

## As reminiscências da guerra no mangá e no animê

*Marina Teresinha Rosa de Melo<sup>1</sup>*

*Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro<sup>2</sup>*

### Resumo

O mangá e o animê como os conhecemos hoje surgiram no pós-guerra japonês marcados por forte influência ocidental. Em várias obras podemos encontrar relatos, memórias e reminiscências da Segunda Guerra Mundial de forma explícita ou metafórica, como explosões nucleares ou cidades reduzidas a ruínas. Seguindo os estudos de Paul Gravett e Takashi Murakami, podemos traçar uma linha do tempo na qual se pode perceber um imaginário bélico na cultura pop japonesa bem como uma importante função social ocupada por obras de mangá e animê após a reestruturação do país.

**Palavras-chave:** *Segunda Guerra Mundial; Mangá; Animê; Cultura Pop Japonesa.*

### INTRODUÇÃO

A frase “1945: Os bombardeios a Hiroshima e Nagasaki levam à rendição do Japão e à ocupação americana” poderia facilmente ser a abertura de uma obra de história sobre o pós-guerra japonês; contudo, é o início da linha do tempo do livro “Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos” do jornalista britânico Paul Gravett. A partir deste detalhe podemos entender desde já que a Segunda Guerra Mundial não foi somente um divisor de águas no cotidiano japonês, mas também em sua cultura, artes e entretenimento.

A ocupação norte-americana trouxe com ela a censura ao assunto “guerra” em oposição ao ufanismo dos anos de combate. Graças a isso, as pinturas de artistas japoneses que retratavam a Guerra do Pacífico foram confiscadas pelos Estados Unidos, retornando apenas nos anos 70 ao Japão.

---

1 Graduada do curso de Letras em língua portuguesa e japonesa pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP. Trabalho desenvolvido como parte da pesquisa “Análise do Mangá e Animê pela Perspectiva do Movimento Pós-Modernista SUPERFLAT”, realizado entre 2014 e 2015 com a bolsa de Iniciação Científica concedida pelo governo de Toyama ao Centro de Estudos Japoneses da FFLCH-USP.

2 Orientadora deste projeto, docente de Literatura Japonesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas. Tem experiência na área de Letras e Artes, com ênfase na área de japonês, atuando principalmente nos seguintes setores: literatura japonesa clássica e moderna, pintura e xilogravura japonesa e cultura japonesa.

É importante ressaltar que, ao mesmo tempo em que no ocidente a “Guernica” de Pablo Picasso ou os painéis “Guerra” e “Paz” de Candido Portinari são obras aclamadas que retratam conflitos do século XIX, a arte do Japão, talvez pela delicada relação diplomática com seus países vizinhos, precisou deixar a produção artística tematizando a Segunda Guerra Mundial em segundo plano no tocante à divulgação e à aceitação. Embora sublimada enquanto alta cultura, foi no âmbito da cultura pop que se absorveu esse imaginário bélico, ora transposto na forma de ilustrações de revistas, histórias em quadrinhos e animações.

Buscaremos analisar o quanto as reminiscências da Segunda Guerra Mundial podem ser encontradas nos mangás e animês, e também a importância social desta subcultura no pós-guerra.

### A OCUPAÇÃO AMERICANA E O SURGIMENTO DO MANGÁ

O Japão tem expressiva produção artística, e nesta, a poesia e a pintura sempre estiveram conectadas. Os rolos de papel trazidos da China e assimilados pelos japoneses chamados *emakimono* (絵巻物: pintura em rolo/ rolo de pinturas), contavam histórias através de imagens acompanhadas de textos no período Heian (794-1185). O formato permaneceu por longo tempo, acompanhado pela ornamentação pictórica em biombos pequenos ou grandes, paredes corredeiras, leques, tecidos. Quando a pintura deixa de ser única, com o advento da xilogravura, ficam célebres as estampas *ukiyo-e* (浮世絵) que representavam usos, costumes, atores, vistas famosas, cortesã, cenas do cotidiano ou da imaginação fantasmagórica, facilmente adquiridas no período Edo (1603-1868).

Paul Gravett afirma que “o mangá poderia jamais ter surgido se a longa herança cultural japonesa não tivesse sido violentamente sacudida pelo fluxo de desenhos, caricaturas, tiras de jornal e quadrinhos ocidentais”. Exageros à parte, podemos afirmar que, sim, os pintores do período Meiji voltaram-se à imitação do que se fazia no Ocidente do momento. Isso significa que a posterior influência ocidental proveniente da guerra e da ocupação dos Estados Unidos foi também essencial para a formatação da cultura pop japonesa como a conhecemos hoje.

