

Cultura histórica, mangá e ensino de história: desaplanando memórias em *O zero Eterno* Historical culture, manga and teaching of history: unflattening memories in *Eternal zero*

Janaina de Paula do Espírito Santo

Professora assistente da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Doutorado em História pela Universidade Federal de Goiás. Ponta Grossa, Brasil. E-mail: janainapes@gmail.com.

Maristela Carneiro

Docente adjunta na Faculdade de Comunicação e Artes e ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea - ECCO, da Universidade Federal de Mato Grosso/UFMT. Pós-Doutorado pela Universidade Estadual do Centro-Oeste do Paraná - UNICENTRO. Pós-Doutorado pela Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT. Doutorado em História, pela Universidade Federal de Goiás. Brasil. E-mail: maristelacarneiro86@gmail.com

Resumo:

O presente artigo investiga aspectos das relações de mercado, cultura histórica e ensino de história a partir do caso do mangá japonês *O zero eterno* (*Eien no zero*, no original), inicialmente publicado entre 2014 e 2015, em cinco volumes, de autoria de Naoki Hyakuta e Souichi Sumoto. Este mangá faz uso do contexto da Segunda Guerra Mundial como temporalidade central para o desenrolar de seu enredo. A análise se deu tomando o conceito de cultura histórica de Jörn Rüsen como horizonte orientador. O principal objetivo foi explorar o quadrinho tanto enquanto elemento de uso público do conhecimento histórico, quanto convergência de memórias, saberes históricos e entretenimento.

Palavras-chave:

Cultura histórica; Mangá; *O zero eterno*; Segunda Guerra Mundial.

Abstract:

This article investigates aspects of the market relations, historical culture and teaching of history from the case of the Japanese mangá *Eternal zero* (*Eien no zero*, in the original), initially published between 2014 and 2015, in five volumes, authored by Naoki Hyakuta and Souichi Sumoto. This manga uses the context of World War II as the central chronological mark for its plot. The analysis was made through taking the concept of historical culture by Jörn Rüsen as guideline. The main objective was to explore the comic books both as element of public use of historical knowledge and as convergence of memories, histories and entertainment.

Keywords:

Historical Culture; Manga; *Eternal zero*; World War II.

1 Introdução

Produtos culturais, incluindo os de massa, por muitas vezes categorizados como formas descartáveis de entretenimento escapista, refletem os valores dos contextos que os geram, mas também acabam alimentando tais contextos, reforçando ou silenciando discursos, que são assimilados socialmente por meio do consumo contumaz de suas narrativas. Neste sentido, a indústria cultural tem um importante papel na formação da percepção que os leitores têm acerca de sua própria história.

Entende-se que o estudo de quadrinhos parte não de uma ruptura entre estética e comunicação, entre o símbolo e o político, mas que a análise de uma narrativa gráfica pressupõe um “círculo hermenêutico” enquanto horizonte no qual essas dimensões se amalgamam. Isso se dá em torno do que Gadamer definiu como “pré-conceito”; ou seja, sujeito e objeto fazem parte de um mesmo conjunto de interpretação, formado em um universo “simbólico” comum (pathos), ainda que esta não seja uma relação linear ou livre de conflitos. O mesmo pode-se dizer dos espaços de construção de sentido histórico. A escolha por mangás com uma temática comum, construída em torno de um “marco histórico” como a Segunda Guerra Mundial, enxerga neste suporte linguístico um espaço de produção de sentido histórico, em que o olhar histórico de uma sociedade pode ser observado de maneira mais ampla. Um espaço de cultura histórica que, para Rüsen, pode ser definido como: “formalmente, a estrutura de uma história; materialmente, a experiência do passado; funcionalmente, a orientação da vida humana prática mediante representações do passar do tempo” (RÜSEN, 2001, p. 160-161).

Deste modo, o presente artigo se propõe estudar essas convergências a partir do caso do mangá *O zero eterno*, analisando os discursos históricos que ele introduz e o que isso pode dizer acerca das relações entre indústria cultural, cultura histórica e ensino de história, conforme a mirada do historiador alemão Jorn Rüsen, em conjunção com as perspectivas de Walter Benjamin acerca do lugar ocupado pela obra de arte face à indústria cultural.

Na medida em que desenhista e roteirista de quadrinhos trabalham não apenas com o “fator documental”, mas também com o “entretenimento”, essa junção transforma o quadrinho histórico em ferramenta de trabalho didático que também serve

como ponto de discussão do próprio posicionamento da sociedade e da cultura. Desta maneira, entender e investigar a arte sequencial, suas transformações e particularidades, é ver o mundo como um grande espaço de leitura(s) e sentido do pensamento e da memória histórica, uma vez que, os meios de comunicação trazem consigo suas próprias regras de cognição e estética: “imediatez esmagadora da percepção do sensível, pelo excesso e pelo fluxo impressionante de informação” (Rüsen, 2015, p. 240)

O texto está estruturado das relações de mercado e de sentido tecidas pelas artes de massa, da inserção mercadológica dos mangás enquanto produtos da indústria cultural e dos discursos impressos na obra. A partir da articulação destes componentes, essa investigação intenta situar a obra enquanto uma unidade discursiva de orientação do pensamento histórico.

