UNIVERSIDADE DE SOROCABA
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO E ASSUNTOS ESTUDANTIS
CURSO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS

VINÍCIUS PLEINS SOARES

SANGUE, TINTA E ANIMAÇÃO: O REFLEXO DA VIOLÊNCIA NOS ANIMES E MANGÁS (1963-1973)

Sorocaba/SP
2023

VINÍCIUS PLEINS SOARES

SANGUE, TINTA E ANIMAÇÃO: O REFLEXO DA VIOLÊNCIA NOS ANIMES E MANGÁS (1963-1973)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do Diploma de Graduação em Relações Internacionais da Universidade de Sorocaba.

Orientador: Prof. Dr. Fabrício Padilha Pereira da Silva.

Sorocaba/SP

2023

VINÍCIUS PLEINS SOARES

SANGUE, TINTA E ANIMAÇÃO: O REFLEXO DA VIOLÊNCIA NOS ANIMES E MANGÁS (1963-1973)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para obtenção do Diploma de Graduação em Relações Internacionais da Universidade de Sorocaba.

Aprovado em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Fabrício Padilha Pereira da Silva

Universidade de Sorocaba

Prof.ª Dr.ª Maria Luísa Telarolli A. Leite

Universidade de Sorocaba

Prof. Dr. Walter Cruz Swensson Júnior

Universidade de Sorocaba

AGRADECIMENTOS

A elaboração deste trabalho só foi possível devido ao apoio das pessoas que fazem parte das esferas da minha vida. Primeiro, agradeço a todos pela companhia durante todo o projeto, cada qual por uma razão particular.

Aos meus pais, pelo incentivo incondicional ao estudo e cultivo de interesses que moldaram minha trajetória. Não fosse a dedicação de vocês para me garantirem uma educação adequada e os mangás, livros e outras mídias que me apresentaram durante a infância e adolescência, eu não estaria aqui hoje. Seus esforços forneceram o alicerce para minha jornada acadêmica.

Aos meus avós, elementares para a construção do meu ser. Reconheço todo o cuidado para me garantirem uma vida repleta de lições e amor.

À Alexandra, minha companheira de estudos sobre o Leste Asiático. Seu apoio durante cada percalço de minha jornada é revigorante, e poder compartilhar as vitórias ao seu lado tornam tudo ainda mais significativo.

Aos amigos da universidade e aos demais que acompanharam alguma etapa da minha vida, por trazerem leveza ao cotidiano com conversas, risadas e momentos que preservarei na memória por muitos anos. Um destaque para Brunna, Danielly, Giovanna, Heloísa, Lincoln, Lucas Sewaybrick, Lucas Santos e Thiago.

Ao meu orientador, o Prof. Fabrício Padilha, pelo auxílio ao longo deste trabalho e, especialmente, pela compreensão dos objetivos desejados a partir dele.

Aos professores que cruzaram a minha vida e me despertaram o interesse pela docência. Em especial, agradeço aos professores Walter Swensson e Maria Luisa Telarolli pelo suporte em minha formação e pelas longas conversas sobre cursar um mestrado. Espero concretizar esse objetivo em breve para compartilhar com vocês.

Ao Pudim, meu cachorro, por me acompanhar durante a redação do trabalho e alegrar os meus dias.

Modern life is so thin and shallow and fake. I look forward to when developers go bankrupt, Japan gets poorer and wild grasses take over.

Hayao Miyazaki.

Há décadas em que nada acontece, mas há semanas em que décadas acontecem.

Vladimir Lenin.

RESUMO

Com o desenvolvimento da pesquisa, pretende-se investigar a representação da violência em animes e mangás durante os anos de 1963 a 1973, analisando como essas obras incorporaram aspectos da realidade sócio-histórica japonesa. O objetivo da pesquisa visa uma análise aprofundada do papel da indústria cultural na transformação das mídias em produtos de massa e o contexto nacional após a Segunda Guerra Mundial e a Ocupação do Japão. O estudo observa as dinâmicas sociais a partir do processo de expansão econômica de formato capitalista e o estabelecimento dos primeiros estúdios de animação no país, notando as novas relações de trabalho e de distribuição dos produtos massificados, com a serialização das obras nas televisões. Além disso, pode-se identificar o surgimento de animes e mangás que refletem sobre a guerra e as suas cicatrizes duradouras na sociedade japonesa, devido ao trauma coletivo, a transformação sociopolítica, a ocidentalização e a procura por uma nova identidade nacional.

Palavras-chave: Indústria Cultural; Anime; Mangá; Otaku

ABSTRACT

The research aims to investigate the representation of violence in anime and manga during the years 1963 to 1973, analyzing how these works incorporated aspects of Japan's socio-historical reality. The research intends to provide an in-depth analysis of the role of the culture industry in transforming media into mass-produced products and the national context following World War II and the Occupation of Japan. The study examines social dynamics stemming from the capitalist economic expansion and the establishment of the first animation studios in the country, observing new labor relations and the distribution of mass-produced products through serialization on television. Additionally, it identifies the emergence of anime and manga that reflect on war and its lasting scars on Japanese society, influenced by collective trauma, socio-political transformation, westernization, and the search for a new national identity.

Keywords: Culture Industry; Anime; Manga; Otaku

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 **–** Pintura *emakimono*, elaborada entre o século XV e XVI.....36
Figura 2 - Denkikan durante a estreia de um filme, em 1914.....37
Figura 3 **-** *Sora no Momotaro* (1931).....39
Figura 4 – Primeira edição da revista Nakayoshi, de 1954.....45
Figura 5 - A Lenda da Serpente Branca (1958).....47
Figura 6 – Fotografia de retrato de Osamu Tezuka em 1946.....50
Figura 7 - Astro Boy (1963).....52
Figura 8 - A Princesa e o Cavaleiro (2021).....54
Figura 9 - Primeiro episódio de Sazae-san (1969).....56
Figura 10 - Hayao Miyazaki e o sindicato dos animadores da Toei.....59
Figura 11 - Capa do filme Horus: O Príncipe do Sol (1968).....61
Figura 12 - Protestos *Anpo* em junho de 1960.....63
Figura 13 - Movimento estudantil Zenkyoto, em junho de 1968.....66
Figura 14 - Revista Garo n°100.....68
Figura 15 - Ashita no Joe.....70
Figura 16 - Primeiro volume japonês de Mazinger Z.....74
Figura 17 - Hiroshima após a bomba nuclear em Gen Pés Descalços (2011).....77
Figura 18 - Primeira edição da Comiket em Tóquio, 1975, voltada a fãs e autores independentes.....84
Figura 19 - Crianças lendo quadrinhos em frente à uma loja de Xangai, em 1951.....93
Figura 20 - Capa da edição brasileira de Marcha para a Morte! (2020).....97
Figura 21 - Shigeru Mizuki e seu pai, em 1943.....99
Figura 22 - Fila de soldados na casa de prostituição em Marcha para a Morte! (2020).....105
Figura 23 - Última canção dos soldados na Nova Bretanha.....106
Figura 24 - Shigeru Mizuki após o final da Segunda Guerra.....107
Figura 25 - Estátua na Mizuki Shigeru Road.....112

LISTA DE SIGLAS

PIB – Produto Interno Bruto

PCJ – Partido Comunista Japonês

PSJ – Partido Socialista Japonês

SUMÁRIO

1. Introdução 11

2. A Indústria Cultural como Estratégia de Expansão Imperialista do Capital 16

2.1 A Expansão do Capital e o Imperialismo do Século XX 16

2.2 O Surgimento da Indústria Cultural 22

3. Entre a Memória e os Robôs Gigantes: Os Anos de 1963 a 1973 nos Animes e Mangás.....34

3.1 Animes, Mangás e a Indústria Cultural: Uma Breve História do Japão 34

3.2 Os anos 1960 nos Animes e Mangás.....48

3.3 A Luta da Classe Trabalhadora no Japão 58

3.4 A ascensão do *mecha* e as marcas da guerra 71

4. Traçando Novos Horizontes: a internacionalização dos animes e mangás.....81

4.1 O Panorama Global dos Anos 1960 e 1970 81

4.2 A Arte e a Dinâmica Produtiva do Leste Asiático 88

5. *Marcha para a Morte!* e Shigeru Mizuki: Análise da Obra 95

5.1 A Guerra e a Memória: a Perspectiva de Shigeru Mizuki 97

5.2 A Política e a Arte nas Obras de Shigeru Mizuki.....106

6. Considerações Finais.....115

7. Referências 120

1. Introdução

O objetivo central desta pesquisa é investigar a representação da violência nos animes e mangás a partir do contexto sócio-histórico, de modo a definir quais aspectos da realidade foram incorporados nas obras durante os anos de 1963 a 1973. Almeja-se compreender de que forma os aspectos da realidade foram incorporados nas obras a partir das dinâmicas de classes do Japão pós-guerra, com o propósito de realizar uma análise sobre os fundamentos da animação durante o século XX e sua absorção pela indústria cultural.

Para alcançar o seu objetivo final, o trabalho propõe como premissa a revisão sistemática da literatura existente sobre a representação da violência nos animes e mangás durante a década de 1960, analisando de forma específica os aspectos sócio-históricos de sua dinâmica produtiva e suas tendências culturais, tais como as bases de formação da indústria dos mangás e animações no cenário japonês, as reivindicações populares através das mídias e as marcas de seu enfraquecimento a partir de 1970. Além disso, o trabalho visa identificar o papel da indústria cultural na transformação da arte em uma mercadoria massificada, projetando as relações capitalistas de produção entre sujeito e objeto.

Desde as origens, a produção de animes e mangás está intimamente ligada a trajetória do Japão durante o século XX. O país que, desde o século XIX, tinha na Era Meiji um período marcado pelo acelerado desenvolvimento e o interesse de se projetar como uma potência mundial após um longo período isolado de atividades econômicas e da influência política da Europa, exceto pelo comércio com os holandeses, participou em eventos que conduziram a política internacional para uma nova dinâmica. É o caso, por exemplo, da atuação do Império do Japão na Guerra Sino-Japonesa (1894-1895), a Guerra Russo-Japonesa (1904-1905), a ocupação da Península Coreana (1910) e a sua atuação durante a Primeira e Segunda Guerra Mundial. Enquanto a atuação imperialista do país repercutia na opressão de países do Leste Asiático, ela também alterou as relações sociais da sociedade com o seu território.

Após a rendição do Japão em agosto de 1945, o país se inseriu como uma peça relevante para o imperialismo estadunidense na Ásia durante a Guerra Fria. Com a ocupação estadunidense, a influência ocidental alterou a relação cultural em todos os setores. Nesse período, as mudanças abalaram a sociedade como um todo. A

percepção da guerra não mais remetia ao projeto ideológico imperial, mas sim ao horror que ela produzia na população. Assim, as artes também expressaram uma mudança da consciência nacional, apresentando novas abordagens da guerra e da sociedade japonesa. Ao longo dos anos, os animes e mangas se popularizaram com a ascensão de autores que compreendiam os debates sociais e a produção massificada por parte dos estúdios que propagavam o conteúdo pelo arquipélago e, atualmente, pelo mundo inteiro.

Entende-se que a indústria do anime possui uma grande influência ao redor do mundo atual. Ao longo dos anos, a propagação se acentuou no meio audiovisual. É percebido que adaptações de mangás passaram a ser produzidas e repercutidas em escala global de modo recorrente, em especial com os serviços online de *streaming*, como Netflix e Crunchyroll, uma plataforma focada na transmissão de animes. Além disso, é notável as variadas formas de expressão por parte da comunidade otaku, cuja denominação se refere aos indivíduos ligados, de alguma forma, ao consumo de obras animadas japonesas ou mangás. Os eventos destinados ao público mencionado contam com a participação de dubladores, *cosplayers* e produtores de conteúdo digital vinculados às dinâmicas produtivas do setor, sendo repetidos nas cidades e reunindo a comunidade de modo a reavivar um vínculo socialmente construído entre o produto, ou seja, os animes e mangás com o espectador.

No entanto, para o estado atual da indústria do anime e mangá, é necessário recorrer ao final do século XIX, quando o intercâmbio cultural entre Japão e Ocidente, além do desenvolvimento artístico prévio no país, permitiu a elaboração de quadrinhos nacionais, na época imersos em críticas políticas à Era Edo (1603-1868), considerando a mudança em andamento da Era Meiji. Analisando a origem da animação japonesa, há uma nebulosidade em sua origem, devido às controvérsias acerca da data da sua primeira produção. Em 2005, foi descoberto em Quioto a fita do curta-metragem de três segundos 活動写真 *Katsudō Shashin* (1907), cuja produção datava meados de 1907, sendo pioneira na animação mundial e, inclusive, levantando novos debates sobre a historiografia da animação japonesa. No entanto, devido ao desconhecimento do autor da obra e a incerteza sobre a data de criação, é comum que seja atribuído ao filme de cinco minutos 芋川椋三玄関番の巻 Imoka*wa*

Mukuzō Genkanban no Maki (1917), criado por Oten Shimokawa[1] quase uma década depois. Apesar das diferentes perspectivas, é notável que essas produções do início do século XX estabeleceram o início do que viria a se tornar uma indústria (Clements, 2013).

Em geral, as produções do período pré-guerra possuíam dificuldades inerentes ao contexto local, onde havia a competição com produtores externos, como a Disney, e a situação precária dos animadores japoneses que reduziam o valor de seus trabalhos para poder se inserir no mercado. Todavia, o Império do Japão encontrou nas animações uma forma de reproduzir a propaganda governamental e seu projeto chauvinista durante a Segunda Guerra Mundial, ainda que houvesse a autenticidade do artista em algum grau. As obras, com frequência utilizando analogias, traziam a imagem da guerra e uma ideia de patriotismo sob a perspectiva japonesa, de um país integrante do Eixo juntamente com Alemanha e Itália, além das políticas de promoção da ideologia imperial no âmbito artístico (Yamaguchi, 2013).

A escolha do estudo sobre o desenvolvimento industrial ao redor da produção de animes e mangás está vinculada à capacidade política da arte. Durante a década de 1960, a indústria estabelecida após o período da Ocupação carregava contradições que acirravam o conflito entre a classe trabalhadora e a burguesia, representada pelas empresas e estúdios detentores dos meios de produção. No plano nacional, tal fato é complementar aos embates promovidos pelos movimentos populares, contrários ao posicionamento japonês frente aos Estados Unidos, em especial no que se refere ao Tratado de Mútua Cooperação e Segurança Estados Unidos-Japão, que permitia uma atuação militar em território nacional como uma forma de garantir a manutenção das dinâmicas políticas do Leste Asiático. O crescimento econômico nacional fomentado pela Guerra da Coreia (1950-1953) não reprimia as pautas da organização proletária, que reivindicava o fim das relações assimétricas com os estadunidenses, que reavivava o passado imperial e os riscos de guerra (Mackie, 2003; Kapur, 2018; Treat, 2018; Goto-Jones, 2019).

A consideração de uma perspectiva cultural na área de Relações Internacionais é indispensável para compreender as nuances das interações globais, uma vez que, dentro da lógica do sistema capitalista, a cultura é auxiliar às forças indispensáveis

[1] Em japonês, 下川凹天 Shimokawa Ōten.

para a sua estruturação e, como um aparato de disseminação da ideologia liberal, é moldada de modo a construir uma indústria cultural, que transforma a arte em mercadoria e a padroniza como forma de propaga-la para as massas, de acordo com Lukács (1920), Althusser (1980), Gramsci (2007) e os teóricos da Escola de Frankfurt, destacando Benjamin (1955), Adorno e Horkheimer (1985). Animes e mangás são produtos artísticos, e por isso incorporam processos históricos e dinâmicas de poder ligadas ao sistema capitalista, demandando um diálogo interdisciplinar com outras áreas das Ciências Humanas.

Desse modo, o **primeiro capítulo** abordará os aspectos fundamentais para as diretrizes do trabalho. De início, será explorado o processo de trabalho, fabricação da mercadoria e a acumulação de capital a partir do mais-valor, conforme Marx (2013), e como tal dinâmica do sistema capitalista culminou no imperialismo, conceito elaborado por Lenin (2011) para a análise do crescimento econômico das nações durante o final do século XIX, a partir do domínio financeiro sobre regiões periféricas do mundo. Essa dinâmica será fundamental para a construção da indústria cultural e para as teorias de reprodutibilidade técnica da arte, que se molda de acordo com a estrutura produtiva vigente e, portanto, repercute a ideologia dominante nas esferas do campo cultural e garante a conservação da sociedade de classes.

O **segundo capítulo** corresponde ao processo histórico de desenvolvimento da indústria dos animes e mangás, desde a sua formação durante as décadas de 1920 e 1930 até o processo de transformação impulsionado pela reestruturação social do país no período da ocupação estadunidense, onde os padrões de consumo da população e elaboração da arte atingiram um grau de consolidação com determinados elementos basilares para a projeção industrial nas décadas posteriores. Desse modo, o recorte de 1963 a 1973 representa o marco para a serialização das animações nas televisões e, no cenário da organização política, um momento de crescentes tensões entre movimentos trabalhistas e o governo japonês, impactando a arte da década.

Por sua vez, o **terceiro capítulo** apresenta as consequências do conflito entre as classes da década de 1960, com o enfraquecimento dos protestos estudantis de 1968 e a apatia representada na arte, com o esgotamento do discurso revolucionário e a absorção das narrativas pela lógica do capital, sendo o gênero *mecha* evidenciado na transformação da indústria. Nesse sentido, é visível a formação da cultura otaku no âmbito interno e externo, bem como o processo de exportação de setores da cadeia

produtiva para outros países do Leste Asiático, carregando marcas da exploração da mão de obra e apagamento dos indivíduos em situação precarizada. Além disso, nota-se o surgimento de obras que representam esse contexto histórico e visam, ainda assim, apresentar as críticas ao militarismo através da análise de acontecimentos da Segunda Guerra Mundial, como *Gen Pés Descalços*[2] (2011) e as memórias das bombas atômicas.

Finalmente, o **quarto capítulo** evidencia o conteúdo observado nos capítulos anteriores a partir da análise da obra *Marcha para a Morte!*[3] (2020), de Shigeru Mizuki[4]. Como uma produção que pretende explorar o passado do autor, é necessário considerar as dinâmicas produtivas que o levaram a publicá-la, bem como a intencionalidade que a permeia, vinculada a perspectiva pacifista que as narrativas da década de 1970, cujo intuito era reacender os debates sobre o militarismo japonês e seus crimes de guerra, buscavam expressar. A trajetória artística de Mizuki após o retorno ao Japão também necessita da devida atenção, visto que sua recorrente representação dos conflitos que o país participou durante o século XX e a ressignificação das tradições japonesas com as obras de *yokai*[5], eram produtos das contradições sociais do enfraquecimento dos movimentos de contracultura de 1960.

[2] Em japonês, はだしのゲン *Hadashi no Gen*.
[3] Em japonês, 総員玉砕せよ！*Souin Gyokusai seyo*!
[4] Em japonês, 水木 しげる Mizuki Shigeru.
[5] Em japonês, 妖怪 ou Yōkai.

2. A Indústria Cultural como Estratégia de Expansão Imperialista do Capital

Neste capítulo, analisaremos na primeira sessão o processo de expansão do capital, da formação da mercadoria e a obtenção do mais-valor[6] segundo Marx (2013), destrinchando as suas particularidades a partir da fase imperialista conforme a perspectiva de Lenin (2011, 2017, 2019) sobre a acumulação e o papel das classes na conceituação do Estado e a contextualização histórica das bases do crescimento do sistema capitalista de Hobsbawm (2012).

Para o aprofundamento na pesquisa do capitalismo enquanto modelo praticado em todas as esferas produtivas, observaremos na segunda sessão o seu papel nas artes e a criação da indústria cultural, que alterou a relação entre indivíduo e produto diante da reprodutibilidade técnica descrita nas obras de Lukács (1920), Benjamin (1955), Adorno e Horkheimer (1985), além de entender as dinâmicas da ideologia consequentes desse processo com a compreensão do conceito de hegemonia para Gramsci (1999, 2007), a dominação cultural ocidental observada por Said (2007) e Losurdo (2004) e as implicações sociais com o avanço das políticas neoliberais na segunda metade do século XX com a obra de Fisher (2020).

Nesse sentido, é necessário compreender as relações entre o capitalismo, um sistema cujas dinâmicas impactam em escala global, e a cultura, que é instrumentalizada com o processo de massificação de modo a reproduzir a ideologia dominante. O Japão, tal qual as demais nações imersas nessa lógica produtiva, também alterou as suas relações de produção no âmbito cultural, sendo a indústria do anime e mangá, que ganhou destaque a partir do século XX, reflexo da transformação na sociedade japonesa.

2.1 A Expansão do Capital e o Imperialismo do Século XX

Para analisar o modo como a cultura se manifesta na sociedade, é necessário compreender a relação desta com o capitalismo. Dado que as relações de produção e a luta de classes são fundamentais para o estudo desse sistema, torna-se imprescindível examinar como a cultura é moldada e influenciada por esses elementos a partir do processo de acumulação e a forma como a mercadoria é produzida. Além disso, a elucidação da estrutura basilar para a sustentação do capitalismo permite a

[6] O termo mais-valor, também denominado mais-valia, é empregado por Marx (2013) em sua análise sobre o sistema capitalista do século XIX.

expansão da análise em outras esferas da sociedade, como no papel do Estado para a legitimação da dinâmica de classes vigente ou nas problemáticas contemporâneas do neoliberalismo.

Marx (2013) inicia a análise do sistema capitalista levando em consideração as teorias acerca do conceito de valor propostas por Adam Smith e David Ricardo, estabelecendo uma crítica a conceituação clássica. Para o autor, a mercadoria pode ser entendida como um objeto com funções utilitárias, ou seja, dotadas de um valor de uso atribuído pelas suas qualidades diante do consumo, ao mesmo tempo em que carrega uma função quantitativa, o valor de troca. A similaridade entre duas mercadorias diferentes se dá por meio do trabalho efetuado pela força humana.

O trabalho é central para a produção da mercadoria, visto que ele é o princípio da transformação da matéria-prima em produto. No entanto, Marx (2013) alega que o tempo despendido na produção não é medido de forma individual, mas sim com base no trabalho socialmente necessário para a fabricação de determinado item. Portanto, não seria possível despender um período demasiado com o intuito de valorizar o seu bem, pois entende-se que as forças produtivas empregadas na conjuntura comum são determinantes para a sua valoração.

> Toda coisa útil, como ferro, papel etc., deve ser considerada sob um duplo ponto de vista: o da qualidade e o da quantidade. Cada uma dessas coisas é um conjunto de muitas propriedades e pode, por isso, ser útil sob diversos aspectos. Descobrir esses diversos aspectos e, portanto, as múltiplas formas de uso das coisas é um ato histórico. Assim como também é um ato histórico encontrar as medidas sociais para a quantidade das coisas úteis. A diversidade das medidas das mercadorias resulta, em parte, da natureza diversa dos objetos a serem medidos e, em parte, da convenção. (MARX, 2013, p. 97).

Sendo um produto do trabalho, a mercadoria possui, devido às características dessas relações, um aspecto fetichizado da sua produção. Não se percebe ao notar um produto exposto os reflexos das relações sociais que o fabricaram. O labor, então, é separado do objeto. Desse modo, Marx (2013) argumenta que a mercadoria circula por meio das trocas a partir dela ou do dinheiro, que existe como forma de representar o valor para o pagamento. O capital surge diante desta dinâmica, tal qual a concentração deste e a formação dos capitalistas que se apropriam do mais-valor.

Quando instaurada à sua base, percebe-se que a própria força de trabalho, empregada pelos sujeitos, é posta no mercado como produto e o detentor do dinheiro e dos meios de produção — como as ferramentas de trabalho, o maquinário ou a

matéria-prima — adquire essa mercadoria. Para que isso seja possível, é esperado que o indivíduo cuja força é vendida possua suficientes condições físicas e mentais para executar o trabalho durante um período estipulado. O pagamento do indivíduo só ocorre após esse momento, quando o capitalista utilizou de toda a força comprada e, conforme previsto no contrato, deve pagar pelo valor socialmente aceito da força de trabalho.

> Em todos os países em que reina o modo de produção capitalista, a força de trabalho só é paga depois de já ter funcionado pelo período fixado no contrato de compra, por exemplo, ao final de uma semana. Desse modo, o trabalhador adianta ao capitalista o valor de uso da força de trabalho; ele a entrega ao consumo do comprador antes de receber o pagamento de seu preço e, com isso, dá um crédito ao capitalista (MARX, 2013, p. 248).

Todavia, o trabalho elaborado pertence ao capitalista, e não ao produtor que empregou a sua força para a manipulação da matéria em mercadoria preparada para a venda. O mais-valor decorre desse processo, uma vez que, para o capitalista, este bem necessita de um valor superior ao material utilizado, a força de trabalho e o custo de manutenção dos meios produtivos para a sua fabricação. Para o trabalhador, isso demonstra que, após um tempo despendido no labor, a sua força de trabalho somente representa um excedente do que ele de fato receberá ao final. Com a eficiência do maquinário e das tecnologias na composição do item, este sujeito deve produzir um excedente superior em maior velocidade.

> O segundo período do processo de trabalho, em que o trabalhador trabalha além dos limites do trabalho necessário, custa-lhe, de certo, trabalho, dispêndio de força de trabalho, porém não cria valor algum para o próprio trabalhador. Ele gera mais-valor, que, para o capitalista, tem todo o charme de uma criação a partir do nada. A essa parte da jornada de trabalho denomino tempo de trabalho excedente [Surplusarbeitszeit], e ao trabalho nela despendido denomino mais-trabalho [Mehrarbeit] (surplus labour). (MARX, 2013, p. 294).

Assim, a perspectiva de Karl Marx explica as relações existentes no sistema capitalista, que se baseia na busca incessante pelo aumento dos lucros como principal objetivo da burguesia[7]. O enfoque nas relações entre o valor, o trabalho e a mercadoria evidenciam também as dinâmicas políticas desde o estabelecimento desse modo de produção. Ao longo dos anos, não apenas os atores centrais da expansão do capital mudaram dadas as condições históricas, como as características do capitalismo se alteraram. Hobsbawm (2012) argumenta que, embora o crescimento

[7] A burguesia, segundo Marx (2013), é a classe detentora dos meios de produção, como maquinários, terras e a força de trabalho do proletariado, classe oposta dentro do sistema capitalista. O autor também denomina a burguesia como capitalistas, tendo um significado semelhante.

da indústria no século XVIII não tenha levado à imediata mecanização das cadeias de produção em todos os setores, a primeira Revolução Industrial, ocorrida na Inglaterra, em conjunto com a Revolução Francesa e as suas transformações políticas foram os elementos cruciais para a formação do sistema capitalista mundial.

Outra observação a ser considerada, conforme Marx (2013), é a possibilidade de compreender na divisão de classes imposta pelo sistema capitalista uma distinção de gênero cuja exploração emerge a partir dessa estrutura. Em sua análise sobre o desenvolvimento industrial na Inglaterra, percebe-se a intensificação da utilização da mão de obra de mulheres e crianças em uma jornada de trabalho elevada cuja única função era garantir a expansão do capital, sem qualquer direito trabalhista aos grupos e remunerações ínfimas. Nesse sentido, é possível vincular a estruturação do modelo de produção com a construção social que, segundo Bourdieu (2010), é determinante para a definição do gênero na sociedade e a relação de dominação existente sobre a mulher, cuja divisão definida pelo capitalismo as submetem a uma recorrente violência física e simbólica.

À vista disso, se entende como a fase monopolista do capitalismo o período cujo desenvolvimento industrial se elevou a tal ponto que as grandes empresas passaram a representar uma maior fatia do mercado global, expandindo de modo que a produção atinge níveis de produtividade expressivos em seu setor de atuação: “O enorme desenvolvimento da indústria e o processo notavelmente rápido de concentração da produção, em empresas cada vez maiores, constituem uma das características mais marcantes do capitalismo.” (LENIN, 2011, p. 118).

Em sua análise, há o foco no desenvolvimento da economia europeia e estadunidense e o inevitável processo de concentração do capital pelas empresas, que alcançaram o monopólio em seu mercado. Com a dinâmica em andamento, se consolidava o domínio das grandes corporações em adição a disparidade entre as nações periféricas e as centrais.

O funcionamento desse sistema não se limitava apenas a perspectiva das indústrias, embora estas se mostrassem em um crescimento acentuado desde o final do século XIX. Segundo Lenin, a dinâmica também atribuiu uma nova função aos bancos, que passaram pelo mesmo processo empresarial de formação de grupos hegemônicos no setor. Não somente os depósitos em bancos pequenos diminuíram

a partir do século XX, como houve o crescimento nos índices dos maiores em todos os países analisados. Além disso, é fundamental observar a relação de dependência que emergiu, na qual se dá a formação de grupos com filiais espalhadas pelo país ou mesmo em outros países, sendo o processo determinante na formação de oligarquias financeiras. Assim percebe-se a ação do imperialismo das potências econômicas, pois o seu domínio extrapola as fronteiras nacionais:

> O imperialismo, ou domínio do capital financeiro, é o capitalismo no seu grau superior, em que essa separação adquire proporções imensas. O predomínio do capital financeiro sobre todas as demais formas do capital implica o predomínio do rentista e da oligarquia financeira, a situação destacada de uns quantos Estados de "poder" financeiro em relação a todos os restantes. (LENIN, 2011, p. 176-177).

Desse modo, Lenin (2011) argumenta que a exportação do capital é a essência do estágio moderno do capitalismo. Sob um cenário desigual cujas capacidades produtivas e o monopólio superam os ideais da livre-concorrência de Adam Smith, o que se percebe é a prevalência de países que, capazes de elevar a acumulação de capital ao ponto de produzir excedentes e monopolizar ramos da indústria, alcançam o imperialismo como uma fase que obtém vantagens em escala internacional.

Contudo, esse modelo não se limita ao campo econômico industrial e bancário, mas também na dominação territorial. Observando a ação das potências em suas colônias ao longo do século XIX, percebe-se a importância da anexação dos territórios da África, Ásia e América, e a formação de colônias para a manutenção do capital financeiro. A partilha dos territórios confirmava a soberania dos monopólios, uma vez que tomava para os colonizadores terras e matéria-prima necessárias para manter o crescimento econômico nacional:

> A posse de colônias é a única coisa que garante de maneira completa o êxito do monopólio contra todas as contingências da luta com o adversário, mesmo quando este procura defender-se mediante uma lei que implante o monopólio do Estado. Quanto mais desenvolvido está o capitalismo, quanto mais sensível se toma a insuficiência de matérias-primas, quanto mais dura é a concorrência e a procura de fontes de matérias-primas em todo o mundo, tanto mais encarniçada é a luta pela aquisição de colônias. (LENIN, 2011, p. 209).

A política colonial[8] estabelecida nesse estágio do capitalismo permitiu, além da formação de monopólios econômicos, no surgimento de novas formas de divisão

[8] Conforme Lenin (2011, p. 208), a política colonial e o imperialismo existiram mesmo antes do estabelecimento do capitalismo enquanto meio de produção global, ganhando dinâmicas particulares com a acumulação do capital ao final do século XIX. Com as práticas colonialistas de dominação da

internacional. Enquanto países imperialistas, que detinham de colônias para expandir seu mercado, intensificavam a influência no globo, as nações colonizadas carregavam cicatrizes do processo de dominação, como a subordinação política e comercial dos colonizadores. Forma-se uma rede de dependência financeira na qual, mesmo países semicoloniais[9], que obtiveram sua independência no sentido formal e uma soberania firmada, ainda são sujeitos ao influxo externo. Vale ressaltar que, além de sua atuação sobre a perspectiva econômica, há também uma função desta no âmbito da guerra, uma vez que o autor categoriza determinados conflitos como uma guerra imperialista, na qual se visa não apenas a partilha global, mas uma conquista de capital financeiro (LENIN, 2011).

Nesse processo, vale ressaltar a posição dos Estados como representantes de uma burguesia, e não dos grupos proletários que habitam o território. Segundo Lenin (2011), o movimento de concentração das riquezas e formação de monopólios nos países imperialistas é um produto das condições políticas e econômicas geradas pelo capitalismo nas nações, onde o Estado atua como instrumento de dominação das classes oprimidas. O seu interesse de reprodução do capital e influência econômica em outros territórios no estágio imperialista ocorre, portanto, pela ação das elites representadas na atuação estatal.

A classe proletária, existente devido ao antagonismo inerente no capitalismo, é contida dentro de um Estado burguês, visto que a própria participação popular neste modelo é projetada mediante a ordem das elites. Assim, não há igualdade entre eles e os detentores do poder público na reivindicação de uma política do povo. Os moldes políticos, por exemplo, mostram essa discrepância. Segundo Lenin (2019), os meios que permitem o envolvimento na democracia burguesa são criados de modo que haja um processo “democrático” desigual, visto que a capacidade de utilização de recursos e discussão de pautas é suprimida para o proletário de modo a favorecer a burguesia dominante.

O modelo burguês não possui igualdade real, mas a formalização de uma ilusória democracia entre os cidadãos, cujo interesse público sempre é ditado pela

América e África, tornou-se possível o monopólio socioeconômico marcado pelo imperialismo da fase monopolista do sistema.

[9] De acordo com Lenin (2011, p. 208) as semicolônias podem ser entendidas como um intermédio entre as colônias e os demais Estados, cujo impacto econômico das potências ainda reverbera nas dinâmicas dessas nações, apesar de possuírem uma independência política.

classe dominante. Por não possuírem aparatos representativos que representem suas vontades — uma ação estruturada pelo próprio sistema —, os proletários não conseguem participar do processo eleitoral burguês e jamais são atores fundamentais desse modelo democrático, que visa a proteção da instituição política vigente. “Em cada passo, no Estado burguês mais democrático, as massas oprimidas se deparam com a contradição escandalosa entre a igualdade formal e as limitações e as manobras factuais que fazem dos proletários escravos assalariados” (LENIN, 2019, p. 77).

A democracia proletária, cujas bases se fundamentam na participação popular ativa e na discussão de questões políticas pelos trabalhadores, só seria possível por meio da revolução proletária. A construção de um Estado socialista, como previsto por Lenin (2017), visava a substituição do poder político e econômico dominante por um modelo da classe oprimida, no qual os interesses e decisões estatais são consequências dos debates dos trabalhadores, sendo essa emancipação o mais próximo de seu ideal democrático.

Portanto, o imperialismo se configura como um estágio distintivo da dominação no sistema capitalista ao final do século XIX, caracterizado pela expansão territorial, a busca por mercados externos, influência global e, assim, a concentração do capital por poucas nações e conglomerados empresariais. O processo traz implicações nas relações internacionais e na organização sociopolítica das nações, bem como afeta a forma de produção de produtos culturais.

2.2 O Surgimento da Indústria Cultural

A consolidação do imperialismo como modelo de exportação dos interesses econômicos de um país para outras regiões impulsionou movimentos na relação entre sujeito e mercadoria. No contexto do estágio monopolista do capitalismo da primeira metade do século XX, caracterizado pela concentração de poder nas mãos das grandes corporações e governos, emergiu um ambiente propício ao desenvolvimento de um aparato de disseminação da ideologia liberal e a manutenção das relações entre a elite e a classe trabalhadora a partir da comunicação em massa (LUKÁCS, 1920; BENJAMIN, 1955; LENIN, 2011).

A partir das observações de Lukács (1920), é percebido como o sistema, sob o domínio da burguesia, mercantiliza as produções culturais devido às relações de

produção estabelecidas como modo de preservar a divisão de classes na sociedade. Tal qual o papel designado corresponde ao seu contexto histórico e as dinâmicas econômicas em vigor, a cultura também passa por modificações de acordo com o modo de organização social da época. Segundo o autor, a atividade cultural possui uma função auxiliar ao funcionamento das forças indispensáveis para a estrutura do capitalismo.

Desse modo, diante da estruturação do modelo capitalista, houve o rompimento com a mecânica prévia, cujas classes dominantes regiam a produção cultural. Lukács (1920) argumenta que, dentre as distinções surgidas com a ascensão do capitalismo, se destaca o papel do proletariado no desenvolvimento produtivo e o mais-valor como elemento sistematizado. No que se refere ao trabalho pelo qual a cultura se expressa, o autor atribui a nova organização da sociedade a responsabilidade pela mudança à um estágio cujas obras não carregam outro valor senão o mercadológico, o que limita o propósito artístico.

> Na divisão do trabalho que existe dentro da manufatura, mesmo sendo o processo de fabricação sumamente fragmentado e despedaçado, a qualidade das partes singulares do produto dependia sem dúvida das atitudes físicas e espirituais do trabalhador; enquanto que na indústria desenvolvida toda relação entre produto e produtor foi suprimida. Nela, então, o processo produtivo depende definitivamente das possibilidades das máquinas; o homem serve a máquina, se adapta a ela; a produção se torna completamente independente das possibilidades e atitudes humanas do trabalhador. (LUKÁCS, 1920, online).

Com o intuito de explorar as relações inerentes ao desenvolvimento cultural, Benjamin (1955) disserta que os avanços da técnica de reprodução dentro do modelo produtivo capitalista alteraram a estrutura cuja sociedade está inserida. Em sua análise, o enfoque no âmbito artístico levanta um debate sobre o papel das obras de arte enquanto mercadorias replicadas sistematicamente conforme o surgimento de novas ferramentas de propagação. Esse processo histórico pode ser observado em momentos prévios à formação do capitalismo monopolista, como é o caso da invenção da prensa móvel durante o século XV. Ainda que houvessem diferentes métodos de impressão já existentes na época, provenientes da China, a prensa de Johannes Gutenberg[10] foi essencial para o contexto renascentista da Europa na impressão de

[10] Segundo Thompson (1998), Johannes Gutenberg foi o inventor da prensa móvel, criada em meados do século XV. Seu método diferia do existente na China pois utilizava letras do alfabeto ao invés de ideogramas, adaptando o modelo tradicional para a impressão de textos.

livros em uma escala superior à produção anterior, alcançando um novo patamar de produtividade.

Dentre as características fundamentais da arte enquanto uma criação humana, a capacidade de reprodução se apresenta como tal, permeando todos os movimentos culturais no decorrer da história, com dinâmicas distintas que refletem as relações da sociedade analisada. A replicação das obras desafia o paradigma da singularidade e autenticidade, colocando em questionamento a concepção de uma produção artística única, sem qualquer capacidade reprodutível.

