

Segunda Guerra Mundial em mangá: ensino de história e cultura histórica.

Janaina de Paula do Espírito Santo

Doutoranda em História – Universidade Federal de Goiás

O presente texto presente comunicação tem como objetivo discutir diferentes aspectos e diversos usos do conhecimento histórico presentes em alguns mangás que se utilizam como pano de fundo dos acontecimentos da Segunda Guerra Mundial: “Gen Pés Descalços” de Keiji Nakazawa, “Adolf” de Osamu Tesuka, “1945” de Ichihiro Watsuka, “El Alamen” de Yukinobu Hoshino e “Hiroshima” de Fumiyo Kouno, publicados em português desde 1999. Entendemos que, no que diz respeito as histórias em quadrinhos, o chamado “mangá histórico” apresenta duas possibilidades gerais para serem exploradas como objeto de pesquisa: primeiro, temos a possibilidade de releitura de uma história que já ocorreu, e das perspectivas que ela apresenta em seu 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.

Busca-se portanto, entender como os meios de comunicação de massa – especificamente os quadrinhos – inseridos em uma lógica de indústria cultural atuam como tencionantes no processo de percepção do mundo externo e a interpretação deste mundo – vista aqui como espaço de elucidação de experiências e as necessidades de explicações de mundo inerentes ao conhecimento histórico, a cultura histórica e o ensino de história.

Pode-se pensar na utilização dos quadrinhos em sala de aula no sentido pragmático? Como balizar essa relação de história, cultura histórica, indústria cultural e o espaço de ensino escolar? Percebe-se, que o conhecimento histórico que baliza a produção dos mangakas é justificada como uma necessidade de formação de uma “memória” sobre a segunda guerra mundial. (ler Tezuka, vol. 5 e Hiroshima)

A primeira questão se delinea: os quadrinhos em sala de aula são espaço de memória presentes o suficientes para tensionar a história escolar? O objeto cultural

é o componente 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. Analisando as seguintes obras: “Gen Pés Descalços”, “Adolf”, “1945”, “El Alamen”, “Hiroshima” e “Hetalia” damos conta de cobrir todos os mangás “históricos” sobre o tema disponibilizados para o público brasileiro. Segundo Rüsen o processo de leitura histórica do mundo é um processo de construção identitária, no caso do mangá, produto cultural utilizado propositadamente para reafirmar valores de uma identidade nacional (etnocêntrica), profundamente consolidada não só através deste produto, mas como objetivo consciente delimitado no Pós Guerra pelo Estado japonês, buscaremos perceber como a construção da história pelo “outro” (o oriental) nos permite problematizar as narrativas constituídas. Deste modo, entre a tensão entre o ficcional e o histórico, o ocidental e o oriental, poderemos investigar as possibilidades destes no ensino de história. Um exemplo é o uso da figura de Hitler a partir da caricatura. A assimilação e divulgação dos eventos históricos pela indústria cultural (seja através de filmes, documentários, livros ou memorabilia) exerce forte influência na fetichização daquele período e acontecimentos, seja através da sua banalização, da afirmação de uma suposta inevitabilidade ou, nos casos mais extremos, chegando a ser defendida a incapacidade de explicação racional para aquele período.

A tentativa aqui é analisar a cultura histórica, entendida como uma a busca pelo entendimento do desenvolvimento social da experiência histórica e a tentativa de se traduzir um objetivo na vida de uma comunidade, manifestos em diferentes meios. Assim a cultura histórica é a elaboração do conhecimento histórico por distintos agentes sociais e espaços. Para Rüsen, 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. Neste sentido, o fenômeno da cultura histórica é uma espécie de manifestação presente nas sociedades modernas, que necessita de uma compreensão comum (coletiva) das histórias singulares, o papel da memória histórica no espaço público. O aprendizado histórico congrega experiências de diferentes espaços, que dão forma ao que se poderia definir como cultura histórica: “formalmente, a estrutura de uma história; materialmente, a experiência do

passado; funcionalmente, a orientação da vida humana prática mediante representações do passar do tempo” (2001:160-161). Abordaremos o trabalho e a investigação do quadrinho enquanto um espaço de diálogo com o ensino, mas sublinhemos, em uma acepção de ampliação, preocupada em entender tanto o que diz respeito ao conhecimento histórico, seus espaços distintos de apropriação e possíveis relações com a sala de aula, quanto no sentido que damos a formação de um mercado editorial, os hábitos de leitura de uma sociedade e a “noosfera” em torno da qual essas percepções são construídas. Essa noosfera figura no âmbito deste texto especialmente no que concerne as apropriações da indústria cultural desta cultura histórica.