2 Relações de mercado e sentido histórico

Quando Walter Benjamin (2012) situou a arte na História em seu ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, inicialmente publicado em 1936, já estava preocupado em entender este universo em que as produções artísticas se encontram inseridas. Sobre a arte criada neste contexto, Benjamin, em uma já bastante conhecida citação, afirma: “a obra de arte reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra de arte criada para ser reproduzida” (BENJAMIN, 2012, p. 171). Ou seja, quando a reprodução passa a ser parte integrante de um objeto, isso se torna parte de sua natureza, parte do processo de conceber uma obra e entregá-la ao público. Assim é com os quadrinhos, não sendo possível desligar das proposições do autor, suas escolhas de traço, cor e enredo, o fato de as produções serem pensadas como obras amplas, de tiragem elevada, muito reproduzidas. Isso acompanha a multiplicação, expressão também de Benjamin, que “substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir de encontro ao espectador, em todas as situações ela atualiza o objeto reproduzido” (BENJAMIN, 2012, p. 168-169).

Centramos nossa reflexão em obras pertencentes ao “mercado”. Ele forma uma teia bastante complexa que transpassa relações históricas e sociais, ao mesmo tempo

em que funciona como um vetor que permite a produção e difusão, fatores aos quais os mangás que compõem a presente pesquisa são subordinados para chegar até nós. Podendo serem encontrados facilmente em uma livraria ou uma banca ou mesmo de maneira nem sempre lícita na internet, os quadrinhos, portanto, atingem múltiplos indivíduos, leitores e/ou pesquisadores. Procuramos, desta forma, mapear algumas das implicações de certa “mutação” que a história sofre, entre seu processo de criação, a publicação em larga escala (neste caso, internacionalizada), e sua consequente venda e distribuição, que marcam sua existência como um artefato de cultura e de código comum.

Para Raymond Williams, uma definição possível de cultura seria a de um “sistema de significados realizado” (2000, p. 206). Ao tomar os quadrinhos como um objeto de cultura, faz-se necessário considerar o penhor dos quadrinhos à indústria cultural¹ e sua associação imediata com o mercado editorial. Essa associação, para alguns pesquisadores, marca uma ruptura apontada por Ernst Gombrich (1986), por exemplo, quando chama os quadrinhos de “sonho manufaturado”. Mesmo quando a dissociação entre arte e mercado tem sua importância, os espaços de aproximação existem e se apresentam. Umberto Eco (1976) identifica a manutenção de um espaço de mitificação na cultura de massas. Um modelo da mescla de aspectos populares próprios com arquétipos antigos estaria no espaço da história em quadrinhos, de modo que seus personagens figuram como pertencentes à civilização do romance e a uma estrutura narrativa sustentada pela busca da novidade, do que ainda não ocorreu, do futuro. Desta maneira, o processo de constituição dos tipos, o modo como são desenhados, suas roupas e características, são elementos formadores de narrativa que, a espelho dos relatos ancestrais, estão fundamentados no processo de repetição.

A interação do leitor com a linguagem parte de seus referenciais, sua experiência, no processo de decodificação das narrativas. Remetem a isto, novamente, as reflexões de Benjamin quando este estabelece uma diferenciação entre meio e mensagem, a partir dos quais se pode construir espaços de crítica de uma espécie de

¹ Indústria Cultural foi uma expressão que surgiu informalmente para designar as pesquisas e discussões desenvolvidas no âmbito do Instituto para Pesquisa Social da Universidade de Frankfurt, também conhecida como Escola de Frankfurt. Seus principais integrantes foram Theodor Adorno, Max Horkheimer, Walter Benjamin, Herbert Marcuse, Leo Löwenthal, Erich Fromm, Jürgen Habermas, dentre outros (CEVASCO, 2005).

“lógica de linha de montagem” no espaço da própria indústria cultural. Assim, se meio não é mensagem, a mensagem em quadrinhos propriamente dita, pelo menos potencialmente, é independente em relação à condição de participante da indústria cultural, inerente a seu veículo. Ao se tornar testemunho de um processo histórico, passa a ter um significado político oculto:

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

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

No entendimento dos espaços de formação histórica estão contidos “as formas e os conteúdos da socialização histórico-política dos diversos grupos, camadas e classes sociais e as qualidades e os efeitos das respectivas consciências históricas resultantes dessa socialização”. Se o motor do entendimento histórico é a demanda social, o entendimento do pensamento histórico em diferentes sociedades passa por todas as formas de raciocínio e conhecimento históricos da vida prática. Em outras palavras, os espaços de observação de um sentido dominante para a consciência histórica são múltiplos, “a soma das operações mentais com as quais os homens interpretam sua experiência da evolução temporal de seu mundo e de si mesmos, de forma tal que possam orientar, intencionalmente, sua vida prática no tempo” (RÜSEN, 2001, p. 57).

A orientação para a vida é múltipla e abarca, ao mesmo tempo, aspectos coletivos e individuais, como um sentido de pertencimento, ou a identificação com quadros e matrizes interpretativos, sejam eles conscientes ou inconscientes. É inegável

que a consciência histórica, enquanto experiência individual no tempo e sobre o tempo, é um elemento central na construção da identidade dos indivíduos. A construção da identidade² pode ser definida como um espaço em que o simbólico e social se amalgamam a partir e através do tecido social, em conformidade com o que Stuart Hall propõe:

Utilizo o termo “identidade” para significar o ponto de encontro, o ponto de sutura, entre, por um lado, os discursos e as práticas que tentam nos “interpelar”, nos falar ou nos convocar para que assumamos nossos lugares como os sujeitos sociais de discursos particulares e, por outro lado, os processos que produzem subjetividades, que nos constroem como sujeitos aos quais se pode “falar”. As identidades são, pois, pontos de apegos temporários às posições-de-sujeito que as práticas discursivas constroem para nós. Elas são o resultado de uma bem sucedida articulação ou “fixação” do sujeito ao fluxo do discurso [...]. Isto é, as identidades são as posições que sujeito é obrigado a assumir, de apegos, embora ‘sabendo’, sempre, que elas são representações. (HALL, 2000, p. 111-112)

