

## **O MANGÁ CONTEMPORÂNEO: ENTRE SOCIEDADE, NARRATIVA E CAPITAL**

Antonio Augusto Zanoni<sup>1</sup>

### **RESUMO**

O seguinte trabalho, através de uma revisão bibliográfica, busca analisar o mangá como produto não somente artístico, mas também como subproduto de discursos postos em uma sociedade que sofrera grandes modificações em um pequeno período de tempo. Para tal, uma investigação tanto do mangá quanto objeto multifacetado quanto de um Japão hibridizado se fazem primordiais. Não menos importante, é notar que o mangá é subproduto de memórias de indivíduos postos em determinado contexto histórico e, portanto, passíveis de subjetividade e historicidade. Assim sendo, buscou-se relacionar o mangá com seu contexto sócio-histórico e sua potência narrativa, assim como as constantes relações e hibridizações entre essas potências narrativas e as transformações sofridas pelo mangá ao longo da contemporaneidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Mangá; Sociedade; Capital; Memória; Hibridização.

### **INTRODUÇÃO**

Os mangás e seus derivados têm se tornado cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, como podemos ver a partir de diversas fontes<sup>2</sup>. Mas todo esse mercado de cultura popular japonesa, e aqui iremos focar mais fortemente nos mangás, não é consumido em sua forma *in natura*, isso é, da mesma forma que foram produzidos no Japão. Esses objetos sofrem alterações para serem vendidos fora do território nipônico e conquistar novas culturas, e dessa forma, ao ocidentalizar-se, o mangá ganha características do seu novo local, para tornar-se mais atrativo às pessoas que não fazem parte da esfera cultural e não entendem o modo de leitura do mangá.

Com isso, o mangá perde uma gama de características e sentimentos que só podem ser reproduzidos na sua cultura de origem. Essa transformação, tradução e reestruturação do mangá foi e ainda é discutida por grupos e editoras de forma polêmica. Felizmente, ao se adaptarem com o uso do mangá e de uma gama de signos que compunha a cultural japonesa, grande parte dos leitores ocidentais do mangá passaram a consumi-lo em

---

<sup>1</sup> Mestre em História pela Universidade de Passo Fundo. Bolsista CAPES. E-mail: antonio\_az@hotmail.com.

<sup>2</sup> Texto de UEDA, Nancy Naomi; MORALES, Leiko Matsubara. A presença da mídia na socialização contemporânea dos jovens: o caso do animé como convite ao estudo da língua japonesa. Estudos Japoneses, [S.L.], v. 26, p. 75-96, 31 dez. 1969. Universidade de São Paulo, Agência USP de Gestão da Informação Acadêmica (AGUIA). Dados do NPD Group disponíveis em: <https://www.npd.com/news/press-releases/2019/sales-of-manga-books-are-on-the-rise-in-the-united-states-the-npd-group-says/>. Acesso em: 08 de fevereiro de 2022. Dados do site ICv2: <https://icv2.com/articles/markets/view/48728/manga-sales-north-america-hit-all-time-high-2020>. Acesso em 08 de fevereiro de 2022.

sua “forma semi-natural<sup>3</sup>”. Isto é, apesar da tradução para a língua do leitor, a ordem de leitura foi mantida assim como sua animação que não era mais invertida. Além do mais, novas palavras e onomatopeias – que são ricas na língua japonesa – foram criadas para que nem mesmo elas fossem deixadas de lado<sup>4</sup>. Para Alfons Moliné, essa leitura do mangá *in natura* é a superação do choque cultural (MOLINÉ, 2006, p. 27).

Em relação ao seu formato, dois pontos chamam a atenção: o uso contínuo de papel de baixa qualidade e a reciclagem do mangá. Essas duas situações se relacionam pois há uma tiragem imensa de mangás, e num país pequeno como o Japão, não há espaço para colecionar mangá, sendo cada espaço precioso. Assim, a produção dos mangás é feita com papel de baixa qualidade para reduzir custos, considerando que os mesmos irão ser descartado logo em seguida. O mangá contemporâneo se tornou, ao contrário dos do período da Segunda Guerra Mundial, um objeto passível de descarte, pois suas histórias, além de estarem também presentes nas animações e ambientes virtuais de leitura, tornam-se banais, no sentido de resguarde físico do mesmo<sup>5</sup>, tendo ressalva os mesmos como objetos colecionáveis.

Atualmente, o mangá está incluso em contextos que para o ocidental é inimaginável: ele está em manuais de produtos, em livros didáticos, painéis publicitários e revistas de negócios. O mangá extrapolou as barreiras do entretenimento e é parte do cotidiano do japonês, que estão mergulhados num mundo imagético. Assim, mangás que mostram retorno, seja para qual fim ele foi criado, se mantém, enquanto muitos são cancelados de acordo com as pesquisas de mercado.

Além do mais,

os mangás de maior sucesso são reeditados constantemente – as primeiras obras de Tezuka, que datam da segunda metade dos anos 40, ou mangás anteriores à Segunda Guerra Mundial, como *Norakuro*, ainda podem ser encontrados nas estantes das livrarias japonesas [...] (MOLINÉ, 2006, p. 29).

Mas o mangá, além de ser um objeto de entretenimento, é a expressão visual de uma cultura. Há uma variedade de temas que ainda são impossíveis de abordar nas sociedades

---

<sup>3</sup> Me refiro a uma “forma semi-natural” no sentido de que o mangá passa a ser consumido da direita para a esquerda, como de costume no Japão, com elementos, dependendo de versões e censuras de cada país presentes ou ausentes (como o caso do cigarro do personagem Sanji de *One piece* que virou um pirulito na versão animada, mas que no mangá continua sendo um cigarro). Assim, uma forma “natural” seria o original, incluindo todos os elementos linguísticos, enquanto uma forma “modificada/alterada” viria a ser as obras que se alterariam língua, imagens e até ordem de leitura.

<sup>4</sup> É importante mencionar que as onomatopeias são, para a língua japonesa, algo natural e estão constantemente presentes nas falas e sons de ambiente dos mangás, não sendo formas auxiliares de representação de algo, mas por vezes a único ou/e principal.

<sup>5</sup> Alavancando uma questão na qual foge do meu objetivo atual, em um outro momento seria interessante pensar a questão entre história enquanto narrativa que permanece na memória e a necessidade de ter o mangá físico como local de memória.

ocidentais ou que a importância não fica visível num espectro da normalidade, como desde as produções eróticas, até mangás retratando o cotidiano de um pedinte. Claro que a viabilidade da continuação de produção, isto é, da manutenção de uma narrativa é um aspecto que está em jogo, que depende da forma com que o mangaká cria a história, se o mesmo busca seguir os padrões aceitos pela sociedade ou busca trazer novas temáticas/narrativas. Nesse último caso, é sempre um risco pois, pode ser que tanto ele crie novas tendências quanto esteja fadado ao esquecimento.

Há também no mangá, e muito mais especificamente em seus personagens, uma ligação com o ser humano real e do cotidiano, deixando de lado a imagem heroica dos *comic books*<sup>6</sup>, de um ser perfeito. Os personagens do mangá riem e choram, crescem e morrem, desenvolvem personalidade, gostos e ódios, se transformam à medida que as experiências postas em seus quadrinhos os chocam.