O acesso a tirinhas de jornal e estampas ocidentais era possível antes da guerra; no entanto, é com a ocupação americana que os quadrinhos chegam efetivamente e são

produzidos pelos e para os japoneses. Eles se tornaram “irresistíveis” para “crianças que por vários anos haviam sofrido as privações da guerra” (GRAVETT, 2004, p.16).

O mangá atual começava a tomar forma logo no final dos anos de 1940 e passa a se consolidar ao longo dos anos 50. É nessa década que as revistas mensais e semanais de publicações de arte sequencial surgem como um novo seguimento editorial juntamente da profissão *mangaka* (em japonês, desenhista de mangá). Contudo, assim como a arte sofria sanções norte-americanas, como o confisco das pinturas utilizadas como propaganda durante a guerra, o mangá também sofreu censura durante os primeiros anos de administração estadunidense.

O conhecido Artigo 9 “Renúncia da Guerra” da constituição japonesa de 1946 é crucial para entender não só a política do pós-guerra, mas também para entender como a subcultura que surgia com os quadrinhos se estabeleceria dali para frente. Nele, o Japão renuncia ao direito de beligerância, ou seja, abre mão de possuir um exército ou de resolver disputas através do uso da força. Neste contexto os quadrinhos também precisaram se adaptar ao novo regime.

Sob a administração dos EUA no pós-guerra, havia preocupações semelhantes sobre a insidiosa influência de temas violentos não só no mangá como também em toda mídia japonesa. Isso levou as autoridades americanas a atacar qualquer coisa que lembrasse o espírito japonês ou os valores de obediência cega e auto sacrifício do *bushidō*. (...) Para eliminar essas tendências, no período pós-1945 as histórias de samurai foram consideradas ilegais, bem como as de judô, caratê, sumô e outros esportes (GRAVETT, 2004, p.58).

Esta censura, que atingia também a prática de esportes, durou cerca de 5 anos e foi retirada em 1950 pelo próprio General MacArthur, responsável por comandar o Japão na ocupação, que, segundo Paul Gravett, percebeu ser razoável permitir a prática esportiva, já que os japoneses não mais possuíam o direito de beligerância. É nesse momento que as histórias e revistas para meninos começam a ganhar força com temas esportivos que encorajavam jovens a vencer, suscitavam a esperança e o trabalho duro para alcançar determinados objetivos.

Um garoto que, contra todas as expectativas, obtém sucesso e transpõe os obstáculos é um assunto recorrente em mangás até hoje. Revistas de mangás como *Shounen Jump* ou *Shounen Magazine*, voltadas para o público masculino infanto-juvenil, possuíam como carro-chefe enredos de ação, amizade e superação para crianças num país

que acabava de perder um conflito, que conviviam com a insegurança, a pobreza e o temor pelo futuro.

Em 1951 o General MacArthur deixa o Japão; em 1952 ocorre o final da ocupação norte-americana. O mangá então acabou por se tornar uma diversão e um entretenimento barato para cidadãos de todas as idades, num país em recuperação. Os anos de 1950 e 60 foram as épocas em que os *baby boomers* japoneses estavam crescendo, e com eles os produtos infantis. Assim também, as revistas mensais cedem lugar às semanais e surgem aquelas voltadas para meninas. A profissão de desenhista é alavancada pelo crescimento econômico das editoras e aparecem nomes como Osamu Tezuka, considerado o responsável pela estética dos quadrinhos japoneses, desde os olhos grandes característicos até certos procedimentos narrativos e enquadramentos visuais. A animação japonesa (animê) surgia em 1958 com *Mole's Adventure* (もぐらのアバンチュール *Mogura no Abanchūru*).

Foi na década de 1970 que se lançou um dos principais títulos com o tema guerra. *Gen, Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa foi publicado pela hoje mais vendida revista semanal japonesa, *Shounen Jump*, e, de 1973 até 1974 narrou a história parcialmente autobiográfica de Gen Nakaoka, um menino de seis anos que vivia em Hiroshima. Ele e sua família sofrem com a pobreza, a falta de comida e a discriminação devido à posição política de seu pai. Os dez volumes do mangá abordam não só os problemas após o final da guerra, mas também a condição daqueles que haviam recebido diretamente a radiação da bomba “Little Boy” em 6 de agosto.

Segundo Paul Gravett, o desenhista Nakazawa assim como o personagem Gen, aos 6 anos, sobreviveu à bomba atômica juntamente com sua mãe, e foi com a morte dela que a inspiração para a história surgiu:

“Geralmente os ossos resistem à cremação, mas o césio radioativo havia devorado os ossos de minha mãe, e eles se transformaram em cinza. Eu senti como se minha mãe estivesse me dizendo para contar a verdade sobre a bomba às pessoas de todo o mundo”. Não havia melhor maneira para dar seu testemunho do que através de seus quadrinhos. (...) Comparado a outras mídias japonesas, o mangá era uma oportunidade quase única de dizer o indizível (GRAVETT, 2004, p.61).