> No início do século XX, a reprodução técnica tinha atingido um nível tal que começara a tornar objecto seu, não só a totalidade das obras de arte provenientes de épocas anteriores, e a submeter os seus efeitos às modificações mais profundas, como também a conquistar o seu próprio lugar entre os procedimentos artísticos. (BENJAMIN, 1955, online[11]).

À medida em que o avanço técnico na fabricação e distribuição dos produtos se instaurou no campo artístico no século XX, também houve uma reformulação do caráter simbólico das obras. Enquanto a original carrega consigo a autenticidade dos materiais que a compõe — a tinta utilizada no quadro, as peças cerâmicas ou a textura de uma escultura — a cópia carece das propriedades intrínsecas à criação primordial, como a autoridade de sua força simbólica. (BENJAMIN, 1955)

Considerando o elemento representativo da obra de arte original, denominada como aura, Benjamin (1955) entende como um fator necessário para a valoração o trabalho ritualístico que a fabricou. A autenticidade, portanto, está vinculada ao valor de culto à imagem, sendo este indissociável a sua exclusividade, de tal forma que não teria a mesma relevância caso estivesse desvinculada do contexto e materialidade original.

> A produção artística começa por composições ao serviço do culto. É lícito supor-se que estas composições sejam mais importantes pela sua existência do que pelo facto de serem vistas. O alce representado pelo homem da idade da pedra, nas paredes das suas cavernas, é um instrumento mágico. É certo que ele o expõe perante os outros homens, mas é principalmente dedicado aos espíritos. Hoje o valor de culto parece requerer que a obra de arte permaneça oculta: certas estátuas de deuses só são acessíveis ao sacerdote na sua cela, certas virgens permanecem cobertas durante quase todo o ano, determinadas esculturas em catedrais medievais não são visíveis [ao] observador que está no plano térreo. (BENJAMIN, 1955, online).

[11] As citações de Benjamin (1955) estão de acordo com o texto original em português brasileiro, escrito antes do Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa, sendo justificável a presença de consoantes não articuladas, abolidas após o Acordo.

Todavia, na era reprodutibilidade técnica torna-se possível a extensão da obra para espaços antes inacessíveis, pois o local onde a original se encontra ganha uma função secundária diante das possibilidades de visualização de sua reprodução em outros ambientes. Separada do ritual, sua exposição atinge uma necessidade principal e ultrapassa a individualidade em prol da difusão. É o caso, por exemplo, do advento do cinema e da fotografia. Em ambos os casos, a relação entre o sujeito e a obra passa por um intermédio de um terceiro elemento: os equipamentos de captura da imagem (BENJAMIN, 1955).

A câmera, utilizada nos estúdios cinematográficos e por fotógrafos, ganha uma função inédita, pois grava os movimentos dos atores para a transmissão ao público, o mercado cuja obra será exposta para o consumo. Quando comparado ao espetáculo teatral, a diferença surge a partir do contato das massas com o produto final: “Não há duvida de que no teatro o desempenho artístico actor é apresentado ao público pela sua própria pessoa; pelo contrário, o desempenho artístico do actor de cinema é apresentado ao público por um equipamento” (BENJAMIN, 1955, online).

A aura, citada anteriormente, se esvai com a reprodutibilidade acentuada. No entanto, ainda é possível observá-la no cinema, vide a mística imposta aos atores do filme. Com a fama designada a essas pessoas, ocorre uma nova dinâmica acerca da devoção à personalidade, onde o sistema capitalista transforma os sujeitos imersos na produção artística em celebridades.

> Este mercado, no qual o actor empenha não só a sua força de trabalho, mas também todo o seu ser, no momento em que efectua um determinado desempenho, é-lhe tão inacessível como qualquer produto feito numa fábrica. Não terá esta circunstância a sua parte de influência na inibição, na nova ansiedade, que acomete o actor perante o equipamento? O cinema reage ao aniquilar da aura, com uma construção artística da "personality" fora do estúdio. O culto da "estrela”, promovido pelo capital cinematográfico, conserva a magia da personalidade que, há muito, se reduz à magia pútrida do seu carácter mercantil. Enquanto o capital cinematográfico der o tom, não se poderá atribuir ao cinema actual, em geral, outro mérito revolucionário para além do de promover uma crítica revolucionária de concepções tradicionais da arte. (BENJAMIN, 1955, online).

Imerso na estrutura de reprodução do capital, a arte se molda para cumprir um papel mercadológico. A disseminação e avanço técnico provocaram mudanças na sua essência. Em primeiro lugar, se destaca a mudança de escala das obras produzidas. O cinema não se limita a uma sala onde o filme será transmitido, mas sim em diversos lugares, sendo um produto massificado de experiência coletiva. Além disso, percebe-

se uma alteração entre a relação da audiência e a mercadoria, uma vez que as reações divergem do que antes era visto como arte tradicional. Segundo Benjamin (1955), as massas que experienciam ao filme esboçam impressões simultaneamente devido a necessidade do proveito coletivo, ainda que não levante atitudes críticas. No entanto, diante de uma pintura, o observador, desprovido da prática grupal de análise, tende a uma estima pelo convencional, enquanto a vanguarda é criticada.

De modo geral, a análise de Benjamin (1955) sobre o estado da arte enquanto uma ferramenta de desenvolvimento do capitalismo é reflexo do contexto sociocultural no qual luta de classes adquire outra dinâmica, onde o fascismo é um elemento a ser debatido. Conforme o autor, a estética e os avanços técnicos cumprem um fator social para a difusão da ideologia fascista nas massas, uma vez que não coloca em prática o questionamento das relações vigentes, desaguando na guerra:

> A crescente proletarização do homem contemporâneo e a crescente formação de massas são duas faces da mesma medalha. O fascismo tenta organizar as massas recentemente proletarizadas, sem tocar nas relações de propriedade que estas pretendem eliminar. O fascismo vê a sua salvação no facto de permitir às massas que se exprimam mas, de modo nenhum, que exerçam os seus direitos. As massas têm direito a exigir uma alteração das relações de propriedade; o fascismo pretende dar-lhes expressão, conservando essas relações. Por conseguinte, o fascismo acaba por introduzir uma estetização na vida politica. À violência sobre as massas a quem, através do culto de um "führer", o fascismo impõe a subjugação, corresponde a violência que sofre um aparelho utilizado ao serviço da produção de valores de culto. Todos os esforços para introduzir uma estética na política culminam num ponto: a guerra. A guerra, e só a guerra, torna possível fazer de movimentos de massas em grande escala objectivo, mantendo as relações de propriedade tradicionais. Do ponto de vista político, assim se formula a situação. Do ponto de vista da técnica, formula-se da seguinte forma: só a guerra possibilita a mobilização dos actuais meios técnicos mantendo as relações de propriedade. É evidente que a apoteose fascista da guerra não utiliza este argumento. (BENJAMIN, 1955, online).

Analisando o papel da produção cultural, é percebido uma mudança sistemática em sua forma para atender aos interesses mercadológicos, também apontada por outros autores que visavam o entendimento das dinâmicas capitalistas no início do século XX. Segundo Adorno e Horkheimer (1985), com as transformações artísticas e a produção padronizada em larga escala de obras para o consumo do público, surge uma indústria cultural[12], estruturada para essa função.

[12] Nesse sentido, Benjamin (1955), Adorno e Horkheimer (1985) acabam por apontar na cultura massificada um processo de supressão das práticas culturais até então estabelecidas, sendo o foco das teorias apresentadas as obras de arte abraçadas pelas elites, entendidas pelos autores como uma dinâmica cultural em crise a partir do avanço da técnica.

No alicerce da indústria cultural, está o processo de esclarecimento, uma ação existente na história que emancipa a humanidade do caráter místico da natureza a partir da desmitificação da realidade. Por meio da racionalização, os indivíduos abandonam o desconhecimento do mundo ao redor para interpretá-lo através da Ciência ou Filosofia, alcançando a liberdade a partir do desencantamento do ambiente.

> No sentido mais amplo do progresso do pensamento, o esclarecimento tem perseguido sempre o objetivo de livrar os homens do medo e de investi-los na posição de senhores. Mas a terra totalmente esclarecida resplandece sob o signo de uma calamidade triunfal. O programa do esclarecimento era o desencantamento do mundo. Sua meta era dissolver os mitos e substituir a imaginação pelo saber. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 13).

Nesse sentido, os mitos presentes nas sociedades buscavam explicar eventos naturais, como a existência do sol, a chuva, vida e morte, ao mesmo tempo em que estabeleciam concepções de autoridade e poder basilares para a organização social. A explicação dos fenômenos pela mitificação transformava as suas divindades no que pode ser definido como representações do controle e servia como meio de conceber a estratificação social. Porém, o desejo pela dominação não se restringe aos mitos e rituais reforçados na Antiguidade, e o esclarecimento adotou uma nova dinâmica em períodos posteriores (ADORNO; HORKHEIMER, 1985).

Conforme Adorno e Horkheimer (1985), a racionalidade vista no esclarecimento é impessoal e orientada pelas diretrizes do sistema capitalista, infiltrando-se em todos os aspectos da vida moderna. A razão, instrumentalizada pela intensificação da industrialização e expansão do capital, se torna a única forma de concepção do mundo, afastando a fé e as tradições culturais das perspectivas aceitáveis de observação do seu entorno.

> Cada passo foi um progresso, uma etapa do esclarecimento. Mas, enquanto todas as mudanças anteriores (do pré-animismo à magia, da cultura matriarcal à patriarcal, do politeísmo dos escravocratas à hierarquia católica) colocavam novas mitologias, ainda que esclarecidas, no lugar das antigas (o deus dos exércitos no lugar da Grande Mãe, a adoração do cordeiro no lugar do totem), toda forma de devotamento que se considerava objetiva, fundamentada na coisa, dissipava-se à luz da razão esclarecida. Todos os vínculos dados previamente sucumbiam assim ao veredicto que impunha o tabu, sem excluir aqueles que eram necessários para a existência da própria ordem burguesa. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 62).

Dentre as consequências da assimilação do pensamento técnico como forma inigualável, o esclarecimento leva ao surgimento da indústria cultural. Os produtos, de modo sistematizado, são propagados com as mídias de massa. A rádio, o cinema e,

futuramente, a televisão, tornam-se um negócio rentável para os produtores no século XX e marcam um novo período da comunicação. Complementando a interpretação de Walter Benjamin, Adorno e Horkheimer (1985) dissertam sobre a “democratização” do acesso de tais obras a partir dessas invenções, visto que as informações espalhadas atingem o povo de maneira igual. Toda a audiência de uma rádio recebe, simultaneamente, a mesma informação, sem distinções.

A homogeneização faz-se uma regra para a indústria cultural. As mercadorias em estoque apresentam diferenças mínimas em sua aparência e no desempenho de suas funções, não havendo espaço para a customização. Mesmo no campo artístico, como a música, há o ajuste do conteúdo de modo a se tornar um sistema cíclico, onde não existem adaptações no formato.

> Desde o começo do filme já se sabe como ele termina, quem é recompensado, e, ao escutar a música ligeira, o ouvido treinado é perfeitamente capaz, desde os primeiros compassos, de adivinhar o desenvolvimento do tema e sente-se feliz quando ele tem lugar como previsto. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 81).

O mundo se converte em um reflexo da indústria cultural, e dissocia-lo dessa construção é impossível, dado que a própria arte começa a se adequar para o encaixe nos parâmetros estabelecidos, caso contrário não será aceita pelo sistema. Pode-se entender que não atenderá aos interesses impostos e, por isso, ficará à sombra das obras que cumprem o objetivo industrial.

Quanto ao público, entendidas pelos autores como as massas que consomem as mercadorias expostas, este é conduzido ao proveito e controlado por meio da diversão, que permite a distração e o afastamento da realidade, embora não consiga se desvencilhar das relações de produção constituídas no capitalismo, posto que as artes expressam as mesmas dinâmicas de trabalho.

> A diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ela é procurada por quem quer escapar ao processo de trabalho mecanizado, para se pôr de novo em condições de enfrentá-lo. Mas, ao mesmo tempo, a mecanização atingiu um tal poderio sobre a pessoa em seu lazer e sobre a sua felicidade, ela determina tão profundamente a fabricação das mercadorias destinadas à diversão, que esta pessoa não pode mais perceber outra coisa senão as cópias que reproduzem o próprio processo de trabalho. O pretenso conteúdo não passa de uma fachada desbotada; o que fica gravado é a sequência automatizada de operações padronizadas. Ao processo de trabalho na fábrica e no escritório só se pode escapar adaptando-se a ele durante o ócio. Eis aí a doença incurável de toda diversão. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 88).

Todavia, é importante destacar a relação da indústria cultural com o contexto histórico em que se desenvolveu. A emergência desse fenômeno coincide com o avanço do liberalismo como modelo econômico dominante e com o surgimento dos países centrais do capitalismo. A indústria cultural não é um mero acaso, mas sim um produto direto dessas transformações sociais, políticas e econômicas: “Não é à toa que o sistema da indústria cultural provém dos países industriais liberais, e é neles que triunfam todos os seus meios característicos, sobretudo o cinema, o rádio, o jazz e as revistas.” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 85).

Assim, Adorno e Horkheimer (1985, p. 102) argumentam que a ideologia propagada pela estrutura estabelecida pela indústria cultural acaba por esvaziar o seu conteúdo em prol das demandas mercadológicas, tornando a arte em um produto a ser consumido e então trocado, sem considerar a sua capacidade de disseminar mensagens ou a observação crítica do sujeito. “Tudo só tem valor na medida em que se pode trocá-lo, não na medida em que é algo em si mesmo.”

Nesse sentido, a publicidade se vincula ao processo de difusão da cultura e, ao apresentar uma facilidade no consumo das massas, devido ao caráter acessível das rádios e cinemas a partir do século XX, garantem a concentração do capital por parte dos detentores de meios de produção e divulgação, possibilitando a existência dos monopólios. Visando a alienação por meio da transmissão constante de mensagens ideológicas, a publicidade se torna uma ferramenta de manipulação dos anseios da população e de imposição dos interesses privados ao indivíduo.

> Os custos de publicidade, que acabam por retornar aos bolsos das corporações, poupam as dificuldades de eliminar pela concorrência os intrusos indesejáveis. Esses custos garantem que os detentores do poder de decisão ficarão entre si; aliás, como ocorre nas resoluções dos conselhos econômicos que controlam, no Estado totalitário, a criação e a gestão das empresas. A publicidade é hoje um princípio negativo, um dispositivo de bloqueio: tudo aquilo que não traga seu sinete é economicamente suspeito. A publicidade universal não é absolutamente necessária para que as pessoas conheçam os tipos de mercadoria, aos quais a oferta de qualquer modo está limitada. Só indiretamente ela serve à venda. O abandono de uma prática publicitária corrente por uma firma particular significa uma perda de prestígio, na verdade uma infração da disciplina que a clique dominante impõe aos seus. Durante a guerra, continua-se a fazer publicidade de mercadorias que já não podem mais ser fornecidas, com o único fim de exibir o poderio industrial. Mais importante que a repetição do nome, então, é a subvenção dos meios ideológicos (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 104).

Considerando o funcionamento da indústria cultural como elemento do sistema capitalista, também é possível identificar, a partir das observações de Gramsci (1999),

como as concepções da realidade são, na verdade, produções fundadas por países do Ocidente [13] que atuam como hegemonias mundiais. Assim, são assimilados conceitos como a linguagem e as percepções espaciais sob o prisma ocidental, transformando as formas de expressão cultural em conformidade com os interesses e valores da hegemonia dominante.

Vale ressaltar que os atores que envolvem o controle hegemônico não limitam o campo de atuação à política e as atividades culturais, mas também traçam os seus interesses econômicos através do domínio das estruturas e instituições que mantém as relações de classe. Sendo assim, conservam a autoridade da elite sobre a população proletarizada.

> O fato da hegemonia pressupõe indubitavelmente que sejam levados em conta os interesses e as tendências dos grupos sobre os quais a hegemonia será exercida, que se forme um certo equilíbrio de compromisso, isto é, que o grupo dirigente faça sacrifícios de ordem econômico-corporativa; mas também é indubitável que tais sacrifícios e tal compromisso não podem envolver O essencial, dado que, se a hegemonia é ético-política, não pode deixar de ser também econômica, não pode deixar de ter seu fundamento na função decisiva que o grupo dirigente exerce no núcleo decisivo da atividade econômica. (GRAMSCI, 2007, p. 48).

Do ponto de vista do domínio cultural ocidental sobre o mundo, percebe-se uma apropriação das narrativas e a criação de um Oriente imaginário, pensado por teóricos e reproduzido em discursos enraizados que mistificam outros povos. Nesse sentido, Said (2007) disserta sobre a relação de dominação instituída pelo Ocidente a partir da reflexão sobre o orientalismo.

> O que eles partilharam, entretanto, não era apenas terra, lucro ou governo; era a espécie de poder intelectual que tenho chamado de Orientalismo. Num sentido, o Orientalismo era uma biblioteca ou um arquivo de informações mantido de comum acordo e, em alguns de seus aspectos, de forma unânime. O que unia o arquivo era uma família de ideias e um conjunto unificador de valores, que se mostravam eficazes de várias maneiras. Essas ideias explicavam o comportamento dos orientais; supriam os orientais com uma mentalidade, uma genealogia, uma atmosfera; muito importante, permitiam que os europeus lidassem com os orientais e até os vissem como um fenômeno que possuía características regulares. (SAID, 2007, p. 75).

De modo geral, o conceito está intimamente ligado aos processos colonizatórios na Ásia e África que, além dos recursos naturais e a chance de expansão econômica dos países imperialistas, também concebia uma imagem dos

[13] Sobre o conceito de Ocidente, Amin (1992) argumenta que a dita “cultura ocidental” está muito mais associada a uma cultura do capitalismo, embora ela tivesse se originado na Europa e Estados Unidos. Segundo o autor, sua penetração nas periferias globais causou contradições no processo de desenvolvimento.

povos que habitavam as regiões, distinguindo-os dos europeus por meio de uma vasta produção intelectual voltada a estigmatizar o Oriente. O estranhamento fomentado por jornais, livros e artigos contrastava com o ambiente seguro da sociedade europeia. Segundo Said (2007, p. 78) “essa visão criava e depois servia os dois mundos assim concebidos. Os orientais viviam em seu mundo, “nós” vivíamos no nosso”.

Recorrendo aos estereótipos acerca da mística de uma região misteriosa, com práticas “exóticas” e estruturas sociais contrárias ao padrão ocidental que devem ser descobertas, o orientalismo pretende explicar o Oriente em razão de seu controle pelo Ocidente, sendo as retóricas xenofóbicas a essência da busca pela diferenciação dos costumes. Não bastando, se refere ao Oriente como um bloco estático, cuja dinâmica social jamais estará sujeita à mudança e que, portanto, deve ser um objeto de estudo dos países ocidentais.

> Num sentido as limitações do Orientalismo são, como disse acima, as limitações que surgem depois de se desconsiderar, essencializar, desnudar a humanidade de outra cultura, povo ou região geográfica. Mas o Orientalismo foi além disso: ele considera o Oriente como algo cuja existência não é apenas demonstrada, mas permaneceu fixa no tempo e no espaço para o Ocidente. Tão impressionantes foram os sucessos descritivos e textuais do Orientalismo que períodos inteiros da história cultural, política e social do Oriente são considerados meras respostas ao Ocidente. O Ocidente é o ator, o Oriente é um coadjuvante passivo. O Ocidente é o espectador, o juiz e o júri de cada faceta do comportamento oriental. (SAID, 2007, p. 161).

Ademais, o movimento de apagamento das culturas não-ocidentais foi atribuído aos próprios países subjugados, além da corrente orientalista difundida pelos autores e intelectuais europeus. Losurdo (2004) alega que o processo de expansão imperialista do Ocidente em regiões do globo como Ásia, África e na América, imputou não apenas o domínio territorial visando a expansão econômica do sistema capitalista vigente, conforme observado por Lenin (2011), como também na ruptura identitária de povos que, vítimas do trabalho escravo legitimado e do genocídio, foram forçados a adotar as narrativas ocidentais — muito pautadas pela lógica da liberdade e progresso liberal — e apagar os vestígios históricos da submissão.

> Examinemos a história do colonialismo e do imperialismo: o Ocidente eliminou os índios da face da terra e escravizou os negros; submeteu outros povos colonizados a uma sorte análoga, mas isto não impediu o Ocidente de apresentar e celebrar sua expansão como a marcha da liberdade e da civilização enquanto tal. E essa visão terminou de tal modo por conquistar ou condicionar poderosamente as próprias vítimas que, na esperança de serem cooptadas ao seio da “civilização”, interiorizaram a sua derrota cancelando a própria memória histórica e a própria identidade cultural. (LOSURDO, 2004, p. 53).

Dessa forma, são observadas consequências estruturais no que tange ao modo como a indústria cultural conduziu as massas no processo de alienação e manutenção das relações de classe, considerando o aparelho ideológico do Estado cultural[14]. Por parte das obras produzidas, o que se percebe é uma alteração na dinâmica entre os indivíduos e elas, mercantilizadas diante do agravamento do sistema capitalista que, durante a segunda metade do século XX, atingiu a sua fase tardia com o surgimento do projeto neoliberal a partir do final da década de 1970 (ALTHUSSER, 1980; ADORNO; HORKHEIMER, 1985; FISHER, 2020).

Nessa circunstância imposta por conta da intensificação das privatizações, as políticas de austeridade fiscal e precarização trabalhistas promovidas pelos países com um modelo produtivo capitalista, o que se nota é, segundo apontado por Fisher (2020), uma instauração da apatia nas massas e o seu reflexo na produção artística diante do realismo capitalista[15]. Esse conceito se refere a uma sensação generalizada da sociedade que, fragilizada pelo sucateamento público e pelos avanços do projeto político neoliberal, adota uma postura apática frente ao sistema capitalista, que passa a ser visto como a única alternativa de organização.

> Os anos 1980 foram o período no qual o realismo capitalista se estabeleceu, com muita luta, e criou raízes. Foi a época em que a doutrina de Margaret Thatcher de que “não há alternativa” – um slogan tão sucinto para o realismo capitalista quanto se poderia querer – se transformou em uma profecia autorrealizável brutal. (FISHER, 2020, p. 10).

Centrado na análise da conjuntura sobretudo fundada no marxismo ocidental europeu[16], Fisher (2020) explora o modo como o sistema normaliza as críticas e, assim, as assimila em seu discurso ideológico. É o caso da indústria cinematográfica, que propõe em diversas obras discutir as contradições do capitalismo a partir da

[14] Segundo Althusser (1980), os Aparelhos Ideológicos do Estado (AIE) são estruturas de domínio que, movidas pela ideologia dominante, agem de maneira repressiva em âmbito privado. Estão presentes nas seguintes categorias: religiosa, escolar, familiar, jurídica, política, sindical, informacional e cultural.
[15] Segundo Fisher (2020), o realismo capitalista contempla diversas esferas da vida social, desde a produção cultural, onde o autor apresenta o exemplo de *Wall-E* (2008), no qual a crítica à destruição do planeta por meio da poluição da atmosfera e acumulação de lixo não mira um questionamento sobre a possibilidade de rompimento com o sistema capitalista, até uma observação sobre a descentralização da burocracia com o aprofundamento do neoliberalismo.
[16] Para Losurdo (2008, 2017) se entende como marxismo ocidental a vertente de teóricos do marxismo cujas análises focalizam na perspectiva europeia, podendo divergir de visões periféricas da luta de classes e do socialismo real. Em sua análise, o autor percebe entre as análises dos teóricos do marxismo ocidental uma abstração do conceito de marxismo e luta de classes, inclusive vinculada aos filósofos pós-modernos em determinado período, como Michel Foucault. Tais aproximações se expressam na corrente política, mais distanciada da experiência soviética e críticas a certas manifestações do socialismo ao longo do século XX.

temática, mas sem o caráter antissistêmico de adereçar o problema à estrutura, focando em uma perspectiva individualista ou circunstancial.

As questões sobre as mudanças climáticas, desigualdade social, guerras e outros tipos de violência decorrentes do processo de acumulação são levantadas, mas jamais ultrapassam a mera performance, sendo previsível pelo sistema capitalista. “O papel da ideologia capitalista não é o de fazer a defesa explícita de nada, como a propaganda faz, mas ocultar o fato de que as operações do capital não dependem de nenhum tipo de subjetividade ou crença.” (FISHER, 2020, p. 17).

Por fim, é necessário compreender que as dinâmicas evidenciadas pelo capital em constante expansão não se limitam ao campo econômico, mas também na sua produção cultural. A forma como a indústria se manifesta no meio artístico de modo a difundir a ideologia burguesa pode ser complementada a análise do imperialismo das nações, visto que a ação hegemônica extrapola o domínio militar e comercial, sendo a cultura um âmbito instrumentalizado para a conservação das relações de classe vigentes.

No entanto, embora a luta de classes seja intrínseca ao capitalismo e os seus ideais sejam propagados pela indústria cultural em escala mundial, o funcionamento desses mecanismos se manifesta de acordo com as relações de produção e contexto histórico de cada país, sendo o processo ocorrido no Japão o recorte do trabalho. A complexidade das dinâmicas é essencial para reconhecer as nuances e particularidades presentes em diferentes regiões e recortes realizados.

3. Entre a Memória e os Robôs Gigantes: Os Anos de 1963 a 1973 nos Animes e Mangás

A partir do estabelecimento da indústria dos mangás e animes na década de 1950, as dinâmicas de produção se alteraram de tal forma que as obras não surgiam pelo método artesanal, mas sim mediante a lógica industrial que, cada vez mais, fazia com que os lançamentos atendessem aos parâmetros de mercado. Assim, o ano de 1963 marca o início de uma nova era, considerando os eventos históricos que iriam moldar os anos seguintes, tanto na questão comercial, com os estúdios de animação em intensa ascensão, como na projeção de autores que influenciaram estilos artísticos e gêneros.

Desse modo, o presente capítulo almeja analisar o período enfatizado em quatro seções. A primeira seção contextualizará o surgimento da indústria do anime e mangá no Japão durante a primeira metade do século XX, fornecendo as bases para a análise do recorte destacado, no qual a escala de difusão se eleva com a expansão econômica japonesa e desenvolvimento da técnica, com as televisões e a serialização das obras. A segunda seção explorará a produção cultural da época, destrinchando suas dinâmicas ao compreender o papel de autores essenciais para a história do anime e mangá, como Osamu Tezuka[17], e o aspecto comercial das produções, diante das mudanças socioeconômicas que permeavam o Japão na década de 1960.

A terceira seção aprofundará a análise, visando o entendimento das obras como reflexo da política nacional e a correlação com o cenário internacional, em especial com a análise dos movimentos estudantis da década de 1960 e protestos para melhoria das condições de trabalho pelo sindicato de animadores da Toei. Por fim, a quarta seção focará em examinar as memórias da Segunda Guerra nas obras, visto que nesse período emergiram retratos do impacto do conflito e as consequências na sociedade japonesa, assim como a inserção do gênero *mecha* como uma crítica a militarização.

3.1 Animes, Mangás e a Indústria Cultural: Uma Breve História do Japão

Dentre os países imersos no acirramento das dinâmicas do capital no estágio monopolista, o Japão se mostrou uma das potências imperialistas que emergiram ao final do século XIX. Segundo Lenin (2011), o país apresentava um crescimento visível

[17] Em japonês, 手塚 治虫 Tezuka Osamu.

no âmbito econômico e de desenvolvimento infraestrutural, comparável ao processo de acumulação alemão e estadunidense, vistos como países capitalistas jovens como um contraste às antigas potências inglesa e francesa. Todavia, para que seja possível identificar a formação da indústria cultural no país e a massificação da arte com foco na produção de animes e mangás, é preciso retroceder para as suas origens.

A princípio, o nascimento do mangá remonta a um período prévio ao Japão moderno, com os desenhos e pinturas contidas nos 絵巻物 *emakimono*, extensos rolos de papel ou seda que narravam histórias sobrenaturais ou de cunho religioso, datadas principalmente no século XII do período Heian (794-1185). Segundo Luyten (2012), além dos vínculos a lendas e tradições japonesas, essas obras traziam uma perspectiva artística sobre as relações de classes no Japão da época, utilizando nas artes animais antropomorfizados em situações que dialogavam com a sociedade e a difusão dos conceitos xintoístas e budistas, como o distanciamento das sensações do mundo físico e da reflexão sobre a natureza humana, que ganhou maior relevância nacional sociopolítica a partir do período Nara (710-794).

> No Japão, o emakimono (ou apenas emaki, pintura em rolo) desenvolveu-se a partir da segunda metade do século XII. Num rolo de papel estreito e longo, via de regra da direita para a esquerda, são desenhadas em ordem cronológica as cenas do rumo das narrativas e dos combates; da origem dos santuários xintoístas e templos budistas; os feitos de altos dignitários budistas, etc. Cada cena é independente, sem continuidade (são muitas as que não têm apenas o tempo dos acontecimentos, mas também os lugares e pessoas diferentes). Pode acontecer também de serem inseridas explicações por escrito entre as cenas. (KATO, 2012, p. 118-119).

Ao longo dos anos, a arte adquiriu outras formas para que pudesse representar a sociedade e suas dinâmicas de classe. Durante o período Edo (1603-1868), o estilo de xilogravura 浮世絵 *ukiyo-e*[18], preocupado em retratar o cotidiano da população, se mostra um importante movimento artístico com influências para o mangá. Contudo, as bases do mangá moderno surgem durante a Era Meiji (1868-1912), quando o Japão abandona a política externa isolacionista do período Edo, adotando uma postura voltada à absorção dos moldes sociais ocidentais. Segundo Kato (2012, p. 183), a cultura chinesa, que em muito inspirou as correntes filosóficas e culturais mesmo com o isolamento político japonês, foi substituída diante da hegemonia bélica e econômica anglo-americana.

[18] Em português, pinturas do mundo flutuante.

Figura 1 **–** Pintura *emakimono*, elaborada entre o século XV e XVI

Fonte: Honolulu Museum of Art, 2020.

Assim, Gravett (2004) argumenta que as primeiras produções quadrinizadas surgiram a partir do intercâmbio realizado entre Japão e o Ocidente. De início, o foco das obras se voltava aos cartuns de sátira, tecendo críticas ao regime do xogunato instaurado no país durante a Era Edo. A Japan Punch, criada pelo oficial Charles Wirgman em 1862 se inspirava na revista semanal British Punch e tinha como público principal os estrangeiros que habitavam a região de Yokohama. Os desenhos criados por Wirgman logo fomentaram a criação de quadrinhos produzidos por japoneses que também aderiram ao caráter crítico dos cartuns. Desse modo, a primeira revista do Japão surge em 1877, a Marumaru Shimbum.

Nesse contexto de advento do mangá como uma arte em transformação para alcançar um estágio de massificação e a intensa expansão econômica e tecnológica japonesa, a animação também desponta como um modo de manifestação artística no país. Ainda que haja debates referentes a data exata para o surgimento da primeira animação dada a falta materiais que comprovem a datação estimada, Clements (2013) argumenta que a sua origem data um período entre a década de 1900 e 1910. A inconclusividade, inclusive, pode ser apontada no que se refere aos primórdios da animação mundial, visto que alguns historiadores datam seus antecedentes com a

invenção da lanterna mágica no século XVII, dificultando o seu encaixe na história do cinema.

Em 1903, com a inauguração do Denkikan, o primeiro cinema no Japão, a indústria cinematográfica dava os seus primeiros passos, contribuindo para avanço da animação como forma de entretenimento e expressão artística. Importante notar que, conforme apontado por Keene (2002, p. 690), esse progresso técnico no modo de distribuição e massificação da cultura convergia com as drásticas mudanças sociais no país, como a ampliação dos debates trabalhistas e a organização partidária da classe proletária com a segunda conferência do Partido Socialista Japonês em 1907.

Figura 2 - Denkikan durante a estreia de um filme, em 1914

Fonte: Autor desconhecido (domínio público).

Além disso, as dificuldades da indústria se agravaram com o terremoto ocorrido em Kanto, em 1923, cujos danos não se restringiram as milhares de vidas perdidas, a crise de refugiados e a completa destruição alastrada pelo país, inclusive Tóquio, que representava o polo principal da animação na época. A catástrofe provocou mudanças na disposição dos estúdios cinematográficos, como a migração do estúdio Nikkatsu para Quioto, ao mesmo tempo em que os cineastas que permaneceram em Tóquio

utilizaram da metrópole para propagar a imagem da urbanização na estética de suas obras, em convergência com os interesses do Japão Imperial de modernizar a cidade com o objetivo de torna-la um símbolo nacional (WADA-MARCIANO, 2008, p. 18).

Enquanto o anime visava a sua consolidação no mercado, a indústria do mangá já havia alcançado a atenção da população. As obras não tinham como público-alvo somente adultos interessados em críticas políticas, comum durante a Era Meiji. Agora, surgiam histórias para o nicho adolescente e infantil em revistas especializadas de acordo com a classificação demográfica de idade e gênero, um padrão que vigora no Japão até a atualidade. Ao longo da década de 1910 e 1920, surgiram as revistas Shonen Club, voltada aos jovens do sexo masculino, a Shojo Club, para os jovens do sexo feminino, e a Yonen Club, com o foco no público infantil. (LUYTEN, 2012)

Com a ascensão do imperialismo japonês, personagens passaram a reproduzir a ideologia militar. De forma a suprimir a agitação da classe proletária e os movimentos emergentes da esquerda japonesa, que teorizavam sobre o papel da mídia na indústria de massa e mobilização popular, o governo se voltou contra os cartunistas, sendo o ano de 1933 marcado pela perda de indivíduos influentes no meio, que passaram a trabalhar conforme as imposições fascistas governamentais.

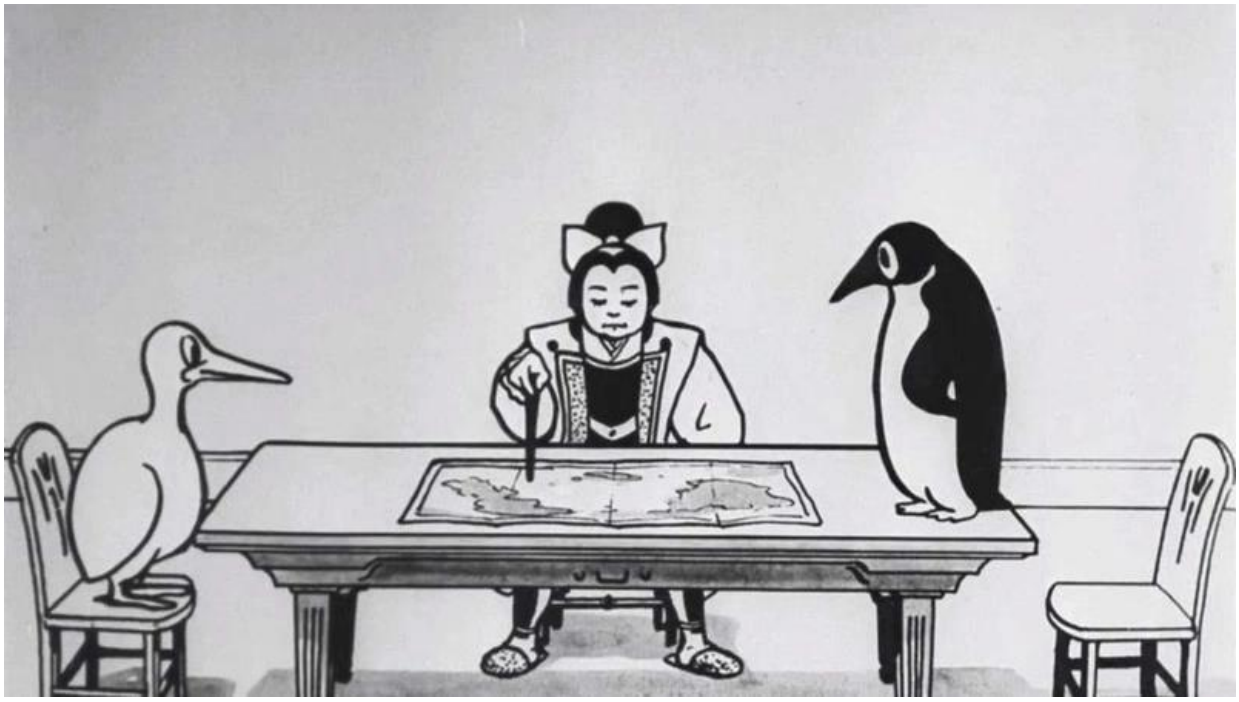
> Na segunda metade da década de 1920, cartunistas proletários— como Okamoto Tōki, Yanase Masamu, Matsushita Fumio, Suyama Keiichi, e Iwamatsu Jun—começaram a teorizar sobre a função que os mangás possuíam para cultivar a ideologia marxista nas massas. Eles buscaram a teorização como uma medida efetiva de agitação e propaganda (ajipuro). Esse movimento de esquerda foi gravemente atacado pelas autoridades e naufragou na metade da década de 1930. O ano de 1933 é chamado de "período do abandono" (tenkō no kisetsu), onde muitos militantes— voluntários ou não— denunciaram o marxismo. […] Diversos ex-cartunistas proletários—como Ōta Kōji and Katō Etsurō—passaram a teorizar sobre a natureza dos mangás de Guerra mudando o foco para a Nova Ordem e como os mangás podem contribuir para os esforços de guerra. (INOUYE, 2009, p. 23, tradução nossa[19]).