Em suma, o mangaká é o criador de um ser real<sup>7</sup> que é responsável pelos seus destinos, tanto quanto seus leitores, que invariavelmente ficam tristes e felizes com as desgraças e conquistas dos personagens que acompanham<sup>8</sup>. Ao final de um mangá, seja qual foi o motivo de seu fim, os indivíduos que o seguiram esboçam as mais diversas reações: ficam felizes que seu personagem favorito conseguiu realizar seu sonho, ficam tristes por ter acabado aquele período de experiência compartilhada entre personagem e pessoal. O mangá e as relações que ele cria são tão reais, ou até mais reais, que experiências do cotidiano mundano.

Não obstante, ler o mangá – assim como outras mídias e formatos – não é apenas uma atividade literária, mas principalmente uma atividade de ligação de signos culturais, onde o leitor troca suas experiências com tudo que envolve essa complexa relação. Com isso, o

---

<sup>6</sup> Nos *comic books*, de forma generalista, se tornam mais conhecidos aqueles heróis que tem algo sobre-humano. Seus poderes são adquiridos ou através de uma ciência impossível, no qual o corpo do humano se torna sobre-humano, ou os heróis/poderes advém do plano extraterrestre. Reforço que é uma visão generalista, e se olharmos com mais detalhes, cada narrativa é única e precisa de fato ter diferentes lentes postas para poderem ser entendidas. No entanto, no âmbito dos mangás, geralmente o herói do mangá é um humano que passa por dificuldades, treina muito, supera as mesmas e enfrenta seus inimigos e temores (modelo muito repetido no gênero Shonen). Assim sendo, de forma geral, os heróis do mangá são mais humanos e próximos do leitor que os heróis dos *comic books*.

<sup>7</sup> O real aqui não se aplica a categoria de material ou palpável, mas a de que com a criação de um personagem que contém características humanas, vai interagir com o leitor de modo a sua subjetividade (do leitor) entrar em contato com a do personagem, alterando assim, a realidade do leitor e, portanto, suas ações no mundo material e social.

<sup>8</sup> E nesse aspecto, podemos expandir o pensamento proposto para outras esferas da cultura popular, como os próprios *comic books*, as animações, danças e histórias folclóricas.

leitor ocidental aprende a ler a língua japonesa e interpretar<sup>9</sup>, em certo nível, a própria cultural nipônica.

Outra questão que não é frequentemente levada em consideração é a relação do criador do mangá com o seu meio. Há uma concorrência enorme no Japão para se tornar um mangaká famoso, e apenas uma pequena parte – 10% – alcança esse sucesso (MOLINÉ, 2006, p. 35). As revistas são produzidas semanalmente, e nesse intervalo, há a necessidade de criação da história, desenho, pintura, e toda uma vasta quantidade de técnicas necessárias para que esse produto chegue ao consumidor da maneira que é conhecido. Frequentemente, os mangakás alegam sentir cansaço, stress e toda uma gama de doenças relacionadas a pressão de produção em massa dessas histórias: o que era feito em grande medida pelo prazer, se torna uma atividade galgada no capitalismo, que suga a qualidade de vida do seu artista e nisso, a criatividade passa a estar aprisionada ao tempo cronológico.

Com a propagação do mangá pelo mundo, grupos de fãs foram surgindo, e esses se denominam como *otakus*<sup>10</sup>. Esse grupo extrapola as barreiras sociais aceitas e se vestem, agem e vivem, às vezes, toda essa cultura do mangá e do animê de forma despreocupada em relação aos costumes e aceitações da sociedade contemporânea, constantemente sofrendo preconceito e taxados de infantis, imaturos e esquisitos.

Nos últimos tempos, com o advento da internet, essa cultura pôde se espalhar ainda mais – principalmente para o ocidente – de modo que desenvolveu grupos de fãs em todo o mundo. Jogos, eventos, roupas, entre outros, foram criados para esses grupos, não com a intenção de respeitá-los, mas porque esse grupo estava se tornando um público consumidor, e passível de servir ao sistema de consumo. Não obstante, com essa amplitude que o mangá teve ao redor do globo, inúmeros indivíduos passaram a sonhar em serem criadores de mangás, criando suas próprias histórias, técnicas e marcações singulares, que passam a exibir, de certo modo, a identidade de quem o produz.

Todavia, no que se refere a questão do consumo e estrutural do mangá, esse é de longe um produto diferente dos *comic books* norte-americanos. Ainda hoje, os mangás são feitos com materiais rústicos, com um enorme número de páginas – ultrapassando 100 – e são vendidos por preços extremamente baixos, cerca de 2 dólares ou 220 ienes<sup>11</sup>, tudo com o

---

<sup>9</sup> A interpretação é dada até certo nível, pois naturalmente varia de acordo com a subjetividade de cada sujeito, isso é, desde aqueles que consomem um mangá para passar o tempo e acabam aprendendo coisas soltas sobre o Japão, até mesmo os leitores mais ávidos, as vezes descendentes de japoneses, que procuram ir além da história, isso é, que participam de fóruns, grupos de discussão e até mesmo pesquisas empíricas sobre determinado tema.

<sup>10</sup> Uma das traduções possíveis em sua origem é a palavra “casa”.

<sup>11</sup> No Brasil por exemplo, o mangá mais vendido em 2021 foi *Jujutsu Kaisen*, com 30.917.746 milhões de cópias, com uma faixa de preço de 24 reais. Nesse mesmo período, com o salário mínimo do Brasil estante em

intuito de conseguir chamar novos leitores e manter os seus antigos. Mas assim como qualquer estilo de literatura, o mangá não atrai todas as pessoas, havendo aqueles que não leem nem um mangá, aqueles que seguem uma história pois essa começou a muito tempo ou gosta do autor e aqueles que seguem várias histórias ao mesmo tempo. Ainda, há aqueles que fazem do mangá um estilo de vida, assim como há aqueles que tentam colecionar um grande número de revistas raras. As relações na contemporaneidade entre os sujeitos e os mangás são das mais variadas.

### **MANGÁS E ANIMÊS: MEMÓRIAS E TEMÁTICAS**

Como já visto antes, a surpreendente cadeia de temáticas possíveis do mangá não nos permite taxá-los como produtos apenas para crianças, indo em desencontro ao senso comum. Suas temáticas vão desde os heróis grandiosos, conhecidos pelo ocidente, a pais de famílias que querem subir em um cargo na empresa. Considerando isso, pretende-se aqui olhar dois gêneros de mangás relevantes para a pesquisa histórica: o gênero de ficção científica e o antibélico.

Por um lado, a escolha do gênero de ficção científica vai nos possibilitar observar narrativas que são reproduzidas de modo distante da contemporaneidade, isso é, possibilita que autores trabalhem temas atuais, sensíveis e complexos, como temas políticos, por exemplo, sem citar nomes ou sofrerem algum tipo de represália. Isso pois, alteram a estética de tamanha forma, que legalmente não se pode associar o mangá a uma crítica a algo ou alguém, mas narrativamente a crítica vai estar explícita em maior ou menor nível.