Esse tipo de percepção é importante porque demarca a questão da identidade como algo em constante construção que, juntamente com a experiência no tempo, salienta as percepções do indivíduo sobre sua realidade. Neste sentido, “a identidade surge, na atual concepção das ciências sociais, não como uma essência intemporal que se manifesta, mas como uma construção imaginária que se narra” (CANCLINI, 2005 p. 117)³. No caso dos mangás e da cultura pop japonesa, muitas vezes, considera-se que, no Brasil, sua assimilação figura como um espaço identitário específico, um nicho, uma vez que mangás teriam uma forte marca nipônica e, por sua própria natureza, acredita-se que eles “buscam o envolvimento total do leitor em um mundo à parte, no qual ele pode viver suas fantasias e escapar às tensões do cotidiano” (MEIRELES, 2003, p. 206). No caso dos mangás, entretanto, ainda que sua incorporação seja gradual, o risco de inseri-lo em uma espécie de nicho, ou fenômeno

² Salienta-se que as compreensões do conceito de identidade são epistemologicamente distintas para Hall (2000) e para Rösen (2001). Em conformidade com o primeiro, as identidades são pontos de encontro de práticas discursivas. Por sua vez, para Rösen, a identidade histórica de um sujeito é a luta da construção de uma continuidade advinda da orientação de sentido do tempo que o sujeito mobiliza para si a partir da sua narrativa e da do outro.

³ É importante marcar aqui que quando se fala da dimensão da imaginação no conhecimento, encaramos a mesma no sentido levantado por Rösen: como um construção colaborativo, mas ainda assim subordinado aos construídos da pesquisa histórica em que a interpretação e tomada de posição levam a ação, incorporação deste conhecimento no âmbito da vida prática. Assim, a validade não está na elaboração estética e na imaginação e si, mas no papel destes diferentes aspectos na construção do conhecimento e por conseguinte, da prática histórica.

setorizado, é perder o espaço ocupado por esse tipo de quadrinho no espaço editorial como um todo.

3 Mangás, usos públicos da história e vida prática

Pesquisas desenvolvidas pela Divisão de Economia Japonesa (JETRO, 2005) registram um crescente aumento no consumo de mangás pelo Ocidente. No Brasil, editoras como a Panini, JBC e Conrad ampliam anualmente seus catálogos, investindo em títulos destinados a uma grande diversidade de público. De obras do *mainstream* destinadas a jovens, como *Naruto* (KISHIMOTO, 2007), *Full metal alchemist* (ARAKAWA, 2006) e *Dragonball* (TORYA-MA, 2005), àquelas destinadas a um público de faixa etária mais elevada, como *Samurai executor* (KOIKE; KOJIMA, 2007), *Sanctuary* (FUMIMURA; IKEGAMI, 2007) e *Bastard!!* (HAGIWARA, 2006); a presença deste modelo midiático é marcante, rivalizando agressivamente com os modelos de novelas gráficas tradicionais (EISNER, 2010; 2013), agrupados de modo genérico sob a rubrica “histórias em quadrinhos”.

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

O papel do mangá no amplo ecossistema econômico talvez seja mais importante do que seus números de vendas reais. Símbolo da alardeada cultura pop, o mangá pertence a um complexo industrial. Quase todas as características dos mais difundidos e diversos produtos culturais – e hoje, mercadorias de exportação das mais influentes, têm sua origem nas histórias veiculadas no mangá. O título *Dragonball*, por exemplo, que hoje representa uma franquia multibilionária internacional que inclui filmes, jogos e cartões, teve seu início em uma série quadrinizada que saía

semanalmente *Weekly Shonen Jump* no ano de 1984. *Uzumaki Naruto*, o protagonista da história que leva seu nome apareceu pela primeira vez na mesma revista. Estes e vários outros títulos seguem o mesmo caminho, ou seja, de um catalizador de inúmeras franquias (PHILIPS, 2009).

Eles são uma espécie de centro para todo um sistema de mídia. Isso tem efeito na produção quadrinizada nacional, cujo carro chefe de vendas (*A turma da Mônica jovem*), pode ser considerada um caso de customização do estilo mangá bem-sucedido. Assim, nossa visão do mangá o coloca mais como um dos espaços em que a percepção do passado pode ser acessada, junto com seus quadros, matrizes, e as noções mais amplas de passado. Se o mangá tem um espaço mais amplo dentro de um sistema midiático global, portanto, parte das condições para a formação do pensamento em si, de leituras de mundo e, por isso mesmo, de consciência histórica. Esta percepção do passado em si como um espaço de disputas traz consigo uma preocupação com as chamadas questões do “uso público” do conhecimento histórico. Trata-se de chamar para o debate conteúdos relativos às diferentes dimensões do conhecimento histórico às quais temos acesso cotidianamente, especialmente para além do dia a dia escolar. A ideia de história pública se sustenta, de maneira geral, em um sentido de amplitude:

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

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

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

A ideia central é que, enquanto seres humanos, somos seres envolvidos na narrativa histórica de diferentes maneiras. Todas elas acabam por dialogar na construção da aprendizagem do indivíduo – ou seja, em sua “formação histórica”, enquanto o conhecimento lhe serve de orientação nos diferentes aspectos vivenciados. Isso significa que a prática de construir narrativas históricas se configura num espaço central da própria experiência de vida humana, uma vez que este sentido possível de orientação temporal constrói uma espécie de conexão com os diferentes entendimentos do passado e nossas identidades atuais. Desta maneira, enquanto pensamos história, vamos construindo um sentido para nossa vivência no mundo e o entendimento que extraímos dela. Essa relação tão próxima na transformação de “tempo” em “sentido” é explicada graficamente por Jörn Rüsen:

Figura 01: Esquema da matriz disciplinar da ciência da história. Fonte: RÜSEN, 2001, p. 164.