O mangá apareceu como uma forma de artistas expressarem as reminiscências da guerra, fosse de forma explícita como Keiji Nakazawa, fosse de forma sutil em obras de ficção científica. O livro *Little Boy: Arts of Japan's Exploding Subculture* (de agora em

diante referido apenas como *Little Boy*) organizado por Takashi Murakami lista quadrinhos e animações japoneses com claras referências à Segunda Guerra Mundial.

Takashi Murakami é visto atualmente como um dos mais famosos artistas contemporâneos japoneses. Fundador do movimento de arte *Superflat* nos anos 2000, ele apropriou-se da estética *kawaii* e do mangá para produzir suas obras, e, juntamente com artistas e estudiosos como Noi Sawaragi ou Kenji Yanobe, tem trazido o tema “guerra” para a arte erudita no Japão, utilizando-se da estrutura da cultura pop, onde o assunto é mais comumente abordado. Em *Little Boy*, alusão direta ao apelido concedido por americanos à bomba de hidrogênio, ele destaca o quanto a Segunda Guerra Mundial e a cultura pop estão relacionadas, além de discutir conceitos complexos como *kawaii*, otaku e sociedade japonesa contemporânea.

Tomando como base os animês e mangás citados em destaque em *Little Boy*, podemos traçar uma linha do tempo de referências à Segunda Guerra Mundial e entender como tais títulos, que obtiveram sucesso e são ainda importantes na cultura pop japonesa, resgataram a memória coletiva do conflito e expuseram-na para o grande público. Para isso vamos analisar primeiramente o contexto de cada década e sua influência na forma em como a guerra é retratada.

## ANOS 1970

Em 1970 o Japão recebeu a Expo’70, a primeira Exposição Universal (*World’s Fair*) realizada na Ásia, na cidade de Osaka. Ali foi celebrada uma almejada troca entre culturas e a harmonia entre nações, com pavilhões que representavam cada país participante, expondo obras de arte, inovações tecnológicas, descobertas científicas, entre outras atrações. Segundo Takashi Murakami a Expo’70 permeou notadamente o imaginário infantil da época. A pedra trazida da Lua e exposta no pavilhão estadunidense dava mostras de que o espaço poderia ser colonizado e fez as crianças acreditarem que uma utopia social e tecnológica viria.

O povo japonês na época desfrutava de um grande crescimento econômico, desenvolvimento social, aumento de poder aquisitivo e passava a usufruir dos benefícios da energia nuclear; em outras palavras, estava no ápice do “milagre econômico”. A estabilidade e o crescimento japonês coincidiram com os ideais de prosperidade e união entre os povos da Expo’70.

É evidente que a cultura pop foi influenciada pela comoção causada pela feira e seu futuro de avanços tecnológicos. Neste contexto, os animês famosos nos anos 70 muitas vezes exibiam viagens intergalácticas, robôs gigantes comandados por humanos como armas de guerra, viagens no tempo, e temas similares. Contudo, o imaginário da guerra também estava presente em vários títulos.

*Time Bokan*, *Patrulha Estelar* e *Mobile Suit Gundam* são animês referenciais nos anos 70, e em *Little Boy* são considerados centrais para a compreensão da relação entre a cultura pop e a Segunda Guerra Mundial.

*Time Bokan* (タイムボカン, *Taimu Bokan*) é citado por Takashi Murakami como uma mostra de que referências sobre a bomba atômica podem ser encontradas inclusive em animês infantis. Exibida entre 1975 e 1976, a série conta sobre o sumiço do Dr. Kieta (literalmente, “Dr. Desaparecido” em japonês) durante sua primeira viagem no tempo. Quando a máquina retorna com a joia mais rara do universo, porém sem o professor, sua neta Junko e seu assistente Tanpei vão em sua busca e são perseguidos por uma vilã que deseja a todo custo obter a pedra preciosa.

Ao final de cada episódio, os vilões são explodidos numa nuvem-cogumelo em forma de caveira; contudo, retornam intactos no episódio seguinte. Para Takashi Murakami, essa fórmula de explosão, destruição e restauração completa (ainda hoje utilizada em desenhos animados como *Pokémon*), foi capaz de atenuar o imaginário da bomba atômica em crianças. Isso porque a nuvem-cogumelo é transformada em algo infantil e inofensivo e, sendo ou não proposital dos criadores da série, é capaz de transmitir uma mensagem de que, mesmo que alguém seja atingido por uma explosão deste tipo, não se ferirá fatalmente. Graças a isso, um espectador, apesar de estar diante de uma clara referência à uma explosão nuclear, não necessariamente sente medo ou terror.