Já, os mangás do gênero antibélico são por vezes narrativas históricas e calcadas em memória de guerra – mais especificamente em eventos ocorridos nas guerras Sino-Japonesas continuados até o fim da Segunda Guerra Mundial. Esse gênero é produzido a partir de narrativas explícitas contra a guerra, o armamento e o nacionalismo exacerbado. A partir de um olhar pessoal, vejo que cada vez mais essas narrativas tem ganhado espaço mercadológico e acadêmico, utilizando das próprias estratégias do capitalismo para se espalhar e chegar a mais indivíduos. Em certa medida, isso acontece, pois, a necessidade de

---

R\$ 1.100,00, um mangá custando 24 reais equivaleria a 2,18% do valor total do salário mínimo. O salário mínimo no Japão em reais é de 7.466, e tendo o custo médio de mangás em 220 ienes (quase 10 reais na cotação de 10 de fevereiro de 2022), isso representaria apenas 0,13% do salário total japonês. Ainda no caso estadunidense, transformando o salário mínimo por hora trabalhada, com uma média de 8 horas diárias por 22 dias trabalhados, na data de 10 de fevereiro de 2022, teríamos em reais, um valor mensal de 6,600 reais de salário mínimo. Na compra de mangás custando 2 dólares, o indivíduo gastaria apenas por volta de 0,15% de seu salário. Importante ressaltar que esses números são alterados a todo momento, mas mesmo assim, nos mostra como o poder de compra brasileiro é menor quando comparados aos EUA e ao Japão.

produzir narrativas mnemônicas que falem de eventos difíceis e traumáticos tem ganhado espaço no mundo contemporâneo, da mesma forma que mais mangakás, os quais passaram direta ou indiretamente por situações complexas durante os eventos supracitados, sentem a necessidade de falar desse passado que não passa (Ricoeur, 2007).

O gênero de ficção científica, surgido mesmo antes da Segunda Guerra Mundial, só ganhou força após o conflito, pois a associação das máquinas de guerra, do poder da bomba atômica – de todo um desenvolvimento científico – possibilitou a criação de narrativas de robôs gigantes, e de heróis como o Astro Boy (*Tetsuwan Atom*). Essas narrativas tem seu poder proveniente do átomo, mas um átomo com a intenção de ajudar as pessoas, e não machucar como as duas bombas que devastaram Hiroshima e Nagasaki.

A partir da década de 80, influenciados por filmes como *Blade Runner*, histórias futuristas de mundos pós-catástrofes nucleares se tornam comuns nos mangás (MOLINÉ, 2006, p. 39). No que se refere ao gênero antibélico, a derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial e a intensificação da forma que foi dada essa derrota, isto é, pelo uso de armas atômicas jamais antes vistas e seus efeitos devastadores ao mundo, contribuem para a criação de um trauma na memória desses indivíduos tão grande, que durante vinte anos, nem um mangá foi produzido sobre essa temática. Apenas vinte e cinco anos depois dos eventos catastróficos das bombas, é que houve a produção de mangás sobre a guerra de 1945. Após 1985 é que mangás que abordavam conflitos bélicos em geral começaram a ser produzidos – em uma escala consumível – mas ainda com um cuidado imenso, de forma a não fazer apologia a mesma.

O mangá *Gen Pés Descalços* é um ótimo exemplo para entendermos isso. Nesse mangá, o próprio autor (Keiji Nakazawa) conta sua história de quando tinha aproximadamente 6 anos e vivenciou a queda da bomba atômica de Hiroshima. Seu pai foi contra a continuidade da guerra e foi preso e torturado por isso, sua família vivia sendo humilhada, assim como um vizinho do próprio Gen, um coreano que era humilhado por ser de uma “raça inferior”, mas que mostrava ser bondoso com a família de Gen.

No dia da queda da bomba, Gen perdera seu pai, sua irmã e seu irmão; sua mãe grávida deu à luz, e ele teve que ajudar no parto de sua nova irmã, que em consequência da radiação e da desnutrição morrera meses depois. Os efeitos da radiação foram capturados de forma detalhada pelos desenhos de Nakazawa, mostrando corpos derretidos pelo calor, muitos pulando nos poços de água e rios e com vidros colados em seus corpos, como vistos na figura 1. O mangá dividido em dez volumes originalmente, mostra a história do autor, desde a época difícil da escassez de guerra, do momento da bomba e da derrota, até a ocupação americana e

como Gen teve que amadurecer rapidamente para conseguir enfrentar esse novo mundo em caos.



Figura 1 – *Gen Pés Descalços*: ele tenta achar água no meio do caos, e vê vários corpos jogados nos poços de água, tentando se refrescar, tendo em vista os efeitos da bomba atômica. Nesse momento, Gen já usava um boné para esconder a calvície proveniente também dos efeitos da radiação. Volume 1 da 4ª edição da editora Conrad, 2002.

A questão que fica é: essa produção de mangás sobre a Segunda Guerra Mundial apenas vinte anos após o conflito, e a produção de mangás de temáticas bélicas após 1985 ocorre por qual motivo? Seria por causa do Artigo 9 da constituição japonesa que renuncia a guerra para sempre? Seria pela ocupação americana até 1952? O trauma deixado na memória das pessoas? Ou ainda, o esquecimento do conflito perante os jovens e a vontade dos antigos rememorarem ele para não voltar a acontecer? De certa forma, todos esses fatores influenciaram para que essa temática só ressurgisse muito tempo após o conflito.

O artigo 9 da constituição japonesa impede a beligerância através de qualquer fonte, e isso inclui as mídias de entretenimento. Ao mesmo tempo, durante os sete anos da ocupação americana, o povo não tinha a liberdade para produzir qualquer produto voltado a temática militar. Mas sem dúvida, o trauma do conflito está entre os dois fatores mais

importantes a serem levados em consideração. O trauma é uma constante rememoração de uma lembrança fantasmagórica, é uma crise da existência individual, tornada coletiva durante a guerra. Fome, preconceito, ferimentos, mortes e mais tarde medo do desconhecido posto pela radiação das bombas, fomentam uma repetição constante do trauma no dia-a-dia de cada indivíduo, que pela ausência desse *ser* ou *ter* não deixa que as memórias evanesçam.

O outro fator, o qual está em igual importância ao supracitado, é a falta de memória do conflito da nova geração e a necessidade que a antiga geração os faça lembrar. Essa antiga geração – de pessoas que participaram e assistiram o conflito – está carregada de memória e experiências de guerra, numa constante rememoração do confronto contra sua vontade, pois lembrar dele é traumático, é ruim, traz dor e uma cadeia de sentimentos próprios. Assim, a nova geração – os filhos daqueles que passaram pelos eventos das guerras – está resguardada do conflito, pois esse conflito é suprimido nas memórias dos antigos sujeitos, que não querem deixar de legado a seus filhos o mesmo sofrimento que tiveram.