Obras como 空の桃太郎 *Sora no Momotaro* (1931) demonstravam o interesse expansionista sob o Pacífico e retratavam os Estados Unidos como uma ameaça

[19] No original: "In the latter half of the 1920s, proletarian cartoonists—such as Okamoto Tōki, Yanase Masamu, Matsushita Fumio, Suyama Keiichi, and Iwamatsu Jun—began theorizing about the role that manga might play in cultivating the masses through promoting Marxist ideology. They attempted the theorization of manga as an effective means of agitation and propaganda (ajipuro).9 This leftist movement was severely suppressed by the authorities and withered by the mid-1930s. The year 1933 is generally called "the season of apostasy" (tenkō no kisetsu), as many leftists—voluntarily or not—denounced Marxism. […] Several former proletarian cartoonists—for example, Ōta Kōji and Katō Etsurō—went on to theorize the nature of wartime manga by shifting focus to the New Order and to how manga could contribute to the war effort."

regional. A utilização de animais como representação dos países na animação cumpria um papel visível de disseminação ideológica, sendo a águia representante dos interesses estadunidenses a serem confrontados, e as focas a personificação dos países dominados que desejariam o apoio japonês. LaMarre (2009) e Clements (2013) argumentam que o uso de animais como personagens nas obras do período de guerra refletia a própria perspectiva racial do Japão, tratando a partir de estereótipos as características associadas a diferentes culturas estrangeiras. Essa representação animalizada das outras nações contribuía para reforçar a noção de superioridade racial japonesa e justificar a expansão imperialista do país durante a Segunda Guerra Mundial.

Figura 3 **-** *Sora no Momotaro* (1931)



Fonte: MUBI, 2023.

Enquanto no âmbito nacional o governo japonês oprimia os grupos contrários ao regime imperial e visava uma transformação rápida do país, muito vinculada a uma política de favorecimento ao aparelho estatal e a burguesia organizada nos *zaibatsus*, o cenário internacional demonstrava a consolidação do Japão no estágio imperialista com a invasão da Manchúria em 1931 e, em 1937, o início da Segunda Guerra Sino-Japonesa. Segundo Inouye (2009), havia uma tentativa de amenizar os impactos das batalhas e incitar a instrumentalização do povo por meio da propaganda ideológica fomentada pelas autoridades. Ainda que a produção de obras e a agitação de autores

revolucionários estivesse em crescimento durante os anos anteriores, nesse momento haviam sido eliminadas as forças de resistência.

As décadas de 1930 e 1940 foram marcadas pela adoção artística da linha governamental e, inclusive, na formação de artistas com ideais semelhantes, criando um núcleo cujas bases, do desenho a mensagem contida nas obras, fossem inspiradas pela ideologia imperial e representassem os interesses nacionais. Era uma parte do projeto cultural japonês, que também aplicava a sua censura aos filmes lançados, em especial com a Lei do Cinema de 1939, que, segundo Wada-Marciano (2008), dava maior autoridade ao Estado no controle cinematográfico.

> Na década de 1930, vários cartunistas amadores passaram a contribuir regularmente em grandes revistas. Consequentemente, manuais de estudo e livros de instruções foram direcionados a esses amadores. Durante a década, um número crescente de aspirantes a cartunistas formou clubes locais de mangá em diferentes regiões por todo o país. Assim, institutos e revistas de mangá recém-criados propuseram treinar amadores e cartunistas inexperientes para se tornarem "o novo tipo de cartunista ideal". (INOUYE, 2009, p. 29, tradução nossa).

Nos setores militares, as animações também encontraram um espaço favorável para a propagação da ideologia fascista nacional. Clements (2013, p. 59) disserta sobre a existência de uma unidade cinematográfica especial coordenada cuja função era criar materiais específicos para os soldados em guerra, intitulada como a “divisão oculta”. Sendo uma produção voltada ao âmbito militar, as produções foram ofuscadas da população geral, que recebia a propaganda imperial com os filmes convencionais.

Com a rendição do Japão e ocupação do seu território pelas Forças Aliadas em 1945, a produção de animes se deparou com uma crise estrutural. Segundo Clements (2013), parte da produção da época é ignorada por muitas pessoas devido às circunstâncias políticas e mesmo na estética aplicada no período, sendo comum nas análises o salto temporal das obras produzidas ao longo da Segunda Guerra Mundial para a sua nova ascensão, no início da década de 1960, se esquecendo assim desse momento histórico. O autor também argumenta que o país deu início ao processo de ocidentalização sociopolítico, que afetaria o setor artístico.

> Mas é possível conceber o período de 1945 a 1952 (a era da Ocupação) como aquele no qual a animação japonesa enfrentou sua maior ruptura de todas, com sérias ameaças à receita e aos funcionários. A indústria enfrentou uma imensa "colonização" de conteúdos estrangeiros - principalmente as obras do estúdio Disney, mantidas longe do público japonês desde a Lei do Cinema de

> 1939 e agora foram repentinamente liberadas. (CLEMENTS, 2013, p. 74, tradução nossa[20]).

Considerando o contexto político japonês, o país modificava as suas bases que, durante décadas, serviu como o alicerce para o projeto imperial. Goto-Jones (2019) afirma que a ocupação promovida tivesse representantes de outros países e contasse com uma atuação maior da União Soviética inicialmente, o projeto estadunidense de reestruturação do Japão liderou as diretrizes da ocupação sob o comando do general Douglas MacArthur. Em especial, as medidas de desmilitarização e modificação da estrutura política para atender aos padrões estadunidenses de democracia foram basilares para criar o Japão do pós-guerra.

Sobre a desmilitarização, uma das primeiras medidas impostas sob a tutela dos Estados Unidos foram a dissolução da organização militar, extinguindo as Forças Armadas Japonesas e a Polícia Especial, cuja função era, de acordo com Goto-Jones (2019), fazer o patrulhamento político e ideológico ao longo da guerra, sendo auxiliar a perseguição de indivíduos contrários ao regime instaurado no país. No cenário internacional, houve o julgamento de crimes de guerra japoneses no Tribunal Militar Internacional para o Extremo Oriente em 1946.

No entanto, apesar das condenações de militares e políticos vinculados aos massacres promovidos pelo governo imperial, figuras como o imperador Hirohito[21] não foram julgadas, ainda que fossem essenciais para as dinâmicas do governo chauvinista japonês. Além disso, Goto-Jones (2019) afirma que há uma mudança na autoridade política do imperador, uma vez que, com a retirada do xintoísmo de sua posição oficial, Hirohito expôs a sociedade que não se tratava de uma representação divina.

A alteração da organização política foi projetada de forma que a militarização fosse extinguida em âmbito jurídico e econômico, considerando a visão estadunidense de democracia. Desse modo, houve a tentativa de romper com as grandes empresas que estiveram ligadas ao militarismo no plano econômico desde o período Meiji,

[20] No original: “But it is possible to conceive of the period 1945–52 (the Occupation era) as the one in which Japanese animation confronted its greatest disruption of all, with serious threats to revenue and staffing. The industry faced an overwhelming ‘colonisation’ by foreign content – chiefly the works of the Disney studio, kept from Japanese audiences since the 1939 Film Law and now suddenly unleashed.”
[21] Em japonês: 裕仁 Hirohito, embora também conhecido como 昭和 Shōwa.

conhecidas como *zaibatsu*[22]. No entanto, Goto-Jones (2019) afirma que não apenas essa tentativa de ruptura foi inacabada devido ao surgimento de novas empresas de características similares, denominadas *keiretsu*, como as famílias que coordenavam os *zaibatsu* também não foram sentenciadas pelas ações na guerra, tal qual Hirohito.

Em 1947, torna-se vigente a Constituição que visava assegurar juridicamente as mudanças políticas no país, além de reduzir o poderio imperial na política, restando apenas a imagem simbólica do imperador para a nação. Dentre as novas medidas, se destaca o Artigo 9°, que enfatiza o caráter proibitivo da existência de Forças Armadas no Japão em função da renúncia à guerra.

> Aspirando sinceramente a paz mundial baseada na justiça e ordem, o povo japonês renuncia para sempre o uso da guerra como direito soberano da nação ou a ameaça e uso da força como meio de se resolver disputas internacionais. Com a finalidade de cumprir o objetivo do parágrafo anterior, as forças do exército, marinha e aeronáutica, como qualquer outra força potencial de guerra, jamais será mantida. O direito a beligerância do Estado não será reconhecido. (JAPÃO, 1946, Art. 9°).

De acordo com Watanabe (2010), entende-se que essa postura constitucional demonstrava, além da intensificação das relações com os Estados Unidos, as suas intenções de reinserção internacional a partir da sua reconstrução econômica, visto que a ausência de gastos bélicos possibilitava planos de investimento em outras áreas segundo a estratégia política de Shigeru Yoshida[23], o Primeiro-Ministro japonês após o final da Segunda Guerra.

> Na realidade, Yoshida Shigeru descobriu que o Japão não tinha necessidade de esforçar-se para garantir sua segurança no sentido militar. Sob o governo de Yoshida, o Japão buscou seus interesses nacionais e, de forma racional a maximizar seus ganhos, utilizou-se do conflituoso contexto internacional para alcançar seus objetivos. (WATANABE, 2010, p. 118).

No entanto, a aproximação do Japão com a política estadunidense refletia em sua postura diante do contexto de Guerra Fria. Segundo Goto-Jones (2019), o país se tornou uma peça-chave para a luta anticomunista no Pacífico, principalmente com o início da Guerra da Coreia, período no qual iniciou o crescimento econômico nacional. Quanto ao investimento militar, a criação das Forças de Autodefesa do Japão em 1954 demonstra uma contradição ao Artigo 9° da Constituição por meio dos atores políticos que pressionaram para essa implementação, além da influência norte-americana que

[22] No kanji, 財閥. Dentre as principais empresas, se destacavam alguns conglomerados, como a Mitsubishi, a Mitsui e a Nissan. Muitas empresas que compunham os *zaibatsu* também faziam parte do *keiretsu*.
[23] Em japonês, 吉田 茂 Yoshida Shigeru.

concretizou seus geopolíticos com a assinatura do Tratado de Cooperação Mútua e Segurança entre os Estados Unidos e o Japão, que permitia a instalação de tropas e bases militares no território japonês.

Estabelecendo um modelo de governo cujas reformas os tornassem em um aliado dos Estados Unidos, haviam medidas que impediam qualquer movimento de resistência e partidos de esquerda, que ganhavam força diante do avanço de políticas de austeridade no plano econômico reivindicando os direitos trabalhistas e discutiam sobre os resultados das reformas, como o Partido Comunista Japonês, que tornara a legalidade ainda em 1945 e o Partido Socialista Japonês, surgido após o fim da guerra (HOSTON, 1986).

Ambos apresentavam uma forte adesão popular e, embora não possuíssem o aparelho estatal favorável diante da sua atuação, ocupavam posições políticas relevantes. O Partido Comunista Japonês dominava a Sanbetsu e o Partido Socialista Japonês influenciava a Sodomei, duas grandes centrais sindicais do país. A aderência pública era crescente desde 1945, visto que de início houve a permissão para que os partidos agissem. No entanto, diante da intensa mobilização social, as forças políticas comandadas por MacArthur impediram que as organizações alcançassem todos os trabalhadores, boicotando as manifestações emergentes e a participação sindical.

> Nas favoráveis condições dos primeiros anos da Ocupação, ambos os partidos rapidamente ganharam filiados. A legislação progressista do trabalho ofereceu aos socialistas um fórum para popularizar suas ideias. À medida em que as proporções de trabalhadores sindicalizados aumentaram de zero para quase 60% entre 1945 e 1949, esses trabalhadores rapidamente ficaram sob a influência do Partido Comunista do Japão (PCJ) e do Partido Socialista do Japão (PSJ). As autoridades da ocupação foram inicialmente tolerantes, à medida que o Partido Comunista passou a dominar o Congresso de Sindicatos Industriais do Japão (Sangyobetsu Rodo Kumiai Kaigi, ou Sanbetsu), enquanto o Partido Socialista se tornou a principal influência na Confederação Japonesa do Trabalho (Nihon Rodo Sodomei, ou Sodomei). No entanto, sob a "reversão de rota", as autoridades de ocupação suprimiram a greve geral que Sanbetsu havia planejado para 1º de fevereiro de 1947; em agosto de 1948, SCAP emitiu a Ordem Política nº 201, tornando ilegal para funcionários do governo fazer greve; e no ano seguinte, foram feitas revisões nas leis trabalhistas liberais iniciais, enquanto a nova legislação se assemelhava ao modelo mais restritivo de Taft-Hartley. Esses esforços culminaram em 1950 em uma "expulsão vermelha", na qual líderes comunistas foram removidos dos sindicatos trabalhistas. (HOSTON, 1986, p. 253-254, tradução nossa[24]).

[24] No original: “In the salutary conditions of the early years of the Occupation, both parties rapidly gained a following. Progressive labor legislation offered socialists a forum for popularizing their ideas. As the proportions of workers unionized soared from zero to almost 60 percent between 1945 and 1949, these workers quickly came under the influence of the JCP and the JSP. Occupation authorities were initially

Com as mudanças políticas decorrentes da ocupação, a animação e produção de mangás sofreram crises estruturais. Conforme Gravett (2004), a produção midiática foi atacada pelos Estados Unidos, seja nos mangás, filmes e livros. Como um meio de censura, a indústria da arte se encontrava impedida de retornar as suas produções em larga escala por conta da preocupação com a circulação de materiais violentos ou com os ideais cultivados pelo Japão Imperial. Personagens como Momotaro, que se tornaram relevantes durante o período da guerra diante do apoio governamental para a difusão de sua ideologia, haviam desaparecido. Deu-se o início de uma nova era na animação japonesa.

Dentre os elementos essenciais para o estabelecimento da nova indústria e as dinâmicas vigentes em especial após o final da ocupação, se destacam a criação das revistas mensais ou semanais que ainda hoje atuam no mercado japonês. O sucesso dessas revistas se dava, em especial, pelos materiais baratos utilizados para a sua fabricação, uma vez que logo após o final da guerra eles haviam se tornados custosos diante do frágil poder de compra do Japão. De modo geral, as obras tinham como temática principal questões da sociedade japonesa que o público jovem poderia se captar suas mensagens. Assim, histórias de superação ou de esforço eram comuns entre os mangás, tal qual o reforço da ideia de família e amizade. Em algum grau, serviam como forma de amenizar os estragos da guerra reverberados na sociedade e reforçar os ideais da reconstrução japonesa (LUYTEN, 2012).

É o caso da Shonen Magazine, uma revista voltada ao público jovem e do sexo masculino, de acordo com as categorias demográficas utilizadas no Japão para os mangás, publicada inicialmente em 1959. Ao mesmo tempo, haviam produções destinadas ao público jovem feminino, ao qual se compreende dentro do âmbito comercial como a categoria *shojo*. A revista Nakayoshi, iniciada em 1954, também foi relevante para a consolidação dos mangás como um entretenimento acessível para as pessoas, com a produção de obras como *A Princesa e o Cavaleiro* (2021), que já

---

tolerant as the Communist Party came to dominate the All Japan Congress of Industrial Unions (Sangyobetsu Rod5 Kumiai Kaigi, or Sanbetsu), while the Socialist Party became the major influence in the Japanese Confederation of Labor (Nihon Rodo Sodomei, or Sodomei). Under the "reverse course," however, SCAP suppressed the general strike Sanbetsu had planned for February 1, 1947; in August 1948, SCAP issued political order No. 201, making it illegal for government employees to strike; and the following year, revisions were made in early liberal labor laws, while new legislation resembled the more restrictive TaftHartley model. These efforts culminated by 1950 in a "red purge," in which Communist leaders were removed from labor unions."

havia sido publicada na Shojo Club anteriormente, e o desenvolvimento de gêneros e subgêneros que surgiriam nas décadas seguintes.

Figura 4 – Primeira edição da revista Nakayoshi, de 1954

Fonte: Comic Vine, 2020.

Indo na contramão das histórias com o foco juvenil, também houve a criação do *gekiga*. Segundo McCarthy (2014), se tratava de um movimento artístico nomeado por Yoshihiro Tatsumi, cujas bases buscavam explorar histórias para o público adulto, utilizando de narrativas complexas e com temas por vezes violentos ou sexuais, mas sempre realistas, sendo uma alternativa às obras famosas na época. Com união de um grupo de autores, foi divulgado o manifesto do gênero para as editoras e artistas já estabelecidos na área. No âmbito político, o *gekiga* esteve vinculado ao movimento estudantil que emergiria na década de 1960, sendo evidenciado a sua relevância no contexto do pós-guerra ao longo do trabalho.

No que tange a animação, até o final da década de 1950 havia um predomínio das animações estrangeiras que, de acordo com Clements (2013), se destacavam para o público japonês pela utilização de cores nas longas-metragens, demonstrando uma técnica ainda não explorada pela produção nacional. Até 1958, os filmes, em sua maioria estadunidenses, circulavam pelo mercado de forma intensa, havendo ao

menos duas estreias por ano nos cinemas do Japão, como *Peter Pan* (1953) e *Fantasia* (1940), ambos lançados no país em 1955.

> A partir da metade da Ocupação e na década seguinte, isso seria corrigido por pelo menos duas estreias estrangeiras a cada ano, apresentando uma estrutura poderosa e, em certo sentido, incontestável de um entretenimento colorido e animado para atrair o público japonês para longe das produções nacionais. Entre o fim da guerra e a estreia de Hakujaden em 22 de outubro de 1958, os cinemas japoneses exibiram dezoito "longas-metragens" animadas estrangeiras de duração variada, em sua maioria de estúdios americanos, mas também da Tchecoslováquia, França e Grã-Bretanha. (CLEMENTS, 2013, p. 82, tradução nossa[25]).

No entanto, pode-se notar o surgimento de estúdios que viriam a ser relevantes para o desenvolvimento artístico e estabelecimento do anime no mercado japonês. A criação do estúdio Toei Doga[26], em 1956, tinha como meta a produção de obras que tivessem as condições de torna-la uma autoridade na área, embora não conseguisse rivalizar com o orçamento dos trabalhos da Disney. Segundo Yamaguchi (2013), seu objetivo era ambicioso, visando se tornar a “Disney do Leste”. Para isso, o estúdio se assemelhou ao modelo produtivo estadunidense por meio de pesquisas de campo e a busca de especialistas do campo para orientar as produções, enquanto contratavam animadores jovens com o potencial de aprimoramento técnico, como Isao Takahata e Hayao Miyazaki, que futuramente fundariam o Studio Ghibli junto a Toshio Suzuki e Yasuyoshi Tokuma[27].

Assim, a Toei atingiu o seu interesse ao elaborar a primeira animação em cores do Japão, intitulada como *A Lenda da Serpente Branca*[28] (1958). Condry (2013) afirma que o filme, inspirado em uma lenda chinesa, obteve um sucesso internacional, alcançando países como Estados Unidos, Taiwan, Hong Kong e Brasil, e alavancou o crescimento do estúdio nos anos seguintes, com um número de produções ainda superior ao da Disney no mesmo período. Todavia, Yamaguchi (2013) argumenta que a estratégia de contratação de jovens havia como justificativa os baixos salários

---

[25] No original: “From the midpoint of the Occupation and in the decade that followed, this would be redressed by at least two foreign releases each year, presenting a powerful and, in a sense, unanswerable edifice of full-colour, full-animation entertainments to lure Japanese audiences away from domestic productions. Between the end of the war and the premiere of Hakujaden on 22 October 1958, Japanese cinemas hosted eighteen foreign animated ‘features’ of varying length, largely from American studios, but also from Czechoslovakia, France and Britain.”

[26] Atualmente, o estúdio Toei Doga possui o nome Toei Animation.

[27] Toshio Suzuki (em japonês, 鈴木 敏夫 Suzuki Toshio) e Yasuyoshi Tokuma (em japonês, 徳間 康快, Tokuma Yasuyoshi) são produtores executivos do Studio Ghibli, participando da maioria das produções do estúdio.

[28] Em japonês, 白蛇伝 *Hakujaden*.

oferecidos a eles e a maior possibilidade de exploração da força de trabalho por conta da elevada carga horária, refletindo na ascensão de movimentos trabalhistas e sindicatos que reivindicavam direitos na indústria da animação.

Figura 5 - *A Lenda da Serpente Branca* (1958)

Fonte: JBox, 2019.

É notável que tanto a indústria da animação quanto a consolidação do mangá como um produto de consumo de massa se afirmaram no mercado japonês ao final da década de 1950. Esse período foi crucial para a maturação artística e o surgimento de empresas e indivíduos que influenciariam as dinâmicas produtivas nas décadas posteriores, sendo *A Lenda da Serpente Branca* (1958) um significativo longa-metragem que sintetizaria todas as questões que conduziram a história da animação até esse momento. Os avanços descritos estabeleceram bases para a indústria e a sua emergente influência global.

> O legado artístico de longo prazo de Hakujaden é relativamente obscuro. Discutivelmente, ele alcança muitos "primeiros" – geralmente considerado o primeiro longa-metragem de animação japonês pós-guerra; o primeiro longa-metragem de desenho animado japonês em cores; e o primeiro longa-metragem de animação japonês a ser exibido nos Estados Unidos, intitulado Panda and the Magic Serpent. Também foi talvez o primeiro desenho animado japonês a imitar com sucesso as características de um filme da Disney em termos de duração, visual, som e estilo. No entanto, seu verdadeiro impacto foi muito mais imediato, relacionado ao desempenho de sua produção e suas aspirações. O fato de a Toei Doga estar trabalhando em um desenho colorido, sequencial e de longa duração no modelo da Disney

> serviu como um atrativo para jovens aspirantes a animadores em todo o Japão, tanto durante a produção (quando anúncios para contratação de funcionários deliberadamente enfatizavam o apelo da Disney) quanto após o seu lançamento. Isso permitiu que a Toei escolhesse entre os melhores aspirantes, incluindo recrutas como o jovem Miyazaki Hayao e Takahata Isao, ambos atraídos para a Toei não apenas pelo desempenho do filme, mas pelo seu processo de criação. (CLEMENTS, 2013, p. 99, tradução nossa[29]).

Além disso, percebe-se que a influência política está visceralmente associada ao desenvolvimento de seu modo de produção, de modo que a postura do Japão ao longo do início do século XX afetou a maneira como animes e mangás reproduziam o interesse ideológico nacional, ao refletirem os eventos históricos e as questões sociais do país durante diferentes períodos. Das críticas a sociedade japonesa prévia a Era Meiji a transmissão de ideais de determinação no pós-guerra, os mangás e animes jamais estiveram alheios ao contexto sociocultural, explicitando, conforme Lukács (1920), o fator complementar da cultura diante da estrutura do capitalismo.

3.2 Os anos 1960 nos Animes e Mangás

Se o final da ocupação do Japão marcou o início de uma indústria da animação mais próxima dos padrões da atualidade, a década de 1960 foi o momento na qual as características se estabeleceram efetivamente. No sentido econômico e tecnológico, havia uma diferença entre a maneira como se produzia quadrinhos e animações se comparado aos moldes anteriores.

Segundo Luyten (2012), isso é evidenciado pela forma como essas obras eram consumidas. Nos anos de 1950, era muito comum a circulação de mangás por meio das livrarias por empréstimo que atendiam as frágeis condições materiais dos sujeitos impactados pela crise econômica decorrente da guerra. Os artistas eram pagos pelas histórias produzidas, embora recebessem baixas quantias, sendo assim um mercado de pouco valor agregado, mas com um público considerável. Todavia, com as políticas econômicas de desenvolvimento nacional alinhadas ao interesse geopolítico

[29] No original: “Hakujaden’s long-term artistic heritage is relatively obscure. Arguably, it attains a lot of ‘firsts’ – usually regarded as the first post-war Japanese animated feature; 16 the first colour Japanese cartoon feature; and the first Japanese animated feature to be screened in the US, as Panda and the Magic Serpent. It was also perhaps the first Japanese cartoon to successfully imitate the characteristics of a Disney movie in terms of length, look, sound and style. However, its true impact was much more immediate, located in the performance of its production and its aspirations. The fact that Toei Doga was working on a feature-length, rotoscoped, colour cartoon in the Disney model served as a powerful lure to young would-be animators all over Japan, both during the production (when adverts for staff deliberately played up the Disney allure), and after its release. It allowed Toei to pick and choose among the cream of new aspirants, including recruits such as the young Miyazaki Hayao and Takahata Isao, both drawn to Toei not only by the performance of the film, but by the performance of the making of the film.”

estadunidense de tornar o Japão um país estratégico para a contenção das revoluções comunistas no Pacífico e um ator fundamental na Guerra da Coreia, houve uma mudança na dinâmica de crescimento da economia japonesa.

De acordo com Goto-Jones (2019), o investimento de 700 bilhões de ienes no setor siderúrgico propiciou o crescimento não apenas de uma indústria em crise, mas também de áreas complementares, como a naval e automobilística, atingindo uma alta rentabilidade com o domínio do comércio mundial. No âmbito doméstico, o aumento da renda per capita em convergência com o desenvolvimento da indústria dos bens de consumo — um setor que ascendeu com o avanço da indústria pesada — permitiu que a aquisição de produtos duráveis, como eletrodomésticos e automóveis, elevasse e empresas iniciassem a fabricação nacional.

> Muitas das gigantes montadoras japonesas foram fundadas durante o impulso econômico gerado pela Guerra da Coreia: Nissan, Toyota e Isuzu eram fornecedoras de veículos para as tropas norte-americanas, fabricados de acordo com as especificações dos militares, mas projetados e produzidos pelos próprios japoneses. Além de proporcionar um tremendo estímulo a indústria automobilística local, isso também garantiu aos fabricantes japoneses uma transferência gratuita de tecnologia que seria crucial para manter seu alto padrão de crescimento ao longo da década seguinte. O mercado doméstico de automóveis só decolou de fato no início dos anos 1960, já que a renda per capita do país permanecia muito baixa: em 1956, o Japão produziu apenas 100 mil veículos para consumo interno; em 1963, esse número era de 1 milhão; e, no final da década de 1960, quase 4 milhões. Em 1967, o Japão se tornou o segundo maior fabricantes de carros do mundo. (GOTO-JONES, 2019, p. 125-126).

Com as mudanças econômicas e tecnológicas que o país passou, o padrão de consumo de mangás também se intensificou. Luyten (2012) afirma que o consumo de massa garantido pela melhoria material da renda japonesa e o surgimento da televisão foram basilares para a sua circulação no mercado, visto que a sua produção era ligada a indústria da animação e, com isso, modificou a sua estrutura midiática.

Entretanto, é possível entender que, diante de um cenário cujas mudanças sociais estavam afloradas, a arte também manifestava as sensações da sociedade. Em meio a intensificação da difusão da mídia, alguns autores são memorados não apenas pelo trabalho realizado na época, mas pelo caráter revolucionário das obras, que traziam um avanço qualitativo a uma indústria que, até o período da Segunda Guerra, estava muito vinculada ao interesse propagandístico da ideologia do Japão Imperial. Nesse sentido, Osamu Tezuka se mostra como um dos principais autores da década de 1940, 1950 e 1960, dada a contribuição para a arte dentro de um contexto

de popularização do mangá diante da redução de seus preços, como a adaptação de técnicas artísticas de predecessores nacionais e das animações ocidentais, trazendo uma fluidez narrativa e a abordagem de temas variados. Seu primeiro sucesso, *A Nova Ilha do Tesouro* (2018)[30], alcançou vendas próximas a 800 mil cópias, tendo diversas reimpressões (LUYTEN, 2012).

Figura 6 – Fotografia de retrato de Osamu Tezuka em 1946

Fonte: Tezuka Osamu Official, 2023.

Apesar de representar o futuro para a indústria da época, Tezuka costumava explorar a temática da guerra nas obras, ainda que tivesse um público juvenil durante parte da carreira. Em suas produções, costumava retratar o modo como os artistas foram mercantilizados pelo governo japonês durante o período, além das problemáticas sociais relacionadas ao pós-guerra e a repressão dos movimentos de esquerda. O foco político, embora não sublinhado em especial nas obras para os mais

[30] Em japonês, 新宝島 *Shintakarajima*.

jovens, sempre era visível de forma sutil, seja na exploração do humor ou na trama de seus personagens que serviam como um reflexo do leitor.

> A Segunda Guerra Mundial e suas consequências tornaram-se um dos temas mais importantes na obra de Tezuka após a década de 1960. Tezuka frequentemente afirmava que suas experiências durante a guerra eram sua principal motivação para criar obras. Muitos dos quadrinhos autobiográficos de Tezuka se passam no final da guerra ou no período imediato do pós-guerra. Em Kami no Toride (The Fort of Paper, 1974), o alter ego de Tezuka, Ōsamu Tetsurō, é um jovem aspirante a cartunista. Embora seja um estudante do ensino médio, seus dias não são passados na sala de aula, mas na fábrica, prática comum durante a Guerra do Pacífico chamada de gakuto dōin (força de trabalho estudantil). Tetsurō é desencorajado a desenhar quadrinhos, mas encontra formas de continuar sua prática criativa e compartilhar o produto. Ele desenha em segredo e os coloca na parede do banheiro para que as pessoas os leiam enquanto usam o banheiro; ele desenha durante um ataque aéreo, quando seus supervisores estão nos abrigos. Outra obra semiautobiográfica, Sukippara no Blues (Hungry Blues, 1975), se passa no período imediato após a guerra, quando Tetsurō finalmente estreia como cartunista em um jornal infantil. Em Dotsuitare (1979-1980), Takatsuka Osamu, outro alter ego, é encarregado de desenhar uma série de nus femininos em uma revista pós-guerra kasutori zasshi. A imagem do jovem Tezuka que emerge dessa série de obras é a de um garoto talentoso cujo impulso de desenhar e publicar quadrinhos durante a guerra foi suprimido. (POWER, 2009, p.36-37, tradução nossa[31]).

Assim, o ano de 1963 se torna uma marca para a carreira artística de Tezuka e a consequente revolução nas indústrias do mangá e anime. Em especial, foi o ano em que seu mangá *Astro Boy*[32], publicado desde 1952, estreou na televisão de maneira serializada pelo seu próprio estúdio de animação, a Mushi Production. Como afirmado por Clements (2013), é impossível separar a transmissão da série da ascensão industrial impulsionada pela Toei Doga, na década passada. Para o autor, a indústria da animação teria eventualmente uma produção de alta relevância caso

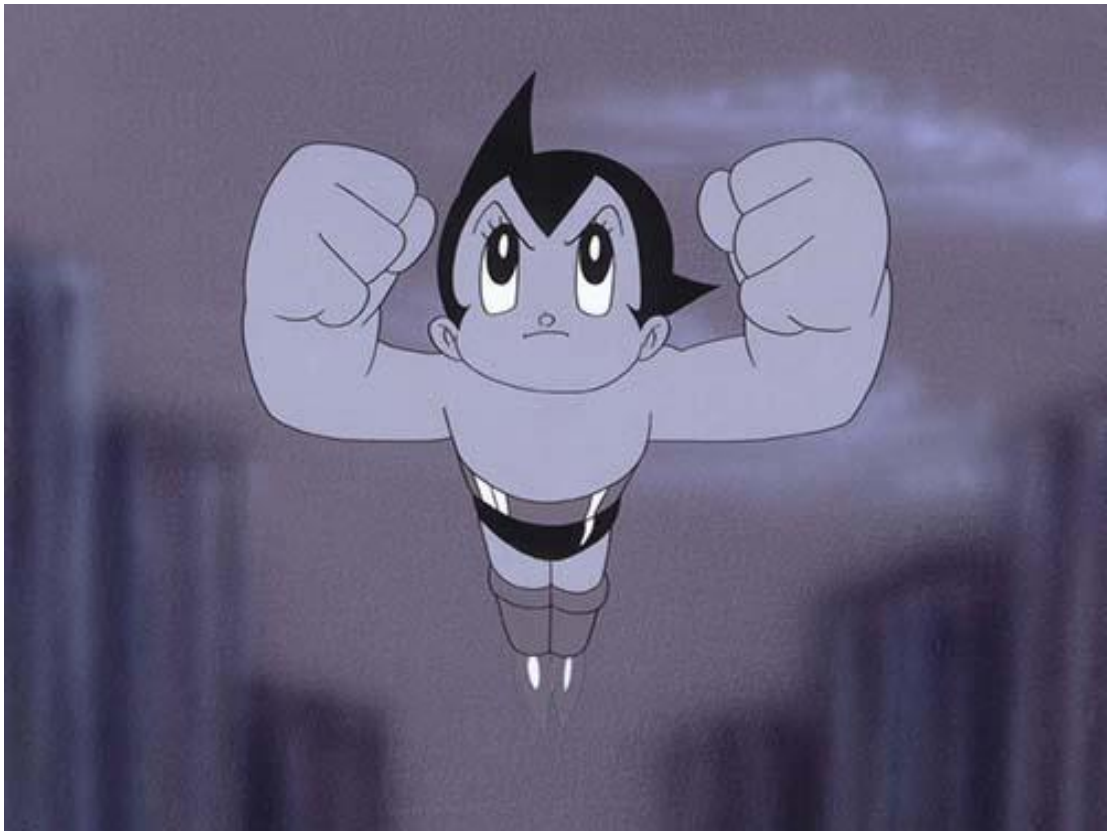
[31] No original: “World War II and its aftermath became some of the most important themes in Tezuka’s work after the 1960s. Tezuka often said that his experiences of the war were his primary motivation for producing work. Many of Tezuka’s autobiographical comics take place during the late stages of the war or the immediate postwar era. In Kami no Toride (The Fort of Paper, 1974), Tezuka’s alter ego, Ōsamu Tetsurō, is a young aspiring cartoonist. Though he is a high school student, his days are spent not in the classroom but at the factory, a common practice during the Pacific War called gakuto dōin (student labor force). Tetsurō is discouraged from drawing comics, but he finds ways of continuing his creative practice and sharing the product. He draws in secret and puts them up on the wall of the bathroom so people read them while using the toilet; he draws during an air raid, when his supervisors are in the shelters. Another semiautobiographical work, Sukippara no blues (Hungry Blues, 1975), takes place in the immediate postwar era, when Tetsurō finally makes his debut as a cartoonist for a children’s newspaper. In Dotsuitare (1979–1980), Takatsuka Osamu, another alter ego, is commissioned to draw a series of female nudes in a postwar kasutori zasshi. The image of the young Tezuka that emerges from this series of works is that of a talented boy whose drive to draw and publish comics during the war was suppressed.”

[32] Em japonês, 鉄腕アトム *Tetsuwan Atomu*. A história tem o foco na vida do personagem-título em uma sociedade futurista cujos avanços científicos permitiram a criação de androides. Astro Boy é um robô poderoso que luta contra ameaças diversas, sendo um projeto de Dr. Tenma, que o criou para substituir seu filho falecido.

Astro Boy (1963) jamais existisse nas televisões. No entanto, é entendido que a criação proporcionou uma série de mudanças na dinâmica mercadológica, inclusive trazendo problemas estruturais que vigoram ainda hoje no funcionamento da indústria.

O corte de custos de produção para que fosse possível encaixar a transmissão semanal do anime no intenso fluxo da mercadoria tornou-se um padrão na fabricação da arte. Ainda que *Astro Boy* (1963) tivesse uma audiência elevada — em especial nos primeiros anos, Clements (2013) expõe que Tezuka decidiu reduzir o valor de cada episódio para 2,5 milhões de ienes, contrastando com as produções de alto custo da Toei Doga, pois o intuito não era criar um produto que expusesse o desenvolvimento técnico da arte, mas um anime limitado para a comercialização.

Figura 7 - *Astro Boy* (1963)



Fonte: Tezuka Osamu Official, 2023.

Condry (2013) complementa ao afirmar que os episódios seguiam um formato distinto das produções cinematográficas, que utilizavam de mais desenhos para exibir o movimento dos personagens e das cenas de ação, enquanto Tezuka mantinha para a televisão poucos *frames*, além de reutilizar algumas cenas para poupar gastos. Vale ressaltar que o estúdio Mushi Production já realizava esse sistema de baixos gastos em projetos mais antigos.

> A Mushi Production tinha como objetivo produzir episódios de meia hora usando apenas duas mil imagens desenhadas. Em filmes de longa-metragem, como os da Toei, era comum usar apenas uma folha para duas imagens do filme, mas para *Astro Boy*, uma folha para cada três imagens filmadas era a animação mais suave utilizada, e frequentemente os animadores tentavam usar apenas uma folha desenhada, com zooms e panorâmicas criando a ilusão de movimento. Apesar da animação severamente limitada, *Astro Boy* foi um enorme sucesso, alcançando uma classificação de audiência de 30% de todos os lares. (CONDRY, 2013, p. 104, tradução nossa[33]).

Essa atitude implicava, inclusive, no modelo trabalhista do estúdio que passou a terceirizar estágios da produção para empresas menores, que cuidariam dos *layouts* de fundo e *frames* de transição para garantir a fluidez da animação. No entanto, essa prática agravava o excesso de trabalho para a equipe de produção, que despendia muitas horas trabalhando e, quando sofriam com a carga de serviço, repassavam o trabalho a outros, que cumpriam após a jornada de trabalho como autônomos.

> Tezuka também enfrentou um problema constante de falta de equipe. Ele conseguiu lidar com algumas das questões trabalhistas terceirizando grande parte do trabalho para outros estúdios. Isso não resolveu tanto o problema quanto o transferiu para outra pessoa, já que empresas menores, como P Pro e Onishi Pro, assumiram trabalhos pontuais em layouts, intervalos ou cenários. No entanto, esses estúdios, por sua vez, frequentemente superestimaram suas capacidades e se viram transferindo o trabalho para terceiros ou quartos. (CLEMENTS, 2013, p. 123, tradução nossa[34]).

Dadas as inconsistências estruturais do estúdio e as crises financeiras que veio a lidar nos últimos anos — com a diminuição da audiência de *Astro Boy* (1963), o surgimento de rivais no mercado e problemas com as receitas de publicidade ao final da década de 1960 —, a Mushi Production declarou falência em 1973, sendo reestabelecida somente no final da década. No entanto, é importante ressaltar que ainda que tenham reforçado um modelo de produtividade altíssima sob orçamentos modestos, estúdios como a Toei Doga também passaram por dificuldades financeiras ao longo da década e, conforme Condry (2013), também replicavam o modelo de

[33] No original: “The Mushi team aimed to make half-hour episodes using only two thousand drawn frames. In feature films such as Toei’s, it was common to use only one cel for two frames of film, but for *Astro Boy*, one cel for every three frames shot was the smoothest animation used, and often the animators tried to use only one drawn cel, with zooms and pans giving the illusion of movement. Despite the severely limited animation, *Astro Boy* was an enormous success, drawing audience ratings of 30 percent of all households.”