Neste sentido, a indústria cultural é vista como uma espécie de estrutura, o que significa que se trata de um processo complexo, formado por diferentes aspectos ajustáveis uns aos outros “Eles somam-se, quase sem lacuna para constituir um sistema”. (p.287: 1985.) Esse sistema se refere tanto à função de mercadoria e a sustentação de um mercado para o produto cultural, quanto a uma estética de simplificação. Outras características essenciais da indústria cultural, devido a sua lógica capitalista, seriam a justaposição do valor de troca da mercadoria artística sobre seu valor de uso e a falta de percepção do processo durante uso o da cultura enquanto bem de consumo. Marcuse também tenta delinear esse recrudescimento do capital, ao distinguir que, liberdade em uma sociedade capitalista seria cada vez mais definida como liberdade de consumo. Criticando essa lógica que diz que o indivíduo é livre para consumir e que essa liberdade se efetiva quando adquire os bens de seu desejo (idéia tão bem reproduzida na publicidade), divide as necessidades de consumo em necessidades falsas e necessidades verdadeiras. As falsas necessidades são as impostas pela sociedade capitalista, independentemente do indivíduo sentir que necessita delas e que lhe são fundamentais. Essas necessidades são adquiridas socialmente. Assim, de um modo geral, o denominador comum de qualquer processo industrial, é, como diz Adorno, a produção para o consumo das massas:

A indústria cultural é a integração deliberada, a partir do alto, de seus consumidores. Sem dúvida, a produção mercadológica da cultura incorpora os elementos característicos do arquétipo industrial moderno, exercendo a

manipulação ideológica do espírito objetivo, ou seja, dos processos em ação na estrutura da sociedade. Na lógica capitalista, o fundamento da mercantilização da cultura visa satisfazer os instintos reprimidos das massas aos quais se orientam direta ou indiretamente os objetos culturais. Ainda segundo o entendimento de Adorno, continua a se fazer valer a consideração dos interesses reais das massas, mesmo que de maneira depreciada. A eficácia do motor industrial consiste em proporcionar ao homem as necessidades do sistema vigente, isto é, consumir incessantemente. Com isso, o indivíduo viverá sempre insatisfeito, desejando constantemente novas oportunidades da teia de consumo. É a lógica do clichê, de esquemas que perpetuam estereótipos e que são repetidos à exaustão, tendo como condição atingir o fim a que se destinam. Logo, uma das funções da cultura industrializada é a de regulação moral das massas.

Compartilhando essa idéia, Jameson (2001) acrescenta que as expressões da cultura de mercado só são ideológicas na medida em que contém elementos utópicos implícitos ou explícitos, com os quais satisfazem, mas, ao mesmo tempo, manipulam as necessidades dos consumidores. Sendo assim, a prática da indústria cultural articula, gerencia e desativa os problemas sociais e impulsos individuais dos seres humanos sob as condições atuais. E isso de tal modo que, por mais que distorcido e finalizado o processo, ela permite que o indivíduo expresse seus medos, mas também seus anseios com relação à vida em sociedade

A assimilações da idéia de indústria cultural, na historiografia, vem, especialmente nas produções da História Cultural e da Nova Esquerda Inglesa. Indústria cultural, enquanto conceito, entretanto, por vezes foi apontado como algo circunscrito à seu período de produção. O conservadorismo inerente e a noção de empobrecimento são apontados como pontos de reflexão na sua apropriação. Respostas historiográficas ou apropriadas pela historiografia seguem, de maneira geral duas abordagens primordiais. De um lado, os que propõem uma ampliação do conceito pensando nas novas configurações da cultura e do capitalismo, como o já citado Jameson, ou Terry Eagleton, quando, sustenta a categoria de “capitalismo avançado” e defende que a cultura capitalista deixou suas marcas e incorporou os seus próprios críticos, ou Peter Burke, ao propor que os meios de comunicação na atualidade geram uma nova relação com o conhecimento como um todo.