As viagens intergalácticas também são recorrentes nos animês dos anos 70, um grande exemplo é *Patrulha Estelar* (宇宙戦艦ヤマト, *Uchû Senkan Yamato*) do famoso diretor Leiji Matsumoto, transmitido de 1974 a 1975 no Japão e no Brasil entre 1983 e 1985.

O enredo desta animação se passa no ano de 2199 quando a Terra já não é mais um planeta habitável graças à radiação imposta pelos invasores alienígenas *Gamilons*. Para acelerar sua colonização da Terra, os *Gamilons* bombardearam o planeta com meteoritos, causando a morte da maioria dos seres humanos através da radiação, obrigando os

sobreviventes a habitarem cidades subterrâneas. É quando uma cápsula é encontrada em Marte, com instruções para a construção de um motor capaz de atingir velocidades maiores que a da luz. As instruções foram enviadas pela rainha do planeta *Iscandar*, que garante entregar aos humanos um dispositivo que elimina a radiação e pode salvar a Terra, caso consigam vir até ela buscá-lo. Os terráqueos então constroem uma nave espacial com os destroços do navio de guerra Yamato, afundado na Segunda Guerra Mundial pela marinha americana.

Podemos verificar grandes referências da Segunda Guerra Mundial somente pelo enredo deste animê. No artigo “On the Battlefield of ‘Superflat’” contido em *Little Boy*, escrito por Noi Sawaragi, crítico e estudioso de arte contemporânea, estes elementos são reminiscências da Guerra do Pacífico reavivadas na subcultura.

Sobreviventes cercados mantendo sua existência com dificuldade numa metrópole subterrânea conjuram a imagem de cidadãos japoneses encolhidos em abrigos antibombas, desesperadamente esperando pelo final dos ataques aéreos. Sobre a terra, uma civilização reduzida a cinzas se assemelha fielmente à imagem de Tóquio depois do ataque massivo de bombas incendiárias por B-29s americanos (...). Uma Terra transformada em ruínas inabitáveis pelas armas nucleares lançadas por uma raça alienígena aponta diretamente para Hiroshima e Nagasaki. E, através da história, personagens que são levados a situações difíceis de vida e morte frequentemente realizam ataques suicidas de forma abrupta. Além disso, terráqueos em perigo de extinção encontram sua única esperança de sobrevivência no navio de guerra Yamato – uma vez considerado a última esperança do Japão – agora aperfeiçoado para viagens espaciais<sup>3</sup> (SAWARAGI, 2005, p. 195) (Tradução nossa).

Resgatar o navio Yamato e recolocá-lo como a grande esperança da Terra é de fato reviver um sentimento que os japoneses já tiveram por ele durante a guerra.

Além das claras referências pontuadas por Noi Sawaragi, outro aspecto importante desse animê é a busca pela reconstrução e volta da estabilidade após um intenso conflito. Esse tópico inerente ao “milagre econômico” dos anos 70 é visível em *Patrulha Estelar*, onde o objetivo maior é a reconstrução da Terra e de seus habitantes, assemelhando-se em muito à política do pós-guerra nipônico.

---

3 Beleaguered survivors eking out their existence in an underground metropolis conjured up a picture of Japanese citizens crouched in bomb shelters, desperately waiting for air raids to end. Above ground, a civilization burned to ashes closely resembles the image of Tokyo after the massive firebombing by American B-29s (...). An earth transformed into uninhabitable ruins by nuclear weapons dropped by an alien race directly points to Hiroshima and Nagasaki (...). And throughout the story, characters who are driven into life-or-death predicaments often abruptly carry out suicidal attacks. Furthermore, endangered earthlings find their only hope for survival in the battleship Yamato - once considered Japan's last hope - now retrofitted for space travel.

Batalhas com robôs, mundialmente famosas na cultura pop japonesa são o mote de *Mobile Suit Gundam* (機動戦士ガンダム, *Kidô Senshi Gundam*), uma série de mangá e de animê de 1979 escrita e dirigida por Yoshiyuki Tomino. Mesmo não alcançando sucesso imediato na época, conseguiu revolucionar o gênero robô gigante (mais conhecido como gênero *mecha*), tornando-se uma referência e ganhando sequências até hoje.

A história se passa num futuro onde colônias espaciais são construídas ao redor da Terra e da Lua para resolverem o problema da superpopulação. Uma delas se declara independente e adota o nome *Principado de Zeon*, e uma guerra pela sua separação da *Federação da Terra* se inicia com a derrubada de uma das colônias sobre o solo terrestre, dizimando praticamente metade da população mundial e induzindo o planeta a um inverno nuclear. Neste contexto, Amuro Ray se destaca como piloto do robô *RX-78-2 Gundam*, uma arma secreta da Terra para combater o principado e restaurar a paz.