[34] No original: “Tezuka also faced a permanent issue of understaffing. He was able to stem some of the labour issues by outsourcing much of the work to other studios. This did not so much solve the problem as turn it into someone else’s, as smaller start-ups such as P Pro and Onishi Pro took on piecework in layouts, inbetweening or backgrounds. However, these studios in turn often overestimated their capabilities, and found themselves shunting work on to third or fourth parties.”

produção intenso, sendo impossível destacar Tezuka como o principal responsável pelo estado da indústria, e sim toda a estrutura como impulsionadora destes casos.

Além de sua influência mercadológica para a indústria da animação e mangá, Tezuka incutiu o desenvolvimento de outros gêneros com as suas obras. Seguindo a demografia das revistas no qual as obras eram publicadas, *Astro Boy* (1963) se tratava de um *shonen*, ou seja, uma obra voltada ao público adolescente do sexo masculino — embora isso não impedisse o consumo por outras pessoas. Todavia, Tezuka também produziu histórias como *A Princesa e o Cavaleiro* (2021)[35], que influenciou a categoria *shojo*, destinado a adolescentes do sexo feminino. De acordo com Luyten (2012), as inspirações de Tezuka para a criação do mangá, que ganharia uma animação em 1967, remontam ao teatro Takarazuka, onde todos os papéis eram interpretados por mulheres, mesmo em personagens do sexo masculino, em tramas com o foco no escapismo das amarras sociais impostas pela sociedade.

Figura 8 - *A Princesa e o Cavaleiro* (2021)

Fonte: JBox, 2021.

[35] Em japonês, リボンの騎士 *Ribbon no Kishi*. De maneira geral, a obra, cujo início data o ano de 1953, explora a jornada da princesa Safiri em uma trama palaciana na Terra de Prata. Havendo uma regra que obriga que homens sejam governantes, a princesa Safiri precisa se fantasiar de príncipe para impedir que o reinado de seu pai seja destruído Duque Duralumínio, que almeja que seu filho se torne o rei, o Príncipe Plástico, ao mesmo tempo em que tentam desmascarar a sua verdadeira identidade. Apesar de não ser a primeira tentativa de criar um shoujo, é a obra de maior sucesso de Tezuka no gênero.

Segundo Power (2009), existe uma diferença entre a forma como histórias para o público feminino são percebidas em outros países, havendo uma confusão sobre a relevância do *shojo* para a indústria do mangá e do conteúdo das obras, visto que é comumente associado a histórias de romance. Porém, isso se trata de uma percepção construída, dado que o gênero não se limita a esse padrão, principalmente depois da década de 1970, quando surgem mais histórias com temas diferentes, além de ser um gênero com grande influência e consumo no Japão.

Sobre o caráter social e as suas problemáticas, Power (2009) indica que a obra dialogava com suas leitoras de duas formas: por um lado, mostrava uma personagem forte e independente de outros indivíduos, emancipando a imagem feminina do estereótipo de gênero reproduzido em diversas obras e das dinâmicas de gênero; por outro, não revolucionava os papéis sociais, uma vez que seu disfarce se tratava de uma consequência de uma ação, sendo algo involuntário para Safiri e, portanto, uma imitação que reforça estes papéis.

No entanto, Saito (2011) categoriza *A Princesa e o Cavaleiro* (2021) como uma obra relevante no gênero que, com a inspiração do Takarazuka, criou uma geração de animes e mangás com um estilo similar nas décadas seguintes, como *Rosa de Versalhes*[36] (2019), lançada em 1972, e *Revolutionary Girl Utena*[37] (1997). Assim, se mostra necessário analisar impacto da obra para o *shojo* e, consequentemente, na indústria como uma produção inovadora que reproduz o seu contexto.

Considerando o seu legado para a arte, é perceptível que as obras de Osamu Tezuka não apenas redefiniram o modo como a animação era distribuída em escala massificada, mas a sua popularização para o público japonês e a influência artística para futuros autores. No entanto, uma análise crítica do modelo de baixo custo adotado por Tezuka revela consequências negativas para a indústria, comprometendo a qualidade das obras em prol da propagação e a alta produtividade. Duradoura, as restrições financeiras impactam até mesmo as dinâmicas de trabalho, e prejudicam o desenvolvimento técnico da animação nos anos posteriores (CONDRY, 2013; MIYAZAKI, 2014a).

> No geral, minha opinião sobre Tezuka é a seguinte: Eu o aprecio por ter sido a pessoa a originar o mangá com narrativas e por ter criado a corrente atual

[36] Em japonês, ベルサイユのばら *Berusaiyu no Bara*.
[37] Em japonês, 少女革命ウテナ *Shōjo Kakumei Utena.*

> na qual trabalhamos hoje. [...] No que diz respeito à animação, porém, acho que tenho o direito e a responsabilidade de dizer o seguinte—tudo o que o Sr. Tezuka falou ou enfatizou estava errado. Por que tal estado lamentável surgiu? Acredito que, como pode ser visto nas primeiras obras de mangá de Tezuka, é porque seu ponto de partida foi a Disney. Como no Japão da época não havia ninguém que pudesse ser seu professor, ninguém a quem ele pudesse imitar, as primeiras obras de Tezuka são quase todas apenas imitações da Disney. Nelas, ele apenas adicionou seu próprio elemento narrativo. (MIYAZAKI, 2014a, p. 196-197, tradução nossa[38][39]).

Embora Tezuka tenha sido o maior expoente da indústria na década de 1960, haviam outros atores relevantes para o entendimento do cenário artístico japonês no mercado convencional. Dentre eles, se destacam a Toei Doga, que continuava as suas produções cinematográficas durante o período, e o Eiken, um setor de animação da Television Corporation of Japan (TCJ), que possuía como destaque サザエさん *Sazae-san* (1969), de Machiko Hasegawa[40] (LUYTEN, 2012).

Figura 9 - Primeiro episódio de *Sazae-san* (1969)

Fonte: IMDB, 2023.

[38] No original: “Overall, my opinion of Tezuka is as follows: I appreciate him for being the person to pioneer story manga, and for having created the current of the times in which we work today. […] In terms of animation, however, I think I have the right and responsibility to say the following—everything that Mr. Tezuka talked about or emphasized was wrong. Why did such an unfortunate state of affairs arise? I think, as can be seen from Tezuka’s early manga works, it is because his starting point was Disney. Because in Japan at the time there was no one who could be his teacher, no one he could emulate, Tezuka’s early works are almost all just imitations of Disney. To them he merely added his own narrative element.”

[39] Hayao Miyazaki (em japonês, 宮崎 駿 Miyazaki Hayao) é um animador, diretor e co-fundador do Studio Ghibli. É o diretor e escritor de filmes reconhecidos internacionalmente, como *A Viagem de Chihiro* (2001), *Mononoke Hime* (1997), *Meu Amigo Totoro* (1988) e *Vidas ao Vento* (2013).

[40] Em japonês, 長谷川町子 Hasegawa Machiko.

De início, サザエさん *Sazae-san* (1969) surge como um quadrinho de jornal logo após o final da Segunda Guerra, em 1946. Devido ao seu sucesso, a obra ganhou uma adaptação para a televisão em 1969 que ainda hoje é exibido e possui episódios inéditos. Luyten (2012) afirma que a obra, como muitas do período pós-guerra, traziam como temática principal os vínculos familiares, representando a "classe média" japonesa no ambiente de mudança das condições materiais e reestruturação do Japão, sem questionar as problemáticas dessas mudanças políticas

Além disso, é possível traçar o surgimento de novos gêneros que influenciariam a produção de animes e mangás. Segundo Clements (2013) durante o ano de 1963 a 1973, diversas tendências emergiram, cada qual trazendo particularidades. Junto aos trabalhos da Mushi Production focados em fantasia ou ficção científica, os animes de esporte também criariam padrões a serem seguidos na indústria. Histórias sobre lutas, futebol, beisebol e corrida ascenderam, com destaque para *Speed Racer*[41] (1967), um mangá de 1966 que ganharia uma animação pelo estúdio Tatsunoko Productions que, baseada no modelo produtivo de Tezuka, também utilizava baixos orçamentos, embora com maior experimentação técnica. A partir da década de 1970, o mercado se tornou vinculado à venda em outros setores, como brinquedos, e assim a indústria passou a fabricar diversas obras com caráter publicitário.

Em suma, a década de 1960 pode ser entendida como o nascimento de uma indústria cujas bases ainda estão conservadas devido às dinâmicas adotadas pelos estúdios e indivíduos como Osamu Tezuka, que agiam conforme o cenário político do Japão. É essencial reconhecer que essas dinâmicas eram influenciadas pelo sistema capitalista, com sua busca incessante pelo lucro e a exploração do trabalho. A rápida industrialização e o crescimento econômico do Japão da época forneceram a base material para o florescimento da indústria de animação.

Contudo, o estabelecimento foi alcançado à custa de baixos orçamentos e condições precárias de trabalho para os profissionais envolvidos. E, no que tange ao caráter ideológico das histórias, percebe-se de サザエさん *Sazae-san* (1969) a *Astro Boy* (1963) que, embora a crítica social ocorresse de maneira eventual, as obras mais massificadas da indústria não carregavam os elementos disruptivos para questionar a

[41] Em japonês, マッハ *GoGoGo Mahha Gō Gō Gō*.

ideologia dominante do país que, mesmo diante da ascensão econômica, ainda era um Japão permeado de contradições.

3.3 A Luta da Classe Trabalhadora no Japão

Se, do ponto de vista comercial, a indústria dos mangás e da animação atingiu um novo patamar na década de 1960, com o nascimento de uma rede de estúdios e revistas que, favorecida pela crescente econômica doméstica, tornava o trabalho artístico de autores em uma mercadoria rentável, na perspectiva proletária a dinâmica significava uma intensificação da exploração da sua força de trabalho.

Desde o início, o seu desenvolvimento industrial se pautou pela dominação imposta por atores como o Governo Imperial, que cerceou os atos revolucionários da década de 1920 e 1930 e fomentou diversas obras propagandísticas, ou mesmo pelas empresas de animação de 1950 e 1960. Não apenas a Mushi Production estimulava a produção intensiva, mas também os outros estúdios. De maneira geral, a estrutura capitalista sempre se manifestou na produção artística.

Considerando o contexto nacional, o Japão acumulava uma série de contrastes sociais apesar do crescimento econômico expressivo a partir da década de 1950. No que se refere a indústria da animação, havia uma estrutura que, para atender o prazo estipulado para cada projeto, impunha uma jornada de trabalho excessiva para seus trabalhadores, desconsiderando as condições adequadas de saúde para a equipe de animadores em prol da produtividade. Vale ressaltar que o sistema, além de impróprio pelo tempo despendido no labor, também reforçava padrões de gênero, ao “favorecer” funcionários do sexo masculino — em sua maioria solteiros — com maiores chances de promoção e salários. Embora modestos, estabeleciam uma hierarquia que Clements (2013) definiria como um modelo onde os homens comandavam, com salários muito superiores e com maiores oportunidades de crescimento na empresa.

> Outros momentos, especialmente após o advento da televisão (que parecia preencher os intervalos da Toei de forma definitiva), foram muito além das demandas do trabalho de escritório das nove às cinco, transformando-se em aplicações massivas e periódicas de horas extras, nas quais os freelancers poderiam esperar trabalhar muito mais horas, mas os funcionários assalariados deveriam suportar sem reclamar ou receber pagamento extra. [...] Era entendido que os funcionários casados e as funcionárias teriam permissão para sair no último trem; os funcionários solteiros do sexo masculino trabalhavam durante a noite, o que não apenas afetava negativamente sua saúde, mas também os estabelecia como os funcionários

> mais leais e, portanto, os mais dignos de promoção. (CLEMENTS, 2013, p. 103, tradução nossa[42]).

Em 1961, se iniciaram os primeiros protestos contrários ao regime trabalhista dos estúdios. Clements (2013) afirma que o movimento se formou com a mobilização de animadores da Toei que, não apenas reivindicavam o fim das horas que excediam a jornada de trabalho, mas também da discrepância salarial existente. Os funcionários que juntos formaram um sindicato tiveram como base outros sindicatos já existentes na indústria cinematográfica para replicá-los na Toei. Todavia, o acordo com o estúdio se mostrou difícil, uma vez que havia uma recusa da empresa em garantir todas as exigências demandadas.

Quando aceito, no final de 1961, diversos funcionários empenhados com a luta sindical foram pressionados pela gerência que, apesar do acordo de ambas as partes, determinou valores abaixo do exigido pelo sindicato. Para o estúdio, Clements (2013) argumenta que os protestos provocaram uma mudança na sua política de contratação. O recrutamento de animadores assalariados deixou de ser a norma e passou a adotar um sistema de contratos informais, impactando a qualidade das produções e as suas dinâmicas de trabalho.

Figura 10 - Hayao Miyazaki e o sindicato dos animadores da Toei

Fonte: Animation Obsessive, 2021.

[42] No original: “Other periods, particularly after the advent of television (which seemed to fill Toei’s hiatuses for good), went far beyond the demands of nine-to-five office work, but turned into massive, periodic overtime allocations, for which the freelancers might expect many more hours, but which the salaried employees were expected to endure without complaint or extra payment. […] It was understood that married staff and female employees would be allowed to leave on the last train; single male employees worked through the nights, which not only exerted a greater toll on their health, but arguably established them as the most loyal of employees, and hence the most worthy of promotion.”

Dentre o grupo sindicalizado, haviam animadores relevantes para a indústria que ainda eram jovens e na época realizavam trabalhos de menor destaque. Nesse contexto, Isao Takahata[43] e Hayao Miyazaki se conheceram, uma amizade que permitiu a criação do Studio Ghibli em 1985. Ambos foram designados a importantes posições no sindicato. Miyazaki era o secretário-geral e Takahata o vice-presidente (ODELL; LE BLANC, 2009; CAVALLARO, 2006; MIYAZAKI, 2014b).

Nas funções do estúdio, a mobilização popular estimulou trabalhos realizados a partir de uma concepção igualitária, na qual não haveria uma hierarquia fixa na equipe de produção, mas sim uma disposição de funções democrática, visando criar animações de qualidade. Assim, a produção de *Horus: O Príncipe do Sol* (1968)[44] iniciou em 1965, sendo Takahata o diretor do filme e Miyazaki o animador principal e designer de cenas. Devido a resistência aos moldes estabelecidos pela indústria, a animação foi elaborada em um ritmo distinto, buscando metas palpáveis, e estreou somente em 1968.

Segundo Napier (2018), tal ação trouxe críticas da diretoria a Takahata pois, além de levar três anos para ser produzido—enquanto as produções comuns eram finalizadas em um ano—o filme foi um fracasso financeiro, pois contava com um alto orçamento e teve uma bilheteria razoável. No entanto, marcou a indústria no que se refere ao alto grau técnico da animação e seu caráter democrático, desconhecido nas obras até aquele momento. Cavallaro (2006) afirma que as divergências entre a Toei e seus funcionários levaram à saída de Miyazaki e Takahata em 1971.

> No final das contas, disputas salariais e uma crescente desconfiança em relação a gerência levaram a um maior senso de solidariedade e uma energia renovada entre os animadores. Os jovens homens e mulheres envolvidos com o sindicato acreditavam que poderiam criar uma força de trabalho democrática, sem superiores ou inferiores, apenas uma equipe de indivíduos talentosos trabalhando juntos para criar uma boa animação. O resultado desse novo senso de compromisso seria "The Great Adventure of Horus, Prince of the Sun", o primeiro filme dirigido por Takahata. Embora essa distinção por si só torne o filme um marco na história da animação japonesa, Horus é memorável por outros motivos. Pode ter sido o primeiro filme já feito no Japão por uma equipe de supostos iguais. Desejando eliminar o que ele e seus colegas líderes sindicais viam como distinções arbitrárias e hierarquias, Takahata nivelou o campo de jogo, reunindo diretores, artistas e finalizadores,

[43] Isao Takahata (em japonês, 高畑 勲 Takahata Isao) foi um diretor, roteirista e co-fundador do Studio Ghibli. É o diretor de *Túmulo dos Vaga-Lumes* (1988), *Memórias de Ontem* (1991) e *O Conto da Princesa Kaguya* (2013).

[44] Em japonês, 太陽の王子 ホルスの大冒険 *Taiyō no Ōji Horusu no Daibōken*.

> que antes estavam em diferentes patamares, e os reunindo em um só lugar. (NAPIER, 2018, p. 41, tradução nossa[45]).

Figura 11 - Capa do filme *Horus: O Príncipe do Sol* (1968)

Fonte: MyAnimeList, 2023.

Movimentos como a sindicalização de trabalhadores da Toei não foram casos isolados, mas sim um reflexo das dinâmicas de classe do Japão na década de 1960. Desde a supressão da esquerda durante a ocupação estadunidense, a organização de grupos de resistência se mostrava fragilizada. Segundo Marotti (2013), o Partido Liberal Democrata, fundado em 1955, mantinha a governança nacional a partir de um projeto conservador de desenvolvimento, aliado aos interesses norte-americanos de controle geopolítico do Leste Asiático. A publicidade estatal mantinha uma postura de construção de uma nova nação, de modo manipular a opinião pública a seu favor além

[45] No original: “Ultimately, disputes over wages and a growing distrust toward management led to an increased sense of solidarity and a renewed energy among the animators. The young men and women involved with the union believed that they could create a democratic workforce, with neither superiors nor inferiors, just a team of talented individuals working together to create good animation. The product of this new sense of commitment would be The Great Adventure of Horus, Prince of the Sun, the first movie directed by Takahata. While that distinction alone makes the movie a landmark in Japanese animation history, Horus is memorable for other reasons. It may have been the first movie ever made in Japan by a team of supposed equals. Wanting to smash what he and his fellow union leaders saw as arbitrary distinctions and hierarchies, Takahata leveled the playing field, pulling in directors, artists, and finishers, who had been on different floors, and collecting them in one place.”

de estimular o consumismo que emergiria dado o crescimento econômico e industrial japonês.

No entanto, ainda que os setores da esquerda não conseguissem alcançar os objetivos políticos que visavam, haviam protestos frequentes. Sobretudo nas relações internacionais, a luta política pretendia impedir uma nova assinatura do Tratado de Mútua Cooperação e Segurança Estados Unidos-Japão, em 1960. Significando a renovação do tratado já assinado em 1952, sua finalidade era intensificar a atuação estadunidense que pressionava por políticas armamentistas no Japão. Para a esquerda, a aprovação desse projeto significava repetir o passado imperial e os riscos de guerra para o futuro da nação. Apesar dos esforços e a onda de manifestações, denominadas como protestos Anpo[46], não foi possível vetar a sua confirmação.

> As ações de protesto se intensificaram no final dos anos 1950, culminando em greves massivas em todo o país e manifestações cada vez maiores fora do Parlamento Nacional e da residência do primeiro-ministro em oposição à revisão e renovação do Tratado de Segurança Estados Unidos-Japão. A incapacidade de impedir a renovação do tratado, apesar de terem atingido esse ápice participativo, parecia apontar para a eficácia limitada de táticas políticas desse tipo diante de um bloco governante, no melhor dos casos, indiferente. (MAROTTI, 2013, p. 134, tradução nossa[47]).

Marotti (2013) argumenta que, além da luta contra o apoio japonês aos Estados Unidos, os protestos requeriam a renúncia do primeiro ministro Nobusuke Kishi[48], pois tinha vínculos com o mandato de Hideki Tojo, que governara o país durante a Segunda Guerra, estando associado a ideologia fascista do Japão Imperial. Já em seu governo, intensificou a repressão de professores e aumentou o controle autoritário da polícia sob a população durante os protestos Anpo de 1960, onde enviou quinhentos policiais para expulsar manifestantes que estavam em frente ao Parlamento.

Sua renúncia ocorreu meses após esse ataque, dando início ao comando de Hayato Ikeda[49], que teve como estratégia a conciliação com os setores da esquerda

---

[46] Em japonês, o tratado possui o nome 日本国とアメリカ合衆国との間の相互協力及び安全保障条約 Nippon-koku to Amerika-gasshūkoku to no Aida no Sōgo Kyōryoku oyobi Anzen Hoshō Jōyaku. No entanto, Marotti (2013), Kapur (2018) e outros autores do tema costumam abreviar Anzen Hoshō Jōyaku para Anpo.

[47] No original: “Protest actions escalated in the late 1950s, culminating in massive strikes throughout the country and ever-larger demonstrations outside the National Diet and the prime minister’s residence in opposition to the revision and renewal of the U.S.-Japan Security Treaty. Their failure to prevent the treaty’s renewal, despite having reached this participatory crescendo seemed to point to the limited effectiveness of such political tactics in the face of an (at best) indifferent ruling bloc.”

[48] Em japonês, 岸 信介, Kishi Nobusuke.

[49] Em japonês, 池田 勇人, Ikeda Hayato.

ao prometer dobrar o PIB em até dez anos e criar projetos públicos de seguridade social, ao mesmo tempo em que evitava a escalada dos protestos Anpo com o encerramento das discussões sobre o Artigo 9° da Constituição. Contudo, sua tática estava em convergência com a embaixada estadunidense, que julgava necessário a mudança da imagem governamental, mais distanciada do passado imperial. No plano internacional, essa política moderada ficaria evidente durante os Jogos Olímpicos de Tóquio, em 1964, onde o país projetou externamente a imagem de uma nação pacífica que abandonou suas políticas de guerra.

> Isso estava completamente de acordo com a avaliação confidencial da Embaixada Americana na época: que para se manter no poder, os conservadores precisavam de prosperidade econômica e da adoção de uma imagem "progressista, mais liberal", a fim de minar a fixação da esquerda de que o conservadorismo japonês contemporâneo não passava do conservadorismo militarista pré-guerra disfarçado. A promessa do Estado de ordem e de que isso traria uma boa vida e a duplicação da renda em uma década tornou-se um meio primário de cooptação da dissidência. (MAROTTI, 2013, p. 178, tradução nossa[50]).

Figura 12 - Protestos Anpo em junho de 1960

静岡県
静岡県
静岡県

Com o apaziguamento dos interesses da esquerda por parte da conciliação de classes de Ikeda, o cenário político se manteve estável até 1968, quando o movimento estudantil irrompeu como uma tendência mundial nos países capitalistas. De acordo com Hobsbawm (1995), essa onda diferia de outras manifestações proletárias, pois a sua constituição era pouco vinculada aos operários, sendo na sua maioria os cidadãos da chamada “classe média”. Além disso, traziam interpretações distintas da revolução e do marxismo se comparado aos partidos comunistas mais antigos.

Santos (1994) argumenta que os movimentos crescentes de 1968 representam o esgotamento do modelo de produção capitalista e a fragilidade das sociedades ocidentais. Sua contenção resultaria na implementação do neoliberalismo na dinâmica sociopolítica, e também o enfraquecimento da esquerda em escala mundial ao perder a capacidade de mobilização e enfrentamento ao projeto político da direita, reforçando o realismo capitalista, proposto por Fisher (2020), que realça a perspectiva derrotista da sociedade e, a partir disso, um avanço sistemático das forças dominantes.

> O perigo não é mais, e já não tem sido por algum tempo, o excessivo fervor dogmático da nossa parte. Ao contrário, a Esquerda pós-1968 sofre da tendência a sobrevalorizar uma capacidade negativa de permanecer em dúvida, ceticismo e incertezas – que pode bem ser uma virtude estética, mas é um vício político. A autodúvida que tem sido endêmica na esquerda desde os anos 1960 não se encontra em evidência na direita – uma das razões pelas quais eles têm sido tão bem sucedidos em impor seu programa. Muitos na esquerda agora tremem ao mero pensamento de formular um programa, quanto mais de “impor” um. (FISHER, 2020, p. 110).

No Japão, os protestos de 1968 significaram a retomada da tensão política do início da década, embora com métodos diferentes do empregado pelas organizações populares da época. Kapur (2018) argumenta que o movimento estudantil ascendeu a partir do desencanto com os protestos Anpo. Além de reprimido severamente, a sua reinvindicação classista se perdeu com a conciliação de Ikeda, desmobilizando o povo da disputa contra o governo. Nesse sentido, o movimento estudantil rejeitava a forma de agitação pacífica e o conceito de democracia de modo a ganhar o apoio popular espontâneo, ficando conhecido como a “Nova Esquerda”.

> Após o Anpo, o movimento estudantil japonês se tornou cada vez mais fragmentado e distante da adesão popular, rejeitando a democracia como parte integrante de sua recusa às regras e hierarquia, e recorrendo a níveis crescentes de violência. No final das contas, a desilusão com o "fracasso" dos protestos do Anpo levou os estudantes radicais a abandonarem não apenas o marxismo ortodoxo e o Partido Comunista, mas também os

> protestos pacíficos e organizados, e, por fim, até mesmo a própria democracia. (KAPUR, 2018, p. 152, tradução nossa[51]).

A Nova Esquerda contava com intelectuais e grupos políticos para suas ações nas universidades, como o Zenkyoto[52], que criava uma frente sem hierarquias ou uma estrutura centralizadora[53]. Dentre seus indivíduos mais destacados na formulação do movimento, Takaaki Yoshimoto e Masao Maruyama[54] se mostraram importantes na sua formação e, posteriormente, na sua cisão devido a divergências ideológicas[55]. Assim, os protestos ultrapassavam a expressão contrária ao tratado de segurança, mas a um novo modelo de construção de uma via revolucionária nacional que confrontava as instituições e, por isso, foi severamente confrontada pela polícia (MACKIE, 2003; KAPUR, 2018).

> O radicalismo estudantil atingiu o auge em 1968 e 1969 no Japão, com interrupções nos estudos em várias universidades importantes. A maioria das mulheres na Nova Esquerda e no movimento estudantil descobriu que eram relegadas a atividades de apoio em organizações de esquerda. De fato, as imagens de ativismo político utilizadas pelos estudantes ativistas são de luta violenta. Os confrontos entre manifestantes e policiais são documentados em extensas coleções de fotografias. O registro fotográfico celebra os capacetes usados tanto pelos estudantes manifestantes quanto pela polícia antidistúrbios, as barricadas e a luta armada. (MACKIE, 2003, p. 147, tradução nossa[56]).

Contudo, enquanto o movimento de 1968 causava impacto nas universidades do Japão, o mesmo surtia um efeito negativo na opinião pública. Nas eleições de 1969, o Partido Socialista do Japão perdeu cinquenta e um assentos, uma diminuição que

---

[51] No original: “After Anpo, the Japanese student movement was increasingly fragmented and out of the mainstream, rejected democracy as part and parcel of its rejection of rules and hierarchy, and resorted to increasing amounts of violence. Ultimately, disillusionment at the “failure” of the Anpo protests caused the student radicals to give up not only on orthodox Marxism and the Communist Party, but also on peaceful, organized protest, and finally even democracy itself.”

[52] Em japonês, 全共闘 Zenkyōtō, ou em sua forma completa 全学共闘会議; Zengaku kyōtō kaigi.

[53] No entanto, é possível identificar o reforço dos papéis de gênero nesses movimentos. Conforme Mackie (2003), havia uma divisão entre as tarefas dos militantes, sendo as mulheres responsáveis pelo apoio interno da organização, mas sempre com papéis periféricos comparado aos homens.

[54] Em japonês, 吉本 隆明, Yoshimoto Takaaki e 丸山 眞男 Maruyama Masao.

[55] O conflito entre Maruyama Masao e Yoshimoto Takaaki se daria por conta da divergência entre o modo como a democracia japonesa se desenvolvia. Segundo Kapur (2018) ainda que Maruyama fosse contrário a aprovação do Tratado de Mútua Cooperação e Segurança Estados Unidos-Japão e criticasse a decisão governamental, sua percepção da democracia burguesa provocou discordâncias com Yoshimoto, que o acusou como defensor da classe dominante. Durante os protestos de 1968 e 1969, militantes da Zenkyōtō favoráveis a Yoshimoto invadiram o escritório de Maruyama na Universidade de Tóquio e o hostilizaram em suas aulas.

[56] No original: “Student radicalism peaked in 1968 and 1969 in Japan, with study at several major universities being disrupted. Most women in the New Left and student left found that they were relegated to support activities in leftwing organisations. Indeed, the images of political activism deployed by the student activists are those of violent struggle. The clashes between demonstrators and police are documented in extensive collections of photographs. The photographic record celebrates the helmets worn by both student protestors and riot police, the barricades, and armed struggle.”

se agravava desde 1967. Além disso, foi possível identificar o crescimento da direita no país, que se agravou com o fim dos embates em 1970 e declínio da esquerda. Ainda assim, a atuação estudantil trouxe reflexos culturais na produção artística.

Figura 13 - Movimento estudantil Zenkyoto, em junho de 1968

Fonte: Jacobin, 2021

O *gekiga*, um gênero de quadrinhos que emergiu durante a década de 1950, teve sua influência nesse período. Tratando-se de histórias voltadas ao público adulto, o *gekiga* pretendia se distanciar do visual “infantil” dos mangás existentes para tratar de temas da realidade, aproximando-se de um público maduro. O termo *gekiga*, criado por Yoshihiro Tatsumi[57] em 1957, contrariava a lógica da indústria dos quadrinhos, que crescia a partir de obras para crianças e adolescentes, como *Astro Boy* (1963) de Osamu Tezuka. Com histórias complexas, narrativas extensas e técnicas cinematográficas para enquadrar as cenas, era possível reproduzir obras mais pautadas na sociedade japonesa.

> Mais longos e ponderados do que o que havia sido feito anteriormente, os gekiga eram um gênero de quadrinhos japoneses voltado para adultos. O termo hoje em dia simplesmente denota mangás narrativos direcionados a jovens (e não tão jovens) do sexo masculino, mas foi usado pela primeira vez para descrever quadrinhos com maior realismo, especialmente em relação a eventos contemporâneos. O assassinato de uma adolescente em 1963 (o Incidente Sayama), por exemplo, foi transformado em um gekiga; um

[57] Em japonês, 辰巳 ヨシヒロ, Tatsumi Yoshihiro.

> estudioso chamou "Fūryū mutan" de Fukazawa de uma versão gekiga de uma revolução. Yamaguchi Masao pensava que Fukazawa habitava o mundo adulto e Shirato o mundo infantil, mas que ambos compartilhavam uma brutalidade comum (zankoku). Além disso, o uso de técnicas quase cinematográficas, como closes, no gekiga sugeria que seu aumento de popularidade estava relacionado a nova "alfabetização televisiva" dos jovens. (TREAT, 2018, p. 205-206, tradução nossa[58]).

Na década de 1960, o *gekiga* teve como principal veiculação as publicações da revista Garo que, além de Tatsumi, trouxe diversos artistas para explorar o gênero em histórias que remetiam ao contexto sociopolítico japonês, em especial ao retratar vidas de trabalhadores que, em meio a transformação social do país, ainda se situavam em ambientes com contradições sociais geradas pela rápida modernização nacional. Imerso no cenário artístico de Osaka, o *gekiga* trazia diferenças no método de publicação das obras de Tóquio, que Suzuki (2014) aponta um sistema de distribuição de produtos com maior qualidade, enquanto o mercado de Osaka se beneficiava de suas produções modestas, em sua maioria disponíveis somente para aluguel, devido a capacidade de experimentar novos formatos.

De acordo com Kapur (2018), os protestos Anpo contaram com a participação de muitos artistas e escritores, que retrataram esse período em suas obras. Em *Vida à Deriva*[59] (2021), Tatsumi narra as mudanças sociais do Japão pós-guerra em uma autobiografia que mostra a sua trajetória artística em meio a eventos históricos do país. Na obra, o autor demonstra a vida de pessoas que compunham o seu núcleo social, tal qual os problemas inerentes a dinâmica política do país. Em determinado momento do último capítulo, o autor mostra Katsumi, seu alter ego, participando de uma mobilização popular logo após uma série de infortúnios que rodeiam a sua vida artística—problemas com produtividade e administração da sua revista—e pessoal, com a mudança para Tóquio. Rodeado por pessoas protestando contra o tratado com os Estados Unidos, ele expressa seu entusiasmo pelo *gekiga*. Isso pode significar o vínculo do gênero com o ímpeto revolucionário que assolou o Japão na década e os movimentos da Nova Esquerda (SUZUKI, 2014, p. 56-57).

---

[58] No original: “Lengthier and more ponderous than what had come before, gekiga were an adult genre of Japanese comics. The term today simply denotes narrative manga targeted to younger (and not so young) males, but it was first used to describe comics with greater realism, especially concerning contemporary events. The 1963 murder of a teenage girl (the Sayama Incident), for example, was made into a gekiga; one scholar called Fukazawa’s “Fūryū mutan” the gekiga version of a revolution. Yamaguchi Masao thought Fukazawa inhabited the adult world and Shirato the child’s, but that they shared a common brutality (zankoku). Moreover, gekiga’s use of such quasi- cinematic techniques as close- ups suggested its rise in popularity was linked to young people’s new “television literacy.”

[59] Em japonês, 劇画漂流, Gekiga Hyōryū.

> A partir do final dos anos 60, grandes editoras japonesas começaram a publicar várias revistas de mangá voltadas para jovens, destinadas a estudantes universitários e leitores mais velhos. Para esse público, Tatsumi criou obras gekiga que retratam a vida de trabalhadores operários, homens de meia-idade ou estudantes trabalhadores que labutam em esgotos subterrâneos, fábricas escuras ou ferros-velhos. Nessas obras, Tatsumi apresenta uma visão pessimista ao detalhar as vidas alienadas de pessoas que mal conseguem sobreviver no Japão moderno e industrial em um momento em que o país estava passando por uma série de explosões econômicas. (SUZUKI, 2014, p. 57-58, tradução nossa[60]).

Figura 14 - Revista Garo n°100

Fonte: Pen, 2022.

Além do *gekiga* como uma expressão artística da resistência revolucionária ao governo japonês, também é possível observar obras publicadas em revistas de grande

[60] No original: “From the late sixties, major Japanese publishers started publishing several youth manga magazines, aimed at college students and older readers. For this readership, Tatsumi created gekiga works that portray the lives of blue-collar workers, middle-aged men, or working students who toil away in underground sewers, dark factories, or junkyards. In these works, Tatsumi presents a pessimistic vision by detailing the alienated lives of people who barely made ends meet in modern, industrial Japan at a time when the nation was experiencing a series of economic booms.”

repercussão que representavam a classe trabalhadora. Escrito por Ikki Kajiwara e ilustrado por Chiba Tetsuya, *Ashita no Joe*[61] (1970) é a história de Joe Yabuki, um jovem infrator da periferia de Tóquio que é descoberto pelo ex-boxeador Danpei Tange e se torna um promissor pugilista. Através do boxe, Joe encontra uma saída para sua agressividade e encontra um propósito de vida, em meio aos problemas sociais que o marginalizam do restante da sociedade.

Publicada pela Weekly Shonen Magazine dentro do contexto dos movimentos estudantis em 1968, *Ashita no Joe* (1970) ganhou uma adaptação em animação pela Mushi Production em 1970, sendo um sucesso mesmo para o público mais maduro. Segundo Treat (2018), a leitura de mangás se tornara uma ação comum nos espaços sociais do Japão durante a década de 1960, deixando o caráter privado para uma adesão massificada e associada ao movimento estudantil.

A Sekigunha[62] foi um dos grupos mobilizados no período que tiveram influências de mangás em sua ação revolucionária, tanto da revista Garo, onde *gekigas* foram publicados, quanto de *Ashita no Joe* (1970). Em março de 1970, o grupo foi responsável pelo sequestro de uma aeronave com o intuito de leva-la até a República Popular Democrática da Coreia. Embora o plano tenha sido impedido, o líder do grupo, Tamiya Takamaro, se expressou após o ato com a seguinte frase: “Gostaríamos de reafirmar. Nós somos o Joe do Amanhã.” A frase remetia ao personagem principal da obra, apreciado por membros do movimento por seu confrontamento às autoridades—visto que no início do mangá ele é enviado a um centro de detenção juvenil— e a seus oponentes no ringue, que, em determinados momentos, representavam uma oposição aos ideais de Joe (OGUMA, 2015; TREAT, 2018; IGARASHI, 2021).

> Embora não seja exatamente claro qual era a intenção dessas frases, a referência cultural popular evidencia a mensagem radical que os membros da facção Exército Vermelho encontraram na primeira metade de "Ashita no Joe". Em um nível mais óbvio, a afinidade de Joe com os moradores de seu bairro pobre e sua hostilidade em relação aos personagens da classe alta o tornam uma figura iconoclasta na sociedade de classes. É fácil compreender por que a luta física de Joe contra seu arquirrival Riki'ishi para preservar sua autonomia em relação à sociedade materialista cativou os membros da facção Exército Vermelho, que também buscavam reivindicar o corpo como um local de resistência política e, assim como os dois boxeadores fictícios,

[61] No japonês, あしたのジョー Ashita no Jō, dos autores 梶原一騎, Kajiwara Ikki e 千葉 徹彌 Tetsuya Chiba. Sua tradução para o português seria *Joe do Amanhã*, embora até o momento nunca tenha existido uma adaptação oficial da obra para o Brasil.
[62] No kanji, 赤軍派. No português, seria Facção Vermelha.

> arriscaram seus corpos na batalha contra o poder político. (IGARASHI, 2021, p. 211, tradução nossa[63]).

Figura 15 - *Ashita no Joe*

Fonte: MyAnimeList, 2023.

Desse modo, é importante notar o papel político dos mangás e animações que surgiram ao longo da década de 1960, uma vez que as narrativas, ainda que ficcionais, traduziam sentimentos da sociedade japonesa e possuíam a capacidade de levantar discussões pertinentes as dinâmicas de classe no país. Em especial na arte proletária, como o *gekiga* e *Ashita no Joe* (1970), percebe-se a reprodução dos ideais revolucionários, tal qual a absorção das obras como fonte inspiradora nos movimentos contrários ao governo e na consciência de classe. E, no que tange a resistência dentro do campo da animação, percebemos que a agitação sindical trouxe novas formas de

[63] No original: “While it is not clear exactly what he meant to communicate by these sentences, the popular cultural reference attested to the radical message that the Red Army faction members found in the first half of Tomorrow’s Jō. At the most obvious level, Jō’s affinity for the residents of his poor neighborhood and his hostility toward upper- class characters make him an iconoclastic figure in class society. It is not difficult to see why Jō’s physical struggle against his archrival Riki’ishi to maintain his autonomous agency apart from materialist society appealed to the Red Army faction members, who also tried to reclaim the body as a site of political resistance and, like the two fictional boxers, wagered their bodies in their battle against political power.”

produção de conteúdo, bem como a maturação de animadores imersos em um trabalho precário onde a luta por direitos trabalhistas significava a melhoria das condições materiais para um setor inteiro.