Nisso, há um conflito da memória, onde ela deve ser passada para a nova geração, para que os mesmos não se esqueçam do horror da guerra, para que ela não volte a se repetir – de certa forma utilizando-se da história como escudo protetor para a memória – ao mesmo tempo em que ela deve ser reprimida pois é dever de um pai e uma mãe proteger seus filhos de qualquer sofrimento. Essa situação criada pela impossibilidade da fala da antiga geração, que não sabem como agir perante algo totalmente novo, sem exemplos na história, faz com que a população fique totalmente confinada em um trauma coletivo. Assim, a saída é do campo do individual para o do coletivo: através de indivíduos que pelas mais diversas razões superam ou não tem esse trauma tão forte, conseguem repassar o acontecimento a nova geração no campo individual.

Aos poucos, esse individual se torna coletivo, abrindo espaço para discussão do conflito e da narração do trauma de diversas maneiras, colocando-o no cotidiano do povo, até que esse trauma se torne algo “natural” ao coletivo. Isso é o que o mangá faz – traz para um objeto lúdico, problemas e traumas antes imemoráveis ao coletivo – e ao passar do tempo, novas experiências antes aprisionadas pela memória são passíveis de realidade (Seligmann-Silva, 2008).

Ao tocar no assunto de mangás, se faz importante também comentarmos a produção dos animês. Sua criação está diretamente ligada aos *utushie*<sup>12</sup> surgidos no século XVIII. As primeiras criações japonesas de animação foram feitas em 1913 por Seitarô

---

<sup>12</sup> Teatro de sombras chinesas.  
*Fortaleza, v. 13, n. 26, jul-dez 2022*



Kitayama, considerado o pai da animação japonesa. Mas apenas após 1920 com a influência do cinema americano, a produção de animações começa a se desenvolver no sentido técnico, pois com a aparição dos *cartoons* americanos, a própria arte animada japonesa fica estagnada. Com o desenvolver das técnicas e tecnologias, sons, cores e formas foram se modificando<sup>13</sup>. Em plena Segunda Guerra Mundial (1943), um autor japonês chamado Kenzo Masaoka produz o animê *Kumo to Chûrippu* (A Aranha e a Tulipa), que de acordo com Moliné, foi fortemente influenciado por Disney e é ainda hoje considerado uma das obras-primas japonesas da época (MOLINÉ, 2006, p. 48).

Nos anos anteriores da guerra, pode-se observar a militarização do país nas animações. Entre 1933 e 1935, uma animação respectiva a *Norakuro*, o cãozinho que entrou no exército japonês, se fez presente representando os macacos contra os pandas, fazendo alusão a luta entre Japão e China que estourou em 1937. Outras animações, desde curta a longa metragens foram criados nesse período sempre retratando a luta entre Japão e seus inimigos.

A partir de 1950, com a televisão e a exibição das metragens japonesas no ocidente, assim como aquele típico jeito japonês de pegar algo de outra cultura e modificá-lo a sua realidade fazendo com que aquilo os pertença, fizeram com que animações nipônicas conquistassem internacionalidade, como *Shin-Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro), *Jungle Taitei*, conhecido no ocidente a partir de 1960 como *Kimba, o Leão Branco* (no qual Walt Disney usou de base para construir o Rei Leão), *Tetsuwan Atom* (O Poderoso Átomo/Astro Boy), *GeGeGe-no-Kitaro*, de Shigeru Mizuki (combatente e sobrevivente da Segunda Guerra Mundial), *a Lenda de Kamui*, de Sanpei Shitaro, entre diversos outros.

O mais marcante da década de 1950, como descreve Moliné, e que pude também perceber a partir de minhas outras pesquisas, é o surgimento do *gekiga*, isso é, um gênero obscuro, voltado para mostrar a realidade difícil da sociedade japonesa pós-guerra, no qual Yoshihiro Tatsumi é seu maior nome.

No entanto, enquanto no Japão novos gêneros surgiam, algo diferente acontecia na realidade do *comic book* americano após o período de guerra. Esse sofreu um ataque da censura partida da igreja e do estado, de forma imensa, com políticas “anti-quadrinhos” que, de forma geral, tentava passar a imagem de quadrinhos como má influência para as crianças. Assim, não poderia ser falado sobre guerra, conflitos, dor, terror, horror, sexo, racismo, desigualdade, e outras temáticas tidas como sensíveis para a época, nos *comic books*. Esse

---

<sup>13</sup> Se nota no nome de vários animês da época, a temática do cotidiano e de pessoas comuns, assim como nos mangás. Ex: *Pero, o limpador de chaminés* ou ainda *O que Importa no Mundo é o Poder das Mulheres*.

código foi criado em 1950 e só foi deixar de ser utilizado após grandes produtoras de quadrinhos lutarem pela liberdade de expressão em 2010.

Desta forma, os heróis surgidos até a época da Segunda Guerra Mundial só voltariam a ser famosos nessa última década. Ao entrar em contato com os quadrinhos japoneses, o ocidente como um todo ficou perplexo por apresentar características tão libertas de códigos morais e por isso mesmo, o mangá sofreu um preconceito duplo: era um quadrinho e era oriental – pertencia ao outro. Assim, discursos das grandes mídias como o *New York Times*, dizendo que o Japão tinha baixo nível de alfabetização por causa dos mangás chegaram a ser publicados e mais tarde, obrigados a se retratar<sup>14</sup>, admitindo que o nível de alfabetização japonesa era inclusive superior à de seu próprio país (GRAVETT, 2006).

O gosto da literatura do mangá se desenvolve no período pós-guerra, onde o exército de ocupação tinha como um dos objetos de diversão os *comic books*. Esses quadrinhos foram parar nas mãos das crianças japonesas que se encantaram com as formas, e que através das adaptações japonesas puderam passar a ser lidos. Mas a atividade de leitura do mangá não fica apenas no campo da diversão, pois é também uma válvula de escape da realidade japonesa e da coletividade histórica desse povo.

A constante necessidade dos indivíduos se transportarem da realidade para o mundo presente na mente – tão real quanto o mundo palpável – faz parte das relações históricas do povo japonês, que, tanto antes quanto após a Segunda Guerra, teve que se doar constantemente para fazer o Japão crescer, pagando altas taxas a seus governantes e vivendo com pouquíssimo, seja no sentido de alimentação, diversão, ou qualquer outra situação em que o humano se encontre – em suma. Essa população até meados de 1970 sobrevivera. Assim, o mangá faz com que esse sofrimento constante – um trauma histórico pontual ou de longa duração? – seja esquecido a medida em que o sujeito na sua esfera individual, o leia e o viva, transportando essa realidade na mente até o seu real concreto coletivo.