Novamente podemos notar que a destruição da Terra e do ser humano é o ponto inicial desta animação, assim como em *Patrulha Estelar*. Um aspecto importante é a forma com a qual *Zeon* atinge o planeta, utilizando como arma de destruição em massa a derrubada de uma colônia inteira. Para Takashi Murakami, este ataque é semelhante ao lançamento de uma bomba atômica:

O ataque de Zeon começa com um “colony drop” – a derrubada de uma enorme estação espacial na Terra. O uso dessa arma de destruição em massa indiscriminada era uma referência óbvia à bomba atômica. De forma interessante, na guerra imaginária de Gundam, a Federação e Zeon assinam um tratado que expressamente bane o uso de armas nucleares assim como “colony drops” visto sua capacidade desumana de aniquilação em massa<sup>4</sup> (MURAKAMI, 2005, p. 77) (Tradução nossa).

O tratado final de paz se assemelha com *Tratado de Não-Proliferação Nuclear*, no qual os Estados detentores de armas nucleares se prontificam a não transferi-las para outros países e limitam seu uso de energia nuclear para fins pacíficos.

A paz é sempre obtida através de um desenvolvimento tecnológico capaz de encerrar os problemas e garantir a volta da harmonia entre as nações como prometido na Expo'70. Portanto, assim como a construção de uma nave que ultrapassa a velocidade da

---

4 Zeon's attack begins with a "colony drop" - The dropping of a huge space station on the earth. The use of this weapon of indiscriminate mass destruction was an obvious reference to the atomic bomb. Interestingly, in Gundam's imaginary war, the federation and Zeon subsequently sign a treaty that expressly bans the use of nuclear weapons as well as colony drops in the light of their inhumane capability for mass killing.



luz em *Patrulha Estelar*, em *Mobile Suit Gundam* é o robô gigante a arma final para obter o final do conflito. De fato, na Segunda Guerra Mundial e na Guerra Fria, a busca pela tecnologia mais avançada era a chave para vencer.

Mesmo o Japão sendo proibido de participar de uma guerra novamente, no campo da subcultura o tema é revivido inúmeras vezes. A destruição do planeta, uma Terra inabitável e a extinção da humanidade são os estopins de *Patrulha Estelar* e *Mobile Suit Gundam*, contudo, assim como em *Time Bokan*, a regeneração é alcançada no final.

## ANOS 1980

Ocorre na década de 80 uma significativa mudança na visão da cultura pop sobre o futuro tecnológico mostrado nos finais dos animês anteriores, isso porque, nos anos subsequentes da Expo'70, as mudanças sociais e econômicas foram o suficiente para garantir um sentimento de insegurança, que também foi absorvido pela subcultura.

Atentados terroristas, crises de energia e de petróleo, a crescente inflação causada no governo Nixon e os impactos da poluição no ambiente começaram a ser levados em conta. A tecnologia não operava somente para a paz e a harmonia da sociedade como previsto; ela podia também contribuir para mudanças climáticas e novos conflitos.

No entanto, mesmo com mundo em plena Guerra Fria, o boom econômico e consumista prosseguia no Japão, junto do aumento da especulação imobiliária e da construção de arranha-céus. Seguindo a cronologia de animês com influências da guerra citados em *Little Boy*, é nesse contexto, de economia em alta e tensões internacionais em xeque, que surge *Akira*, em que o avanço tecnológico é visto de forma pessimista.

*Akira* (アキラ) é um mangá de Katsuhiro Ôtomo publicado entre 1982 e 1990, posteriormente convertido em um filme de animação, dirigido pelo próprio autor em 1988. Além do estilo artístico e narrativo de Ôtomo ser considerado inovador, garantindo que o mangá fosse um dos primeiros a serem publicados integralmente nos Estados Unidos, o filme atingiu uma fama mundial pioneira nas animações japonesas.

Em 2019, numa Tóquio pós-guerra prestes a sediar os jogos olímpicos de 2020, vivem Kaneda e Tetsuo, membros de uma gangue de jovens motoqueiros delinquentes. Durante uma corrida de motos, o grupo se depara com um estranho garoto fugitivo de uma base militar. Neste incidente, Tetsuo é ferido, capturado pelo exército, acaba por se tornar alvo de pesquisas biológicas e armamentistas. Kaneda, ao tentar entender o que aconteceu

com seu amigo, se envolve com um grupo de rebeldes contra o governo, descobrindo uma trama relacionada a pesquisas em crianças, sendo Akira a experiência principal.