Uma vez inserida na chamada “esfera de vida prática”, não podemos presumir uma espécie de história “essencial” oriunda dos paradigmas científicos como ponto central na construção dessa narrativa. Antes, tal “essencialidade” é um efeito do que

Benjamin (1994, p. 105) definiu como experiência: a “matéria de tradição tanto na vida privada quanto na coletiva”. Assim, ao propor uma reflexão sobre a experiência contemporânea de formação histórica, é importante considerar os quadrinhos como um objeto da indústria cultural globalizada e globalizante. Entende-se, portanto, que o aprendizado histórico congrega experiências de diferentes espaços. Esta investigação caminha em sentidos complementares: de um lado, busca entender a produção quadrinizada em estilo mangá como parte do desenvolvimento do universo do quadrinho nacional, apontando os pontos de convergência entre o mercado brasileiro e o japonês. Aqui buscamos entender o espaço e a relevância do objeto escolhido.

Ao mesmo tempo é importante marcar o avanço do espaço ocupado pelo quadrinho enquanto objeto de pesquisa e fonte para questões de ensino e ensino de história. Entendemos que existe uma relação entre o modo como os quadrinhos se constituem como objeto cultural e como campo de pesquisa são pontos de partida importantes na caracterização do objeto e permitem que a ideia central do trabalho, que é a cultura histórica e o espaço que ela ocupa na construção das narrativas em torno da segunda guerra mundial podem ser encaradas com uma maior profundidade a partir destes dados. Enquanto elemento da indústria cultural tal como se delineia na atualidade, o mangá, neste caso *O zero eterno*, pode ser encarado com um artefato, como tantos outros, em que a cultura histórica se manifesta e o modo como nos relacionamos com o conhecimento histórico pode ser apreendido, em seu sentido de uso público: aqui definido, como a história a que temos acesso sem o adendo da intencionalidade historiográfica.

4 *O zero eterno*: memórias e usos da história em voo

O mangá *O zero eterno* (*Eien no zero*, no original) é baseado em um romance publicado no ano de 2006, no Japão. O livro se tornou rapidamente um sucesso no país, um dos mais vendidos de todos os tempos. O mote publicitário anunciou a obra como o retrato de um passado de quem viveu uma época de guerra através do ponto de vista de quem nunca presenciou uma. O sucesso de vendas alimentou um debate midiático sobre seu teor e a abordagem nacionalista. Esse sucesso incentivou a adaptação do enredo em outras frentes, sempre intitulada *O zero eterno*, como o filme,

de 2013, que liderou as bilheterias no Japão, atingindo a marca de oito bilhões em lucro e um prêmio na categoria de melhor filme do *38º Japan Academy Awards*; uma série, em três capítulos, produzida no ano de 2015; e o mangá, em cinco volumes, publicados entre 2014 e 2015, mantendo como roteirista Naoki Hyakuta, autor do livro homônimo, e desenhado por Souichi Sumoto.

A obra é um romance histórico que trata dos esquadrões kamikazes a partir de um relato ficcional. No Japão, apesar do movimento crescente de aceitação e difusão, o conteúdo em suas múltiplas plataformas – livro, filme, série e mangá – inspirou controvérsias. Seu autor, Naoki Hyakuta, conhecido membro do partido conservador japonês foi acusado de propagar terrorismo e optar por uma construção excessivamente nacionalista da história. Esta controvérsia aumentou depois que o então primeiro-ministro japonês Shinzo Abe se declarou “profundamente comovido” com a adaptação cinematográfica produzida a partir do romance. Representante das alas mais conservadoras da política japonesa e envolvido com uma série de disputas em torno da narrativa histórica no Japão, Abe provocou diversas respostas negativas com sua declaração.

Na China, o filme foi classificado como propaganda para o terrorismo antes de ser lançado. O diretor de cinema Kazuyuki Izutsu acusou a história de ter pouca base na realidade. Da mesma maneira, o premiado diretor Hayao Miyazaki, que também produziu uma animação ambientada na Segunda Guerra Mundial intitulada *Vidas ao vento* (*Kaze tachinu* no original) enxergou na narrativa de Hyakuta um retorno às “explicações fictícias” dadas à guerra, ainda no período imperial, e considera a ideia de reconstruir um senso de orgulho frente as ações dos esquadrões suicidas uma simplificação que silencia a violência direta e simbólica inerente ao próprio recrutamento destes pilotos⁴.

No enredo, o foco de Hyakuta realmente vai na contramão da historiografia, que coloca grande parte dos kamikazes como jovens universitários e inexperientes, bombardeados pelo simbolismo do sacrifício dos samurais e na origem divina do

⁴ Em 2014, a reação do primeiro ministro Shinzo Abe trouxe alguma cobertura da imprensa internacional, alcançando as páginas dos portais brasileiros um ano depois, em 2015. Disponível em: <<https://noticias.r7.com/internacional/kamikazes-um-doloroso-legado-historico-que-divide-a-memoria-do-japao-26022015>>. Acesso em 12 out. 2017.

imperador – o que faria dos mortos em combate motivo de orgulho maior do que os recrutas que sobreviviam para voltar para casa. Seu personagem, ao contrário, é um piloto experiente e competente, que tem como maior objetivo sobreviver à guerra para voltar para família. O olhar para a guerra proposto em *O zero eterno* se origina nos silêncios do presente. É o fio condutor de toda a narrativa. Nele, seguimos dois netos de um piloto *kamikaze*, que buscam entender as motivações daquele avô do qual nunca se fala em família, de morrer pelo imperador.