Igualmente, a atividade da leitura do mangá é algo individual em primeira instância, mas que invariavelmente atinge o coletivo. Seu leitor está preso e concentrado em sua leitura, mesmo na coletividade social em que vive, pois frequentemente consome esse produto em momentos em que está indo trabalhar, indo para a escola, em praças e centros de lazer. Essa leitura pertence apenas a aquele sujeito, mas é transportada ao coletivo no

---

<sup>14</sup> A matéria e a retratação podem ser vistas em: [https://www.nytimes.com/2002/01/03/world/tokyo-journal-a-wizard-of-animation-has-japan-under-his-spell.html#:~:text=Tokyo%20Journal%3B%20A%20Wizard%20of%20Animation%20Has%20Japan%20Under%20His%20Spell,-Read%20in%20app&text=Harree%20Pottah"%20may,with%20Japanese%20gods%20and%20spirits.](https://www.nytimes.com/2002/01/03/world/tokyo-journal-a-wizard-of-animation-has-japan-under-his-spell.html#:~:text=Tokyo%20Journal%3B%20A%20Wizard%20of%20Animation%20Has%20Japan%20Under%20His%20Spell,-Read%20in%20app&text=Harree%20Pottah) Acesso em 10 de fevereiro de 2022.

momento em que mais pessoas leem mangás também nessa mesma situação, transformando locais públicos em centros de coletividade individual.

Essa experiência se torna ainda mais complexa – mas não difícil – no momento em que um conjunto de indivíduos estão lendo o mesmo mangá, e depois trocam experiências de leitura, transformam uma atividade individual em coletiva. Assim, a atividade de leitura do mangá é ao mesmo tempo uma atividade isolada, que é facilmente transportada ao campo do coletivo, liberando muitos dos impulsos individuais que estão proibidos de serem realizados ou discutidos no campo da coletividade. Essa ação é libertar a mente das correntes das normas sociais e da vida em sociedade, ou seria para manter o nível de pressão do coletivo no alto, mas tendo a leitura do mangá como uma das fontes de diminuição para que essa sociedade não estoure e se modifique?

## **PÓS-GUERRA, A SOCIEDADE E O MANGÁ: PANORAMAS**

A reconstrução Japonesa do pós-guerra não foi um efeito miraculoso como constantemente é abordado em livros e artigos, mas sim trabalho árduo, “ininterrupto, durante vinte e cinco anos, doze horas por dia, sem que pensássemos em férias” (CLOS; CUAU, 1971, P. 28). Os autores ainda recebem um relato do correspondente Robert Guillain<sup>15</sup> sobre essa reconstrução no que tange a esfera dos sentimentos:

após permanecer muito tempo aturdido, chorando sua derrota, seus mortos e sua miséria em consequência, quando os japoneses se refizeram em sua aparência, eles tinham em suas atitudes uma imensa dose de resignação. A derrota tinha sido, também, uma libertação. Começa a aparecer sobre milhares de rostos uma expressão esquecida: o sorriso japonês... Como um retrocesso jamais visto na história, todo ardor que esse povo havia posto em combate mortífero e na destruição transforma-se num infatigável ardor de reviver e de reconstruir... Com uma facilidade surpreendente a amizade pelo vencedor substitui o ódio... Fora como se, no palco giratório do teatro Kabuki, todo o Japão sombrio e cruel, de repente, desaparecesse e o melhor Japão entrasse em cena... (1971, p. 31).

Esse relato, apesar de ser romantizado, ter um olhar típico europeu, carregado de adjetivos que valorizam ou desqualificam coisas, serve para na sua gênese, notar que havia um clima fúnebre no Japão. Isso, especialmente nas cidades onde as bombas foram lançadas, mas, que após certo período de luto, as pessoas reergueram-se, na tentativa de mais uma vez se tornarem grandes, mas agora não como uma potência militar temível, mas uma economia fulminante.

---

<sup>15</sup> Jornalista francês, autor de muitos livros sobre a Ásia e principalmente do Japão. Entrevistou as vítimas da bomba atômica no Japão, já que nessa época era repórter da Guerra do Pacífico.

Após o discurso do Imperador Hirohito – primeira vez que falara diretamente com seu povo – alegando uma situação militar desfavorável, e não uma derrota, há um surto de suicídios pelo país por parte de militares de todos os escalões e estudantes. Esses veem nas palavras amenizadoras do Imperador a derrota, a desonra e o discurso que vai contra o *bushido*, não tendo outra alternativa, senão, pelo menos a aqueles que seguiam essas crenças e que ainda estavam capturados pelo discurso ultranacionalista, a morte.

Mas a utilização da bomba atômica, além dos três usos já anteriormente abordados, deixa a seguinte questão lançada por Clos e Cuau: “a bomba atômica não deixou de ser experimentada senão contra os *amarelos*. Lançariam eles contra os *brancos*, contra a Alemanha, por exemplo?” (1971, p. 70). Após 1945, a hegemonia europeia fica em xeque perante os norte-americanos. Agora é função destes vigiar, se possível dirigir o “novo mundo” (BRAUDEL, 2004, p. 445).

Os efeitos das bombas foram publicados pelo jornal *Asahi Shinbum*, através do relato de uma testemunha que viria a morrer pelas queimaduras da bomba de Nagasaki:

Todas as pessoas perceberam, inicialmente, um barulho estranho seguido de uma luz que se produziu intensamente clara, completamente branca. Aqueles que se achavam próximos do centro sentiram a pele ser queimada, como se fossem atingidos por enormes labaredas. Depois, um pouco mais tarde, uma imensa pressão de ar, que era como se um tufão os esmagasse. Em um segundo tudo que havia na terra foi destruído e o solo ficou completamente nu. Num raio de um kilometro, todas as construções de madeira foram pulverizadas e mesmo as de material ruíram. As folhas e as árvores evaporaram-se e mesmo as grandes árvores tombaram. Os animais, os insetos, até as bestas, foram mortos... Mesmo as pessoas que conseguiam escapar, violentamente queimadas pelos raios, em todo o corpo, ficaram como se estivessem em estado de monstruosa embriaguez, em que os membros haviam perdido toda a força e bem assim faltando a razão, já que se tornaram completamente passivos e nada mais queriam fazer... (1971).

Depois do desastre e a necessidade de reconstrução, os japoneses continuaram a ter um sentimento nacionalista, a tornar o Japão grande novamente, mas através dos moldes econômicos, assim, o antigo esforço aplicado na área militar, foi conduzido ao âmbito econômico. Agora os homens deveriam se esforçar ao máximo para estudar e adquirir conhecimento para conseguir entrar em empresas, e crescer dentro delas, de certa forma, as empresas eram como a corporação militar. Os homens precisavam treinar e continuar a se aperfeiçoar, passavam a maior parte do dia na empresa, com esforço, subiam de posto, saiam no final do expediente com os colegas de trabalho para beber. Inclusive, em horas específicas, tinha que se cantar o hino da empresa – cantando-o, o indivíduo estava honrando e tornando o Japão forte novamente; o hino da empresa era simbolicamente o próprio hino japonês.

A constante etiqueta, educação e os títulos honoríficos são uma forma de manter a sociedade sobre controle, uma maneira de controlar as pessoas para que as mesmas não ajam de forma “selvagem”. Mas toda a gama de sentimentos que se acumulam não desaparece com o tempo, na realidade eles se somam. Uma sociedade onde apenas os mais esforçados se sobressaem exige muito esforço pessoal.

Todos esses aspectos formam uma receita que deixa o sujeito prestes a explodir – não é por acaso que o Japão tem hoje o maior índice de suicídios<sup>16</sup> do mundo. Para controlar essa pressão, esse ponto de quase ebulição, encontra-se constantemente ainda hoje, revistas, programas de televisão e apresentações em teatros que retratam as mais diferentes brutalidades e tradicionalismos: esquartejamento, sangue, samurais com suas espadas decapitando indivíduos, estupro.