3.4 A ascensão do *mecha* e as marcas da guerra

Diante de uma sociedade em uma mudança acelerada desde o final guerra, cujo conflito de classes se acirrava devido ao projeto político japonês em convergência com o imperialismo estadunidense, as dinâmicas de produção artística não sofreram apenas uma transformação mercadológica, mas social. Enquanto as obras de Tezuka se projetavam nas televisões como uma mercadoria e a Mushi Production dominava o mercado junto à Toei, o *gekiga* manifestava uma alternativa ao modelo capitalista.

Embora estivessem inseridos nessa estrutura que impusesse a produtividade voltada ao comércio e fossem reprimidos pela lógica do capital, como a pressão da diretoria da Toei sobre Isao Takahata pelo longo período de fabricação de *Horus: O Príncipe do Sol* (1968), essas obras apresentaram um contraponto ao modo como os animes e mangás são produzidos dentro do sistema. Além disso, demonstravam a capacidade política da arte, mostrando seu valor vanguardista na captação dos interesses sociais, envolvidos nos conflitos da década de 1960.

Todavia, a contenção dos movimentos de esquerda a partir de 1970 provocou impactos na produção artística. Com o abandono do mangá como obra de consumo público, houve a sua assimilação pela cultura dominante, em que a sua privatização passa a ser estimulada. Treat (2018) argumenta que, tal qual a Nova Esquerda falhou em alterar a ordem social, o mangá também não foi capaz de ultrapassar a ideologia hegemônica. O motivo para a incapacidade de efetivar seu propósito transformador é, além do enfraquecimento revolucionário, a própria construção da indústria cada vez mais massificada pelo avanço técnico e comercial.

> Olhando retrospectivamente, a razão para esse fracasso é clara o suficiente. O ano de 1965 marcou o início do terceiro boom das vendas de mangá no pós-guerra no Japão, mas foi diferente dos dois anteriores. Com uma maior integração entre as várias mídias e um aprimoramento no varejo, uma indústria de mangá mercantilizada ganhou um controle ainda maior sobre a cultura comercial japonesa, que, em maior medida do que nos Estados Unidos, está nas mãos de grandes corporações. (TREAT, 2018, p. 219, tradução nossa[64]).

[64] No original: “In hindsight the reason for this failure is clear enough. The year 1965 was the start of Japan’s third boom in postwar manga sales, but it was different from the previous two. With increasing

Considerando a dinâmica social japonesa após a década de 1960, percebe-se o crescimento do individualismo como um aspecto social. Segundo Azuma (2009), o surgimento da cultura otaku remonta esse momento, uma vez que o contexto do país mostrava uma economia em constante expansão enquanto a narrativa difundida pela onda mundial de protestos se desgastou. Na população, esse novo paradigma trazia, como parte do realismo capitalista e do pós-modernismo, o recolhimento coletivo (FISHER, 2020).

> A modernidade era dominada pela grande narrativa. Em contraste, na pós-modernidade, as grandes narrativas se desintegram e a coesão da sociedade como um todo enfraquece rapidamente. No Japão, esse enfraquecimento foi acelerado na década de 1970, quando tanto o crescimento econômico acelerado quanto “a época da política” chegou ao fim, e o país enfrentou os choques do petróleo e o Incidente do Exército Vermelho Unido. A partir desse ponto de vista, podemos enxergar a construção neurótica dos otakus de "casulos de si mesmos" a partir de materiais das subculturas do lixo como um padrão comportamental que surge para preencher o vazio deixado pela ausência da grande narrativa. (AZUMA, 2009, p. 28, tradução nossa[65]).

Nos membros da cultura otaku, isso significava uma percepção distinta do consumo e do entendimento das obras. A partir da década de 1970, a falta de uma narrativa “principal” levou a fragmentação da experiência artística, que deixou o seu processo de representação dos contextos políticos e se desmembrou de modo a ser observada apenas por aspectos estéticos, sendo catalogada e repetida sem qualquer politização ou significado senão o seu prazer visual padronizado (AZUMA, 2009; LAMARRE *et al*, 2007).

Desse modo, a mercantilização das obras repercutiu na estrutura comercial de suas obras, mesmo em produções que captavam resquícios dos debates políticos em circulação da década de 1960. Em especial no que se refere ao militarismo, é visível a aparição de histórias que, imersas na fantasia, traziam reflexões sobre as memórias da guerra, ao mesmo tempo em que alavancavam o consumismo na indústria dos animes e mangás. É o caso do *mecha* como um gênero influente para a cultura otaku,

---

tie- ups between the various media, and with improved retailing, a commodified manga industry gave rise to a larger hold over Japanese commercial culture, which to an even greater extent than America’s is in the hands of major corporations.”

[65] No original: “Modernity was ruled by the grand narrative. In contrast, in postmodernity the grand narratives break down and the cohesion of the social entirety rapidly weakens. In Japan that weakening was accelerated in the 1970s, when both high-speed economic growth and “the season of politics” ended and when Japan experienced the Oil Shocks and the United Red Army Incident. From this vantage point, we can view the otaku’s neurotic construction of “shells of themselves” out of materials from junk subcultures as a behavior pattern that arose to fill the void from the loss of grand narrative.”

tanto no desenvolvimento artístico quanto na expansão comercial (NAPIER, 2001; AZUMA, 2009; CONDRY, 2013).

Do ponto de vista cultural, o *mecha* marca um novo período da animação, onde Azuma (2009) alega que a primeira geração de otakus, nascida em meados da década de 1960, experienciou seu contato com o anime a partir das obras do gênero. Com a premissa de histórias cujos personagens possuem a capacidade de controlar robôs gigantes, o *mecha* difere de obras como *Astro Boy* (1963) pois, apesar de ambas mostrarem máquinas como elementos fundamentais para a construção de mundo, as narrativas do gênero traz protagonistas humanos que manipulam estas invenções (CONDRY, 2013, p. 120).

O robô, geralmente controlado por uma criança, é uma peça central na narrativa para o combate contra inimigos variados, servindo como uma máquina cuja função é guerrear, pois sua eficiência é muito superior as tropas militares. Conforme Lunning (2007, p. 268-269), sua forma costuma remeter aos ideais de masculinidade, com um desenho de semelhança a uma figura masculina estereotipada e, contrastada com a fragilidade da criança que a controla, gera uma relação de poder.

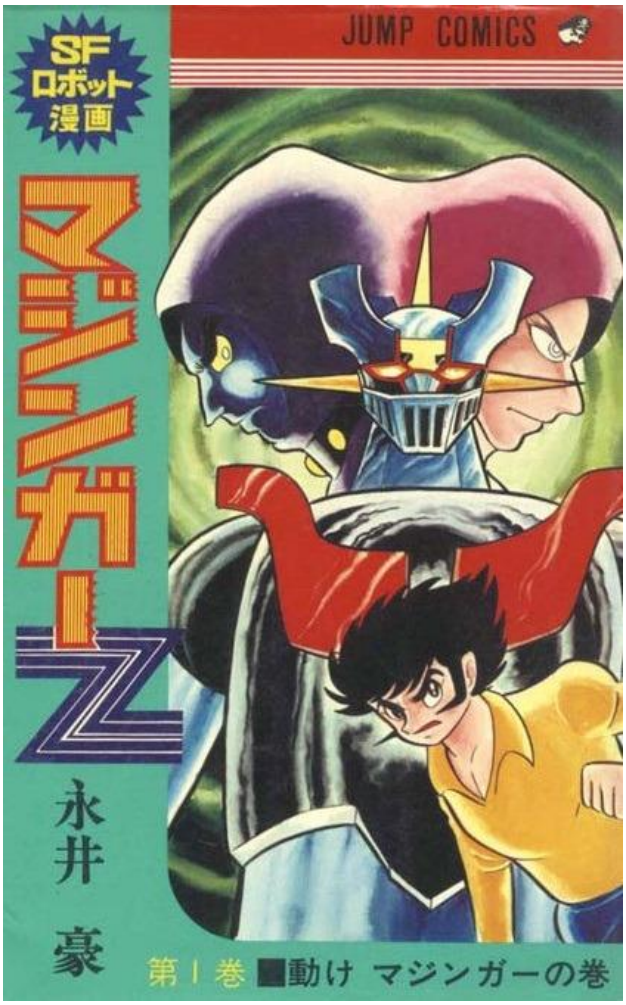
Tendo como uma das obras mais importantes do gênero *Mazinger Z* (2022), criada por Go Nagai[66] e publicada tanto o mangá como a animação em 1972, o *mecha* mostrava os reflexos da guerra a partir da perspectiva japonesa do pós-guerra. Nessa obra, o jovem Kabuto Koji descobre um robô gigante no laboratório de seu avô logo após um terremoto e passa a proteger a humanidade de inimigos enviados pelo Dr. Hell. Mas, se por um lado *Mazinger Z* (2022) e outros *mechas* expressavam uma crítica ao belicismo e a regimes não-democráticos, Pellitteri (2009) argumenta que a obra de Go Nagai tinha como analogia imediata a relação do Japão com os Estados Unidos durante a década de 1970.

Considerando que, devido ao sucesso, *Mazinger Z* (2022) contou com as sequências para finalizar a história, a série contava com semelhanças que justificam as interpretações sobre a posição política japonesa. Ao retratar vilões com gestos e atitudes semelhantes aos militares de governos fascistas europeus durante a Segunda Guerra, Go Nagai reforça pensamentos que habitavam no consciente japonês da época, como o apagamento do imperialismo nacional e uma visão do

[66] Em japonês, マジンガーZ ***Majingā Zetto***, do autor 永井潔, Nagai Kiyoshi (seu nome real).

Japão como vítima. Os robôs exibidos nas narrativas exibiam o poder bélico do país, enquanto os inimigos—constantemente retratados como máquinas parecidas com animais—simbolizam a ameaça ocidental. Desse modo, existe uma contradição entre o modo como a série levanta as problemáticas políticas com a materialidade do Japão que, desde o final da guerra, fora fortemente influenciado pelos Estados Unidos e representava um aliado dentro do Leste Asiático. Esse paradoxo não se limitava a *Mazinger Z* (2022), mas a ideologia nacional da década (PELLITTERI, 2009).

Figura 16 - Primeiro volume japonês de *Mazinger Z*



Fonte: MyAnimeList, 2023.

Além de sua interpretação política em suas narrativas, a criação do *mecha* está vinculada às obras de ficção científica do mesmo período, como *Patrulha Estelar Yamato* (2021) de Leiji Matsumoto[67], estreado em 1974 e com uma temática similar, onde o encouraçado Yamato cumpria uma função próxima do robô no *mecha*,

[67] Em japonês, *Uchū Senkan Yamato*, de 松本 零士 Matsumoto Reiji.

garantindo a paz do planeta. Azuma (2009) afirma que, a partir dos anos 1970, houve uma divisão entre os estilos de produção: de um lado, animadores como Hayao Miyazaki e Isao Takahata seguiram um modelo narrativo ortodoxo, com a pretensão de criar obras com notável qualidade técnica e uma animação fluida; do outro, havia autores como Yoshinori Kanada[68], que utilizariam das limitações impostas pela indústria para desenvolver novas narrativas e estilos artísticos.

Nesse sentido, o *mecha* teve a sua difusão a partir do segundo estilo citado. A partir da década de 1970, a exibição de animes e mangás deixou de apresentar o seu enredo como o principal propósito, visto que houve um crescimento de seu comércio através da venda de produtos complementares a obra original. Concebendo o *mecha* como um pioneiro nesse modelo de monetização, o episódio transmitido na televisão não mais se limitava a si como um objeto mercantilizado, mas os brinquedos da série também eram uma fonte de renda para as produtoras. No caso de *Mazinger Z* (2022), o seu sucesso de vendas de mangás e a alta audiência televisiva eram parte dos valores recebidos pela Toei, que passou a ganhar com a comercialização de action-figures dos robôs.

> Um dos shows de robôs que marcaram época foi o sucesso de 1972 da Toei Animation, Mazinger Z. Não apenas a série obteve uma audiência de cerca de 30 por cento, de acordo com a Toei, mas talvez ainda mais importante, os brinquedos de liga metálica em forma de Mazinger Z se tornaram grandes sucessos de venda. Isso ajudou a despertar um novo interesse em séries de TV animadas sobre robôs gigantes por parte de empresas de brinquedos ávidas por aproveitar a fascinação das crianças por action-figures de robôs. (CONDRY, 2013, p. 120, tradução nossa[69]).

Durante a década, o *mecha* esteve associado com o público jovem. Ainda que interpretações da guerra trouxessem camadas para as obras, a sua comercialização era voltada a crianças e pré-adolescentes. Segundo Condry (2013, p. 126), os seus episódios costumavam trazer finais satisfatórios, com o inimigo derrotado e o herói triunfante, trazendo uma certa esperança a audiência.

---

[68] Em japonês, 金田 伊功, Kanada Yoshinori. Foi um animador influente durante a década de 1970 e 1980, participando de diversas obras de sucesso, como Galaxy Express 999 (1977).

[69] No original: “One of the epoch-making robot shows was Toei Animation’s hit Mazinger Z of 1972. Not only did the series draw viewership ratings of about 30 percent, according to Toei, but perhaps even more important, metal-alloy toys in the shape of Mazinger Z because big sellers. This helped launch a new interest in animated TV series about giant robots on the part of toy companies eager to capitalize on children’s fascination with robot action figures.”

No entanto, *Mazinger Z* (2022) e outras histórias precursoras do gênero estabeleceram as premissas para a existência de *Mobile Suit Gundam* (1979), que romperia com esse padrão, trazendo a ideia de realismo para a narrativa[70]. Desprovidos de poderes, os robôs de *Mobile Suit Gundam* (1979) funcionavam muito mais como verdadeiras armas em um cenário de guerra, e os protagonistas agiam como soldados, abandonando o heroísmo das obras do início da década de 1970. Condry (2013) argumenta que, com uma trama intrincada e madura, o público adulto foi atraído para *Mobile Suit Gundam* (1979), cujo enredo explorava de modo realista a guerra como um evento multifacetado.

> Gundam também ajudou a solidificar a ideia de que o anime "real" era aquele que atraía adultos. Esse foi um momento importante na história da animação televisiva no Japão, destacando uma mudança mais ampla do foco em programas infantis para a inclusão de temas voltados para adultos. O termo "real" em "robôs reais" indicava principalmente uma seriedade emocional, mas de forma mais ampla, indicava uma linha divisória em termos de idade do público, tipos de brinquedos produzidos e estilo do anime, especialmente em termos de representações mais brutais de guerra e lutas. (CONDRY, 2013, p. 126, tradução nossa[71]).

Apesar do surgimento do *mecha* como um gênero que debate o militarismo, ele não foi o único movimento a analisar o passado bélico do Japão. Durante a década de 1970, haviam obras que retratavam os acontecimentos sem o uso de elementos fantasiosos, como os robôs. Em narrativas que buscavam mostrar eventos históricos do imperialismo japonês e os conflitos no Leste Asiático, as mensagens transmitidas confrontavam as ações controversas do país e promoviam uma reflexão crítica ao passado bélico. Nesse sentido, as memórias das bombas atômicas foram amplamente abordadas.

A obra *Gen Pés Descalços* (2011), publicada em 1973 e com diversas adaptações ao longo dos anos, é um exemplo emblemático da onda de narrativas sobre a Segunda Guerra Mundial. Criado por Keiji Nakazawa[72], a história apresenta a

---

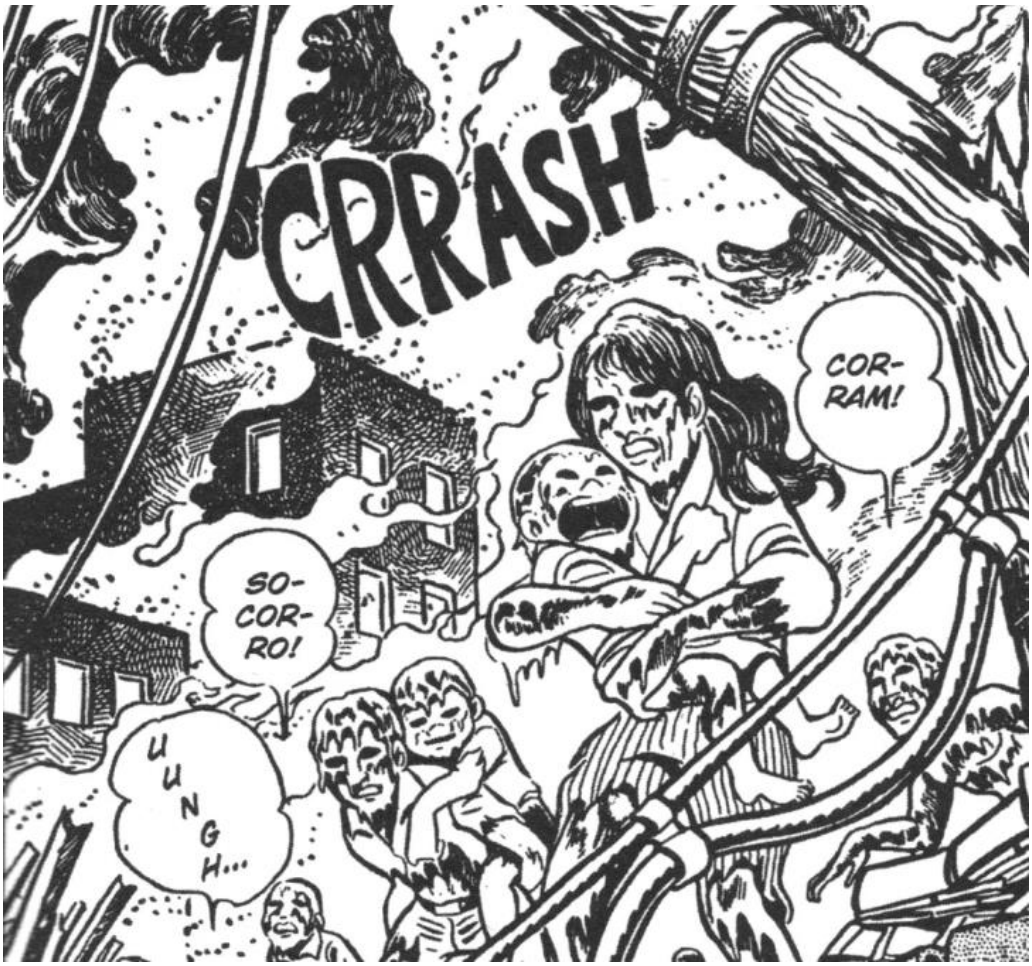
[70] Com o lançamento de *Mobile Suit Gundam* (1979), houve uma divisão entre os tipos de narrativas dentro do gênero *mecha*: histórias como *Mazinger Z* pertenceriam ao subgênero "*Super Robot*", onde o robô teria uma função heróica, com poderes e a necessidade de salvar o mundo; enquanto o subgênero "*Real Robot*" se refere a obras cujo foco é o público adulto, tendo os robôs não como salvadores, mas como máquinas de guerra utilizadas pelos humanos. (Condry, 2013)

[71] No original: "Gundam also helped to solidify the idea that "real" anime was that which appealed to adults. This was a key moment in the history of television animation in Japan, highlighting a wider shift from an emphasis on children's shows toward the inclusion of more adult-oriented themes. The term "real" in "real robots" primarily indicated an emotional seriousness, but more broadly it indicated a dividing line in terms of the age of the audience, the kinds of toys produced, and in the style of the anime particularly in terms of more brutal representations of war and fighting."

[72] Em japonês, 中沢 啓治 Nakazawa Keiji.

vida de Gen e sua família, que habitam a cidade de Hiroshima durante o período em que a bomba atômica é lançada, provocando um terror coletivo em toda a população. Através da perspectiva do jovem, as consequências são expostas ao leitor, que testemunha a destruição, as mortes e os efeitos da radiação.

Figura 17 - Hiroshima após a bomba nuclear em *Gen Pés Descalços* (2011)



Fonte: Revista O Grito!, 2017.

Segundo Da Fonseca e Martins (2019), o caráter simbólico presente em *Gen Pés Descalços* (2011) auxilia a difundir o horror por meio da imagem. Da mesma forma, há o cuidado para representar a ideologia japonesa durante o período da guerra. A presença da sombra nos personagens, utilizada em determinados quadros para enfatizar a sensação de perigo, servia não somente para retratar os militares estadunidenses que estavam no território do Japão, mas também para os próprios japoneses que estimulavam a visão belicista nacional.

> Entre os símbolos que estruturam a narrativa de “Gen Pés Descalços”, observamos, em primeiro lugar, o papel destacado da “sombra”. No campo das representações ideológicas, esse símbolo é manipulado de diferentes maneiras, mas sempre com o mesmo objetivo: ilustrar a forma como os

> inimigos podem ser representados ou projetados. (DA FONSECA; MARTINS, 2019, p. 107).

O fogo também cumpre um papel de demonstrar a destruição ocorrida com as bombas, mas também de revelar o choque coletivo que, diante de um incêndio cujas labaredas pareciam inextinguíveis, se deparavam com a impotência e a desolação de não poder evita-la. Vale ressaltar que *Gen Pés Descalços* (2011) é, ainda que uma narrativa ficcional, uma inspiração direta da vida de Keiji Nakazawa, que foi um sobrevivente da bomba de Hiroshima (DA FONSECA; MARTINS, 2019).

Ao mesmo tempo, a história acaba por sinalizar, com a destruição em massa e o fim da guerra, no nascimento de um novo Japão. Ao superar as adversidades, Gen e seus familiares encontram e, de acordo com a análise de Da Fonseca e Martins (2019), elementos imagéticos como o trigo e o sol, presentes no quadro onde estão todos agrupados, se manifestam em uma mensagem de resiliência e do início de um ciclo. Ainda que *Gen Pés Descalços* (2011) tivesse o realismo brutal da catástrofe, ainda se tratava de uma obra publicada na *Shonen Jump*, uma revista para o público jovem que costumava trazer mensagens positivas ao final de suas histórias. De modo a realizar um espelho da sua vida em um mangá, o autor visava conscientizar as pessoas sobre as consequências da guerra, sublinhando o pacifismo como uma solução aos conflitos militares.

> Usando minha própria vida e introduzindo como protagonista meu alter ego, “Gen”, comecei a desenhar Gen Pés Descalços. Eu retratei minha família como ela realmente era; fiz “Gen” percorrer a terra devastada pelo bombardeio atômico descalço. Chamei o protagonista de “Gen” no sentido da composição básica da humanidade, para que ele fosse alguém que não permitiria que a guerra e uma bomba atômica acontecessem novamente. Comecei a publicar a série nas páginas de Boys' Jump. Ao desenhar Gen, voltei à Hiroshima pré-guerra e durante a guerra. Uma após a outra, as cenas foram surgindo: as ruas de Hiroshima em que eu tinha vagado, faminto; nosso bairro; os caras com quem eu tinha brigado. No manuscrito, corri por toda Hiroshima. E levantei minha voz para cantar a melodia favorita da minha mãe: “A vida é curta.” (NAKAZAWA, 2010, p. 163, tradução nossa[73]).

A narrativa a partir das memórias de Nakazawa, ainda que de uma perspectiva individual, possui o papel de transmitir os eventos históricos de um recorte da Segunda

[73] No original: “Using my own life and introducing as protagonist my alter ego, “Gen,” I began to draw Barefoot Gen. I portrayed my family as it actually was; I made “Gen” roam the atomic wasteland barefoot. I called the protagonist “Gen” in the sense of the basic composition of humanity so that he’d be someone who wouldn’t let war and an atomic bomb happen again. I began the serial in the pages of Boys’ Jump. In drawing Gen, I went back to prewar and wartime Hiroshima. One after the other, scenes came floating up: the streets of Hiroshima on which I’d wandered, starving; our neighborhood; the guys I’d fought with. In the manuscript I ran about, all over Hiroshima. And I raised my voice to sing Mom’s favorite tune, “Life is short.”

Guerra Mundial e impedir o esquecimento coletivo. A lembrança de acontecimentos é fundamental para a composição sociocultural de uma nação e, no caso do Japão, os traumas gerados pelas bombas atômicas se manifestam na formação da identidade nacional pós-guerra, visto que a percepção de Nakazawa se associa a muitas outras visões dos estragos causados pelo militarismo (GONÇALVES, 2011, p. 100-101).

Na produção artística, representações realistas da bomba atômica se mostrava uma dificuldade para os artistas da época, não sendo realizada nos anos seguintes a guerra senão pela ficcionalização da problemática. Segundo Napier (2001), a estreia de *Godzilla*[74] (1954) nos cinemas simbolizava os impactos da bomba por meio da aparição do monstro gigante, que ataca a cidade de Tóquio e deve ser impedido pela população. A obra, ainda que tenha influenciado outras histórias fundamentais do cinema japonês e seja uma das primeiras analogias a serem produzidas logo após a guerra, não podia ser caracterizada como uma adaptação semelhante aos acontecimentos reais, dado que o filme utilizava elementos fantásticos e simbólicos para transmitir a mensagem. *Gen Pés Descalços* (2011), no entanto, aborda a angústia de uma maneira mais direta.

> No Japão, a reação inicial à bomba foi principalmente de silêncio, culpa e até repressão por parte dos sobreviventes (e também por parte da nação horrorizada). Mesmo quando a censura oficial estava em vigor, a cultura popular lidou com a bomba, embora na forma deslocada de monstros horríveis do espaço ou das profundezas, imortalizados na série de filmes em live-action do Godzilla introduzida em 1953 (esse deslocamento ainda é claramente influente em animes, desde Akira até Neon Genesis Evangelion). Além disso, alguns sobreviventes e ativistas se recusaram a aceitar essa repressão e começaram a escrever na tentativa não apenas de recordar a destruição, mas também, por meio de suas vozes literárias, de trabalhar contra mais destruição atômica. Todos esses escritores, romancistas, poetas e ensaístas enfrentaram o problema de como "transmitir o intransmissível", especialmente por meio de palavras, que para alguns pareciam instrumentos fracos para representar tal devastação. [...] De fato, são precisamente os gráficos do mangá ou anime que podem ajudar a "transmitir o intransmissível" do horror da bomba. As impressionantes imagens usadas no filme para representar o bombardeio e suas consequências são horríveis, dolorosas de se ver e inesquecíveis. (NAPIER, 2001, p. 165-166, tradução nossa[75]).

[74] Em japonês, ゴジラ Gojira.

[75] No original: “In Japan the initial reaction to the bomb was largely one of silence, guilt, and even repression on the part of the survivors (and on the part of the horrified nation as well). Even while official censorship was in place, however, popular culture dealt with the bomb, although in the displaced form of horrific monsters from outer space or from the lower depths, immortalized in the live-action series of Godzilla films introduced in 1953 (this displacement is clearly still influential in anime from Akira to Neon Genesis Evangelion). Furthermore, a few survivors and activists refused to accept this repression and began to write in an attempt not only to memorialize the destruction but also, through their literary voices, to work against further atomic destruction. All of these writers, novelists, poets, and essayists confronted the problem of how to “convey the unconveyable,” especially through words, which to some seemed

Obras como *Gen Pés Descalços* (2011) e *Mazinger Z* (2022) são exemplos da transformação da indústria do anime e mangá na década de 1970. Em uma narrativa pessoal sobre a guerra, a obra de Nakazawa trouxe o debate crítico sobre a sociedade japonesa e a exposição de um trauma coletivo. Com uma abordagem diferente, Go Nagai explora no *mecha* as facetas do militarismo através da fantasia, com a utilização dos robôs de modo a demonstrar a capacidade bélica de destruição massificada. No entanto, essas obras mostram, de certa forma, uma nova dinâmica na produção artística. Apesar de levantarem questões sociais, ambas representavam um esgotamento popular após os protestos de 1960, em especial na absorção destas pelo sistema produtivo capitalista do setor. Em especial com o *mecha*, ainda que a crítica fosse possível, percebe-se os discursos enfraquecidos pela estratégia de alavancar os robôs como brinquedos a serem colecionados. Essa dinâmica seria fundamental para a internacionalização dos animes e mangás, tal qual o surgimento da cultura otaku em outros países e a expansão do processo produtivo para outras regiões do globo.

weak instruments to represent such devastation. […] In fact, it is precisely the graphics of manga or anime that can help to “convey the unconveyable” of the bomb’s horror. The stunning visuals employed in the film to represent the bombing and its aftermath are hideous, painful to look at, and unforgettable.”

4. Traçando Novos Horizontes: a internacionalização dos animes e mangás

No âmbito internacional, a ascensão econômica do Japão trouxe reflexos nas suas relações em escala global. No que se refere ao modelo produtivo dos mangás e animações, percebe-se uma diferença em sua exportação a partir da década de 1970, onde mais obras foram propagadas pelo mundo e a cultura otaku, até então instalada no território nacional, se expande a outros mercados, cuja maneira que se manifesta adquire elementos distintos ao público japonês.

Assim, o capítulo possui como intuito analisar as dinâmicas internacionais que permeiam o período inicial da década de 1970 e suas consequências para a produção artística. Para isso, haverá uma divisão em duas seções: a primeira explorará o início do processo de globalização da indústria, observando a sua distribuição em mercados fora da Ásia, em especial a sua difusão nos casos específicos de Estados Unidos, Europa e Brasil, associando-os às perspectivas de Norte e Sul global e as diferenças mercadológicas estabelecidas, tal qual o processo de apagamento dos elementos da cultura japonesa nas adaptações para os mercados externos; a segunda explicará as mudanças na cadeia produtiva desse setor, que se estendeu aos países da região, como Coreia do Sul e China, que se tornaram polos terceirizados de fabricação das animações e, apesar das relações precarizadas, despontaram como produtores de quadrinhos nacionais.

4.1 O Panorama Global dos Anos 1960 e 1970

Diante do processo de exportação da indústria da animação e do mangá para diversos países, nota-se que a inserção nas nações ocorreu em convergência com a expansão econômica japonesa, sendo a sua aderência nos mercados domésticos um reflexo das dinâmicas políticas e culturais em vigência. Assim, a difusão industrial, em um novo estágio cuja cultura otaku se estabelece como um padrão de consumo, difere em cada contexto histórico.

Analisando o desenvolvimento artístico e a sua comercialização em mercados externos, a presença da animação japonesa já se evidenciava com o lançamento de *A Lenda da Serpente Branca* (1958), sendo a primeira animação do país a ser transmitida nos Estados Unidos. Ao longo da década de 1960, as obras serializadas de Osamu Tezuka foram propagadas no cenário estadunidense, como *Astro Boy*

(1963) e *Kimba, o Leão Branco*[76] (2013). Ainda que houvessem produtores que acreditassem que o modelo produtivo das obras fosse limitado ao consumo doméstico, havia o interesse na exportação da indústria (POWER, 2009; GIBSON, 2013).

Para que esse movimento fosse possível, foi necessário a mudança do objeto para uma distribuição que atendesse ao público estrangeiro. Todavia, o processo de adaptação do original para o mercado estadunidense contou com o apagamento do conteúdo considerado restrito ao entendimento japonês, como termos e figuras históricas que eram traduzidas para um "equivalente" da cultura norte-americana. Segundo Schodt (2007), um exemplo é o caso do filme 西遊記 *Saiyuki* (1960), que contava com personagens da cultura budista e da literatura chinesa, como Buda e Sun Wukong. Na adaptação, não apenas os personagens tiveram o nome alterado para King Amo e Alakazam, respectivamente, como a obra ganhou o título *Alakazam the Great* (1960), transformando as figuras religiosas em magos e, assim, eliminando qualquer relação da obra com as suas origens.

> Após a venda de um anime ao nível de distribuição, ele passa para uma nova etapa de produção, nas mãos dos localizadores. A localização durante o período da "importação velada" geralmente considerava a animação japonesa como uma matéria-prima que precisava ser adaptada para algo adequado ao mercado estadunidense, geralmente sem a aprovação ou interferência dos proprietários originais. (CLEMENTS, 2013, p. 181, tradução nossa[77]).

De modo semelhante, esse sistema de distribuição se desenvolveu no mercado europeu, mas em uma escala inferior ao que sucederia o período pós-1973, quando as produções serializadas foram transmitidas pela primeira vez na França e Itália. Ao longo da década de 1960 e início de 1970, o contato intercontinental seria possível a partir das negociações entre as emissoras da Europa e os estúdios do Japão para a propagação de produtos como a animação e bens complementares, como brinquedos da obra, muito comuns com o estabelecimento do *mecha*. No cinema e televisão, as animações já eram transmitidas desde 1959, mas ganharam maior repercussão no mercado europeu com a exportação cultural japonesa e a importação das emissoras

[76] Em japonês, ジャングル大帝 *Janguru Taitei*.

[77] No original: "Upon an anime object's sale at the distribution level, it returns to a new stage of production, in the hands of localisers. Localisation during the 'hidden import' period usually regarded Japanese animation as a raw material that needed to be honed into something suitable for the American market, typically without the approval or interference of the original owners."

internacionais na década de 1970, com o licenciamento dessas obras (PELLITTERI *et al*, 2010).

> Isso significa que, em um nível estrutural e controlado por suas leis de direitos autorais, os japoneses na década de 1970 já estavam acostumados a conceder os direitos de exploração de obras protegidas por direitos autorais a terceiros, dentro e fora do Japão. [...] Naqueles anos, a intenção das principais empresas de produção de anime e, particularmente, de empresas como Toei, Zuiyo, Tatsunoko, Tokyo Movie Shinsha e Nippon Sunrise de disseminar seus próprios produtos para países estrangeiros foi resultado de um processo já em fase avançada em muitos países asiáticos, nos quais a cultura pop japonesa já havia penetrado nas décadas anteriores de maneira muito mais completa do que aconteceu hoje no Ocidente. (PELLITTERI *et al*, 2010, p. 301, tradução nossa[78]).

A exportação dos animes e mangás para Europa e Estados Unidos mostraria seus resultados nos anos posteriores, quando se formou um público próprio que, ao longo da década de 1960, teve seu primeiro contato com as obras de Osamu Tezuka e *Speed Racer* (1967), que também foi transmitida no mercado estadunidense. Denominado como *fandom*, esse público surge diante da mudança no formato de distribuição das obras, que além da transmissão nos canais televisivos, também foi impulsionada com o surgimento dos videocassetes (LEONARD, 2005; CLEMENTS, 2013).

Segundo Azuma (2009), a cultura otaku sempre esteve ligada a interesses que emergiram ao longo do século XX, como videogame, computador e ficção científica. O contato com membros de outros grupos foi essencial para o intercâmbio artístico, visto que muitas obras foram divulgadas por meio de organizações e comunidades de fãs espalhados pelo mundo, que possuíam o acesso a produções diversas. Assim, as trocas entre o público japonês e os estadunidenses se desenvolveu com a difusão das animações e obras da ficção científica ocidental, ao ponto da distribuição de legendas para o entendimento dos episódios (LEONARD, 2005; CLEMENTS, 2013).

Vale ressaltar que essa dinâmica, ainda que fomentada pelas transmissões da década de 1960, era majoritariamente conduzida pelo *fandom*. Assim, levantou-se as discussões acerca dos direitos autorais do trabalho realizado pela comunidade, uma

[78] No original: “This means that at a structural level, and controlled by their laws on copyright, the Japanese in the 1970s were already used to granting the rights to the exploitation of works protected by copyright to third parties, inside and outside Japan. […] In those years the intention of the main anime production companies, and, particularly, of companies like Tôei, Zuiyo, Tatsunoko, Tokyo Movie Shinsha, and Nippon Sunrise to spread their own products to foreign countries, was the result of a process in its advanced phase in many Asian countries, into which Japanese pop culture had already penetrated in the previous decades in a much more complete way than it has happened today in the West.”

vez que a distribuição das obras não possuía a aprovação dos estúdios japoneses. De acordo com Condry (2013), tal ação comunitária se mostrou uma problemática que carrega várias camadas de análise que ultrapassam a simples acusação de pirataria em serviços como o *fansub*. Ainda que, no âmbito legal japonês e estadunidense, os direitos autorais fossem transgredidos pelos membros ao traduzirem e divulgarem o material original em outros mercados, havia o interesse do grupo de trazer as obras a um público que não poderia acessá-lo, movimentando a indústria da animação.

Figura 18 - Primeira edição da Comiket em Tóquio, 1975, voltada a fãs e autores independentes

Fonte: Ministry of Economy, Trade and Industry, 2020.

No que tange a qualidade do trabalho do *fandom*, Condry (2013) alega que seu processo visava explorar com maior profundidade as diferenças culturais do original se comparado ao serviço oficial, detalhando na tradução aspectos sócio-históricos que agregavam ao entendimento do público estrangeiro. Além disso, o autor afirma que as atividades da comunidade não são remuneradas, exceto pelas doações recebidas, sendo, portanto, um campo cujos benefícios são debatíveis, considerando a dificuldade para mensurar seus impactos no consumo de animações e a posição contrária dos estúdios, que reivindicam os seus direitos autorais.

Em adição a essa análise, Clements (2013) entende que essa dinâmica de exportação dos animes e criação do *fandom* representou, ao mesmo tempo, um movimento das massificado e de nichos da sociedade, com o trabalho dos fãs para a propagação do anime como um produto artístico da cultura japonesa. Essa conclusão reflete o entendimento difuso sobre a indústria no mercado estrangeiro, sendo para alguns uma produção ínfima no mercado internacional, enquanto para outros algo a ser reconhecido.