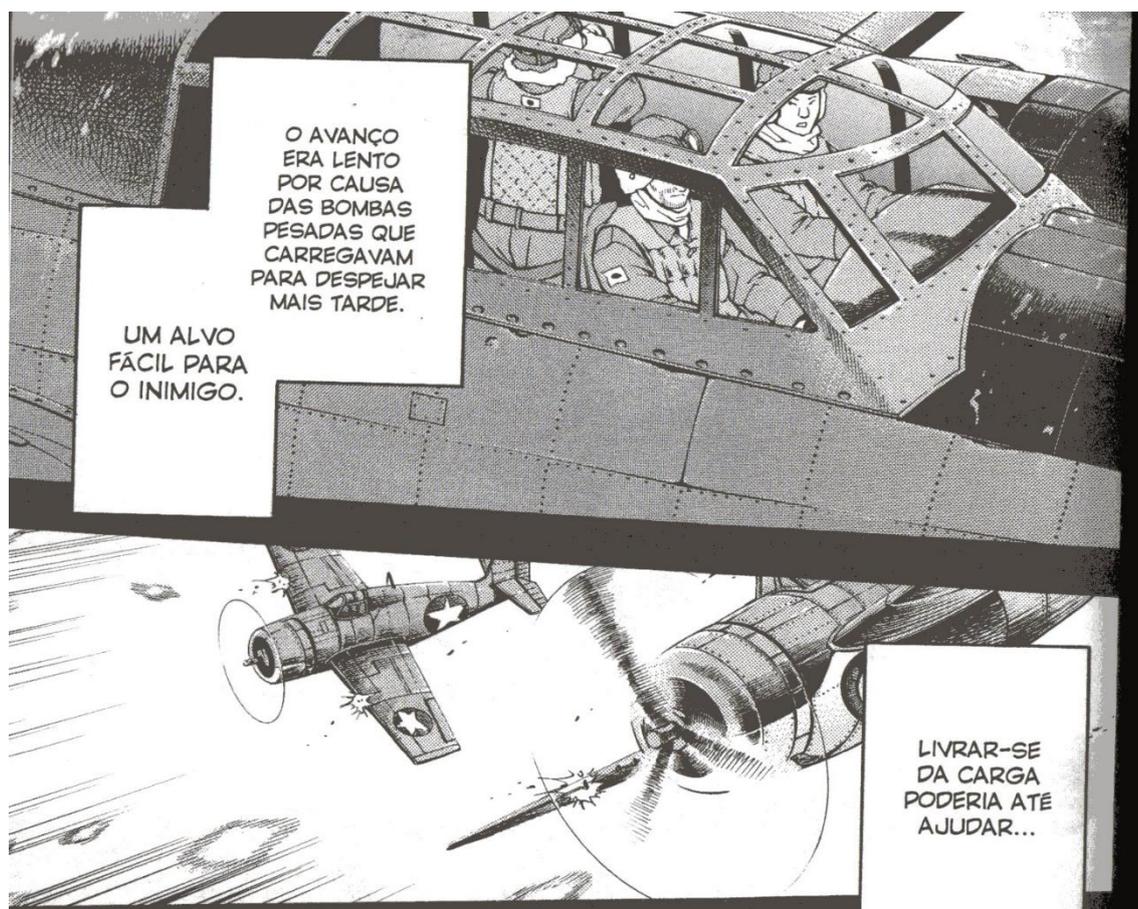
Podemos notar que o que Rösen define como dimensão cognitiva da cultura histórica é bastante presente no mangá *O zero eterno*. Ao optar por uma abordagem revisionista da história do Japão, faz sentido que ele tome mais vezes o discurso de verdade histórica e os elementos balizadores da ciência de referência como parte de sua construção argumentativa, como uma forma de sustentá-la. O quadrinho situa grande parte das referências em notas de rodapé ou ainda na construção do ambiente da história, nas reproduções dos aviões e armas, por exemplo. Há entretanto o uso da figura do narrador que problematiza a leitura da história oficial sobre os pilotos kamikazes e a mudança de sentido entre a geração do protagonista – um jovem contemporâneo ao leitor e o seu avô, que morreu como piloto.

É interessante que em *O zero eterno* a história pertence muito mais à memória dos personagens. Há poucas menções a balizas temporais e batalhas. O detalhe, a verossimilhança e a “verdade histórica” repousam em sua maioria nas referências sobre o funcionamento do exército, da marinha e da aeronáutica japonesa. O autor é bastante cuidadoso ao explicar as táticas de guerra. Essa estratégia, embora faça parte da história que está sendo contada (de um neto à procura de entender as motivações de seu avô) também condiz com a filiação do autor, nacionalista declarado, que defende o revisionismo no tratamento da história da participação do Japão na Guerra. Grande parte da ação também é explicada por um narrador oculto.

A versão publicada no Brasil pela editora JBC, que se autointitula a “maior editora de mangás do Brasil”, foi concebida em um formato e acabamento mais refinado, com a proposta de ser comercializada em livrarias e lojas especializadas. Isso faz com que o papel e a capa, em padrão laminado, sejam diferentes do usual de outros títulos da editora. O sentido da leitura da esquerda para direita, padrão das edições japonesas, foi mantido. A edição em português traz um glossário ao final com

explicações mais detalhadas do contexto e dos personagens históricos, além de legendas explicativas durante o texto, em rodapé, normalmente relacionadas à aspectos da tradução ou aquelas já elaboradas pelo autor do mangá, que fazem referência, em sua maioria, às particularidades tecnológicas dos esquadrões.