Outro sentido a crítica do conceito busca questionar o processo de recepção proposto por Adorno. Para 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. (CERTEAU, 1994, p. 93)

A “passividade” do consumidor de bens culturais é posta em crítica. Junto com ela a suposta dicotomia que marca a argumentação de Adorno entre cultura de massas ou popular e cultura erudita. HALL (2006) faz duas ressalvas a este tipo de concepção de popular. Em primeiro lugar, ela trata a indústria cultural como um agente de manipulação ‘todo poderoso’, tendo uma visão de povo como força mínima, passiva. Em segundo lugar, cria uma contraposição entre uma cultura autenticamente popular (anterior às ‘manipulações’ da indústria) e outra cultura popular manipulada. Segundo HALL (2006, p. 238), este tipo de dicotomia se baseia em uma espécie de essencialismo cultural, pois não existe uma cultura popular íntegra/autêntica, fora do campo de forças das relações de poder e dominação. Tal movimento acompanha a complexificação da cultura enquanto categoria de análise histórica, como por exemplo, quando Thompson, define que a cultura não deve entendida somente como “sistemas de atitudes, valores e significados compartilhados, e as formas simbólicas em que se acham incorporados”, mas como uma arena de conflitos e contradições, como um conceito localizado dentro das relações sociais, das relações de poder. A industrialização passa aqui a ser um dos aspectos da análise e não uma grande estrutura definidora das relações cultura e mercadoria, inerentes à ideia de indústria cultural.

Considero os mangás, um exemplo deste processo. Sua inserção no mercado internacional tem a ver com o aumento do número de telespectadores o

que fez com que a busca por novidades se tornasse cada vez mais freqüente. Nesse contexto, a busca por novas formas de entretenimento viu no “exotismo” da cultura nipônica uma tentativa de atender a demanda por novidades cada vez mais necessárias para que a indústria se mantivesse ativa. Não se pode esquecer a própria lógica globalizante que marca a indústria cultural do nosso tempo a apropriação japonesa desta lógica e seqüente inserção dos quadrinhos japoneses no Brasil e no mundo, agora atuando como um centro nodal de construção de um novo espaço dessa cultura, marcada não só pelos quadrinhos, mas por todo um mercado de sustentação e retroalimentação deste objeto.

Segundo Rüsen, temos de investigar como diferentes linguagens se apropriam deste processo de constituição de sentido, para ele, os conceitos históricos são recursos linguísticos que colocam na interpretação histórica acontecimentos e processos concretos, que estão no passado e demonstram especificidade temporal. Eles estabelecem uma relação entre os nomes próprios e as categorias históricas de forma que o passado ganha sentido em um determinado contexto situado no tempo. Exercem uma função generalizante em relação aos nomes próprios e particularizam as categorias históricas, “designam nos estados de coisas referidos por nomes próprios, as qualidades históricas pré-esboçadas pelas categorias históricas” (RÜSEN, 2007, p. 94). Buscaremos compreender um canal de mídia específico, os quadrinhos, como um agente social que influencia e é influenciado pela estrutura dinâmica do político e do social. Especialmente por estes canais serem balizados através do consumo, cabe a Didática da História problematizar tal processo. Assim, retomamos a Adorno e Horkheimer (1985, p. 198), quando busca situar (alguns diriam muito negativamente) as transformações no espaço da cultura:

A cultura é uma mercadoria paradoxal. É de tal modo sujeita à lei da troca que não é nem mesmo trocável; resolve-se tão cegamente no uso que não é mais possível utilizá-la. Funde-se por isso com a propaganda, que se faz tanto mais onipotente quanto mais parece absurda, onde a concorrência é apenas aparente. Os motivos, no fundo, são econômicos. É evidente que se poderia viver sem a indústria cultural, pois já é enorme a saciedade e a apatia que ela gera entre os consumidores. Por si mesma ela pode bem pouco contra esse perigo.

Entretanto, o sentido não é alarmista, ao menos não na acepção primeira de sua análise, mas da percepção de como essa tensão entre cultura e consumo servem de elementos balizadores da cultura histórica em uma esfera pública, “superdimensionada por uma enxurrada de imagens históricas” (RÜSEN, 2008 p. 169), que atualmente já se encontra de certa forma naturalizada na relação que estabelecemos com o conhecimento (a própria expressão indústria cultural é usada livremente para definir uma grande parte de nossa cultura, sem o tom fatalista, apenas como uma característica de sua natureza). Trazê-la para sala de aula, para o ensino de história é colocá-la como um espaço de leitura, algo visto como primordial quando se fala em educação. Há, entretanto um nível mais profundo neste raciocínio, ligada com a problematização do pensamento histórico ocidental, que Rüsen definiria como superação de um pensamento etnocêntrico tradicional. A questão que fica é se, até que ponto universalismo pode ser um ponto constitutivo da identidade humana? Como os produtos culturais alimentam este processo? E qual o papel do ensino de história e suas novas demandas, na formação de um indivíduo consciente? Uma série de estudos vem apontando, desde Adorno, o caminho da indústria cultural em torno de uma cultura global. Os mangás são um exemplo de como essa apropriação vem se manifestando.