A distopia apresentada em *Akira* se inicia em um período de caos e reestruturação após uma Terceira Guerra Mundial, cujo estopim ocorreu em Tóquio, quando um novo tipo de bomba nuclear explodiu no centro da cidade em 1982 (1988, no filme). Durante a Segunda Guerra Mundial, Tóquio foi completamente reduzida a cinzas e precisou ser reconstruída ao longo do pós-guerra; já neste título, a metrópole é o epicentro de uma nova catástrofe, semelhante a uma explosão atômica. Assim como *Akira* é escrito 37 anos depois da explosão de Hiroshima e Nagasaki, a história se passa 37 anos após a bomba fictícia atingir Tóquio (que passa então, a se chamar Neo Tokyo). Curiosamente nesta obra, diferente da realidade, o Japão possui um exército; entretanto, estes militares são referidos na língua inglesa como “army”, uma denominação genérica.

Para Takashi Murakami, o final do mangá possui dois tópicos significativos.

O primeiro acontece após a segunda explosão catastrófica, quando Tóquio é novamente destruída. As forças da ONU chegam com suprimentos, encontrando Kaneda e sua gangue de motoqueiros que deixam claro que nada além de provisões serão aceitas. Segundo os jovens, quaisquer tentativas de dominação serão vistas como interferência da soberania nacional do recém-proclamado *Império Akira*. Essa passagem é possivelmente uma memória da ocupação americana e Murakami a define como a representação de “um grito de liberdade” (MURAKAMI, 2005, p.111).

O segundo ponto, se encontra nas últimas páginas da obra. À medida em que a gangue de motoqueiros corre por Neo Tokyo a cidade é mostrada se refazendo sozinha a partir dos seus destroços, reconstruindo seus arranha-céus e reerguendo-se por conta própria. A imagem da reconstrução do pós-guerra é um lugar comum dos mangás e animações já citados, e é ainda mais relevante em *Akira*, já que a economia japonesa nos anos 80 estava em seu auge. Talvez tenha sido por essa razão que, diferentemente de *Mobile Suit Gundam* e *Patrulha Estelar*, não vemos a Terra se reestruturando depois de uma guerra, mas sim o próprio Japão e sua capital. A distopia inicial torna-se a utopia de que, mesmo sendo destruída inúmeras vezes, milagrosamente, Tóquio vai se reedificar por conta própria.

Nos anos 90, no entanto, a economia que se mostrava promissora sofreu a maior recessão de todos os tempos, marcando o final do milagre econômico do pós-guerra em 1991.

## ANOS 1990

Com o colapso da bolha financeira e imobiliária, a quebra no mercado de ações e a falência de empresas e bancos, a situação se inverteu drasticamente em comparação à euforia econômica dos anos 80. Se já havia indícios de insegurança social com as mudanças e conflitos que aconteciam pelo mundo, é na “década perdida” de 1990 que o Japão sente o peso de uma crise semelhante à da Recessão de 30.

O final da Guerra Fria, o Grande Sismo de Kôbe, os ataques terroristas no metrô de Tóquio e a recessão causaram uma grande ansiedade na juventude japonesa. Em seu artigo “New Individualism”, Fumihiko Sumitomo, curador da exposição *Beautiful New World: Contemporary Visual Culture from Japan*, esclarece que em situações trágicas reais, certos indivíduos tendem a adotar uma visão em “terceira pessoa” sobre os acontecimentos, ou seja, um distanciamento proposital de momentos traumáticos para evitar o choque. Para o autor, isto ocorreu e ainda ocorre com adolescentes e jovens adultos no Japão, que por exemplo se enclausuram em seus quartos ou adotam posturas irônicas e indiferentes sobre temas importantes.

Outro tópico presente nos anos 90 é a imagem do fim do mundo. Numa época em que as profecias de Nostradamus se popularizavam nas revistas para juvenis, os adolescentes eram frequentemente bombardeados com a ideias de que o mundo terminaria em 1999, e que suas vidas poderiam acabar ainda em sua juventude. Se antes as imagens apocalípticas nos títulos apresentados podiam ser ligadas à experiência com a bomba atômica sofrida pelos japoneses, o Armageddon agora passa a representar também o futuro e não só o passado.

O distanciamento da realidade e o medo de um final eminente influenciaram o mangá e o animê dos anos 90, criando obras que discutem relações humanas, conflitos de identidade ou o papel daqueles que precisam atuar em uma guerra. *Neon Genesis Evangelion* é o último título chave em *Little Boy* e para Murakami um dos pilares da cultura pop japonesa e que exprime os obstáculos do Japão no pós-guerra.

O mangá *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, *Shin Seiki Evangerion*) ou *EVA* foi publicado entre 1994 e 2013, criado por Yoshiyuki Sadamoto e Hideaki Anno. O animê produzido entre 1995 e 1996, apesar da imensa popularidade, não

terminou da maneira conclusiva e acabou por ganhar inúmeras sequências de filmes, a fim de esclarecer o final da trama.

