	
TREINAMENTO E BATALHÃO	ESTÉTICA		180-184	
TREINAMENTOS AÉREOS	ESTÉTICA		196	

ZERO ETERNO - VOL 5				
O QUE?	DENTRO DA PESQUISA		PÁGINA	QUADRO
EXERCÍCIOS AÉREOS E A RIVALIDADE ENTRE OS PILOTOS É EXPLORADA, PARA ESTABELECEER A SUPERIORIDADE DO PROTAGONISTA.	ESTÉTICA		12-0029	
O DESENVOLVER DO COMBATE	PRÁTICA		43	
OS ACONTECIMENTOS NA EUROPA - SUÁSTICA	ESTÉTICA		44	
HIROSHIMA - CIDADE DIZIMADA	ESTÉTICA		45	1
BANZAI - MENÇÃO A CERIMONIA DE PARTIDA DOS YAKUZA	ESTÉTICA		47	
PASSADO E PRESENTE - REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	ESTÉTICA		74-75	
REPRESENTAÇÃO DE SAKURAJIMA- CIDADE E VULCÃO	ESTÉTICA		77	
O PASSADO COMO ELEMENTO DE SENTIDO PARA O PRESENTE	PRÁTICA		82-83	
OLHAS: MENÇÃO E PROBLEMAS	COGNITIVA		92	
A SOBREVIVÊNCIA COMO DIVIDA MORAL - CULPA	PRÁTICA		9899	
VISITA AO MUSEU DA GUERRA	COGNITIVA		102-106	
CLIMAX. A REVELAÇÃO É PREPARADA. AUTO SACRIFÍCIO?	PRÁTICA		123-124	
REPRODUÇÃO DOS ARQUIVOS	ESTÉTICA		130-133	
DIFICULDADES DO TREINO	ESTÉTICA		138	
CONFLITOS NA TROPA	PRÁTICA		139-142	
HIROSHIMA - REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	ESTÉTICA		168	
MOTIVADO DO PERSONAGEM	PRÁTICA		171-172	
UMA GUERRA QUE NAO ESTA EM NOSSAS MEMÓRIAS	PRÁTICA		222	
MORTE COMO DÍVIDA	PRÁTICA		CAP. FINAL	