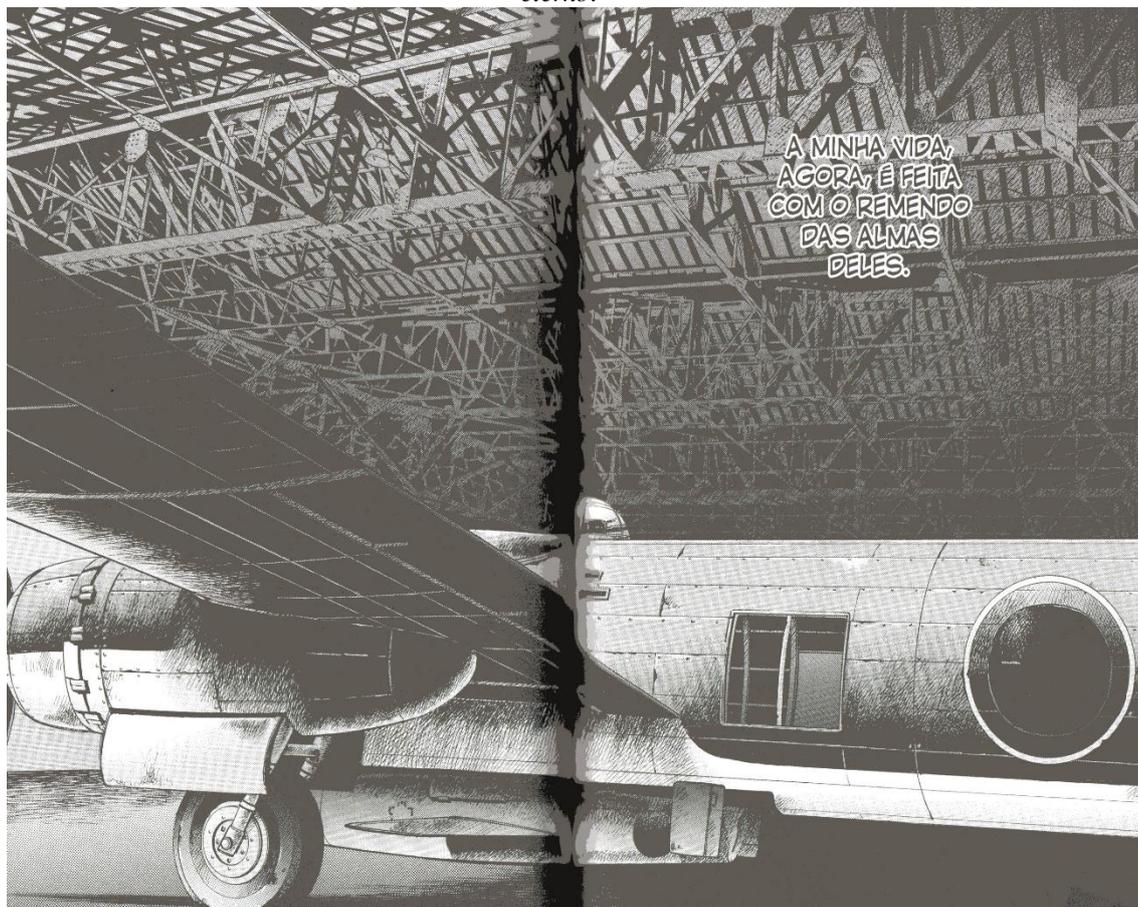
Figura 02: A dinâmica da batalha no ar e o uso do narrador oculto.



Fonte: HYAKUTA; SUMOTO, 2015B.

Consideramos que o mangá mobiliza também, no que concerne à cultura histórica, as dimensões política e moral, quando explora este senso de responsabilidade histórica em seus personagens. Para efeito de enredo, ele pode aparecer na construção ficcional dos personagens como um senso de “dever” ou uma concepção política (associada normalmente às escolhas dos autores de cada mangá). Trata-se de do processo narrativo em que as responsabilidades são atribuídas.

Figura 03: Kamikazes e a relação com os sobreviventes. Fala de um dos personagens de *O zero eterno*.



Fonte: HYAKUTA; SUMOTO, 2015D.

Em *O zero eterno* o grande fio condutor do argumento também é o senso de responsabilidade. Mas travestida de uso moral, na verdade, a aplicação do argumento também é política. O *tokkotai*⁵ é definido como um exemplo do sacrifício de alguns em nome da vida de todos. Entender o papel do avô na vida de uma série de indivíduos e conhecidos leva o protagonista a estabelecer um sentido para a própria vida e reconhecer sua força individual. Seu avô deixa de ser um silêncio para ser aquele que permitiu que outras vidas continuassem, inclusive a do próprio neto.