> Tudo isso aponta para uma verdadeira extensão dos padrões do mercado japonês na expansão global do anime. Em mercados estrangeiros é tanto um mercado de massa como um fenômeno de nicho de fãs; é uma importação invisível e um produto japonês reconhecido, com sua própria sub e discurso de revistas e convenções. Apesar da comemoração de certas empresas dizer o contrário, as estruturas anteriores do anime continuaram – como os lançamentos limitados de filmes, nichos de fãs de pequeno interesse e importações invisíveis – ao lado da súbita expansão do mercado de massa representada pelos interesses dos distribuidores de Hollywood. O que muda notavelmente durante o período é a percepção do anime pelos meios de comunicação de massa [...] Tal confusão de reações é explicada em parte pela amplitude do meio, mas também pela falácia recorrente entre seus comentaristas, de que o desempenho de qualquer desenho animado japonês pode ser generalizado como um indicador das qualidades de todos os outros. (CLEMENTS, 2013, p. 183, tradução nossa[79]).

No Brasil, o nascimento de comunidades em torno das obras de anime e mangá também marcam esse período, embora a sua dinâmica diferisse devido às relações históricas do país com o Japão. Luyten (2012) indica que essa aproximação pode ser notada a partir da imigração japonesa em 1908, onde o contato intercultural trouxe as dinâmicas que propiciaram a inserção do mangá nos anos seguintes.

De início, esse movimento engloba os grupos nipo-brasileiros como forma de manter elementos da cultura japonesa no cotidiano, em especial para as crianças que frequentavam as escolas brasileiras e acabavam por não aprender a leitura e escrita do *hiragana*, *katakana* e dos *kanjis*, perdendo assim a conexão cultural com o Japão. O mangá chegou ao Brasil por meio da importação em quantidade reduzida, vendido

[79] No original: “All of which points to a true extension of the patterns of the Japanese market into anime’s global expansion. Anime in foreign markets is both a mass market and a fan-niche phenomenon; it is both an invisible import and an acknowledged Japanese product, with its own subculture and discourse of magazines and conventions. Despite the self-commemoration of certain companies to the contrary, previous structures of anime continued – as limited film releases, small-interest fan niches and invisible imports – alongside the sudden mass-market expansion represented by the interests of Hollywood distributors. What changes recognisably during the period is the mass media’s perception of anime […] Such a confusion of reactions is explained in part by the sheer breadth of the medium, but also by the recurring fallacy among its commentators, that the performance of any single Japanese cartoon may be generalised as an indicator of the qualities of all others.”

nas lojas e sebos especializados tanto para a comunidade nipo-brasileira como para os fãs deste modelo artístico, uma dinâmica crescente a partir da década de 1960.

> As revistas de mangá, bem como outros tipos de material periódico, chegam ao Brasil, via marítima, por solicitação das importadoras que comercializam o produto. A quantidade e a variedade de títulos são pequenas e sempre dependem dos pedidos. Verifica-se menor tendência para colocar novos lançamentos sem solicitação prévia, para não haver risco de perda. As lojas de São Paulo, a maioria localizada no bairro da Liberdade, costumam fazer liquidações quando há encalhe, atraindo novos consumidores, além dos habituais interessados. Outro ponto de venda procurado para a compra de mangá são os sebos especializados. Os frequentadores são normalmente colecionadores em busca de raridades ou pessoas que vêm do interior. (LUYTEN, 2012, p. 153-155).

Nesse momento, obras animadas e outras mídias japonesas também passam a circular nos canais de televisão, como a pioneira do *tokusatsu*[80] no âmbito nacional, *National Kid*[81] (1960). Com a estreia em 1968, foi uma das precursoras da exportação no território brasileiro, junto aos animes *Fantomas, o Guerreiro da Justiça*[82] (1967), e *Sawamu, o Demolidor*[83] (1970) e *Speed Racer* (1967), transmitidos na Rede Record e TV Tupi. Segundo Urbano e Araujo (2021), a recepção inicial não foi expressiva, visto que o recorte de classe da população com o acesso a televisores era reduzido e a censura da ditadura militar impediu a exibição de materiais artísticos considerados insurgentes. Mesmo assim, isso permitiu a vinda de obras ao longo da década de 1980, o período de ascensão do anime no Brasil.

No âmbito comercial e acadêmico, a exploração do anime e mangá também foi iniciada nesse contexto. Luyten (2012) expõe que editoras como a Edrel e a Graficar, se inseriram no mercado dos quadrinhos durante as décadas de 1960 e 1970, com a publicação de histórias sobre ninjas, samurais e artes marciais de autores nipo-brasileiros, enquanto o debate universitário ganhava espaço nas pesquisas de jornalismo da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

No âmbito internacional, a exportação da indústria japonesa não apenas trouxe uma nova dinâmica produtiva em meio ao processo inicial de globalização, ganhando

---

[80] 特撮 *Tokusatsu* se trata de uma abreviação de /特殊効果撮影 *tokushu kouka satsuei*. É um gênero designado para obras que envolvem atores reais, geralmente envolvendo super-heróis, *kaijus* (monstros gigantes como Godzilla) e efeitos especiais. O gênero possui diversos subgêneros, e entre as obras mais famosas estão *Ultraman* (1966) e *Kamen Rider* (1971), além de obras transmitidas no Brasil durante a década de 1970 e 1980, como *Ultraseven* (1967) e *Spectreman* (1971).

[81] Em japonês, ナショナルキッド, *Nashonaru Kiddo.*

[82] Em japonês, 黄金バット *Ōgon Batto*. A obra possui uma versão transmitida no Brasil, na TV Record de 1973 a 1977.

[83] Em japonês, キックの鬼 *Kikku no Oni*.

mais força a partir de 1980, mas um reforço da identidade nacional do Japão, como é percebido na incorporação das narrativas de animes em animações estadunidenses. Napier (2001) exemplifica com a comparação entre *O Rei Leão*, lançado em 1994, e a sua notável inspiração, a obra de Osamu Tezuka *Kimba, o Leão Branco* (2013), cujo mangá se inicia em 1950 e suas adaptações animadas em série e filme nos anos 1960.

Todavia, Napier (2001) também apresenta uma suposta amplitude das obras, sem a inerente associação à identidade japonesa, denominada como *mukokuseki*. O foco da análise na animação se desenvolve na medida em que argumenta que certos elementos contidos nas narrativas não são completamente relacionados a sociedade japonesa, como a etnicidade dos personagens. Esse fator é um ponto que desperta a curiosidade do público ocidental, e Luyten (2012) também evidencia uma mudança na criação de personagens femininas a partir da intensificação do consumo internacional, pois nota-se uma ocidentalização de seus traços de modo a reproduzir outros padrões de beleza.

> Embora muitos animes de ficção científica contenham elementos significativos relacionados às questões contemporâneas japonesas, eles geralmente se desenrolam em cenários fantasiosos "sem estado" de cidades futurísticas ou galáxias distantes. Por exemplo, a série Space Battleship Yamato dos anos 1970 celebrou simultaneamente normas culturais japonesas, como a ideia de sacrifício coletivo, ao mesmo tempo em que enfatizava valores mais transnacionais, como a paz e o amor universais. Além disso, como quase todo espectador não japonês logo percebe, os personagens nos animes muitas vezes não têm uma aparência particularmente japonesa, eles participam de um estilo de anime não culturalmente específico. Em vez de reforçar necessariamente a identidade cultural japonesa, poderíamos dizer que as narrativas de anime, mesmo quando incluem situações culturalmente específicas, problematizam a natureza da identidade japonesa. (NAPIER, 2001, p. 24, tradução nossa[84]).

Além disso, é percebido diferenças entre o modo como a cultura otaku japonesa compreende as suas dinâmicas se comparado a comunidade internacional. Notando a exportação artística para outros mercados, as terminologias ganham significados e

[84] No original: “Although many science fiction anime contain significant elements related to contemporary Japanese issues, they are usually played out across “stateless” fantasyscapes of future cities or far-away galaxies. For example the 1970s Space Battleship Yamato series simultaneously celebrated such Japanese cultural norms as the notion of collective sacrifice at the same time as it emphasized more transnational values such as universal peace and love. Moreover, as almost every non-Japanese viewer soon notes, the characters in anime often do not look particularly Japanese, instead they participate in what might be called a nonculturally specific anime style. Rather than necessarily reinforcing Japanese cultural identity, it might be at least as appropriate to say that anime narratives, even when they include strong culturally specific situations, problematize the nature of Japanese identity.”

se relacionam com a sociedade e a arte de forma distinta. Condry (2013, p. 188) afirma que a palavra otaku, utilizada para se referir aos indivíduos que assumem o contato com as animações e mangás, é entendida com uma conotação positiva no contexto dos Estados Unidos, se tratando de um sujeito que se interessa por essas formas de arte. Porém, a mesma palavra é repercutida de maneira negativa no Japão, associada a comportamentos associais e agressivos, e remete a interesses diversos.

A absorção ocidental da indústria do anime e mangá passou pela estrutura do orientalismo, com a definição de oriente a partir da dominação cultural da Europa e os Estados Unidos. Nesse sentido, Ueno (1996, p. 95-96) discorre sobre a posição do Japão diante dos países do Ocidente, uma vez que o seu desenvolvimento econômico e tecnológico é interpretado com o estereótipo de um futuro apático, sendo as animações japonesas um retrato dessa distopia. Instrumentalizado pelas análises, as estruturas sociais do Japão são traduzidas como robóticas e vistas com aversão. Ao mesmo tempo em que se percebe uma atração pela cultura japonesa, a apropriação simplifica a conjuntura política da região asiática.

4.2 A Arte e a Dinâmica Produtiva do Leste Asiático

No que se refere ao cenário regional, a solidificação da indústria na década de 1970 propiciou a intensificação da exportação de sua produção para outros países. Esse movimento não representava apenas um reflexo da expansão econômica que se traduzia na inserção dos animes e mangás no mercado internacional, mas também um processo de domínio econômico nas nações vizinhas, cujas condições precárias da força de trabalho foram ocultadas pelo processo de massificação.

Vale ressaltar que, apesar do enfoque na indústria da cultura japonesa ser evidenciado na seção, tal dinâmica englobou diversos setores da economia, onde as cadeias produtivas são exportadas como forma de expandir o capital. Como uma das faces do imperialismo, a sua intensificação ocorreu com o processo de globalização e o estabelecimento de uma nova divisão internacional do trabalho, ainda incipiente na década de 1970, mas observado no contexto japonês (SANTOS, 2020).

Desde a década de 1960, a indústria da animação japonesa mostrava sinais de sua exportação para países vizinhos, como é o caso da Coreia do Sul. Segundo Kim (2014), os estúdios sul-coreanos estavam inseridos no processo produtivo a partir de contratos precarizados, uma vez que, para as empresas japonesas, haviam fatores

econômicos que os tornavam alvos da exploração assimétrica, algo já realizado dentro do território do Japão com os principais estúdios. Com as políticas de contratação de trabalhadores temporários empregadas pela Toei, após os protestos sindicais em 1961 e a mudança de muitos animadores de seu quadro de funcionários para a Mushi Production, em 1963, o estúdio mirou um modelo de negócio pautado em coproduções com empresas estrangeiras.

Obras como *Fantomas, o Guerreiro da Justiça* (1967) são exemplos de produções cujo trabalho dos estúdios sul-coreanos esteve presente. Com o aumento da demanda por animes ao longo da década de 1970, a exportação de setores produtivos para o país se tornou uma prática comum e relevante dentro das etapas de fabricação as obras. No entanto, outros países do Leste Asiático participaram desse processo de terceirização em um período posterior, vide China e Filipinas. No primeiro, a indústria da animação japonesa encontrou em Shenzhen um polo relevante de deslocamento do trabalho a partir da década de 1980, com o projeto de ascensão econômica e industrial de Deng Xiaopin[85] por meio da transferência de tecnologia e desenvolvimento da indústria nacional. No segundo, nota-se o papel dos estúdios locais na animação de cenários e *frames* intermediários a partir de 1986 (MORI, 2011; KIM, 2014).

Dentre as vantagens observadas para os estúdios japoneses, se destacavam a localização geográfica e a mão de obra barata dos terceirizados. Se comparado ao custo das animações estadunidenses, o preço de produção dos animes era reduzido devido às estratégias de simplificação da animação. Todavia, a exploração conduzida não diferia do ocorrido com os animadores japoneses, mas continuava a prática em outros territórios com a precarização da força de trabalho, apesar da resistência por parte dos sindicatos. A estrutura formada a partir de salários baixos e de condições precárias por conta da terceirização também implicou em uma busca acentuada por funcionários jovens, com poucas experiências profissionais, delimitando a contratação de animadores experientes somente para funções de liderança. Além da longa jornada de trabalho e a alta demanda, o setor encontrava uma elevada taxa de rotatividade dos jovens (MORI, 2011).

> Apesar da campanha contrária à terceirização por parte dos sindicatos, a terceirização expandiu-se não apenas em escala global, mas também em

[85] No chinês tradicional, 鄧小平; em pinyin: Dèng Xiǎo Píng.

> nível doméstico. Estúdios de anime japoneses, enquanto procuravam mão de obra mais barata fora do Japão, reduziram o número de animadores em tempo integral e, em vez disso, contrataram animadores freelancers no país. Isso gerou um problema estrutural que persiste até hoje. O novo modo de produção constantemente requer mão de obra flexível e barata, tanto dentro quanto fora do Japão (MORI, 2011, p. 35, tradução nossa[86]).

A estratégia japonesa de expansão da indústria da animação também contou com o apagamento do trabalho de terceirizados estrangeiros. Segundo Mori (2011) e Kim (2014), o ideal de um produto essencialmente japonês pretendido pelos estúdios do país se mostrava enganoso, pois as obras durante o período possuíam diversas etapas de produção realizadas em outros países do Leste Asiático. No entanto, essa impressão era transmitida no produto final, com a veiculação das obras sem creditar os trabalhadores subcontratados. Dentre as práticas comuns de ofuscamento desses funcionários, se destacava a alteração dos nomes para versões fictícias japonesas. Embora abandonada nas décadas posteriores com a creditação dos estúdios terceirizados e, em casos raros, citando os trabalhadores envolvidos, a política de eliminação dos vestígios de trabalho estrangeiro foi fundamental para a projeção da indústria do anime durante a década de 1970.

> "Made in Japan" funcionou e ainda funciona como um mito nacional na produção de animação na sociedade japonesa, e somente a partir da metade da década de 1990 é que o público pôde ver muitos nomes sul-coreanos (e em breve chineses) nos créditos da animação japonesa, enquanto com mais frequência os títulos de crédito apresentavam os nomes dos estúdios subcontratados (tanto japoneses quanto estrangeiros) em vez dos nomes de seus trabalhadores. O subimpério do "anime" é baseado nessas estruturas de terceirização, estabelecidas sob condições socioeconômicas específicas na Ásia. (KIM, 2014, p. 93, tradução nossa[87]).

Quanto à distribuição dos produtos culturais japoneses pelo Leste Asiático, houve um papel essencial do mercado paralelo para a circulação de obras em território estrangeiro. Analisando o cenário comercial da Coreia do Sul, apesar da restauração das relações diplomáticas com o Japão em 1965[88], as importações de seus bens

---

[86] No original: “Against the unions’ anti-outsourcing campaign, the outsourcing expanded not only on the global level but also on the domestic one. Japanese anime studios, while searching for cheaper labor forces outside Japan, reduced the number of full-time animators and instead contracted freelance animators in Japan. This formed a structural problem that persists even today. The new mode of production consistently needs flexible and cheap labors both in and outside Japan.”

[87] No original: ““Made in Japan” did and still does function as a national myth of animation production in Japanese society, and it was not until the mid-1990s that audiences could see many South Korean (and soon Chinese) names in the credits of Japanese animation, while more often the credit titles featured the names of the subcontracting studios (both Japanese and non-Japanese) rather than the names of their workers. The sub-empire called “anime” today is based on these subcontracting structures, set up under specific socioeconomic conditions in Asia.”

[88] Segundo Dias (2022), 1965 se trata do ano da assinatura do Tratado em Relações Básicas entre a Coreia do Sul e o Japão, no qual se legitimava o governo sul-coreano dentro de seu território do

relacionados a cultura permaneceram proibidos no solo coreano. Diante da restrição, muitos mangás tiveram a sua disseminação no país com a eliminação dos elementos japoneses, sendo denominados como *manhwa*, termo utilizado para os quadrinhos sul-coreanos que, segundo Chie (2014, p. 85), é válido tanto para obras nacionais como importações traduzidas.

Tal qual as dinâmicas de consumo, fabricação e criação de demografias da mídia no Japão durante as décadas de 1940 e 1950, a Coreia do Sul apresentava um mercado baseado na locação de *manhwa* em livrarias, sendo as obras japonesas e nacionais detentoras da maior fatia do mercado no setor, ainda que obras europeias e estadunidenses circulassem no país. Contudo, a aproximação sul-coreana com a indústria do mangá trouxe críticas, em especial com a flexibilização das importações a partir de 1987. Segundo Chie (2014, p. 88-90), os apontamentos partiam de uma busca pela identidade nacional ao final do regime militar instalado na Coreia do Sul, e impedir a influência japonesa significava uma superação das condições coloniais até então vigentes na estrutura do Leste Asiático[89]. Assim, percebe-se uma adaptação do mercado coreano com a assimilação, visto que as obras passaram a visar elementos do mangá no Japão.

> Durante os anos em que esse discurso floresceu, o mundo editorial da Coreia seguiu o modelo japonês para impulsionar seu mercado interno, permitindo, assim, que mais artistas coreanos fizessem sua estreia por meio de revistas de mangá domésticas e premiações. A introdução de elementos "japoneses" foi ativamente adotada pelos editores coreanos, em vez de ser promovida pelo lado japonês. No entanto, na medida em que o papel das revistas de estilo japonês para quadrinhos aumentou, os artistas coreanos tiveram de fornecer histórias que, como mangás, fossem adequadas para serialização semanal ou mensal, incluindo personagens e layouts apropriados. (CHIE, 2014, p. 92, tradução nossa[90]).

Paralelo 38 e a concessão de bens financeiros do governo japonês como uma forma de reparação devido ao período da Segunda Guerra. Vale ressaltar que, com o Tratado de São Francisco, o Japão não contemplava reparações à Coreia e outras regiões anexadas pelo Império do Japão, embora reconhecesse a independência coreana.

[89] Segundo Chie (2014), havia uma crítica relacionada à legitimidade dos produtos culturais japoneses, que ameaçavam a lógica do sinocentrismo, no qual a China, como o centro originário da cultura mundial, influenciou inicialmente a Península da Coreia, sendo o Japão inspirado em um período posterior. No entanto, o nacionalismo sul-coreano após a ditadura militar tinha por essência um vínculo entre uma rejeição baseada em aspectos culturais e as críticas referentes à disparidade econômica existente.

[90] No original: “During the years when this discourse flourished, Korea’s publishing world pursued the Japanese model in advancing its domestic market, in the process allowing more and more Korean artists to make their debut through domestic manga magazines and Rookie of the Year awards. The introduction of such “Japanese” elements was actively taken on by Korean publishers rather than promoted by the Japanese side. But as the role of Japanese-style magazines for comics increased, Korean artists had to supply stories that, like manga, matched weekly or monthly serialization, including appropriate characters and layouts.”

Um processo semelhante ocorreu no mercado de Hong Kong, cujo aumento na circulação de quadrinhos a partir da década de 1950 e 1960, resultou na criação de obras locais, conhecidas como *manhua*, e o estabelecimento de uma indústria que também englobava produções japonesas. Obras de Osamu Tezuka e outros autores do período adentravam o cenário doméstico por meio de cópias chinesas, sem mencionar a autoria ou então redesenhada por artistas nacionais. Esse sistema, muito influenciado pelo modelo industrial do mangá no Japão, reproduzia as dinâmicas de publicação semanal das obras e a formação de gêneros narrativos, como corrida, artes marciais e esportes. Todavia, vale notar que, apesar da propagação do mangá pela região fundamentar a estruturação do *manhua* na atualidade, também houve a circulação de quadrinhos estadunidenses durante a década de 1970 (WONG, 2006).

A propagação dos mangás por Hong Kong e a consolidação de uma indústria local proporcionou a sua interação com o mercado de Taiwan durante a década de 1970, que também se utilizava do mercado paralelo para exportar seus materiais para a Singapura e Malásia. O influxo das obras japonesas, apesar de seu crescimento no Leste Asiático, apresentou resistência na China continental como forma de evitar a influência do Japão na cultura local até meados da década de 1980 e 1990, quando o *manhua* se popularizou, visto que até então o sucesso provinha do *lianhuanhua*, livros ilustrados chineses que circulavam pelo país desde o final do século XIX[91]. Sua atuação afetava os países do Sudeste Asiático de forma indireta, onde a influência provinha mais de Hong Kong e Taiwan do que das obras japonesas (WONG, 2006; LENT, 2013).

Na China continental, o *xinmanhua* ascendeu como um modelo nacional de quadrinhos na década de 1980 como forma de fomentar o mercado local e se projetar internacionalmente, embora fosse baseado nos mangás que adentraram o território por meios não-oficiais e nas influências estrangeiras que começaram a impactar o

[91] Segundo Lent (2013) o *lianhuanhua* é uma arte cujas mudanças ao longo do século XX decorreram a partir das dinâmicas políticas da China. Após a Revolução Chinesa em 1949, as obras abandonaram as temáticas mitológicas do folclore chinês para explorar esferas da vida proletária, criando obras que envolviam os interesses das camadas do Partido Comunista da China, que as utilizava como propaganda revolucionária, sendo um movimento aderido pelos artistas jovens, insatisfeitos com as relações de trabalho existentes no período prévio. Durante a Revolução Cultural, o *lianhuanhua* foi criticado por ser considerado um resquício do sistema capitalista no país, e foi novamente alterado após a morte de Mao Zedong e ascensão de Deng Xiaopin, com a flexibilização das temáticas e mudanças no mercado local.

país com após a morte de Mao Tsé-Tung[92]. No entanto, Lent (2013) afirma que, no caso chinês, a denúncia das editoras japonesas quanto às violações dos direitos autorais das obras copiadas pelas editoras chinesas acarretou o fechamento de empresas especializadas na publicação ilegal, além da mudança nas dinâmicas de produção, que passaram por um maior controle governamental dos materiais impressos e, com a criação do Projeto 5155, um estímulo estatal que demandava a criação de editoras nacionais em um prazo de três anos, para a circulação de histórias nacionais. Desse modo, a indústria maturou ao ponto de incorporar um estilo artístico próprio e a formação de artistas premiados no âmbito doméstico e internacional.

> Em 1993-94, editoras de mangá japonesas apresentaram queixas ao governo chinês em relação à pirataria, o que resultou no fechamento forçado da Sichuan Xiwang Shudian, na proibição do Huashu Dawang, na redução da pirataria por um tempo e na implementação do Projeto 5155 em 1995. [...] As revistas de quadrinhos mais influentes e duradouras entre as novas eram Shaonian Manhua e Beijing Katong. Todas as cinco revistas foram extremamente beneficiadas pelos mercados já estabelecidos e os grupos de talentos herdados da pirataria, bem como a afiliação e financiamento governamental, que lhes permitiram obter legalmente mangás protegidos por direitos autorais. (LENT, 2013, p. 13, tradução nossa[93]).

Figura 19 - Crianças lendo quadrinhos em frente à uma loja de Xangai, em 1951

Fonte: Autor desconhecido (domínio público).

[92] Em chinês tradicional 毛澤東; no pinyin Mao Zedong.

[93] No original: “In 1993-4, Japanese manga publishers filed complaints with the Chinese government relative to the piracy, results of which were the forceful closure of Sichuan Xiwang Shudian, the banning of Huashu Dawang, the subduing of piracy for a while, and the implementation of the 5155 Project in 1995. […] The most influential and longest-surviving of the new comics magazines were Shaonian Manhua (Youth Comics) and Beijing Katong (Beijing Cartoon). All five magazines benefited greatly from the already established markets and talent pools inherited from the pirates and their government affiliation and funding, which allowed them to legally obtain copyrighted manga.”

Portanto, o processo de exportação da indústria do anime e mangá para o Leste Asiático a partir da década de 1960 trouxe, além de um aprofundamento da dinâmica produtiva regional, uma influência artística na região. A expansão industrial do Japão proporcionou uma alteração do funcionamento mercadológico dos países analisados e, com isso, a difusão de sua ideologia para a região, visto que sua entrada implicou na transformação da arte local que, ao longo dos anos, se adequou aos parâmetros japoneses, seja no formato de veiculação e elaboração de revistas especializadas ao apelo estético dos mangás, assimilando estilos artísticos.

Em contrapartida, é observável que, apesar das novas indústrias da cultura no Leste Asiático se espelharem em elementos do mercado japonês, as dinâmicas sócio-históricas diferiam e, assim, afetavam a arte produzida pelos artistas nacionais. Assim, o *manhwa*, *manhua* e o *xinmanhua* contavam não somente com influências externas, mas também com o contexto político interno, seja na busca por uma identidade cultural ou na exaltação da classe proletária através da arte, como pode ser visto na China durante o período de Mao Zedong, fornecendo características do âmbito interno para a estruturação desses estilos artísticos (WONG, 2006; LENT, 2013; CHIE, 2014).

Esse processo não é desassociado das suas relações de produção dentro do sistema capitalista, dado que a expansão da indústria cultural japonesa foi baseada na lógica do imperialismo, no qual mais mercados são englobados pela concentração do capital das empresas. Com o avanço dos estúdios do Japão para o Leste Asiático, trazendo parte do trabalho de animação para outros territórios, obteve-se um mais-valor acentuado dos funcionários terceirizados, cujos custos eram reduzidos devido a condição precária estabelecida pelo domínio econômico do país. A eliminação desse fato, através da ocultação dos trabalhadores estrangeiros pelos estúdios, demonstra como a mercadoria exposta tem o seu trabalho desagregado do material final, sendo fetichizado no sistema capitalista e, assim, envolvido pela ideologia dominante (ADORNO; HORKHEIMER, 1985; MORI, 2012; MARX, 2013; KIM, 2014).

5. *Marcha para a Morte!* e Shigeru Mizuki: Análise da Obra

Considerando o exposto nos capítulos anteriores, observa-se a relação entre a arte e o sistema capitalista a partir do desenvolvimento da indústria cultural no Japão ao longo do século XX. No recorte destacado para a análise dos animes e mangás, é identificado o momento cuja reprodutibilidade se eleva em ambos, com a serialização das obras na televisão e o estabelecimento de revistas especializadas na publicação de originais. O surgimento da comunidade otaku, a partir da década de 1970, se aliou a estratégia nacional de propagação da indústria ao redor do mundo, ultrapassando o mercado nacional e aderindo às novas dinâmicas da concentração do capital.

Ao mirar parte de sua indústria ao Leste Asiático, Estados Unidos e Europa, o Japão transformou as mídias em uma forma de estender sua influência política através do domínio cultural, trazendo novas dinâmicas produtivas para a arte. No entanto, ao mesmo tempo em que exportava animes e mangás, popularizando-os em países com relações históricas distintas entre cultura, política e sociedade, no âmbito interno havia o enfraquecimento da ação revolucionária, fragmentada após os protestos estudantis da década de 1960, cuja derrota reverberava nas obras e gêneros, como o *mecha* e o *cyberpunk*[94] (NAPIER, 2001; AZUMA, 2009; MARQUES, 2018).

A partir desse cenário, narrativas que interpretam o passado militarista durante a primeira metade do século ganham um novo significado no qual se critica o belicismo promovido ao longo da Segunda Guerra Mundial, utilizando ou não elementos fantasiosos para a disseminação da mensagem pacifista. É o caso de *Godzilla* (1954) e *Gen Pés Descalços* (2011), que abordam especialmente as memórias das bombas nucleares e as consequências para a sociedade japonesa. Nesse sentido, Shigeru Mizuki pode ser considerado, além de um artista fundamental para o desenvolvimento do mangá moderno e do terror sobrenatural na mídia, uma figura que realça a conexão da arte com a política japonesa ao longo da década, com sua frequente recordação do militarismo imperial sem as práticas revisionistas de considerar o Japão uma vítima e a desconsidera as ocupações na Península Coreana e a China. Sua trajetória

[94] Segundo Marques (2018), o movimento de criação de narrativas distópicas passa a ser criadas também como um reflexo da crise ecológica global, sendo o *cyberpunk* um gênero que explora a tecnologia avançada em contraste com a degradação da qualidade de vida social ocasionada pelo processo de exploração da classe trabalhadora.

política e profissional demonstra tanto a memória de traumas passados como a resistência ao esvaziamento político promovido na cultura após a década de 1960.

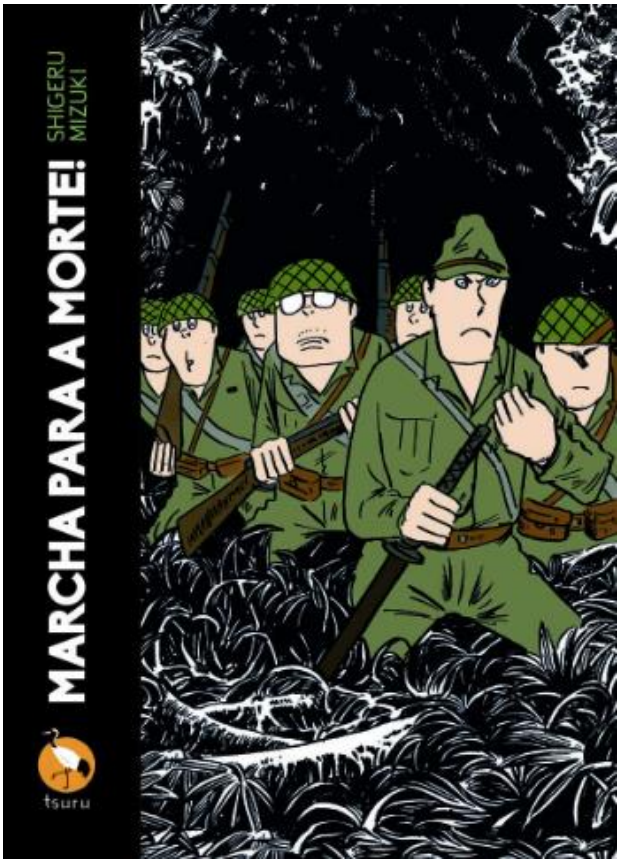
O presente capítulo fará uma análise sobre a obra de Shigeru Mizuki *Marcha para a Morte!* (2020), publicada pela Shukan Gendai, cuja temática aborda as marcas da guerra, sobretudo nos soldados e outros indivíduos envolvidos de forma direta nos confrontos militares, ponto que é realçado quando observado o contexto histórico do autor. Além de enfatizar as condições precárias que a guerra condicionava aos sujeitos, a obra retrata o esquecimento e a banalização da violência causada pela divisão de classes no sistema capitalista, no qual o foco do domínio está direcionado à repressão de determinados grupos. Quanto à ação japonesa no Pacífico, é notado a sua definição como parte de guerra imperialista, a partir da conceituação de Lenin (2011) sobre a sua ligação com a acumulação no capitalismo, pertinente para a sua categorização, e complementar para o entendimento de *Marcha para a Morte!* (2020) como uma representação de um evento particular da Segunda Guerra, sendo o foco a análise da produção cultural do autor a partir da sua lembrança do acontecimento e a tentativa de abordar o processo de exploração da classe dominada.

Contudo, mais do que examinar o seu enredo de forma isolada, é necessário vinculá-lo ao contexto histórico-cultural de sua produção, considerando Shigeru Mizuki como um autor que esteve intimamente vinculado aos debates políticos do Japão na década de 1960 a partir de suas obras que tecem críticas antissistêmicas. Ao mesmo tempo, a escolha se dá por meio das contradições que o autor, tal qual outros autores renomados do período, carregam mediante a expansão da indústria midiática em 1970 e a absorção da mensagem pela lógica do capital. Para isso, a metodologia utilizada para se aprofundar nos pontos expostos visará uma divisão em duas seções, partindo de uma análise específica de *Marcha para a Morte!* (2020) e a relação com a função da memória de Mizuki para a evidenciação de eventos apagados sistematicamente pelo Japão pós-guerra, uma vez que eles exibem o projeto imperial de avanço pelo Pacífico e os crimes de guerra envolvidos, para uma análise das estruturas culturais que moldam a sua obra, desde a sua abordagem de contradições sociais através da arte, de forma direta ou através de analogias, até uma inserção no modo de produção massificado, no qual a repetição contínua reduz o impacto da mensagem.

5.1 A Guerra e a Memória: a Perspectiva de Shigeru Mizuki

Marcha para a Morte! (2020) narra a história de um pelotão de soldados da infantaria japonesa no final de 1943, durante a Segunda Guerra Mundial, cuja missão designada era se instalar na ilha tropical de Nova Bretanha, na região de Bien, e realizar um ataque suicida contra as tropas inimigas de modo a honrar o Japão, caso contrário seriam executados ao retornarem. Recebidas as ordens de superiores hierárquicos, os soldados despendem seus últimos dias de vida na região, entediados pelas tarefas militares e contemplando a banalidade da existência humana.

Figura 20 - Capa da edição brasileira de *Marcha para a Morte!* (2020)



Fonte: Crunchyroll, 2018.

Abordando a temática da guerra não pela perspectiva bélica, comum tanto nas produções japonesas de *mecha* como nas produções estadunidenses e europeias do cinema, com o aprofundamento do conflito através do foco nos armamentos e táticas militares, mas pelo questionamento acerca da contradição inerente ao chauvinismo, que, ao mesmo tempo em que exalta um ideal distorcido de nação, ignora setores da população, que são oprimidos pelas forças dominantes. Ao longo da narrativa, Mizuki demonstra sua percepção com a transmissão do sentimento coletivo de tédio por parte

dos soldados, em sua maioria jovens, apáticos ao dever de se sacrificarem pelo Japão e deixar toda a vida que cultivaram até o momento. Em contrapartida, comandantes como o major Tadokoro, um dos personagens recorrentes no grupo, reproduzem a lógica de exaltação ao militarismo e da submissão à hierarquia estabelecida por esse projeto nacional ao legitimar o ataque, embora houvessem estratégias mais eficientes, poupando a vida dos militares.

Assim, a obra apresenta as ações cotidianas do grupo, como a pesca, a coleta de madeira e a construção de trincheiras, além das constantes punições que sofriam dos líderes. No entanto, se o enredo apontava para uma morte certeira ao realizarem o ataque suicida, tal perda ocorre muito antes para alguns personagens, que morrem devido às condições precárias da ação militar. Enviados para uma ilha da atual Papua-Nova Guiné, parte do pelotão morre por doenças transmitidas por mosquitos, ataques de crocodilos, afogamentos e fome. Dessa forma, Mizuki retrata as mortes muito além das batalhas ou ataques sofridos, sendo estes uma camada das diversas esferas que permeiam a guerra.

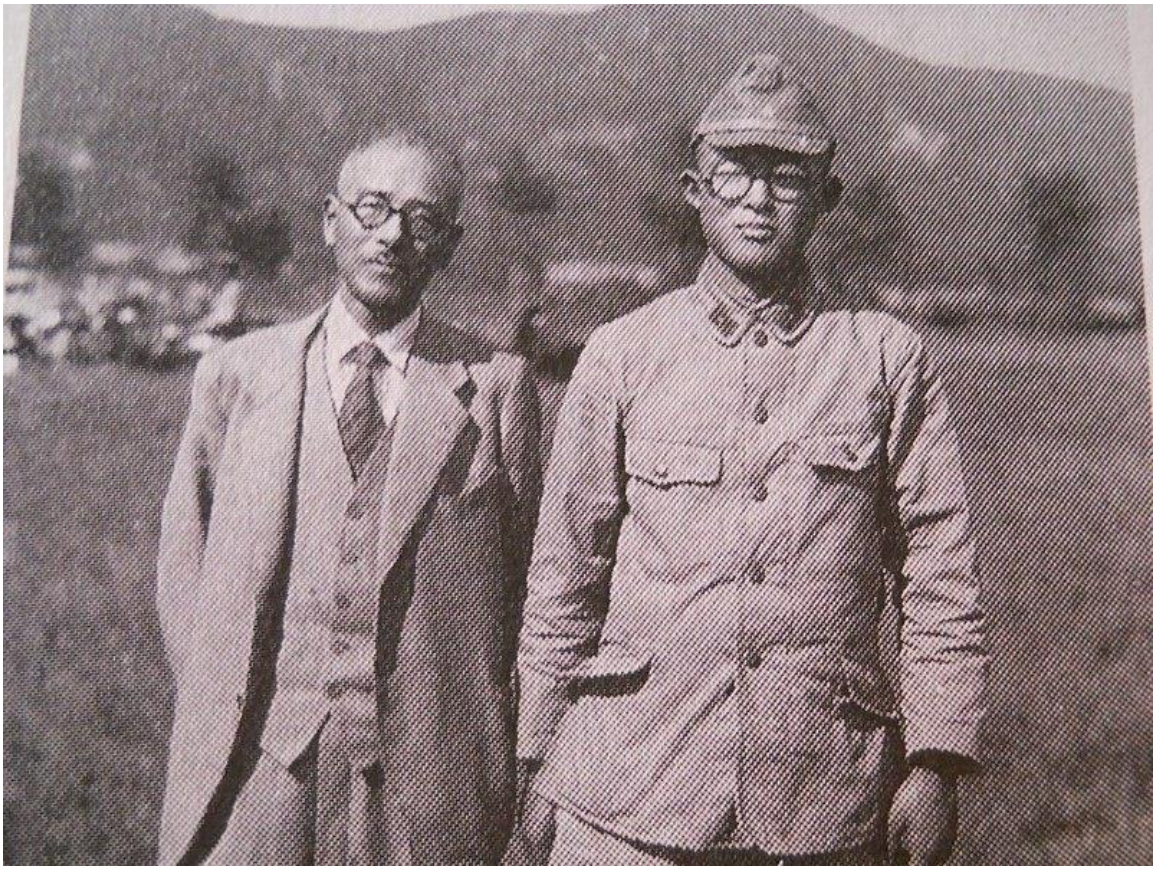
> Ao contrário de outros mangás de guerra existentes, esta obra dificilmente se concentra em cenas de combate; em vez disso, destaca como os soldados de baixa patente sofrem com a fome, malária e ferimentos em preparação para possíveis batalhas. Também retrata várias mortes acidentais, como sufocamento ao engolir um peixe e um ataque de jacaré na selva. O título original em japonês, "*Sōin gyokusai seyo!*" — evocando a quebra de uma joia, na prática significa "Todos os membros, lutem até a morte!" — era um comando militar usado durante a guerra para ordenar que as tropas se lançassem em um ataque suicida, instando-os a morrer uma morte nobre lutando pelo Imperador em vez de se renderem de maneira desonrosa. Dado esse fato, seria razoável identificar as representações dessas mortes por Mizuki como claramente distantes do conceito de "nobreza", como uma crítica à ordem que encerrou a vida desses homens. (SUZUKI; STEWARD, 2022, p. 193, tradução nossa[95]).