Nos anos 2000 a Terra foi parcialmente devastada por uma explosão chamada Segundo Impacto, que derreteu a calota polar e causou uma mudança no eixo terrestre, provocando alterações climáticas, inundações, tsunamis e uma nova guerra. Shinji Ikari, um rapaz de 14 é chamado pelo seu pai para Tokyo-3, uma cidade palco da invasão dos chamados Anjos (ou Apóstolos no original), seres gigantes de várias formas cuja missão é entrar no subterrâneo da capital e causar o Terceiro Impacto, que destruiria a humanidade restante. Para combatê-los, adolescentes de 14 anos precisam pilotar os EVA, seres semelhantes a robôs gigantes criados pela organização NERV para proteger os humanos. Shinji, no entanto, se recusa a tomar parte no conflito e a trama se desenvolve sobre os medos e dúvidas dos adolescentes enviados para a batalha.

Para Takashi Murakami, *EVA* caracteriza-se como o ápice da representação da guerra nos animês e mangás, mesclando não só o Armageddon como também a tendência ao distanciamento emocional dos anos 90.

O Japão, mais especificadamente Tóquio, é novamente o centro do conflito. A cidade é chamada de Tokyo-3, pelo fato de a metrópole original ter se tornado inabitável com a derrubada de uma bomba atômica durante uma guerra pós-Segundo Impacto. Reconstruída para suportar novos embates, ela possui um sistema de evacuação e de defesa armamentista. É sempre mostrada como um lugar de poucos habitantes, em oposição à realidade da Tóquio real.

À medida em que a guerra contra os Anjos prossegue, menos personagens aparecem e mais morrem, o que mostra uma característica do animê de *EVA*: os personagens não se curam, ou se regeneram milagrosamente. Os adolescentes são feridos, mortos ou entram em estado vegetativo em decorrência de batalhas, assim como soldados em um conflito real. Além do impacto físico, o psicológico dos personagens é sempre tema de debate dentro da trama, mostrando as consequências do estresse pós-traumático ou a loucura como consequência da situação.

Para Noi Sawaragi (2005, p. 197), assim como crianças em idade escolar eram chamadas ao dever e mobilizadas para o trabalho em fábricas durante a Segunda Guerra Mundial, os adolescentes de *EVA* se deparam com um cenário semelhante e com obrigações das quais não podem recusar. O protagonista Shinji Ikari no entanto, rejeita participar a qualquer custo, tentando proteger a si próprio, negando-se a cumprir seu papel

de piloto. O diferencial de *EVA* é que, assim como existe uma guerra física, também há uma psicológica, e ambas são responsáveis pela salvação da humanidade.

A conclusão do mangá mostra a renovação completa da Terra e o renascimento de todos os seres humanos. Novamente, o final é a regeneração completa, como visto anteriormente nas animações citadas.

## O MANGÁ E O ANIMÊ COMO FUNÇÃO SOCIAL

Os quadrinhos e animações japoneses tiveram a oportunidade de expressar as reminiscências de um tempo de guerra na forma de invasões alienígenas, catástrofes, explosões e cenários pós-apocalípticos. Para Sumitomo Fumihiko, estas animações manifestam uma memória coletiva de questões que, psicológica e emocionalmente, adentraram na cultura japonesa com o encerramento da Segunda Guerra Mundial.

Segundo o crítico de arte, o que há de comum em animações como *Patrulha Estelar*, *EVA* ou *Akira* é “que todas elas contam a história sobre uma cidade em ruínas depois de uma guerra nuclear” e também narram sobre “salvar a cidade e seus habitantes”. Ademais, “a imagem de uma cidade em ruínas após uma guerra nuclear é a imagem de uma cidade japonesa após a bomba atômica”. O futuro nessas obras não é de desenvolvimento e progresso, mas de destruição e de degradação. Sumitomo Fumihiko acrescenta que os conflitos enfrentados pelos protagonistas de mangá não somente “constroem uma narrativa forte, mas também são os elementos mesmos que fazem dessa narrativa e desses personagens singularmente japoneses” (SUMITOMO, 2007, p. 26).

Para o crítico de arte David Elliot (2011), muitos artistas consideram o animê e o mangá como uma expressão genuína de arte, principalmente aqueles que cresceram nos anos 60 e foram influenciados por eles desde a infância. Numa época em que o país se recuperava de tempos difíceis, imergir num mundo fantástico e fabricado é uma forma de escapar da realidade seja para crianças ou para homens de meia idade e mulheres adolescentes. Tanto Paul Gravett como Takashi Murakami, ao escreverem sobre a importância do mangá no pós-guerra ratificam essa função social que a cultura pop japonesa representou e ainda o faz.