Ao assistir cenas como essas e utilizando de conceitos psicanalistas, o ID se preenche e se satisfaz, através do EGO<sup>17</sup>, das normas sociais aceitas, das cenas não-reais presentes nas telas e nas revistas, mas que conseguem controlar esses desejos mais primitivos de cada ser. Esse discurso psicanalista está presente também no âmbito religioso, no budismo zen, como comenta Braudel:

Todo o ensino Zen, reservado aos soldados, parece ser dirigido contra as inibições e injunções impostas pelo que se chama de “código de polidez” japonês. Como acontece em toda sociedade, a vida atenua, concilia contrários. O Japão é, ao mesmo tempo, rigor e flexibilidade, “elasticidade”. O Zen é uma desforra necessária, vital (2004, p. 275).

Tem que se ter em mente que para a sociedade japonesa da época da guerra, os preceitos religiosos ainda estavam muito atrelados a realidade, mas ao contrário do pensamento ocidental dualista, o mundo não era uma constante batalha entre o bem e o mal. Essa diferente realidade está expressa nos filmes e nas novelas da época, que ao contrário do mundo ocidental, não anseiam por um final feliz, e geralmente deixam as pessoas no final do show ou do episódio chorando, pois há sempre um sacrifício a ser pago pelo sucesso e pela felicidade.

Neste viés, se o marido conseguiu atingir o mais alto cargo em uma empresa da época, era devido os sacrifícios de sua esposa, que morre de cansaço no dia em que o mesmo é nomeado. Os filmes de guerra não retratam esplendorosas vitórias, armamentos e

---

<sup>16</sup> Para o japonês do pós-guerra, a ação de cometer suicídio adequadamente executado, limpava o nome do sujeito e reabilitava a memória (BENEDICT, 2009, p. 142).

<sup>17</sup> O ID pode ser entendido como as pulsões primitivas do ser humano, as vontades que vem antes mesmo das normas sociais. Já o EGO é a instância da psique humana que permite ou inibe as ações do ID, por vezes adaptando e equilibrando essas pulsões para as normas vigentes da sociedade e de cada cultura.

inflamados discursos, mas sim as partes terríveis da mesma: as trincheiras, o barro, a monotonia da marcha; o fim dos filmes não é uma vitória grandiosa, mas pode ser a parada das tropas para descanso numa cidade chinesa a noite. Para o público japonês, basta que os sujeitos paguem suas dívidas com o mundo e esse será um bom final para o filme<sup>18</sup> (BENEDICT, 2009, p. 163-165).

Há um relato de uma mulher japonesa, a Srta. Mashima, que foi estudar nos EUA e se sentiu extremamente perdida em relação a diferença cultural. Toda etiqueta que havia aprendido em sua terra natal fora totalmente inútil nesse novo ambiente. Para alguns japoneses, essas regras são uma prisão, para outros um paraíso perdido, as opiniões são diversas, todavia a melhor representação é a que a própria Benedict trás: Os nipônicos fora do Japão se sentem como um Bonsai<sup>19</sup>:

Enquanto as raízes do pinheiro em miniatura restringiam-se aos limites do vaso, o resultado era uma obra de arte que adornava um encantador jardim. Uma vez, porém, plantado em solo aberto, o pinheiro anão jamais poderia ser transplantado de volta. Sentiam-se, pois, incapazes de voltar a ser ornamentos daquele jardim japonês. Não mais satisfariam as exigências. Havia experimentado na sua forma mais pungente o dilema japonês da virtude (BENEDICT, 2009, p. 192).

Essa realidade acontece porque a curva de crescimento e liberdade são invertidas no que tange Japão e mundo ocidental. Há uma espécie de U, no qual no mundo nipônico, um extremo do U representa a mais extrema liberdade, até que se afunila na vida adulta, com todas as obrigações perante a sociedade e Imperador, até chegar a velhice e voltar a ter liberdade. O mundo ocidental faz o inverso, sendo que as crianças têm uma série de regimentos e ao alcançar a vida adulta, o indivíduo tem que, em suma, ter dinheiro e poderá fazer “o que bem entente”, até chegar a velhice e ser cuidado e tratado como uma criança novamente (BENEDICT, 2009, p. 214).

A formação do mangá é também uma hibridação das relações interculturais. Aquele que migra de sua zona cultural natural para um novo ambiente desconhecido está fadado a rememoração e a comparação entre seu passado e seu futuro. Ao experienciar o mangá das épocas de 1930, 1940 e 1950, o sujeito proveniente de uma cultura distinta da nipônica está – frequentemente – longe dos símbolos culturais que auxiliam no entendimento

---

<sup>18</sup> Citando alguns exemplos: *Twice*, de Hidetaka Inazuka, *Assunto de Família*, de Hirokazu Koreeda, *37 segundos*, de Hikari, *A partida*, de Yojiro Takita são filmes atuais que ainda retêm, de certo modo, características dos filmes do Japão do século XX. Nesse sentido, seria impossível não citar a filmografia de Akira Kurosawa, o filme *Era uma vez em Tóquio*, de Yasujiro Ozu, *A vida de O Haru*, de Kenji Mizoguchi. Para uma bibliografia complementar, veja RICHIE, Donald. *Japanese Cinema, Film Style And National Character*. New York: Anchor Books, 1971.

<sup>19</sup> Árvores cultivadas em um pequeno vaso, de forma que se pareçam com as de tamanho natural, mas em miniatura.

do mesmo, ao que tange o caos vivenciado por aqueles indivíduos no momento da queda das bombas e o choque que continua a lhes assombrar durante sua vida.

Estudar a hibridização das culturas, suas relações históricas e mais especificamente, as modificações que o mangá sofre após 1960 é uma forma de entendermos o Japão moderno. A produção desse produto passa a ser um monumento descartável ou ainda um monumento passível a ser cultuado dependendo dos sujeitos que estão envolvidos. A globalização abre as portas para infinitas possibilidades, os blocos culturais impenetráveis e imóveis já não tem mais espaço: os sujeitos da história, os humanos podem agora criar e adorar o que bem entendem; todavia, a resistência do conservadorismo faz com que esses movimentos se tornem lentos.

O mangá sendo essa potência literária, obra de arte, objeto político das massas, necessitou de compartilhamento de signos, criação de linguagem e significantes, ou seja, uma grande constelação como diria Benjamin. A construção do mangá – assim como de inúmeros outros objetos – implica em processos de segregação e de hibridação entre os diversos setores sociais e seus sistemas simbólicos (CANCLINI, 2015, p. 41).

Após 1960, o mangá é capturado pelo capitalismo, vira produto passível de venda, passível de comercialização e de reprodução em massa, assim seu anterior foco de *produção de massas* passa a ser *produção para as massas*. A lógica mercadológica captura essa expressão artística, observando sua potência de produção a favor do capital.