Ao estruturar essa mudança discursiva sobre o passado, percebe-se uma inversão da narrativa mais comum sobre a relação da população japonesa com a experiência de perder uma guerra. Ao invés de construir a negação da guerra enquanto imperativo, ela resgata o sacrifício, acima da irracionalidade da batalha. Fica clara a

⁵ Nome oficial dos pilotos kamikazes.

opção revisionista de interpretação histórica, desligada então do discurso da história enquanto ciência, na medida em que a ideia de dívida histórica que é explorada no mangá vai na contramão da interpretação historiográfica sobre os pilotos kamikazes, que na historiografia japonesa são vistos como inocentes vítimas da manipulação nacionalista do imperador (FIGURA 03). Para a historiografia, a “dívida histórica é governamental, enquanto em *O zero eterno* a dívida é de honra com os que morreram em nome desse “novo” Japão. Esse tipo de nacionalismo militarista tem avançado nos últimos anos no país: “Quando surge o tópico do nacionalismo, tendemos a pensar no tipo do nacionalismo que Abe e Hyakuta defendem. Envolve o potencial exercício do poder militar” (SUZUKI, 2015. p. 4). Essa pauta e crescimento não são recentes, têm se mantido constantes desde meados da década de 1990.

O zero eterno, também centrado nas batalhas, trabalha apenas com os pilotos. Grande parte da ação se passa em manobra aéreas. Graficamente, os pilotos kamikazes são seres sem rosto. Na medida em que a história avança é que esses rostos são incorporados de forma figurativa, como se o resgate de seu passado os permitisse aparecer como pessoas.

Figura 04: Pilotos kamikazes, sem rosto, em uma referência ao esquecimento.



Fonte: HYAKUTA; SUMOTO, 2015D.

INTERIN, v. 26, n. 1, jan./jun. 2021. ISSN: 1980-5276.

Na sequência, em todas as cenas de batalha, mesmo em dinâmicas perseguições aéreas de muitas páginas, o rosto do piloto é colocado em algum dos enquadramentos. Isso vai ao encontro ao que o autor se propõe, de fortalecer a imagem desses pilotos e de “contar a história que não foi contada”. Na medida em que o enredo avança, os rostos aparecem e o resgate da memória acaba sendo definitivo para os sobreviventes, representados aqui pela figura de Kentaro Saeky, que está resgatando a história de seu avô.

A construção em torno da ideia do piloto kamikaze era sustentada por um aparato para alimentar o nacionalismo do período da guerra. Ruth Benedict chama atenção para o quanto deste nacionalismo era sustentado por táticas simbólicas diferentes.

Tão coerente era o Japão em aproveitar-se de recursos não materiais, quanto os Estados Unidos em devotar-se à grandeza. O Japão tinha de empenhar-se numa campanha de produção total, do mesmo modo que os Estados Unidos, só que baseado em premissas próprias. O espírito, diziam os japoneses, era tudo, era eterno; as coisas materiais eram necessárias, bem entendido, mas secundárias e perdiam-se pelo caminho. “Há limites para os recursos materiais”, exclamava o rádio japonês: “é evidente que as coisas materiais não podem durar mil anos”. E esta confiança no espírito era observada literalmente na rotina beligerante; seus catecismos de guerra utilizavam o slogan tradicional, cuja criação não visou à operacionalidade nesta guerra — “contrapor o nosso treinamento ao número deles, nossa carne ao seu aço”. Os manuais de guerra começavam com uma linha em negrito: “Leia isto e a guerra está ganha”. Seus pilotos que guiavam seus minúsculos aviões para um choque suicida contra nossas aeronaves ofereciam tema inesgotável para a superioridade do espiritual sobre o material. (BENEDICT, 1998, p. 28)

Parte dessa mobilização pode ser resgatada em registros e cartas dos pilotos; há trechos afirmando o quão felizes os soldados estavam por morrer pelo país e pelo imperador. Mas é importante lembrar que toda essa produção era fiscalizada e aprovada pelos superiores. O entendimento dessa prática levou a uma explicação de que os pilotos kamikazes eram desamparados e manipulados. Em *O zero eterno*, a narrativa que se constrói é a do herói. Por isso, a ausência de rostos em parte do enredo é significativa. Página a página, o leitor é levado a descobrir estes pilotos, reconstruindo o seu posto na história nacional, como se houvesse uma nova narrativa sobre o passado a ser revelada.

Não é exagero apontar que, nos tempos atuais, a ciência especializada vem perdendo o posto de autoridade do qual comumente usufruiu, ao menos no que tange à percepção da população comum. Para Rüsen:

A percepção estética sempre foi parte constitutiva do pensamento histórico inclusive em seu formato científico especializado. O que está ameaçado de passar a segundo plano é, porém, aquilo que caracteriza a formação "disciplinar" ou seja: os resultados de pesquisa com pretensão controlável de validade e com abordagem crítica das orientações históricas socialmente influentes. "Crítica" parece ter deixado de ser um ponto importante na cultura histórica contemporânea. O apelo a transdisciplinaridade e a tendência amiúde vinculada a este apelo, a fugiu das restrições de uma disciplina especializada em benefício de uma criatividade aparentemente livre, criaram em um plano secundário o desempenho cognitivo à que todos os padrões metódicos da pesquisa histórica estão vocacionados. (RÜSEN, 2015, p. 27)

Na medida em que, na contemporaneidade, mais e mais as fronteiras de autoridade do saber histórico se misturam, torna-se primordial considerar o entendimento das diferentes dimensões do saber histórico e, portanto, da cultura histórica, como parte da pesquisa em ensino de História. A reflexão proposta parte do conceito de cultura histórica como categoria de análise. Para Jörn Rüsen, a narrativa histórica das sociedades é formada a partir de uma série de padrões que sustentam a experiência humana sobre o tempo. Nesses padrões estão inclusas as concepções científicas e também os diferentes espaços de formação do pensamento histórico. Eles adquirem significado para os indivíduos no âmbito de suas vidas práticas; ou seja, do cotidiano vivido à que é dado significado a partir do pensamento histórico, manifesto na consciência histórica.