Exatamente pelo seu poder de abrangência, a cultura pop japonesa pode trabalhar temas polêmicos e traumáticos de forma a mostrar a superação depois de momentos críticos. Condenando a guerra e reforçando a revitalização das pessoas e lugares, os

quadrinhos acabam por transmitir um ideal de harmonia japonês que foi posto em prática para reerguer o país.

Em seu prefácio na edição brasileira de “Mangá: como o Japão Reinventou os Quadrinho”, o escritor Rogério de Campos afirma que diferentemente dos comics americanos e dos gibis brasileiros na época da Guerra Fria, o mangá não sofreu censura imposta pelo governo, a não ser a anteriormente citada na época da ocupação americana. Em 1954, dois anos após a saída e desocupação de seu território, foi promulgada nos Estados Unidos a *Comics Code* em resposta às acusações de que os quadrinhos corrompiam a juventude, extinguindo gêneros como terror, crimes ou qualquer assunto não “saudável” para crianças. Quadrinhos femininos foram cancelados para não influenciarem as mulheres de forma indesejada e os desenhos adultos acabaram por perder o espaço que conquistaram na década de quarenta. Já no Brasil o Código de Ética de 1965 criou uma censura específica para gibis, extinguindo a maioria deles até os anos 70 e obrigando os restantes a passarem pelo rigoroso crivo da época. Os quadrinhos japoneses, no entanto, não sofreram esses tipos de penalidade e ficaram livres para tratar de temas infantis ou adultos, masculinos ou femininos, com ou sem violência.

O mangá e o animê ocuparam uma posição específica no pós-guerra como uma válvula de escape para problemas, que ao mesmo tempo servia para encorajar e refletir a ideologia de revitalização do país. A cultura pop conseguiu canalizar as inseguranças, as reminiscências da guerra e os temores de uma juventude de final de século, cumprindo o papel social de representar e dizer aquilo que era inexprimível ou tabu em outras formas de mídia.

## CONCLUSÃO

Os quadrinhos e animações japoneses possuem claras reminiscências da guerra e, por não terem enfrentado leis de censura como os *comics* americanos ou gibis brasileiros, ganharam uma abrangência popular inexistente em qualquer outro país.

Para serem lidos e assistidos pelo maior público possível, o mangá e o animê precisam ser de fácil compreensão, sendo capazes de transmitir mensagens complexas de forma simples (SUMITOMO, 2007, p.26). É através dessa capacidade que grandes animadores e desenhistas puderam refletir os medos, memórias e traumas passados na Segunda Guerra Mundial de maneira compreensível através de animações infantis ou publicações em revistas adolescentes. Até mesmo o mundialmente famoso estúdio Ghibli

de Hayao Miyazaki é também conhecido por produzir filmes com o tema guerra como “O Túmulo dos Vagalumes”, “Nausicaã do Vale do Vento”, e mesmo “O Castelo Animado”, indicado ao Oscar, que realiza uma releitura da obra de Diana Wynne Jones incluindo batalhas inexistentes na obra original. Não somente os japoneses revivem o passado, mas também o mundo tem acesso à visão nipônica do pós-guerra.

Podemos concluir que, além de conterem referências à Segunda Guerra Mundial, a cultura pop japonesa cumpriu uma função social de retratar o tema de forma compreensível para fins de entretenimento, reflexão e catarse, conseguindo transmiti-lo não só aos japoneses como para o mundo através dos veículos de comunicação em massa.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ELLIOTT, David. *Bye Bye Kitty!!!: between heaven and hell in contemporary Japanese art*. New Haven: Yale University Press, 2011.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006. [Traduzido por Ederli Fortunato].

LOOSER, Thomas. Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan. *In: Mechademia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, vol. 1, nº 1, Dezembro, 2006.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Cultura Pop Japonesa*. São Paulo: Hedra, 2005.

MURAKAMI, Takashi. *Super Flat*. Tóquio: Madra Publising, 2000.

MURAKAMI, Takashi. *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. New Haven: Yale University Press, 2005.

PHOENIX, Woodrow. *Plastic Culture: How Japanese Toys Conquered the World*. Tóquio: Kodansha International, 2006.

SUMITOMO, Fumihiko. New Individualism. *In: Beautiful New World: Contemporary Visual Culture from Japan*. Tóquio: Japan Society, 2007. [Traduzido para o inglês por Stanley N. Anderson]

SUNJUNG, Kim. Contemporary Visual Culture from Japan. *In: Beautiful New World: Contemporary Visual Culture from Japan*. Tóquio: Japan Society, 2007. [Traduzido para o inglês por Lee Kyunghee]

YAMAGUCHI, Yumi. *Warriors of art: a Guide to contemporary Japanese Artists*. Nova Iorque: Kodansha International, 2007. [Traduzido para o inglês por Arthur Takana]