Além do mais, essa indústria capitalista se aproveita da gênese do mangá de modo que não abre espaço para produções externa, ou seja, imposições econômicas dessa indústria, assim como uma mentalidade de que o mangá verdadeiro e bom é o japonês (exótico), faz com que as produções de mangás fora do Japão não sejam tão conhecidas ou tenham uma influência mais fraca nas mais diversas esferas de influência<sup>20</sup>. Outros intensificadores dessa dificuldade de venda dos mangás produzidos fora do Japão, são a falta de incentivo econômico, falta de produção de algo semelhante em suas culturas e principalmente, uma entrada tardia no mercado, quando já havia a televisão e o próprio mangá estava migrando para suas produções televisivas, os animês.

Atualmente as fronteiras entre algo ser taxado como próprio, estão se tornando cada vez mais fracas. A possibilidade de mover-se entre culturas, sociedades, gostos, desejos

---

<sup>20</sup> Apesar disso, nos últimos anos, mangás (Manhwa) de origem da Coreia do sul tem ganhado mais espaço no mercado. Para mais informações sobre o tema, há uma matéria explicando um pouco mais sobre os mangás sul coreanos e a estratégia adotada pelos mesmos se expandirem num mercado tão dominado por produções nipônicas e estadunidenses no site <https://psiqueanime.home.blog/2020/05/15/a-invasao-dos-webtoons-e-manhwas-digitais/>. Acesso em: 15 de fevereiro de 2022.

estão a se simplificar e complexificar ao mesmo tempo. É mais difícil para o sujeito conseguir se identificar e identificar outros indivíduos como algo, mas essa possibilidade abre uma vasta nuance de possibilidades de vir um ser, de conhecer novas coisas, de quebrar com a linearidade da história. O entrelaçar das coisas as complexificam e fazem com que a gênese seja de difícil acesso e, para tal, as relações de poder são essenciais para que isso ocorra. Não é possível esquecer que o acesso a um passado determinado, criado é necessário para que certos discursos continuem a ser perpetuados.

Nesse interim, ou o mangá é alterado a ponto de não ser o mesmo que saíra do Japão, tendo suas mensagens perturbadas pela edição, ou chega ao novo país igualmente como saíra, apenas com a tradução literal dos significados e também das onomatopeias e é dificilmente absorvido nesse novo ambiente, ou ainda é igual ao último caso quanto sua estrutura, mas pode ser absorvido dependendo da carga cultura de quem o absorve. A maneira com que o mesmo mangá é lido, vai variar desde o momento da primeira leitura da primeira pessoa, até suas reedições, reestruturações e inclusive as releituras feitas pelo mesmo indivíduo através de diferentes períodos. Nesse ponto é que as pesquisas de mercado se fazem essenciais para entender o público consumidor previamente a publicação nesse novo local, tornando o próprio consumidor, em objeto do mercado (BAUDRILLARD, 1995).

À medida que avançamos para a contemporaneidade, os mangás ganham cada vez mais um sentido mercadológico, fetichista e global. As etiquetas nacionais dão lugar as histórias que abarcam experiências históricas que até o momento haviam sido deixadas por baixo dos escombros da história, parafraseando Walter Benjamin, na sua 9ª tese sobre o conceito de história. Apesar dos mercados agirem de formas diferentes de acordo com suas estratégias, essas “novas histórias” que na verdade estavam enclausuradas nas memórias e pós-memórias dos indivíduos (RICÉUR, 2018) acabam por ganhar espaço na atualidade, pois por um longo período, as memórias estavam silenciadas pelo medo, pelo trauma e pela exclusão.

Seja pela internet, pela globalização, pela quebra de identidades estanques ou qualquer outro motivo, os mangás, sejam do Japão, ou suas versões chinesas e sul coreanas, estão ganhando espaço no cotidiano. E, com isso, acabam permitindo que novas narrativas históricas ganhem força, apresentando a contemporaneidade as monstruosidades produzidas pelo silêncio, pela repressão, pelo ultranacionalismo, imperialismo ou qualquer outra forma de repressão que busca limitar a voz das diferentes populações. Sejam os mangás de Shigeru Mizuki, Yoshihiro Tatsumi, George Takei, Fumiyo Kouno, ou ainda em artigos dos mais diversos, como os presentes no livro editado por Roman Rosenbaum (2013), a lógica



capitalista deve ser utilizada pelos indivíduos com a intenção de reproduzir essas histórias de lutas contra as fantasmagorias<sup>21</sup> do passado.

Desse modo, indo a contrapelo da lógica excludente do capitalismo e do acúmulo de bens, com o acesso a novas experiências produzidas em formas de cultura popular – em nosso caso o mangá – passamos a utilizar do próprio capitalismo para darmos voz as narrativas periféricas, excluídas e silenciadas. Se antes da segunda metade do século XX o flâneur era aquele que vivia a cidade, desligado diretamente do sistema em que estava inserido, na atualizada esse papel passa ao internauta, como diz Aquino (2015) ao discorrer que

Assim, se, antes, o flâneur percorria, anonimamente, as ruas, e a multidão era fonte de seu devaneio, por onde via e sentia o mundo, hoje, esse personagem é o internauta anônimo, mas também identificado como consumidor, que navega pela rede universal de computadores, através deles se comunicando e “educando” sob a lógica de produção privada de mercadorias, tornando-se ele próprio em cobiçada mercadoria do século atual (apud. SANTOS, 2016).

Na atualidade, apesar de ainda sermos consumidores/mercadorias que servem para alimentar o próprio sistema, o que consumimos e a forma que o fizemos se torna essencial para usarmos das próprias fantasmagorias para combatê-las. Se no período da Segunda Guerra Mundial se consumia narrativas que exaltavam a nação e buscava-se eliminar o diferente, através desses eventos e de um trabalho de memória realizado pela propagação de narrativas que buscam incluir e explicar as mazelas do passado, podemos talvez, construir um contemporâneo mais habitável.

Isso é possível pois de acordo com Jean Baudrillard (1995), o “*fait diver*”, “por meio das comunicações da massa, exalta com todos os sinais da catástrofe (mortes, assassinatos, violações, revolução) a quietude da vida cotidiana” (p.104). E continua afirmando que a cultura contemporânea “já não se produz para durar” (p. 106). Através dos *gadgets*, os objetos se tornam utensílios “em proveito da função de signos” (p. 117). No caso do mangá, é através da internet, dos serviços de streaming e dos diversos aparelhos físicos que mais pessoas o consomem – assim como seus derivados. De modo basilar,

o gadget define-se de fato pela prática que dele se tem, a qual não é nem de tipo utilitário, nem do tipo simbólico, mas lúdico. As nossas relações com os objetos, com as pessoas, com a cultura, com o lazer e, às vezes com o trabalho e também com a política, são cada vez mais reguladas pelo lúdico. A dimensão lúdica está a tornar-se na totalidade dominante do nosso “*modus vivendi*” cotidiano, na medida em que tudo – objetos, bens, relações e serviços – se torna gadget (p. 119).

---

<sup>21</sup> Entendo o conceito de fantasmagoria a partir da ideia de Santos (2016) de que “a fantasmagoria seria para Benjamin uma imagem criada pelo homem, que adquire uma realidade própria, passando a ser ilusória e independente daquele que a criou” (p. 78).