Para compreender as condições que permitiram a elaboração da obra, deve-se ressaltar a vivência pessoal de Mizuki, essencial para a sua percepção do conflito e a proposição autobiográfica de *Marcha para a Morte!* (2020). Segundo Adachi (2020), durante a juventude Mizuki foi selecionado para o serviço militar japonês e, em 1943,

[95] No original: “Unlike other existing war manga, this work hardly focuses on combat scenes; instead, it highlights how the lower-ranking soldiers suffer from starvation, malaria, and injuries in preparation for possible battles. It also depicts several accidental deaths such as by suffocation from swallowing a fish, and an alligator attack in the jungle. The original Japanese title, *Sōin gyokusai seyo!* —evoking the shattering of a jewel, meaning in practice, “All personnel, fight until death!”—was a military command used during the war to order troops to embark on a suicidal charge, calling on them die a noble death fighting for the Emperor rather than dishonorably surrendering. Given this fact, it would reasonable to identify Mizuki’s depictions of these deaths as clearly far from “noble” as a criticism of the order that ended these men’s lives.

enviado para Rabaul, uma cidade na Nova Bretanha onde participou do Batalhão Naruse, incumbido de realizar um ataque suicida em 1945. Embora não tenha participado da ofensiva, pois estava na unidade de tratamento dos soldados devido ao ataque aéreo que lhe custou o braço esquerdo no ano anterior, Mizuki participou das atividades militares do grupo e os retratou em diversos trechos da obra (FOSTER, 2008; SUZUKI, 2011; OLUKOTUN, 2015).

Figura 21 - Shigeru Mizuki e seu pai, em 1943



Fonte: Helen Mccarthy, 2015.

As lembranças de Mizuki são os principais fatores observados em *Marcha para a Morte!* (2020), sendo em certo grau semelhante à *Gen Pés Descalços* (2011), de Keiji Nakazawa, uma vez que se apresenta como necessária para a compreensão histórica do conflito e para o debate historiográfico, nesse caso enfatizando a ação japonesa no Oceano Pacífico. Segundo Ricoeur (2007), a memória surge da busca por um lugar não mais existente, cuja realidade se encontra somente no passado, para significa-lo como uma verdade e tendo a imagem como um retrato deste evento. Assim, a lembrança possui um ímpeto pela conservação da pureza dos acontecimentos, evitando as distorções que o tempo proporciona.

> Ao contrário de Nakazawa Keiji (o cartunista do mangá da bomba atômica *Gen, Pés Descalços*) e Nosaka Akiyuki (o autor de *Túmulo dos Vagalumes*), Mizuki foi um soldado que vivenciou a guerra sangrenta nos campos de batalha. Enquanto os dois primeiros testemunharam o sofrimento do povo japonês na terra devastada da nação quando eram crianças, Mizuki lutou como soldado no exército imperial, onde experimentou uma desumanização extrema. Isso torna o mangá de guerra de Mizuki único e distinto dos outros. (SUZUKI, 2011, p. 236-237, tradução nossa[96]).

No entanto, esse processo é marcado por ruídos, como a aproximação com a fantasia, dotada de um objetivo semelhante, o foco no objeto ausente, mas com meios distintos, dado que a imaginação abdica dos elementos da materialidade para evocar uma realidade inexistente, ou seja, o irreal. Nesse sentido, Ricoeur (2007) argumenta que a observação fantástica se distancia da memória, pois suas possibilidades não se pautam na concretude do real, mas em uma liberdade irrestrita que, se acirrada, pode conduzir o sujeito à alucinação dos acontecimentos passados com o presente, ação que abala a legitimidade da memória.

> Essa questão é a da confiabilidade da memória e, nesse sentido, de sua verdade. Essa questão estava formulada no plano de fundo de toda a nossa investigação a respeito do traço diferencial que separa a memória da imaginação. No final de nossa investigação, e a despeito das ciladas que o imaginário arma para a memória, pode-se afirmar que uma busca específica de verdade está implicada na visão de "coisa" passada, do *que* anteriormente visto, ouvido, experimentado, aprendido. Essa busca de verdade especifica a memória como grandeza cognitiva. Mais precisamente, é no momento do reconhecimento, em que culmina o esforço da recordação, que essa busca de verdade se declara enquanto tal. Então, sentimos e sabemos que alguma coisa se passou, que alguma coisa teve lugar, a qual nos implicou como agentes, como pacientes, como testemunhas. Chamemos de fidelidade essa busca de verdade. (RICOEUR, 2007, p. 70).

Considerando o exposto sobre a memória e sua distinção quando comparada à fantasia, pode ser compreendido os elementos narrativos que consolidam *Marcha para a Morte!* (2020) como uma obra que visa evocar o passado exclusivo de Shigeru Mizuki, como a escolha de um acontecimento que o próprio autor presenciou, ainda que de forma parcial, visto que não esteve presente no ataque suicida do Batalhão Naruse, mas por anos participou das ações militares na Nova Bretanha. Dando importância ao contexto de Mizuki, é possível traçar um padrão de intencionalidade na narrativa que, de acordo com Baxandall (2006), é presente em todo objeto elaborado, analisando os elementos que o compõem, como a dinâmica histórica em

[96] No original: "Unlike Nakazawa Keiji (the cartoonist of atomic bomb manga *Barefoot Gen*) and Nosaka Akiyuki (the author of *Graves of the Fireflies*), the older Mizuki was a soldier who experienced bloody war on the battlefields. Whereas the former two witnessed the Japanese people's sufferings in the devastated land of the nation as a child, Mizuki fought as a soldier in the imperial army in which he experienced an extreme dehumanization. This makes Mizuki's war manga unique and distinguished from others.

que o produtor está inserido na sociedade que o levaram a determinadas decisões estéticas.

Desde o enfoque na repetição do trabalho ao longo dos capítulos, sobrepondo o objetivo final, ou seja, a finalização da missão, ao questionamento de toda a sua condução por meio textual, com a discussão direta entre personagens sobre as demais possibilidades de evitar o ataque, como pela escolha artística de Mizuki de contrapor os personagens ao cenário detalhado de modo realista, enfatizando a ilha como um território vasto e praticamente inabitado, há a preocupação de transmitir as sensações de isolamento do autor, cuja memória é transposta nas páginas do mangá, reforçando a sua tese da banalidade da vida humana na guerra.

No entanto, a teoria de análise histórica da arte por Baxandall (2006) busca compreender os motivos pelos quais levaram o autor à elaboração da obra, considerando o contexto histórico em que ela está inserida. No caso de Mizuki e *Marcha para a Morte!* (2020), o fato de sua publicação ter sido realizada em 1973 carrega as dinâmicas da indústria do mangá antes inexistentes durante o período em que esteve na Nova Bretanha, no final da Segunda Guerra Mundial. Nesse sentido, a obra está inserida em um recorte no qual haviam elementos artísticos e políticos consolidados na mídia, tais como o enfraquecimento dos movimentos revolucionários estudantis e proletários da década de 1960, o surgimento do *gekiga* como uma arte contestadora da política japonesa, a transformação do anime enquanto uma mídia serializada na televisão e a sua exportação global, a ascensão da comunidade otaku e a ampliação dos debates militaristas nas obras.

Dado o contexto citado, é percebido que *Marcha para a Morte!* (2020) não se apresenta como uma memória pura de Shigeru Mizuki, mas uma lembrança afetada pela sua decisão de fazer alterações pontuais no acontecimento real, cedendo um espaço para a ficcionalidade em sua narrativa, ainda que buscasse retratar a sua juventude. Outro ponto que se pode argumentar é a distorção da lembrança devido ao tempo passado, uma vez que está sujeito ao esquecimento, algo que Ricoeur (2007, p. 426) argumenta que ocorre com as imagens antigas, como as recordações da infância, dificultando o nosso acesso.

Todavia, o apagamento completo dos acontecimentos é uma ameaça do qual o indivíduo sempre visa prorrogar através do exercício da memória. Segundo Ricoeur

(2007, p. 435), o esquecimento definitivo de eventos está aliado a outros processos inevitáveis da existência, como o envelhecimento e a morte, mas a recordação permite a sua imobilização. Desse modo, *Marcha para a Morte!* (2020), ainda que demonstre que seu retrospecto a uma vivência de Mizuki possa apresentar distorções nos fatos, a obra desempenha um papel essencial na preservação da memória e na tentativa de evitar o esquecimento dos acontecimentos históricos e pessoais, inclusive para permitir uma narrativa que irá configurar a história de acordo com a perspectiva autoral.

> De fato, antes do abuso, há o uso, a saber, o caráter inelutavelmente seletivo da narrativa. Assim como é impossível lembrar-se de tudo, é impossível narrar tudo. [...] Alcançamos, aqui, a relação estreita entre memória declarativa, narratividade, testemunho, representação figurada do passado histórico. Como notamos então, a ideologização da memória é possibilitada pelos recursos de variação que o trabalho de configuração narrativa oferece. As estratégias do esquecimento enxertam-se diretamente nesse trabalho de configuração: pode-se sempre narrar de outro modo, suprimindo, deslocando as ênfases, refigurando diferentemente os protagonistas da ação assim como os contornos dela. (RICOEUR, 2007, p. 455).

Em especial no que se refere à disseminação da ideologia imperial no exército, Mizuki expõe como tal controle recaía nas camadas mais precarizadas do grupo, ou seja, os soldados de patente baixas que, por meio da coerção superior, realizavam as tarefas demandadas. Para sublinhar a problemática do ataque suicida, o autor busca, além da intercalação entre as batalhas com o cotidiano durante a guerra, demonstrar o processo de desumanização proporcionado no cenário do exército japonês, pois se tratava de uma experiência vivida, sendo possível aprofundar a narrativa. Com a sua decisão de matar todos os personagens restantes no último capítulo, após o combate contra o inimigo, Mizuki se distancia da memória real e utiliza da fantasia para realçar a mensagem de *Marcha para a Morte!* (2020), considerando que o evento da Nova Bretanha houve sobreviventes, algo comum nos ataques.

> No exemplo de Rabaul, ordenar a 500 soldados do front (300 a 400, na prática) a morrerem no ataque enquanto todos sabem que há cem mil companheiros na retaguarda vivendo tranquilamente... dificilmente chegariam a qualquer consenso. Dentro do exército, dizia-se que meias e soldados eram bens não duráveis e que soldados não eram muito melhores do que “gatos”. Mas quando se trata da “morte”, humanos são humanos. [...] Quem comandava, ou melhor, quem ordenava era o “Estado-Maior” e, na verdade, quem dizia aos cem mil soldados de Rabaul a “morrerem onde estão” era o comandante de Divisão, portanto pode ter havido um plano para que a morte desses soldados servisse de exemplo aos outros. No exército, diziam que a sequência hierárquica era da seguinte forma: oficiais, suboficiais, cavalos e soldados. Ou seja, os soldados não eram seres humanos, mas animais inferiores aos cavalos, portanto considero que

> sobreviver a uma ordem de suicídio não seja covardia, mas uma última resistência em defesa da própria humanidade. (MIZUKI, 2020, p. 358).

Além da abordagem voltada aos soldados em guerra, Mizuki também revela as contradições nessa relação de exploração. Ainda que oprimidos pelas autoridades do exército que, em certo grau, representavam a ideologia chauvinista do Japão Imperial, os indivíduos reproduziam esse discurso através da dominação de outros indivíduos, expresso no primeiro capítulo, onde nas cenas iniciais é exibido, uma fila de soldados aguardando para adentrar em uma casa de prostituição, algo que remete às mulheres de conforto violadas sexualmente durante a Segunda Guerra Mundial pelos militares japoneses. Nesse caso, *Marcha para a Morte!* (2020) adere de modo implícito à perspectiva de Bourdieu (2010) sobre a construção social de mecanismos estruturais que dividem os indivíduos em grupos com funções sociais pré-determinadas e que reforça o prisma masculino de dominação, sendo naturalizado pela estrutura.

> A força da ordem masculina se evidencia no fato de que ela dispensa justificação: a visão androcêntrica impõe-se como neutra e não tem necessidade de se enunciar em discursos que visem a legitimá-la. A ordem social funciona como uma imensa máquina simbólica que tende a ratificar a dominação masculina sobre a qual se alicerça: é a divisão social do trabalho, distribuição bastante estrita das atividades atribuídas a cada um dos dois sexos, de seu local, seu momento, seus instrumentos; é a estrutura do espaço, opondo o lugar de assembleia ou de mercado, reservados aos homens, e a casa, reservada às mulheres; ou, no interior desta, entre a parte masculina, com o salão, e a parte feminina, com o estábulo, a água e os vegetais; é a estrutura do tempo, a jornada, o ano agrário, ou o ciclo de vida, com momentos de ruptura, masculinos, e longos períodos de gestação, femininos. (BOURDIEU, 2010, p. 18).

Conforme Enloe (2000), o cenário bélico é historicamente construído como um ambiente no qual a violência de gênero é evidente diante da dominação masculina no qual os soldados exercem às mulheres, com a prostituição militarizada. Analisando o contexto do exército japonês durante a Segunda Guerra Mundial, percebe-se como a institucionalização das mulheres de conforto passou a repercutir no Ocidente somente na década de 1990, sendo o próprio termo um eufemismo das violações sofridas por diversas mulheres no Leste Asiático. A circulação dessa prática do Japão Imperial serviu, inclusive, para sustentar uma visão estereotipada dos japoneses enquanto sujeitos repulsivos, com métodos particulares de guerra, distante do modelo ocidental de atuar nos conflitos.

> No início da década de 1990, começaram a surgir histórias sobre a mobilização de cerca de 200.000 mulheres asiáticas, forçadas pelo exército imperial japonês na Segunda Guerra Mundial para servirem como prostitutas — o que as autoridades imperiais chamavam eufemisticamente de "mulheres de conforto", mais precisamente chamadas de “escravas sexuais militares”

> pelas feministas asiáticas. Ao relatar essas histórias, uma espécie de presunção penetrou nas vozes de alguns comentaristas ocidentais. A história, quando repetida pela mídia estrangeira, foi muitas vezes tratada como evidência de quão peculiarmente horríveis eram os japoneses, de quão "outros" eram os métodos militares japoneses de travar a guerra. (ENLOE, 2000, p. 80, tradução nossa[97]).

Por parte do governo japonês, a afirmação dos crimes de guerra cometidos contra as mulheres pelos militares nacionais permanece um tópico controverso para o reconhecimento formal, dado que a relutância em os admitir também se reflete nas posições dos oficiais da atualidade, que observam uma inevitabilidade da prostituição militarizada e suas consequências diante da guerra. No entanto, a contestação pública é evidente mesmo no presente momento, a partir da organização entre os movimentos feministas japoneses, coreanos e filipinos e as mulheres que sofreram os abusos do exército imperial, visando uma posição oficial sobre o trauma causado no Pacífico a milhares de mulheres.

> Para obrigar o governo japonês, cinquenta anos depois, a admitir a cumplicidade oficial na prostituição militarizada houve uma campanha intergeracional e transnacional organizada por cerca de mil mulheres idosas de toda a Ásia que sobreviveram à escravidão sexual durante a guerra, numa aliança com jovens feministas coreanas e filipinas, feministas e historiadoras japonesas. Nas suas negações, os oficiais japoneses contemporâneos pareciam surpreendentemente semelhantes aos seus homólogos britânicos e americanos. Como eles, estes militares atuais se sentiram muito mais politicamente confortável com a presunção de que as mulheres que se prostituíram com soldados do sexo masculino era uma consequência inevitável e natural da guerra; que, além disso, qualquer organização e obtenção de lucros a partir do comércio sexual durante a guerra ocorrida esteve nas mãos de empresários sobre os quais os militares não poderiam exercer qualquer controle. (ENLOE, 2000, p. 81, tradução nossa[98]).

---

[97] No original: “In the early 1990s, stories began to break about the Japanese imperial army's World War II forced mobilization of an estimated 200,000 Asian women to serve as prostitutes-what the imperial officials euphemistically called "comfort women," but what Asian feminists think are more accurately called "military sexual slaves." When reporting these stories, a kind of smugness crept into some Western commentators' voices. The story, when repeated by the foreign media, was too often treated as evidence of how peculiarly ghastly the Japanese were, how "other" were the Japanese military's methods of waging war.”

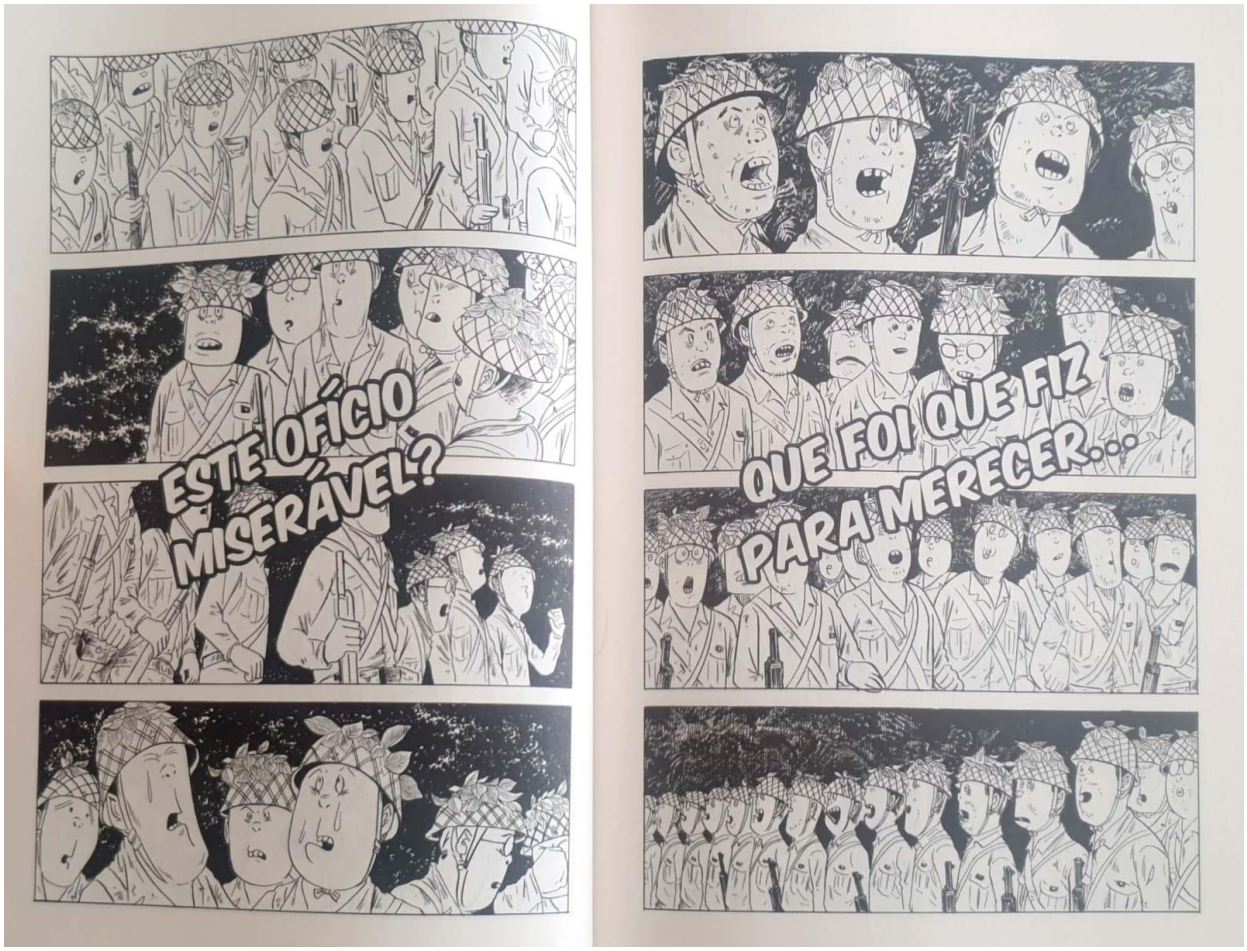
[98] No original: “To compel the Japanese government fifty years later to admit past official complicity in militarized prostitution took a cross-generational, cross-national campaign organized by the approximately one thousand elderly women from all over Asia who had survived the wartime sexual slavery, in an alliance with younger Korean and Filipina feminists, Japanese feminists, and Japanese historians. In their denials, contemporary Japanese male officials sounded strikingly akin to their British and American counterparts. Like them, these present-day Japanese civilian officials have felt far more politically comfortable with the presumption that women prostituting themselves with male soldiers was an inevitable, natural accompaniment of war; that, moreover, whatever organizing of and profit making from the wartime sex trade did occur was in the hands of private entrepreneurs over whom the military could not possibly exert any control.”

Figura 22 - Fila de soldados na casa de prostituição em *Marcha para a Morte!* (2020)

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Em *Marcha para a Morte!* (2020), o paralelo entre a dominação exercida sobre as mulheres e soldados possui causas diferentes e, demonstra uma contradição inerente aos militares das patentes mais baixas, conforme Mizuki aponta na obra. Subjugando os corpos femininos, os soldados realçavam a figura masculina exposta por Enloe (2000) e Bourdieu (2010), embora também estivessem inseridos nas relações de exploração do sistema, por razões distintas. O elemento que Mizuki utiliza para unificar os dois grupos é uma música, entoada primeiramente pelas mulheres após receberem os homens na casa de prostituição. Ao longo da história, ainda que reforçassem de modo recorrente uma perspectiva de objetificação da mulher, escolheram a mesma música para cantar uma última vez, enquanto marchavam para o ataque suicida em Nova Bretanha. Assim, o que é percebido, além da relação entre o real e o fictício exposto por Ricoeur (2007) ao se mesclar acontecimentos fantasiosos com a vivência de Mizuki, é a escolha do autor em mostrar a desumanização da guerra sob dois prismas, sendo um o opressor a partir de uma construção social acerca do gênero.

Figura 23 - Última canção dos soldados na Nova Bretanha



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

5.2 A Política e a Arte nas Obras de Shigeru Mizuki

Devido ao contexto histórico de um soldado durante a Segunda Guerra, no qual Shigeru Mizuki esteve inserido por alguns anos, é possível traçar aspectos do período em que participou das ações japonesas no Pacífico, fundamentais para a elaboração de *Marcha para a Morte!* (2020). No entanto, existem outros fatores determinantes para a sua obra se considerado a sua trajetória artística vinculada à política ao longo da década de 1960, sendo um expoente na produção de mangás na época. Assim, a narrativa pode ser relacionada não apenas com a tendência cultural à representação da guerra, como *Gen Pés Descalços* (2011) e *Mazinger Z* (2022), como um efeito das contradições da década de 1970 entre arte e indústria cultural, onde Shigeru Mizuki se insere como um autor integrante do processo de transformação industrial.

Após retornar ao Japão, Mizuki trabalhou com o *kamishibai*, um estilo artístico de narrativas desenhadas que, ao final da década de 1940, era popular entre as crianças devido a ausência de recursos no país no pós-guerra, e com a produção dos

mangás destinados às livrarias de empréstimos. Com a ascensão de Tóquio como um polo nacional da produção de mangás e o declínio do núcleo que pertencia, Mizuki foi contratado pelo editor Katsuichi Nagai, fundador da revista Garo, uma veiculadora do *gekiga* ao longo da década de 1960 e, portanto, ligada à onda de protestos estudantis e proletários do período (SUZUKI, 2011, p. 231).

Figura 24 - Shigeru Mizuki após o final da Segunda Guerra

Fonte: IMDB, 2023.

A partir de 1965, Mizuki alcançou um sucesso comercial com a publicação em revistas de grande porte e premiações nacionais, tornando-se um autor reconhecido como um especialista nas histórias de *yokai*, embora também produzisse narrativas de outros gêneros, como é o caso de *Marcha para a Morte!* (2020). Suas histórias, ao contrário das obras de Osamu Tezuka e outros autores populares na época, se baseavam nas memórias pessoais e no retorno a um Japão rural, prévio à reconstrução da Era Meiji. Segundo Suzuki (2011), a abordagem constante em um passado pré-moderno do país pode construir uma imagem distorcida e idealizada em especial para o Ocidente, que observa o mangá como uma identidade nacional japonesa e favorece o pensamento sobre o orientalismo, explorado por Said (2007).

No entanto, Suzuki (2011) aponta que, embora Mizuki houvesse se dedicado a histórias de gêneros distintos, seu foco sempre esteve na desumanização do indivíduo e na retratação de grupos vulneráveis. Isso ocorria devido a própria preocupação do autor com o processo de apagamento do passado promovido pelo Japão pós-guerra, em uma tentativa de projetar o país como uma potência econômica e, assim, eliminar os rastros da guerra a partir da marginalização dos grupos reprimidos pelo governo imperial, que foram silenciados de modo a se ausentar do debate público.

Desde o início da ocupação, o Japão interrompeu a política de auxílio financeiro e de saúde para os soldados feridos, antes fornecida pelo governo com a justificativa de carregarem “feridas honrosas”, uma vez que representavam as lembranças de uma nação que deveria ser apagada da memória coletiva para o nascimento de uma nova, com os princípios similares à perspectiva estadunidense de democracia. Dessa forma, Mizuki retratava nas narrativas de guerra e nos *yokai* tanto a sua marginalização, enquanto um combatente que presenciou as contradições da guerra, como a de outros sujeitos que foram condicionados a uma vida periférica dentro da sociedade japonesa após a sua reconstrução, que visava apaga-los das esferas públicas. Ainda assim, Suzuki (2011) afirma que, em momento algum o autor trazia mensagens pessimistas nas suas críticas, mas sim uma valorização da existência.

> A preferência de Mizuki por retratar os socialmente vulneráveis em parte decorre de sua experiência de guerra, na qual ele experimentou a desumanização extrema como soldado recém-recrutado. No entanto, é debatido que essa preferência tenha raízes mais profundas em sua experiência pós-guerra, após seu retorno à sua própria nação. [...] Antes e durante a guerra, os soldados com deficiência recebiam tratamento médico com compensações financeiras e reconhecimento público como portadores de "feridas honrosas", mas tais benefícios foram encerrados devido a política da GHQ durante o período de ocupação. Além disso, os veteranos de guerra foram amplamente relegados à margem da sociedade japonesa, à medida que a nação tentava deixar seu passado negativo para trás e buscar o sucesso econômico. Nesse processo acelerado de recuperação para se tornar uma nação renascida, os veteranos com deficiência foram ideologicamente silenciados e até fisicamente excluídos do espaço público. Mizuki, muito provavelmente, compartilhou tal alienação em relação ao Japão convencional. Considerando o que ele vivenciou na sociedade japonesa do pós-guerra, os mangás de Mizuki demonstram sua compaixão por aqueles marginalizados na sociedade, e alguns deles são representados como figuras incorporadas de monstros yokai, deformados aberrações ou criaturas não humanas. (SUZUKI, 2011, p. 240-241, tradução nossa[99]).

[99] No original: “Mizuki’s preferred depiction of the socially vulnerable in part derives from his war experience where he had experienced the ultimate dehumanization as a newly recruited private soldier. Yet, it is arguably more from his postwar experience after his return to his own nation. […] Before and during the war, disabled soldiers received hospitable treatment with financial compensations and public recognition as having “honorable wounds”, but such benefits were terminated by the GHQ policy during

Nesse sentido, Mizuki convergia com outros autores do período na mensagem pacifista, em especial com *Marcha para a Morte!* (2020). Contudo, havia uma diferença entre o tom pelo qual as obras referentes à guerra partiam, visto que histórias como *Gen Pés Descalços* (2011) partiam de uma situação onde os personagens centrais eram vítimas do militarismo com o agravamento do conflito, sendo as consequências das bombas atômicas um elemento explorado pelas narrativas. Em contrapartida, a obra de Mizuki pode ser considerada como uma vertente distinta, onde o Japão não é visto somente como uma vítima, mas também o causador de inúmeros crimes contra a humanidade (SUZUKI; STEWARD, 2022, p. 124-125).

Contudo, se os mangás de Mizuki podem ser consideradas como uma parte da onda de narrativas da década de 1960, muito vinculadas ao movimento do *gekiga* e aos protestos Anpo desencadeados pelas organizações populares, também se nota a sua absorção pela indústria cultural após o sucesso no mercado convencional de suas obras com as temáticas sobrenaturais de *yokai*. De acordo com Suzuki (2019), desde a serialização para as televisões de sua obra mais famosa, *GeGeGe no Kitarou*[100] (1968), houve diversas produções em anime da obra original. A mais nova, lançada em 2018 pela Toei Animation, marca cinquenta anos desde o primeiro anime. Além disso, histórias paralelas sobre Shigeru Mizuki alcançaram um sucesso expressivo em diversas mídias, como é o caso de *GeGeGe no Nyoubou* (2010), uma autobiografia de Nunoe Mura[101], esposa de Mizuki, que apresenta a vida do casal antes da fama, quando viviam em situação de pobreza. A expansão comercial tornou seus personagens *yokai*, cujas origens remontam tanto a cultura popular[102] japonesa como uma crítica à marginalização de grupos na sociedade, em figuras propagandísticas e brinquedos rentáveis.

---

the Occupation period. In addition, the war veterans became extremely relegated from mainstream Japan as the nation attempted to leave its negative past behind and rush for an economic success. In the hurried process of recovery to become a newborn nation, the disabled veterans were ideologically silenced and even physically displaced from the public space. Mizuki most likely shared such alienation from mainstream Japan. Considering what he went through in postwar Japanese society, Mizuki's manga show his compassion to those who are marginalized in society and some of them are returned as embodied figures of yōkai monsters, disfigured freaks, or non-human creatures."

[100] Em japonês, ゲゲゲの鬼太郎 *GeGeGe no Kitarō*.

[101] Em japonês, ゲゲゲの女房 GeGeGe no Nyōbō, de 武良布枝, Mura Nunoe.

[102] Para Gramsci (1978), a cultura popular representa o pensamento da classe dominada compreende a sua relação com o mundo, sendo oposta à suposta alta cultura, absorvida pelas classes dirigentes e representante da concepção de realidade deste grupo.

> Essas repetições geraram leitores e audiências para as histórias e personagens *yokai* de Mizuki em diferentes gerações, criando um mundo compartilhado no qual consumidores e audiências—tanto pais quanto filhos—podem interagir e conversar por meio das iterações de mídia cultural popular dos *yokai* de Mizuki. A migração transmídia dos personagens de *yokai* de Mizuki expandiu-se para além das plataformas de mídia típicas. Os personagens de *yokai* de Mizuki também foram usados na indústria de propaganda de personagens, transformando-os em brinquedos, bonecos de plástico, capas de celular, pôsteres publicitários, colecionáveis, personagens de videogame, designs para outros objetos cotidianos, como embalagens de produtos de bebidas e alimentos, e até mesmo estátuas nas ruas. (SUZUKI, 2019, p. 2202, tradução nossa[103]).

O processo descrito por Suzuki (2019) é semelhante ao apontado por Condry (2013), no qual a indústria do anime e mangá potencializou o seu mercado a partir da década de 1970, com a exploração de outros âmbitos para o consumo das narrativas, como os robôs em miniatura das obras *mecha* lançadas durante o período. Segundo Shamoon (2013), muitos *yokai* retratados por Mizuki nas obras foram inspirados em tradições antigas do Japão, catalogadas por meio de ilustrações das criaturas, sendo o autor responsável por traduzir a arte para um cenário posterior do mundo moderno. Nesse sentido, o autor considera os apontamentos de Azuma (2009) sobre a cultura otaku, notando algumas similaridades com a dinâmica de acumulação de elementos específicos dos *yokai* e a sua replicação contínua através de novas narrativas uma vez que não há uma única perspectiva, sendo as histórias de Mizuki influenciadas pelas artes de Sekien Toriyama[104], um artista relevante da Era Edo, demonstrando como o ímpeto pela catalogação ocorria sob diferentes contextos históricos.

> A natureza modular de muitos yokai e o fato de que muitos não estão ligados a uma história específica permitem que sejam usados de forma flexível em vários tipos de histórias, quer o autor siga de perto a tradição, como Mizuki, ou crie variações, como Takahashi. Além disso, o banco de dados, como Azuma discute, é um meio poderoso de envolver o público. Embora Azuma discuta o banco de dados de maneira limitada, é claro que essa abordagem antecede a cultura otaku, aparecendo em gêneros tão diversos quanto os mangás de Tezuka, programas de televisão como Ultraman e os tratamentos de yokai de Sekien e Mizuki. (SHAMOON, 2013, p. 286-287, tradução nossa[105]).

---

[103] No original: “These reiterations have generated readers and audiences for Mizuki’s *yōkai* stories and characters across different generations while creating a shared world in which consumers and audiences—both parents and children— can interact and converse through popular cultural media iterations of Mizuki’s *yōkai*. The transmedia migration of Mizuki’s *yōkai* characters has expanded beyond typical media platforms as well. Mizuki’s *yōkai* characters have also been used in the character merchandizing business, turning them into toys, plastic dolls, cellphone cases, advertisement posters, collectables, video-game characters, designs for other everyday objects like beverage and food product packaging, and even statues lining streets.”

[104] Em japonês: 鳥山石燕 Toriyama Sekien.

[105] No original: “The modular nature of many yōkai and the fact that many are not attached to any specific tale allow for them to be used flexibly in various kinds of stories, whether the author hews closely to tradition, like Mizuki, or creates variations, like Takahashi. Moreover, the database, as Azuma

Considerando a expansão da indústria do anime e mangá para segmentos de consumo distintos, houve a união dos estúdios e revistas, responsáveis pela produção das mídias originais, com as fabricantes dos produtos complementares, como é o caso da Bandai, fabricante dos brinquedos da franquia *Mobile Suit Gundam* (1979). De acordo com Suzuki (2019), isso se mostrou vantajoso para as empresas devido a potencialidade do mercado com a redução de custos dada a presença de mais agentes no comitê de criação de uma obra. Desse modo, o trabalho de publicidade para a fabricação de um personagem se torna central para a dinâmica industrial, mesmo nas obras de Mizuki, uma vez que a atratividade imagética deveria superar a narrativa original, alcançando outras esferas (CONDRY, 2013).

> Desde o declínio do sistema de estúdios na indústria cinematográfica japonesa, muitos animes cinematográficos e televisionados têm sido planejados, financiados e produzidos por meio do sistema de comitês de produção, visando compartilhar custos e reduzir o risco financeiro de um único agente. Isso se deve, em grande parte, ao fato de que uma única empresa de estúdio de anime muitas vezes não pode esperar obter compensação total pelos custos de produção de uma obra apenas vendendo os direitos de transmissão; em vez disso, um estúdio trabalha em conjunto com outras empresas. [...] Embora esse tipo de estratégia de marketing não seja exclusivo ao Japão, é importante, na produção recente de animes, que o comitê de produção crie cuidadosamente o apelo dos personagens em primeiro lugar, atribuindo uma espécie de imagem de marca a eles, enquanto os elementos narrativos e o mundo ficcional são roteirizados e desenvolvidos posteriormente. Esse modo de produção centrado nos personagens permite um maior potencial para adaptações em diferentes mídias, porque cada personagem possui seu próprio status autônomo (*jiritsusei*) que pode ser facilmente separado de um mundo narrativo e transferido para outras plataformas de mídia. (SUZUKI, 2019, p. 2204, tradução nossa[106]).

Um segundo ponto que demonstra a assimilação das obras de Shigeru Mizuki na indústria cultural é a sua reprodutibilidade como um objeto de interesse do turismo no Japão voltado especialmente à comunidade otaku. Embora esse processo tenha se estabelecido na década de 1990, com a inauguração da Mizuki Shigeru Road, uma

---

discusses, is a powerful means of engaging an audience. Although Azuma discusses the database in only a narrow way, it is clear that this approach predates otaku culture, appearing in genres as diverse as Tezuka's manga, television shows such as Ultraman, and Sekien's and Mizuki's treatments of yōkai."

[106] No original: "Since the decline of the studio system in the Japanese film industry, many cinematic and TV anime have been planned, backed, and made through the production committee system to share costs and reduce the financial risk of any single agent. This is also due in large part to the fact that a single anime studio company often cannot expect full compensation for a work's production costs merely by selling broadcast rights; instead, a studio works with other companies. […] Although this kind of marketing scheme is not specifically unique to Japan, it is important, in recent anime production, for the production committee to carefully craft the appeal of characters first—assigning a sort of brand image to them—while narrative elements and the fictional world are scripted and developed afterward. This character-centric mode of production enables more potential for cross-media adaptations because each character has its own autonomous status (*jiritsusei*) that can be easily divorced from a narrative world and moved to other media platforms."

rua com cem estátuas dos *yokai* das obras do autor em Sakaiminato, ainda na década de 1970 emergiu um movimento, vinculado ao comércio, de revitalização das cidades e vilas da área rural japonesa. Desse modo, seria fomentado o turismo local com os festivais tradicionais e venda de mercadorias como forma de desenvolver a economia, e os personagens de mangás ou animes foram utilizados como um meio para elevar o interesse público (SUZUKI, 2019, p. 2206).

Figura 25 - Estátua na Mizuki Shigeru Road

Fonte: Chugoku + Shikoku X Tokyo (Japan), 2023

No entanto, essa dinâmica de estímulo ao turismo trouxe novas problemáticas, em especial no que se refere ao público-alvo das campanhas, na sua maioria jovens do sexo masculino, e nas estratégias de promoção das empresas para atraí-lo, com a criação de personagens femininas sexualizadas, o que levantou diversas críticas de profissionais sobre a caracterização das personagens. Além disso, Suzuki (2019) nota que, devido a adoção de elementos da comunidade otaku, o consumo é baseado na imersão dos visitantes nas obras de anime e mangá, negligenciando aspectos da cultura local e distorcendo a interação social entre patrimônios, público e a população das cidades, que passa por um processo de exotização em meio a vida cotidiana. No caso das obras de Mizuki, o que se percebe no turismo em Sakaiminato é a divulgação

da local como um ambiente meramente estético, gerando uma deturpação da imagem da cidade em sua plenitude.