A empatia permitida pelas histórias em quadrinhos utiliza um “vocabulário” baseado no ícone, que se refere “a qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou idéia”. Os ícones são expressos em três categorias: Primeiro, através dos símbolos, imagens que representam conceitos e ideias, tais como os sinais de trânsito ou as representações de uma ideologia. Segundo, os ícones de linguagem, das ciências e das comunicações, que pertencem ao mundo prático, tais como o alfabeto, os algarismos numéricos, o pentagrama musical e as notações científicas. E por fim, as figuras, “imagens criadas” para constituir semelhanças com seus temas. Entretanto, “algumas figuras são mais icônicas do que outras” de acordo com o seu grau de comparação com o objeto real. Estas figuras vão de uma representação icônica mais realista, como a fotografia e as gravuras de retrato, até uma representação abstrata, como o cartum e, segundo McCloud (2005, p. 26-29), também a palavra escrita, que é tão abstrata que não guarda semelhança icônica alguma com o objeto real. Assim sendo:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavras e imagens, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pinceladas) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER, 1995, p. 22).

Quando se fala de Japão e mangá, por vezes é necessário dar mais um passo nesta direção, tendo em vista que a própria forma de escrita japonesa é feita por caracteres representativos. Tal característica delinea ações nas páginas, as onomatopéias ditam a velocidade com que a cena está se desenvolvendo, ou reforçam os sentimentos exibidos pelos personagens. Outro exemplo de diferença no tratamento gráfico entre o mangá e o comics está nas chamadas transições, existem seis tipos de transições de cena presentes nas histórias em quadrinho. São estas o momento-para-momento, a ação-para-ação, o tema-para-tema, a cena-para-cena, o aspecto-para-aspecto e o non-sequitur. Enquanto para os comics utiliza-se quase que somente os tipos ação-para-ação, tema-para-tema e cena-para-cena, os mangás utilizam, além destes citados, os tipos momento-para-momento e aspecto-para-aspecto (MCCLLOUD, 1995). Ainda que isto não se constitua em dogma. Isto evidencia que, na forma gráfica destes diferentes estilos, também manifesta-se um diferente tratamento narrativo e temporal. Ao mesmo tempo em que o mangá se utiliza das linhas sinópticas de velocidade também se caracteriza pelas linhas congeladas, pela disfunção do tempo, com uma ênfase maior na ação psicológica, em detrimento da física, por exemplo.

A estética do desenho japonês apresenta um traço mais limpo e simplificado, o que visualmente torna difícil definir personagens masculinos e femininos. A preocupação maior está nas expressões faciais, roupas e cabelos, dispensando até os cenários em grande parte das vezes. Os personagens também tendem mais ao uso do traço da caricatura ou do estereótipo. A composição gráfica também, em grande parte das vezes é guiada pelo que se chama de Notan, que determina uma busca constante 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 que suas vestimentas terão este balanceamento de cor, por exemplo.

A estética 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. As onomatopéias, frente ao próprio caráter gráfico do idioma japonês, também aparecem de maneira mais concentrada. Assim, quando os mangás são traduzidos para a língua portuguesa, há um trabalho de adaptação, pois muitos códigos próprios da língua japonesa que ao serem traduzidos perdem seu significado original (OKA, 2005, p. 88). Nos quadrinhos frases longas são divididas em vários balões, que fazem par com os seus quadrinhos respectivos, nos quais os próprios balõezinhos estão inseridos. Outra especificidade dos mangás é o uso do recurso metalingüístico, a manipulação de alguns elementos cuja representação simbólica busca intensificar sentimentos e emoções. Nos personagens, independentemente do gênero da história, aparecem caretas cômicas, representações gráficas para socos, pontapés, lágrimas, etc. Deformações também são utilizadas no mesmo sentido.