Entendendo a disputa pela memória como um ponto central neste conflito, em que a cultura histórica manifesta uma faceta especial da "práxis cultural" presente no processo de elaboração do passado recordado. Especialmente nesse caso, em que *O zero eterno*, para além de contar uma narrativa ficcional, empenha-se também em resgatar um sentido oculto desse passado. Um sentido que, no quadrinho, só pode ser resgatado pela memória dos personagens. Neste sentido, para além de usar o quadrinho como fonte para o estudo passado, ele figura muito mais como elemento formador de sentido deste passado experimentado. "As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje"

INTERIN, v. 26, n. 1, jan./jun. 2021. ISSN: 1980-5276.

(KELNER, 2001, p. 9). Em síntese, *O zero eterno* se constitui aqui como uma unidade de orientação do pensamento histórico.

5 Considerações

É importante lembrar que mesmo reconhecendo o espaço ocupado pela arte, pela mídia e nos lugares de memória, essa não é uma relação tão linear assim. Antes, eles figuram como espaço de tensão entre o saber sistematizado pela ciência e o passado enquanto fruição, o que tenciona o aspecto racional deste saber como um todo. A alteridade do tempo torna-se ocasião de fascínio estético ou de uma fruição sem consequências para uma orientação realista da própria vida prática. Pelo contrário, priva o quadro de orientação da vida prática de elementos essenciais da experiência histórica e da constituição de sentido. No mínimo, a experiência histórica – introduzida por meio da percepção sensível autônoma do quadro histórico de orientação da vida prática e agregada aos processos de constituição da identidade histórica – é desviada dos setores da vida humana pessoal e coletiva, nos quais as relações de poder e a argumentação racional desempenham algum papel (RÜSEN, 2001, p. 132).

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

A indústria cultural abre caminho neste processo, pois parece, por um lado, “mais próxima das pessoas comuns”, e por outro, mais “inofensiva”, pois tem seus próprios compromissos enquanto produto de uma indústria para cumprir. Por vezes, a resposta profissional a isso é criar mecanismos controlados de absorção desta indústria cultural nos espaços formais do ensino, perante métodos e mediações claras tomadas pelos profissionais envolvidos. A ruptura, no entanto, permanece: temos uma história nas redes sociais, uma história nos meios de comunicação de massa, uma constante “guerra de narrativas” sobre o passado (polarizada pela disputa política) e a História

enquanto ciência, aparentando, de longe, estarem em uma batalha de campos opostos e espaços irreconciliáveis.

O exercício de reflexão neste pequeno texto se trata de uma tentativa de terceira via: a do fortalecimento no entendimento dos diferentes espaços de formação histórica e dos mecanismos de mobilização do conhecimento histórico que os mangás podem ser capazes de instigar. A ciência se baseia em elementos prévios de sentido. Essa é uma das funções da cultura histórica. Para Sousanis (2017), o impacto da percepção humana no processo de absorção do conhecimento (ou seja, o modo de ver, classificar e elaborar) pode se aproveitar do poder da narrativa visual, para além da ideia de uma ferramenta, mas como uma forma de estimular o pensamento. Um canal de formação de sentidos. O conhecimento é circular. Na medida em que os quadrinhos atuam na junção destes elementos (o pensamento sequencial que é lido e o pensamento simultâneo que pode ser “visto”), podem ser ferramentas de “desaplanar” pensamentos. A dimensionalidade com que mobilizam o saber histórico pode ser exercida. Este trabalho é uma tentativa de pensar nessa transformação. E nas possibilidades dos quadrinhos no entendimento deste processo de relação entre o saber histórico e o uso público do conhecimento, na esfera da cultura histórica.

REFERÊNCIAS

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada**. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

BLOCH, Marc. **Apologia da História ou ofício do historiador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CANCLINI, Nestor García. **Consumidores e cidadãos: Conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2006.

CEVASCO, Maria Eliza. **Dez lições sobre estudos culturais**. São Paulo: Boitempo, 2003.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir Livraria, 2013.

INTERIN, v. 26, n. 1, jan./jun. 2021. ISSN: 1980-5276.

GADAMER, Hans-Georg. Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. In: **Verdade e método**. Petrópolis: Vozes, 1998.

GOMBRICH, Ernst Hans Josef. **Arte e ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

HALL, Stuart. Quem precisa de identidade? In: Silva, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais**. Petrópolis: Vozes, 2000.

HYAKUTA, Naoki; SUMOTO, Souichi. **O zero eterno**. São Paulo: JBC, 2015. (Volumes: 1, 2 3, 4 e 5).

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP: Edusc, 2001.

LIDDINGTON, Jill. O que é História pública. In: ALMEIDA, Juniele R.; ROVAI, Marta. **Introdução à História pública**. São Paulo: Letra e Voz, 2011

MEIRELES, Selma Martins. O ocidente redescobre o Japão: o boom de mangás e animes. **Revista de Estudos Orientais**. São Paulo, nº 4, p. 203-211, 2003.

RÜSEN, Jörn. **A razão histórica: teoria da História – os fundamentos da ciência histórica**. Brasília: UnB, 2001.

RÜSEN, Jörn. **Teoria da História: uma teoria da História como ciência**. Curitiba: Editora UFPR, 2015.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. São Paulo: Veneta, 2017.

SUZUKI, Satoko. Nationalism lite?: the commodification of non-japanese speech in japanese media. **Japanese Language and Literature**. Vol. 49, nº 2, p. 509-529, 2015.

TARAPANOFF, Fabíola Paes de Almeida. **Escrever e pensar cultura na atualidade**. Curitiba: Editora Appris, 2016.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

Recebido em: 30/04/2020

Aceito em: 04/09/2020