

A Segunda Guerra Mundial e o ataque de Pearl Harbor nas Histórias em Quadrinhos

World War II and the Attack on Pearl Harbor in Comics

*Artur Rodrigo Itaqi Lopes Filho*¹

*Felipe Radünz Krüger*²

*Mario Marcello Neto*³

¹ Doutor em História pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Designer instrucional na EAD da Universidade Católica de Pelotas (UCPel) - artursan@gmail.com

² Doutor em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), professor do ensino básico nas cidades de Pelotas/RS e Rio Grande/RS. feliperadunz@gmail.com

³ Doutor em história pela UFRGS, Professor de história na rede básica de ensino de Pelotas/RS - mariomarceloneto@yahoo.com.br

RESUMO

Na década de 1940, os Estados Unidos da América ainda não haviam se posicionado (oficialmente) em face a uma possível intervenção bélica na Segunda Guerra Mundial, porém, as capas de muitas histórias em quadrinhos da época, assim como seu conteúdo, já traziam personagens nacionalistas enfrentando as forças do Eixo, manifestando um posicionamento diante da ocorrência da guerra. Essa manifestação é intensificada após o evento de Pearl Harbor (ocorrido em dezembro de 1941), ecoando, ainda que de maneira alegórica, o imaginário estadunidense que clamava por uma reação de sua nação. O presente artigo tem por objetivo analisar os aspectos do intervencionismo nacional estadunidense em algumas capas de histórias em quadrinhos estadunidense publicadas logo após ao evento de Pearl Harbor em comparação aos mangás japoneses do período e sua relação com o nacionalismo exacerbado nipônico. Como conclusão, a partir de Benedict Anderson (2008), Jacques Ranciere (2014) e Richard Hofstadter (2008) inferimos que as estruturas do nacionalismo e patriotismo que organiza essas publicações estão presentes em ambos os países, que mesmo em lados opostos da guerra e com objetivos e ideologias distintos, acabam recorrendo a recursos militaristas e ufanistas para aglutinar pessoas em uma causa de guerra.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos, Superaventuras, Representação, Imaginário, Segunda Guerra Mundial.

ABSTRACT

In the 1940s, the United States of America had not yet positioned itself (officially) in the face of a possible military intervention in World War II, however, the covers of many comics at the time, as well as their content, already featured characters nationalists facing the Axis forces, expressing a position on the occurrence of war. This manifestation is intensified after the Pearl Harbor event (which occurred in December 1941), echoing, albeit in an allegorical way, the American imagination that called for a reaction from its nation. This article aims to analyze aspects of US national interventionism in some US comic book covers published shortly after the Pearl Harbor event in comparison to Japanese manga of the period and their relationship with exacerbated Japanese nationalism. As a conclusion, from Benedict Anderson (2008), Jacques Ranciere (2014) and Richard Hofstadter (2008) we infer that the structures of nationalism and patriotism that organize these publications are present in both countries, that even on opposite sides of the war and with different goals and ideologies, they end up resorting to militaristic and vainglorious resources to unite people in a cause of war.

KEYWORDS: Comics, Super adventures, Representation, Imaginary, World War II.

Considerações Iniciais

No ano de 1941, a tensão com os eventos correntes da Segunda Guerra Mundial já fazia parte do cotidiano estadunidense. Ainda que o país já houvesse mobilizado tropas para as ilhas do pacífico, seu presidente na época, Franklin Delano Roosevelt (1882-1945), ao menos publicamente, havia manifestado em discurso um posicionamento avesso a intervenção, atendendo uma grande parcela da população que via na (frágil) recuperação econômica decorrente da crise de 1929, motivos suficientes para não ingressar em uma guerra de proporções mundiais (LOPES FILHO, 2019).

No mesmo período, a indústria das Histórias em Quadrinhos (HQs) já vinha explorando o cenário de guerra, enviando, ainda que no universo da ficção, tropas, soldados dedicados e verdadeiros super-heróis como Capitão América⁴, Tocha Humana⁵, Máscara Púrpura⁶ e, inclusive o próprio Tio Sam⁷ para o *front* de combate imaginário. Lá, os vigilantes mascarados reagiam ao projeto de expansão territorial alemão, assumindo um posicionamento a favor das forças Aliadas e tendo como inimigo diversas figuras, concretas e ficcionais, vinculadas ao nazismo daquele período. Dentre as figuras concretas, o Führer Adolf Hitler (1889-1945) se destacava como símbolo de todo um imaginário construído acerca do nazismo e suas pretensões. Tido como símbolo de todo o mal, Hitler e suas tropas se tornavam o alvo de todas as forças ficcionais

⁴ Sendo publicado desde março de 1941, porém, sua estréia oficial remonta a data e de novembro/dezembro de 1940.