Desde 1999, foram publicados no Brasil seis mangás com temática da Segunda Guerra Mundial (uma das obras encontra-se ainda em publicação): “Gen Pés Descalços”, de Keiji Nakazawa; “Adolf” de Osamu Tesuka; “1945” de Ichihiro Watsuka; “Hiroshima” de Fumiyo Kouno; “El Alamen” de Yukinobu Hoshino; e “Hetalia” de Hidekaz Himaruya (webcomic adaptada para mangá). 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).

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 partir das lembranças e vivências de seu autor. 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, 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 ainda no enredo ainda o preconceito frente aos coreanos que vivem no Japão, representados por um amigo da família de Gen, o Sr. Pak. Quando ocorre a explosão, os quadrinhos tornam-se mais realistas e violentos. Como nas cenas em que o pai pacifista de Gen bate nos filhos, que é retratado no mangá como um sinal de afeição. Gen também pratica atos violentos, como arrancar a dentadas o dedo do filho de uma autoridade ou bater em uma senhora idosa para defender a mãe.

“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. Centra sua trama no destino de três personagens homônimos, que precisam administrar suas 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 (este por, na história, ter comprovado sua ascendência judaica). 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. Entretanto seu foco narrativo está na figura dos diferentes homônimos: o judeu, preocupado 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 “verdadeiro eu”; eo ditador nazista, relacionado com a insanidade. Sua trama estende-se, mostrando um último embate entre os “Adolfs” fictícios por ocasião da ocupação da palestina, onde representa o exército israelense reproduzindo antigas práticas nazistas frente aos diferentes soldados mercenários que apóiam a causa palestina – onde muitos membros do exército alemão se encontram. Escrita nos anos 80 é uma das únicas obras em que o autor

se utiliza do estilo Gekiká, mais realista e intimista, onde a narrativa adquire um tom policial.

Em “1945” Ichihiro Watsuka, conhecida mangaká coreana, intentou 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 de mote para explorar a construção do sentido de humanidade e sua corrupção pela guerra.

“Hiroshima” trabalha com dois contos ficcionais, embora Fumiyo Kouno admita serem calcados em suas experiências como habitante da cidade de Hiroshima. Sua abordagem, de viés psicológico, intenta demonstrar as implicações da bomba nuclear até 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. “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” (KUONO, 2011, p. 47).

“El alamein” é um mangá adulto (estilo que conta com pouquíssimos lançamentos no mercado editorial brasileiro), 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, onde 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).

“Hetalia” é o primeiro mangá no estilo “Yon-koma” a ser publicado no Brasil – o “Yon-koma” (ou “4koma”) é o nome das tiras japonesas, que diferenciam-se das ocidentais por serem verticais. A história de “Hetalia” foca as relações entre os países do eixo (Itália, Alemanha e Japão). Hidekaz Himaruya utilizou uma abordagem alegórica, onde cada país é representado em uma pessoa, que “encarnaria” os costumes de cada um destes como “mania”. Assim, descreve

conflitos e relações diplomáticas em termos de “intrigas pessoais”, exacerbados por elementos culturais, atritos passados ou simples “implicância”. Ele inicialmente foi concebido como tiras para internet (webcomic) e que em sua adaptação vendeu milhões de cópias, chegando ao topo da lista de mais vendidos nos EUA, sendo proibido em alguns países por seu conteúdo politicamente incorreto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

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.

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, 2000.

BRAGA, Amaro Xavier. *Desvendando o mangá nacional: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos*. Maceió: EDUFAL, 2011

DRAZEN, Patrick. *Anime Explosion*. Berkeley: Stone Bidge Press, 2007

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.

LUYTEN, Sônia. *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade, 1991.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

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

SATO, Cristiane. *Japop – o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Nsp-hakkosha Editora, 2007.

VAZQUEZ, Laura. *Fuera de cuadro*. Buenos Aires: Agua Negra, 2012.

Fontes:

HIMARUYA Hidekaz. *Hetalia: Axis Powers*,. Vol 1. São Paulo, New Pop, 2012.

HIMARUYA Hidekaz. *Hetalia: Axis Powers*,. Vol 2. São Paulo, New Pop, 2012.

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

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

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

NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços: o dia seguinte*. São Paulo: Conrad, 1999.

NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços: o recomeço*, São Paulo: Conrad, 2001.

NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços: uma história de Hiroshima*. São Paulo: Conrad, 2001.

NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços: vida após a bomba*, São Paulo: Conrad, 2000.

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

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

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

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

TESUKA, Osamu. *Adolf*. Vol. 5. São Paulo: Editora Conrad, 2006.