> É evidente que as comunidades locais tentam capitalizar o entusiasmo dos fãs de mangá e anime, mas, ao fazê-lo, moldam-se à imagem mediada através de mangás ou animes. Por outro lado, os fãs de anime e mangá, impulsionados pela narrativa de anime ou mangá, visitam esses "locais sagrados" com noções preconcebidas sobre as cidades ou lugares. Os encontros nessa "zona de contato" parecem compartilhar um problema comum do turismo moderno. No entanto, o nível de simulação é intensificado pelo transmídia, na medida em que gera um novo tipo de turismo de "realidade virtual" ou "realidade aumentada". Embora os visitantes possam explorar e desfrutar de uma série de simulacros, com imagens misturadas pela mídia sobrepostas aos lugares locais, os moradores vivem vidas duplas: uma vida fictícia pela exotização e uma vida cotidiana. (SUZUKI, 2019, p. 2208, tradução nossa[107]).

Os pontos expostos demonstram como Shigeru Mizuki, ainda que um autor que buscava retratar em suas obras figuras marginalizadas da sociedade japonesa e uma crítica ao sistema capitalista tanto sobre seu processo de divisão de classes como nas crises ecológicas, foi absorvido dentro da indústria cultural, onde os animes e mangás são parte do debate político do Japão. Sobre a sua exploração das histórias de *yokai*, Suzuki (2019) argumenta que houve uma responsabilidade de Mizuki no que tange à transformação das dinâmicas industriais, com a acumulação inerente à cultura otaku e a criação de novos âmbitos para a capitalização, esvaziando assim a carga política que as obras se inserem para se tornar objetos de consumo massificados.

Nesse caso é possível compreender a perspectiva de Benjamin (2002), que disserta sobre a narrativa como um elemento social desde um período prévio ao capitalismo, sendo ela oposta à informação na sociedade a partir do século XX, que é efêmera dentro das dinâmicas vigentes. Portanto, é importante observar o trabalho de Mizuki a partir de suas contradições entre a sua capacidade de expressar narrativas, seja com os *yokai* ou com as memórias de guerra em *Marcha para a Morte!* (2020), e a sua utilização como uma mercadoria da indústria cultural japonesa, onde os *yokai*

[107] No original: “It is apparent that local communities attempt to capitalize on the enthusiasm of manga and anime fans, but in doing so, they fashion themselves after images mediated through manga or anime. Anime and manga fans, on the other hand, driven by the narrative of anime or manga, come to these “sacred sites” with preconceived notions about the local towns or places. The encounters in this “contact zone” seem to share a common problem with modern tourism. Yet the level of simulation is intensified by the media mix, as it generates a novel type of “virtual reality” or “augmented reality” tourism. Although visitors can explore and enjoy a series of simulacra, with media-mixed images superimposed onto local places, residents live dual lives: a self-exoticized, simulated life and a quotidian one.”

perdem o seu simbolismo para representar o processo de replicação do capital (SUZUKI, 2019, p. 2211).

6. Considerações Finais

Desde a década de 1920, o Japão apresentou uma indústria da animação e dos mangás incipiente, construída a partir das bases das décadas anteriores, com as primeiras revistas de quadrinhos e os curtas-metragens experimentais. As dinâmicas produtivas, em constante transformação ao longo da história dado o avanço da técnica enquanto uma ferramenta que condiciona o trabalho e a reprodução, possibilitaram a adequação das obras aos parâmetros da indústria cultural que se consolidava no país.

Desse modo, é observado o contexto levando em consideração o seu encaixe na história e o desenvolvimento do imperialismo japonês. Como formas de expressão artística e de conservação de uma ideologia dominante que, mais do que simples objetos, se tornam registros históricos da maneira como a cultura se manifestava às massas, as obras refletiam as relações de poder entre classes, bem como afirmavam a hegemonia imperial sobre a sociedade japonesa através de suas narrativas, reforçando os ideais chauvinistas e as justificativas nacionais sobre o avanço militar no Pacífico. Conforme o acirramento do conflito durante a Segunda Guerra Mundial, o que se percebe é uma utilização deliberada da arte para a veiculação do pensamento belicista e a repressão de organizações populares de caráter marxista, como descrito por Inouye (2009) e Wada-Marciano (2008), com a constituição de autores “ideais” para o sistema vigente e a Lei do Cinema de 1939, projetada para garantir a autoridade estatal na produção midiática. Clements (2013) também se preocupa em abordar o processo de criação de histórias financiadas por empresas vinculadas ao governo, que exibiam nos personagens e na trama principal a perspectiva japonesa da guerra.

Assim, o final da Segunda Guerra Mundial redefiniu a política nacional e as dinâmicas da indústria da cultura, influenciada pela ocupação estadunidense no país e o trauma das bombas atômicas lançadas em Hiroshima e Nagasaki em 1945. De acordo com Goto-Jones (2019), as transformações sociopolíticas de formulação da nova Constituição, a readequação da estrutura econômica dominada pelos *zaibatsus* e a posição japonesa enquanto um país essencial para a geopolítica no Leste Asiático, representando os interesses dos Estados Unidos na região com a alocação de bases militares no território nacional durante a Guerra da Coreia aliada à estratégia política do primeiro-ministro Shigeru Yoshida de reconstrução nacional, foram preponderantes

para a melhoria das capacidades produtivas do país através da industrialização inicial na siderurgia e, por conseguinte, no campo naval e automobilístico.

Com as mudanças nas capacidades produtivas e uma consequente melhoria nas condições materiais da população, o crescimento da indústria dos animes e mangás consolidou as bases como uma ferramenta da indústria cultural do Japão e garantiu a sua expansão a uma escala superior de reprodução. Convergindo com o reestabelecimento de setores essenciais para a fabricação destes produtos artísticos, como a produção de papel, que apresentou uma crise no período após a guerra, as dinâmicas de consumo no setor adquiriram características mais próximas, mas ainda distintas, do modelo adotado no presente momento. Segundo Suzuki (2011) e Luyten (2012), é notado um deslocamento do polo de produção artístico para Tóquio, visto que até então os autores se limitavam ao segmento das livrarias por empréstimo sem uma remuneração adequada pelas narrativas, ao passo que Clements (2013), Condry (2013) e Yamaguchi (2013) notam a projeção de estúdios de animação que, considerando inicialmente a Toei Doga com a tentativa de monopolizar o setor tal qual a Disney em escala global, investiam em produções ambiciosas. Esse movimento nos animes e mangás é representado tanto pelo lançamento de *A Lenda da Serpente Branca* (1958) como pela trajetória de Osamu Tezuka no ramo, sendo a Mushi Productions significativa no desenvolvimento da técnica para as séries de televisão.

Contudo, a expansão econômica do Japão e, conforme os pontos apresentados no que tange ao crescimento industrial, da produção midiática, carregou contradições que se manifestam nos movimentos proletários da década de 1960. Considerando o contexto de repressão política desde o período imperial, a organização de partidos e mobilização sindical se manteve como um alvo do governo japonês, embora no pós-guerra houvesse tido um curto período de flexibilização da constituição partidária, logo contido pelas autoridades nacionais. Nesse sentido, percebe-se a divisão nas frentes de atuação, cada qual com as suas reivindicações. Todavia, o que ressaltava era uma precarização da mão de obra e a contestação popular acerca do apoio nacional ao projeto estadunidense de utilização do Japão como um aliado no Leste Asiático, cuja governança do Partido Liberal Democrata evidenciava o alinhamento direto como uma estratégia de sua política conservadora. Com a instalação de bases militares a partir da assinatura do Tratado de Mútua Cooperação e Segurança Estados Unidos-Japão,

a situação reanimava o tensionamento bélico e submetia o país à condição subalterna de políticas exteriores (MAROTTI, 2013; KAPUR, 2018; GOTO-JONES, 2019).

O acirramento do conflito entre classes transpôs os atos proletários promovidos contra a assinatura do governo ao Anpo, alcançando a produção artística do período. De acordo com Clements (2013), a década de 1960 trouxe o primeiro registro de uma organização sindical dentro da indústria da animação com a mobilização de animadores da Toei Doga, evento ocasionado dada a precarização dos trabalhadores devido a jornada de trabalho exaustiva, a remuneração inadequada e a hierarquização dos funcionários a partir do gênero, com chances mínimas de alocação de mulheres em cargos elevados.

A partir da manifestação social no estúdio, houve transformações nas relações de trabalho que acabaram por deslocar o foco da exploração para outros trabalhadores, terceirizados, alterando a estrutura das empresas para a redução das contratações de funcionários efetivos ao exportar a sua produção para outros países do Leste Asiático. No entanto, o evento se tornou um marco na história da animação no Japão ainda que tivesse resultado em um aumento salarial abaixo do exigido pelo sindicato, pois evidenciou a exploração de um campo que, a partir da sua consolidação como ferramenta de reprodução em massa, adquiriu uma noção produtivista do tempo de elaboração da arte, visível na redução dos recursos financeiros destinados às obras serializadas e nos prazos ínfimos. Além disso, o movimento demonstrou uma alternativa ao modelo produtivo implementado pela indústria, sintetizado por *Horus: o Príncipe do Sol* (1968), cuja produção de alta qualidade técnica e características democráticas são elementos determinantes para a diferenciação às demais produções (CAVALLARO, 2006; MORI, 2011; CLEMENTS, 2013; KIM, 2014; NAPIER, 2018).

No caso do *gekiga* e o seu distanciamento do mangá convencional veiculado pelas grandes revistas de Tóquio, percebe-se a aproximação da arte com as tensões políticas em especial com a sua abordagem crítica ao Japão pós-guerra em suas narrativas, que possuía vínculos com os movimentos estudantis de 1968 e 1969. Assim, o gênero se mostrava um espaço alternativo no qual se reproduzia o conflito político e mostrava a perspectiva proletária, incentivando a produção de artistas independentes, como se nota na revista Garo, e sendo inspirada pelas organizações populares do período (SUZUKI, 2014; KAPUR, 2018; TREAT, 2018).

No entanto, a fragilização dos movimentos revolucionários em 1970 produziu um afastamento dos mangás e animes com as preocupações da classe proletária, e demonstrou um desgaste em escala nacional do discurso da Nova Esquerda. Nesse caso, a apatia social perante ao sistema capitalista resultou em uma absorção da arte pela indústria cultural em um nível ainda mais acentuado, uma vez que englobava nas críticas existentes um aspecto mercadológico, onde a produtividade da expansão do capital prevalece sobre os apontamentos da resistência. Segundo Condry (2013), a difusão dos objetos de consumo de uma obra surge a partir desse momento, com o *mecha* enquanto um gênero que transforma a animação em um mero componente do comércio, onde os brinquedos ganham força como mercadorias complementares e de alta lucratividade.

Diante do cenário contraditório entre a crítica ao belicismo do *mecha* e a sua importância enquanto um gênero moldado pela indústria, tornando seus robôs em bonecos colecionáveis, observa-se a construção simultânea da cultura otaku, no qual Azuma (2009) compreende como uma consequência do esvaziamento da narrativa principal, agora fragmentada de modo a refletir um apego informacional passivo e a repetição de padrões estéticos na sociedade japonesa, como certas características de personagens que são reproduzidas em diversas narrativas, sem um prisma crítico da realidade. Desse modo, a exportação da indústria do anime e mangá para outros países possibilitou a formação de *fandoms* ao redor do mundo, cada qual com formas de expressão distintas ao público otaku japonês e, no caso da Coreia do Sul e China, com o desenvolvimento de produções nacionais que carregavam as suas dinâmicas artísticas da época. Vale ressaltar, no entanto, que esse processo de difusão também contou com o apagamento dos setores produtivos exportados para o Leste Asiático, cuja mão de obra terceirizada encontrava condições precárias e não obtinha o crédito pelo produto finalizado (LEONARD, 2005; WONG, 2006; MORI, 2011; LENT, 2013; CLEMENTS, 2013; CONDRY, 2013; CHIE, 2014; KIM, 2014).

Considerando o exposto, a obra *Marcha para a Morte!* (2020), de Shigeru Mizuki, é um produto das dinâmicas sociopolíticas do Japão e das contradições em múltiplos sentidos. No que se refere ao retrato da guerra através da memória, ela está inserida em um momento posterior aos movimentos populares da década de 1960, pertencendo ao período de enfraquecimento dos debates revolucionários nos animes e mangás convencionais. Ainda assim, em sua essência haviam críticas ao Japão

militarizado da Segunda Guerra Mundial por meio da lembrança de acontecimentos que a sociedade japonesa visava esquecer, ou mesmo revisar em sua historiografia, considerando o mesmo processo ocorrido em determinadas obras do gênero *mecha*, onde é possível a interpretação de que há uma construção da imagem de um país em risco de destruição por agentes externos, sendo o robô uma prova do poderio bélico japonês (RICOEUR, 2007; PELLITTERI, 2009).

Em certo grau, a obra de Mizuki se aproxima à *Gen Pés Descalços* (2011), uma vez que se baseia nas memórias do autor para a sua realização, além de que, de acordo com Baxandall (2006), a interpretação contextual é necessária para a compreensão aprofundada de uma obra. Nesse sentido, é importante observar a jornada profissional de Shigeru Mizuki, um autor que teve a sua participação na revista Garo com os *gekigas* durante a década de 1960 e se posicionava como uma resistência ao processo de apagamento de grupos periféricos pelo governo japonês através de suas histórias que retratavam a guerra e criaturas sobrenaturais da cultura japonesa. No entanto, também é válido apontar que as obras de Mizuki também foram absorvidas pela indústria cultural e, assim, enfraquecidas de seu discurso inicial com a sua mercantilização, com a criação de pontos turísticos com temáticas associadas às suas narrativas para estimular o comércio local e adaptações sucessivas para diferentes mídias (SUZUKI, 2011, 2019).

Portanto, tal qual o desenvolvimento da indústria cultural em outros países, a indústria dos animes e mangás no Japão também se estruturou a partir do processo histórico de concentração do capital e das dinâmicas sociais. No entanto, ela possui processos particulares que a condicionaram, considerando o contexto nacional de expansão ao longo do século XX e as tensões entre os movimentos proletários e o governo japonês na década de 1960. Como resultado, as obras representam não somente memórias da arte no sentido estético, mas reflexos da luta de classes dentro do sistema capitalista, cuja violência de suas tentativas de silenciamento de grupos periféricos reverberam no presente.

7. Referências

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento:** fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

ALAKAZAM the Great. Direção de Osamu Tezuka; Taiji Yabushita. Produção de Toei Animation. Japão, 1960. 1 vídeo (88 min), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ydgTTsBixh4> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

ALTHUSSER, Louis. **Ideologia e aparelhos ideológicos do Estado**. Portugal: Editora Presença, 1980.

AMIN, Samir. **1492,** 1992. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/amin/1992/08/90.htm> Acesso em: 14 de nov. de 2023

THE ART HISTORICAL PRECEDENTS OF MODERN JAPANESE COMICS PART 1 OF 5: GIGA. Honolulu Museum of Art. Disponível em: <https://honolulumuseum.org/stories/2020/10/asian-art-2/the-art-historical-precedents-of-modern-japanese-comics-part-1-of-5-giga/> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

ASHITA NO JOE. Tóquio: Kodansha, vol. 01, mar. 1970. ISBN 978-4062607643

ASHITA no Joe. **MyAnimeList**, 2023. Disponível em: https://myanimelist.net/manga/1303/Ashita_no_Joe/pics Acesso em: 12 de nov. de 2023.

ASTRO Boy. Direção de Osamu Tezuka. Produção de Mushi Production. Japão, 1963. 193 episódios (5.018 min), son., p & b. Disponível em: <https://archive.org/details/anonymoose034dvd10bit9673730c>. Acesso em: 10 nov. 2023.

AZUMA, Hiroki. **Otaku:** Japan's Database Animals. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

BAXANDALL, Michael. **Padrões de intenção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**, 1955. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/benjamin/1936/mes/obra-arte.htm>. Acesso em: 28 de jun. de 2023.

BENJAMIN, Walter. **The storyteller**. 2002. Disponível em: <https://arl.human.cornell.edu/linked%20docs/Walter%20Benjamin%20Storyteller.pdf>. Acesso em: 06 de nov. de 2023.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

CAVALLARO, Dani. **The Animé Art of Hayao Miyazaki**. Jefferson: McFarland & Company, Inc, 2006.

CHIE, Yamanaka. Manhwa in Korea: (Re-)Nationalizing Comics Culture. In: BERNDT, Jaqueline; KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina (orgs.). **Manga's cultural crossroads**. Londres: Routledge, 2014. p. 85-99.

CLEMENTS, Jonathan. **Anime:** A history. Londres: Bloomsbury Publishing, 2013.

CONDRY, Ian. **The soul of anime**: Collaborative creativity and Japan's media success story. Durham: Duke University Press, 2013.

DA FONSECA, André Azevedo; MARTINS, Jéssica Maria Pires. O fim do mundo em traços japoneses: O imaginário atômico em Gen Pés Descalços. **ALCEU**, v. 19, n. 39, p. 98-121, dez. 2019. Disponível em: <https://revistaalceu.com.puc-rio.br/alceu/article/view/37> Acesso em: 17 de jul. de 2023.

DIAS, Maurício Luiz Borges Ramos. **A política externa japonesa de Shinzō Abe para a Coreia do Sul (2012-2020)**: um retrospecto histórico-identitário das feridas coloniais na contemporaneidade. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/4e6822ea-811e-4b08-8867-57a4451bbbd1/content> Acesso em: 16 de nov. de 2023.

ENLOE, Cynthia. **Maneuvers:** The international politics of militarizing women's lives. Berkeley: University of California Press, 2000.

FANTASIA. Direção de Samuel Armstrong; James Algar; Bill Roberts; Paul Satterfield; Hamilton Luske; Jim Handley; Ford Beebe; T. Hee; Norm Ferguson; Wilfred Jackson. Produção de Walt Disney Productions. Estados Unidos, 1940. 1 filme (124 min), son., color. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/movies/fantasia/7lt6sjm8nbud?sharesource=Android> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

FANTOMAS, o Guerreiro da Justiça. Direção de Noburu Ishiguro. Produção de Nihon Ad System. Japão, 1967. 52 episódios (1.300 min), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pDvPUowS0bY&list=PLtCH4KKq_LnS0vPkslyoBXtWOxmUs5_-W> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista:** é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo? São Paulo: Autonomia Literária, 2020.

FOSTER, Michael Dylan. The Otherworlds of Mizuki Shigeru. **Mechademia**, v. 3, n. 1, p. 8-28, nov. 2008.

GEGEGE no Kitarou. Direção de Masayuki Akehi; Yoshio Kuroda; Yoshikata Nitta; Isao Takahata. Produção de Toei Animation. Japão, 1968. 65 episódios (1.625 min), son., color. Disponível em: <https://anix.to/anime/gegege-no-kitarou-1968-z2vp/ep-1> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

GEGEGE no Nyobo. Direção de Masae Ishiki; Natsuko Katsuta; Yoshio Watanabe. Produção de NHK. Japão, 2010. 156 episódios (2.340 min), son., color. Disponível em: <https://dramacool.city/movie/gegege-no-nyobo-wtdzd8n9/> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

GEN PÉS DESCALÇOS: o nascimento de Gen, o trigo verde. São Paulo: Conrad, vol. 01. 1ª Edição, jan, 2011. ISBN 978-8576164470.

GEN PÉS DESCALÇOS: o trigo é pisoteado. São Paulo: Conrad, vol. 02. 1ª Edição, jan, 2011. ISBN 978-8576164814.

GEN PÉS DESCALÇOS: trigo, é hora de brotar. São Paulo: Conrad, vol. 03. 1ª Edição, jan, 2011. ISBN 978-8576164883.

GEN: PÉS DESCALÇOS, CLÁSSICO ANTIMILITARISTA SOBRE HIROSHIMA, CHEGA AO SOCIAL COMICA. **Revista O Grito!**, 10 de jul. 2017. Disponível em: <https://revistaogrito.com/gen-pes-descalcos-ao-social-comics/#> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

GIBSON, Alicia. Out of Death, an Atomic Consecration to Life: Astro Boy and Hiroshima's Long Shadow. **Mechademia**, v. 8, p. 313-320, nov. 2013.

GODZILLA. Direção de Ishiro Honda. Produção de Toho Film. Japão, 1954. 2 vídeos (100 min), son., p & b. Disponível em: <https://dai.ly/x257ba3>. Acesso em: 10 de nov. de 2023.

GONÇALVES, Ana Cristina. **Representações de Hiroshima**: a problemática da representação a partir de Gen Pés Descalços. 2011. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-29052012-153648/publico/2011_AnaCristinaGoncalves_VOrig.pdf> Acesso em: 17 de jul. de 2023.

GOTO-JONES, Christopher. **Japão Moderno:** Uma breve introdução. Porto Alegre: LP&M, 2019.

GRAMSCI, Antonio. **Concepção Dialética da História**. 3° Edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1978.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do Cárcere (Vol. 1)**. 10ª Edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do Cárcere (Vol. 3)**. 3ª Edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

GRAVETT, Paul. **Manga:** Sixty Years of Japanese Comics. Estados Unidos: Harper Design, 2004.

HAYAO MIYAZAKI, UNION MAN. **Animation Obsessive**, 2021. Disponível em: <https://animationobsessive.substack.com/p/hayao-miyazaki-union-man> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

HOBSBAWM, Eric J. **A Era das Revoluções:** 1789-1848. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2012.

HOBSBAWM, Eric J. **A Era dos Extremos:** o breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HORUS: o Príncipe do Sol. Direção de Isao Takahata. Produção de Toei Animation. Japão, 1968. 1 vídeo (81 min), son., color. Disponível em: <https://archive.org/details/SuperDownTaiyouNoOujiHorusNoDaiboukenBD10bit> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

HOSTON, Germaine A. **Marxism and the Crisis of Development in Prewar Japan**. Princeton: Princeton University Press, 1986.

IGARASHI, Yoshikuni. **Japan, 1972:** Visions of Masculinity in an Age of Mass Consumerism. Nova York: Columbia University Press, 2021.

IMOKAWA Mukuzo Genkanban no Maki. Direção de Oten Shimokawa. Produção de Tennenshoku Katsudou Shashin. Japão, 1917 (8 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-KGZLFzXvws> Acesso em: 10 de nov. de 2023.

INOUYE, Rei. Theorizing Manga: Nationalism and Discourse on the Role of Wartime Manga. **Mechademia**, v. 4, p. 20-37, nov. 2009.

JAPÃO. Constituição (1946). A Constituição do Japão: promulgada em 03 de novembro de 1946. Disponível em: <https://japan.kantei.go.jp/constitution_and_government_of_japan/constitution_e.html>. Acesso em 12 de nov. de 2023

JESTY, Justin. Tokyo 1960: Days of Rage & Grief. **Visualizing Cultures,** 2012. Disponível em: <https://visualizingcultures.mit.edu/tokyo_1960/anp2_essay01.html> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

KAPUR, Nick. **Japan at the Crossroads:** Conflict and Compromise after Anpo. Cambridge: Harvard University Press, 2018.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KATSUDO Shashin. Japão, 1907. 1 vídeo (3 seg). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4DMQx0dTqbs>. Acesso em: 10 de nov. de 2023.

KEENE, Donald. **Emperor of Japan:** Meiji and his world**, 1852-1912**. Nova York: Columbia University Press, 2002.

KIMBA: O LEÃO BRANCO. São Paulo: NewPOP Editora, vol. 01. 1ª Edição, abr. 2013. ISBN 978-8560647606.

LAMARRE, Thomas *et al*. The animalization of Otaku culture. **Mechademia**, v. 2, n. 1, p. 175-187, dez. 2007.

LAMARRE, Thomas. **The anime machine:** a media theory of animation. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

A LENDA da Serpente Branca. Direção de Taiji Yabushita. Produção de Toei Animation. Japão, 1958. 1 vídeo (79 min), son., color. Disponível em: <https://www.tokyvideo.com/es/video/hakujaden-1958-sub> Acesso em: 10 de nov. de 2023.

LENIN, Vladimir. **O Imperialismo, Etapa Superior do Capitalismo**. Campinas: Navegando Publicações, 2011.

LENIN, Vladimir. **O Estado e a Revolução:** A doutrina marxista do Estado e as tarefas do proletariado na revolução. São Paulo: Boitempo Editorial, 2017.

LENIN, Vladimir. **Democracia e luta de classes**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2019.

LENT, John. Lianhuanhua. **9ª Arte (São Paulo)**, v. 1, n. 2, p. 5-24, set. 2013. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/99714. Acesso em: 19 de out. de 2023.

LEONARD, Sean. Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture. **International journal of cultural studies**, v. 8, n. 3, p. 281-305, set. 2005.

LOSURDO, Domenico. **Fuga da História?** A Revolução Russa e a Revolução

Chinesa Vistas de Hoje. Rio de Janeiro: Editora Revan, 2004.

LOSURDO, Domenico. **Como Nasceu e como Morreu o "Marxismo Ocidental"**, 2008. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/losurdo/2008/mes/nasceu.htm> Acesso em: 14 de nov. de 2023.

LOSURDO, Domenico. **Guerra e revolução**: o mundo um século após outubro de 1917. Boitempo Editorial, 2017.

LUKÁCS, György. Velha e Nova Cultura. **Revista Kommunismus**, n. 43, 1920. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/lukacs/1920/mes/cultura.htm> Acesso em: 18 de set. de 2023.

LUNNING, Frenchy. Between the Child and the Mecha. **Mechademia**, v. 2, n. 1, p. 268-282, dez. 2007.

LUYTEN, Sônia Bibe. **Mangá:** o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2012.

MACKIE, Vera. **Feminism in Modern Japan:** Citizenship, Embodiment and Sexuality. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

MARCHA PARA A MORTE!. São Paulo: Devir. 2ª Edição, nov. 2020. ISBN 978-6555140583

MARQUES, Luiz. **Capitalismo e colapso ambiental**. 3ª edição. Campinas: Unicamp, 2018.

MARX, Karl. **O Capital:** crítica da Economia Política, Livro 1. São Paulo: Boitempo Editorial, 2013.

MAROTTI, William. **Money, Trains, and Guillotines:** Art and Revolution in 1960s Japan. Durham: Duke University Press, 2013.

MAZINGER Z. São Paulo: NewPOP Editora, vol. 01. 1ª Edição, jun. 2022. ISBN 978-6586799606

MAZINGER Z. **MyAnimeList**, 2023. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga/8773/Mazinger_Z/pics> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

MCCARTHY, Helen. **A Brief History of Manga:** The Essential Pocket Guide to Japanese Pop Culture. Reino Unido: Ilex Gift, 2014.

MCCARTHY, Helen. Shigeru Mizuki: War Haiku. **Helen Mccarthy: a Face Made for Radio**. 13 dez. 2015. Disponível em: <https://helenmccarthy.wordpress.com/2015/12/13/shigeru-mizuki-war-haiku/> Acesso em: 12 nov. 2023.

MISAKI, Naoto. "Dōjinshi" and the Comic Market. **Ministry of Economy, Trade and Industry**, 2020. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/partner/ministry-of-economy-trade-and-industry-meti?hl=en-GB> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

MIYAZAKI, Hayao. **Starting Point:** 1979-1996. São Francisco: VIZ Media, 2014a.

MIYAZAKI, Hayao. **Turning Point:** 1997-2008. São Francisco: VIZ Media, 2014b.

MIZUKI SHIGERU ROAD AND MIZUKI SHIGERU MUSEUM. **Chugoku + Shikoku X Tokyo (Japan).** 2023. Disponível em: <https://www.chushikokuandtokyo.org/spot_56/. Acesso em: 12 de nov. de 2023.

MOBILE Suit Gundam. Direção de Yoshiyuki Tomino. Produção de Nippon Sunrise. Japão, 1979. 43 episódios (1.075 min). 1 DVD.

MOMOTARO'S SKY ADVENTURE. **MUBI**, 2023. Disponível em: <https://mubi.com/pt/br/films/momotaro-s-sky-adventure>. Acesso em: 12 nov. 2023.

NAGASAKI, Hiroshi. Japan's Student Movement and the Revolutionary Politics of 1968. **Jacobin**, 2021. Disponível em: <https://jacobin.com/2021/06/japans-student-movement-and-the-revolutionary-politics-of-1968> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

NAKAYOSHI. **Comic Vine**, 2020. Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/nakayoshi-195501/4000-516721/> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

NAKAZAWA, Keiji. **Hiroshima:** the autobiography of Barefoot Gen. Estados Unidos: Rowman & Littlefield Publishers, Inc, 2010.

NAPIER, Susan. **Anime from Akira to Princess Mononoke:** experiencing contemporary Japanese animation. Londres: Palgrave MacMillan, 2001.

NAPIER, Susan. **Miyazakiworld:** A Life in Art. New Haven: Yale University Press, 2018.

NASCIMENTO, Lucas. A Princesa e o Cavaleiro: clássico de Osamu Tezuka será relançado pela JBC. **JBox**, 24 de mai. 2021. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2021/05/24/a-princesa-e-o-cavaleiro-classico-de-osamu-tezuka-sera-relancado-pela-jbc/> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

NATIONAL Kid. Direção de Nagayoshi Akasaka; Jun Kaoike. Produção de Toei Company. Japão, 1960. 1 episódio (19 min), son., P & B. Disponível em: <https://www.primevideo.com/detail/Clipe-National-Kid/0KRGT8Z4ML8MCVNLDKWBNOAY87> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

A NOVA ILHA DO TESOURO. São Paulo: NewPOP Editora. 1ª Edição, ago. 2018. ISBN 978-8583621508

ODELL, Colin; LE BLANC, Michelle. **Studio Ghibli:** The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takahata. Harpenden: Kamera Books, 2009.

OGUMA, Eiji, Japan's 1968: A Collective Reaction to Rapid Economic Growth in an Age of Turmoil, **The Asia-Pacific Journal**, Vol. 13, p. 1-27, mar. 2015. Disponível em: <https://apjjf.org/2015/13/11/Oguma-Eiji/4300.html> Acesso em: 28 de jul. de 2023.

OLUKOTUN, Deji Bryce. The Showa Masterwork of Manga Pioneer Shigeru Mizuki. **World Literature Today**, v. 89, n. 3-4, p. 24-28, ago. 2015.

PATRULHA ESTELAR YAMATO. São Paulo: NewPOP Editora. 1ª Edição, abr. 2021. ISBN 978-8583622925.

PELLITTERI, Marco. Nippon ex machina: Japanese postwar identity in Robot Anime and the case of UFO Robo Grendizer. **Mechademia**, v. 4, n. 1, p. 275-288, nov. 2009.

PELLITTERI, Marco *et al*. **The dragon and the dazzle:** Models, strategies, and identities of Japanese imagination: A European perspective. Itália: Tunué, 2010.

PETER Pan. Direção de Clyde Geronimi; Wilfred Jackson; Hamilton Luske. Produção de Walt Disney Productions. Estados Unidos, 1953. 1 filme (76 min), son., color. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/movies/as-aventuras-de-peter-pan/20a1PB36VPVF?sharesource=Android> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

POWER, Natsu Onoda. **God of Comics:** Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.

A PRINCESA E O CAVALEIRO. São Paulo: Editora JBC, vol. 01. 1ª Edição, nov. 2021. ISBN 978-6555941883.

QUEIROZ, Talles. Edição brasileira de Marcha para a Morte! ganha informações, incluindo preço. **Crunchyroll**, 10 de dez. 2018. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/news/latest/2018/12/10/edio-brasileira-de-marcha-para-a-morte-ganha-informaes-incluindo-preo> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

REMINGTON, Miranda. ‘Garo’, An Era of Underground Manga. **Pen**, 18 de fev. 2022. Disponível em: <https://pen-online.com/culture/garo-an-era-of-underground-manga/> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

REVOLUTIONARY Girl Utena. Direção de Kunihiko Ikuhara. Produção de J.C.Staff. Japão, 1997. 39 episódios (897 min), son., color. Disponível em: https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GMEHME58K/revolutionary-girl-utena. Acesso em: 10 de nov. 2023.

RICOEUR, Paul**. A história, a memória, o esquecimento**. Campinas: Unicamp, 2007.

ROSA DE VERSALHES. São Paulo: Editora JBC, vol. 01. 2ª Edição, fev. 2019. ISBN 978-8545709626.

SAID, Edward W. **Orientalismo:** o Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 2007.

SAITO, Tamaki. **Beautiful Fighting Girl**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Pela Mão de Alice.** O Social e o Político na Pós-Modernidade. Porto: Edições Afrontamento, 1994.

SANTOS, Milton. **Por Uma Outra Globalização**. 31º Edição. Rio de Janeiro:

Editora Record, 2020.

SAWAMU, o Demolidor. Direção de Yoshio Kuroda; Nobutaka Nishizawa; Yasuo Yamaguchi. Produção de Toei Animation. Japão, 1970. 26 episódios (650 min), son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zLf5mNVN4bM&list=PLW9OapfAzksQcq9JidY0nlwEszotTjYCd> Acesso em: 11 de nov. de 2023.

SAZAE-SAN. Direção de Hiromitsu Morita. Produção de Eiken. Japão, 1969. 1 episódio (24 min), son., color. Disponível em: https://animesuge.to/anime/mrs-sazae-zvlm/ep-1 Acesso em: 11 de nov. de 2023

SAZAE-SAN. **IMDB**, 2023. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2542612/?ref_=ttep_ep1>. Acesso em: 12 de nov. de 2023.

SCHODT, Frederik L. **The Astro boy essays:** Osamu Tezuka, mighty atom, and the manga/anime revolution. Berkeley: Stone Bridge Press, 2007.

SHAMOON, Deborah. The yōkai in the database: Supernatural creatures and folklore in manga and anime. **Marvels & Tales**, v. 27, n. 2, p. 276-289, 2013.

SHIGERU MIZUKI. **IMDB**, 2023. Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm1493634/. Acesso em: 12 de nov. de 2023.

SORA no Momotaro. Direção de Murata Yasuji. Japão, 1931 (12 min). Disponível em: <https://mubi.com/en/br/films/momotaro-s-sky-adventure> Acesso em: 10 de nov. de 2023.

SPEED Racer. Direção de Hiroshi Sasagawa. Produção de Tatsunoko Production, 1967. 52 episódios (1.300 min), son., color. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GG5H5X31N/speed-racer>. Acesso em: 10 nov. 2023.

SUZUKI, Shige. Learning from monsters: Mizuki Shigeru's yōkai and war manga. **Image & Narrative**, v. 12, n. 1, p. 229-244, ago. 2011.

SUZUKI, Shige. Tatsumi Yoshihiro's Gekiga and the Global Sixties. In: BERNDT, Jaqueline; KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina (orgs.). **Manga's cultural crossroads**. Londres: Routledge, 2014. p. 50-64.

SUZUKI, Shige CJ. East Asian Perspective in Transmedia Storytelling| Yōkai Monsters at Large: Mizuki Shigeru's Manga, Transmedia Practices, and (Lack of) Cultural Politics. **International Journal of Communication**, v. 13, p. 17, 2019.

SUZUKI, Shige. Yōkai monsters at large: Mizuki Shigeru's manga, transmedia practices, and (lack of) cultural politics. In: **Transmedia Storytelling in East Asia**. Londres: Routledge, 2020. p. 2199–2215.

SUZUKI, Shige; STEWART, Ronald. **Manga:** a critical guide. Londres: Bloomsbury Publishing, 2022.

TAIYOU no Ouji: Horus no Daibouken. **MyAnimeList**, 2023. Disponível em: <https://myanimelist.net/anime/1044/Taiyou_no_Ouji__Horus_no_Daibouken/pics> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

TEZUKA OSAMU OFFICIAL. **Tezuka Ozamu Official**. About Tezuka Osamu: History 1940s, 2023. Disponível em: <https://tezukaosamu.net/en/about/1940.html> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

TEZUKA OSAMU OFFICIAL. **Tezuka Ozamu Official**. Astro Boy, 2023. Disponível em: <https://tezukaosamu.net/en/anime/30.html. Acesso em: 12 de nov. de 2023.

THOMPSON, John. **Ideología y cultura moderna:** Teoría crítica en la era de la comunicación de masas. Cidade do México: Universidad Autónoma Metropolitana, 1998.

TREAT, John Whittier. **The Rise and Fall of Modern Japanese Literature**. Chicago: University of Chicago Press, 2018.

UENO, Toshiya. Japanimation and Techno-Orientalism. **ISEA Symposium Archives**, 1996. Disponível em: <https://isea-archives.siggraph.org/presentation/japanimation-and-techno-orientalism-presented-by-ueno/> Acesso em: 04 de ago. de 2023.

URBANO, Krystal; ARAUJO, Mayara. O fluxo midiático dos animês e seus modelos de distribuição e consumo no Brasil. **Ação Midiática–Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura**., p. 81-101, 2021. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/348845228_O_fluxo_midiatico_dos_animes_e_seus_modelos_de_distribuicao_e_consumo_no_Brasil> Acesso em: 04 de ago. de 2023.

VASCONCELOS, Matheus. Hakujaden: versão remasterizada da 1ª animação japonesa em cores será exibida no Festival de Cannes. **JBox**, 09 de mai. 2019. Disponível em: <https://www.jbox.com.br/2019/05/09/hakujaden-versao-remasterizada-da-1a-animacao-japonesa-em-cores-sera-exibida-no-festival-de-cannes/> Acesso em: 12 de nov. de 2023.

VIDA À DERIVA. São Paulo: Veneta. 1ª Edição, dez. 2021. ISBN 978-8595710795

WADA-MARCIANO, Mitsuyo. **Nippon Modern:** Japanese cinema of the 1920s and 1930s. Honolulu: University of Hawai'i Press, 2008.

WATANABE, Paulo D. A segurança do Japão e os Estados Unidos da América. **Estudos Japoneses**, n. 30, p. 115-132, jul. 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/143033>. Acesso em: 26 de jun. de 2023.

YAMAGUCHI, Yasuo. The Evolution of the Japanese Anime Industry. **Nippon.com**, 2013. Disponível em: <https://www.nippon.com/en/features/h00043/the-evolution-of-the-japanese-anime-industry.html>. Acesso em: 30 de abr. de 2023.