Nisso, o tempo em que passamos lendo os mangás entram na somatória da nossa narrativa. O consumo do mangá é efetuado na esfera do tempo do lazer, em contraponto do tempo “sem tempo” que é delimitado pelos momentos em que trabalhamos ou executamos ações que nos desagradam. Reforço aqui que não podemos falar em tempo livre, como afirma Baudrillard, pois se estamos participando de uma sociedade que é regida pelo tempo, o tempo é um produto e de uma forma ou outra, estamos o consumindo (p. 161). O autor escreve o seguinte exemplo para elucidar sua ideia:

A máquina de lavar significa tempo livre para a dona de casa, tempo livre virtual transformado em objeto para ser vendido e comprado (tempo livre que eventualmente porá a render vendo a TV e a publicidade que nela se fará para outras máquinas de lavar!) (p. 163).

A lógica do consumo que passa também pela lógica do trabalho, isso é, do tempo usado para produzir recurso para poder consumir algo no tempo do lazer. Isso só é possível, como afirma Baudrillard, pois “generalizou-se a lógica da mercadoria, que regula hoje não só os processos de trabalho e os produtos materiais, mas a cultura inteira, a sexualidade, as relações humanas e os próprios fantasmas e pulsões individuais” (p. 205). Voltamos ao debate do ID e do Ego. Nesse *continuum*,

tudo foi reassumido esta lógica, não apenas no sentido de que todas as funções, todas as necessidades se encontram objetivadas e manipuladas em termos de lucro, mas ainda no sentido mais profundo de que tudo é *espetacularizado*, quer dizer, evocado, provocado, orquestrado em imagens, signos, em modelos consumíveis (BAUDRILLARD, 1995, p.205).

Num certo sentido, nos tornamos alienados pelo o que consumimos, consumindo mais do mesmo, e mais do que a mídia nos vende. Por outro lado, a constante da contemporaneidade se tornou essa, na qual o consumo nos permite – e fico restrito ao debate dos mangás aqui – a receber mais histórias diversas, que ao mesmo tempo que nos influenciam a consumir mais, também fazem algo inerente ao ser humano, que é estar envolvido pela sociedade e seus produtos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intenção final dessa pequena pesquisa, é, portanto, mostrar que temos meios de utilizar a cultura pop de modo a ir a contrapelo nas narrativas excludentes. Mas como fazer isso de forma eficiente? Atingindo o maior número de pessoas possível, através de valores mais baixos possíveis seria um começo.

Indo além, diria que é na escola que o encontro da cultura pop produz um sentido ainda mais eficiente. Não é possível afirmar se muitas ou poucas das histórias que chegam até as crianças e adolescentes (e porque não adultos?) conseguem passar a eles um sentido mais amplo daquilo que se quer ensinar.

De forma mais prática: um público comum que consumir as histórias de *Gen Pés Descalços* vai conseguir entender, até certo nível, o sofrimento causado pela guerra e seus efeitos posteriores. Todavia, se o mesmo mangá for trabalhado na escola, através de uma análise mais especialidade pelo professor de história, por exemplo, diversos outros aspectos podem se tornar evidentes ao leitor tanto na própria história presente no mangá, quanto no próprio conteúdo trabalhado em sala de aula, tornando-o mais palpável e visível ao estudante, e, portanto, dando mais potencialidade a narrativa produzida e reproduzida.

A memória e o que dela faz parte é esquecido se não monumentalizado, se não capturado por algum objeto tangível de ser incorporado pelos cinco sentidos, é fadada ao campo do esquecimento. Mas o que é esquecido não é apenas a memória individual, do sujeito histórico, mas a memória coletiva que desapega da história e de seus acontecimentos. Há a sensação de que se vive cada vez mais rápido, e os acontecimentos cada vez mais ficam esquecidos, pois são passíveis de esquecimentos, sendo que a grande quantidade de informação que é possível obter diariamente se tornou austera. De certo modo, capturar essa memória em um objeto incorporado pela máquina capitalista – o mangá – é também de certa maneira manter essa memória histórica coletiva, ao mesmo tempo em que a memória passa a ser mercadoria utilizada para se obter lucro.

É através dessas representações imagéticas e linguísticas que a memória cria forma no real, mesmo que diminuída e parcial. O terror de uma experiência não pode ser representado na sua totalidade de nem uma forma, se não na sua própria vivência e em sua continuidade, no seu constante choque que é a ação de rememorar. Apenas através dessas experiências de outros é que podemos persistir, pelas cercanias da memória, uma constante reestruturação de discursos e do imaginário do contemporâneo. Talvez ainda, seja pela abertura de ferimentos no sujeito que aprendeu através de uma experiência histórica de outrem, que uma cumplicidade, empatia, ou ainda, uma alteridade seja possível na contemporaneidade.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATISTELLA, Danielly. **Mangá: O jogo entre palavras e imagens**. Disponível em: [http://www.revistaicarahy.uff.br/revista/html/numeros/1/ensaios/DANIELLY\\_BATISTELLA.pdf](http://www.revistaicarahy.uff.br/revista/html/numeros/1/ensaios/DANIELLY_BATISTELLA.pdf)

- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 1995. 213 p.
- BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a Espada**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- BRAUDEL, Fernand. **Gramática das Civilizações**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- BURKE, Peter (Org.). **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: Editora Unesp, 2011. 368 p.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas**. São Paulo: Edusp, 2015.
- CLOS, Max; CUAU, Yves. **A revanche dos vencidos: Alemanha e Japão**. Paris: Biblioteca do Exército, 1971.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006. 183 p.
- HENSHALL, Kenneth. **A History of Japan: from stone age to superpower**. 2. ed. New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das Histórias em Quadrinhos. **História, Imagem e Narrativas**, [s. L.], n. 5, p.1-9, set. 2007. Disponível em: <<http://livrozilla.com/doc/886247/história-das-histórias-em-quadrinhos---história>>. Acesso em: 21 abr. 2017.
- LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá e Animê: Ícones da Cultura Pop Japonesa**. Disponível em: [http://fjosp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga\\_e\\_Anime.pdf](http://fjosp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga_e_Anime.pdf)
- LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.
- MOLINÉ, Alfons. **O Grande livro dos Mangás**. São Paulo: Jbc, 2006.
- MORITA, Takashi. **A última mensagem de Hiroshima: O que vi e como sobrevivi à bomba atômica**. São Paulo: Universo dos Livros, 2017.
- RICŒUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: Editora da Unicamp, 2007. 535 p.
- SALOMON, Marlon (Org.). **História, verdade e tempo**. Chapecó: Argos, 2011. 374 p.
- SANTOS, Francisco Rogelio dos. FANTASMAGORIA: a chave para compreensão da modernidade em walter benjamin. **Cadernos Walter Benjamin**, [S.L.], v. 17, p. 77-93, 2016. Galoa Events Proceedings. <http://dx.doi.org/10.17648/2175-1293-v172016-05>.
- SELIGMANN-SILVA, Márcio. **Narrar o trauma: a questão dos testemunhos de catástrofes históricas**. Psicologia clínica, v. 20, p. 65-82, 2008.