⁵ Sendo produzido desde agosto de 1939, sendo mais efusivo contra os nazistas no ano de 1940.

⁶ Sendo produzido desde Fevereiro de 1940.

⁷ Sendo produzido desde julho 1940, considerado um dos primeiros super-heróis a usar símbolos nacionais como vestimenta e suas cores dispostas tais quais a bandeira estadunidense.

estadunidenses no período pré-intervenção, mas tudo isso mudaria em dezembro de 1941, quando o Japão surpreendeu as tropas estadunidenses com um ataque nas ilhas do pacífico, destruindo a base de Pearl Harbor e forçando o ingresso (real) dos EUA no já corrente cenário da Segunda Guerra Mundial.

O evento de Pearl Harbor não somente promoveu reações imediatas no cenário estadunidense da época, como também afetou diretamente o universo do entretenimento que, até então, enfrentava as forças do Eixo (apenas) em uma guerra não-concreta, havendo espaço para a ironia, o descaso e a humilhação voltada para um inimigo que, até então, era desprovido de uma materialidade (concreta). Após a ocorrência de Pearl Harbor, o país acabara por se envolver diretamente no conflito, sendo forçado a ter de responder à agressão promovida, não por Hitler, mas pelos Japoneses. Assim, o cenário representacional de um imaginário que se divertia em ovacionar a superioridade estadunidense ao esmurrar Hitler (com a força do punho cerrado de seu Capitão América) (Figura 01), passava a ter de enfrentar a dura face de uma guerra concreta, ao ter de contar os muitos mortos que pereciam em terras distantes.

Figura 01 – Captain America #01, March, 1941.



Fonte: FERTIG, 2017, p.85

Diante disso, as HQs de superaventuras da época tiveram uma mudança radical em suas narrativas, estampando nas capas das muitas edições publicadas ao longo do ano de 1941 a face de um imaginário que ansiava por vingança. Tendo como base o entendimento que as HQs consistem em representações dos seus respectivos imaginários contextuais de produção, o presente artigo buscará demonstrar, a partir das capas de algumas revistas de superaventuras, o sentimento de incômodo nacional diante da Segunda Guerra Mundial, sobretudo, frente à ocorrência do evento de Pearl Harbor, onde destacamos haver uma mudança de posicionamento (na intensificação da violência contra as forças do eixo) por parte dos EUA.

As HQS como representação e o imaginário contextual

Para iniciarmos, é importante que tenhamos claro que o entendimento das HQs como representações já consiste em uma teoria bem estruturada que remonta um vasto conjunto de movimentos, os quais questionavam (cada um à sua maneira) as estruturas fundacionais do pensamento moderno europeu, sendo o momento de maior expressividade de tais manifestações, as últimas décadas do século XIX.

Em diversas áreas do conhecimento, a estrutura basal, a qual entendia que a verdade acerca de qualquer coisa poderia vir a ser acessada a partir da aplicação de metodologias científicas (centradas no princípio da razão instrumental) – estrutura básica defendida pelo iluminismo moderno europeu – , gradualmente vem sendo questionada, em face ao entendimento da inviabilidade de uma dissociação entre a razão e a emoção, assim como o entendimento da existência de uma constante relação de interferência entre ambas, sendo a emoção, entendida aqui como pulsão que ecoa a condição de

vivência do sujeito. Com isso, a ideia de um sujeito imparcial capaz de captar a realidade através do filtro de uma (suposta) razão esclarecida, passou a ser questionada e movimentos que buscavam ressaltar a inviabilidade de tal pureza de acesso, passaram a ganhar um maior destaque ao afirmar ser o sujeito um filtro para a realidade, isto é, um intérprete do mundo (MATOS, 2006).

Tais posicionamentos em detrimento a razão iluminista moderna podem ser observados, a exemplo, na arte impressionista de Claude Monet (1840-1926), que já trazia como marca, o entendimento de que a manifestação da obra consistia na simples impressão do sujeito acerca de algo ou alguém, isto é, na manifestação de uma ideia (concreta ou abstrata), portanto relativa ao sujeito e impossível de ser universalizada (HODGE, 2009), ou mesmo na filosofia, onde Friedrich Nietzsche (1844-1900) já se opunha ao imperativo da razão como caminho para verdade ao anunciar, em sua *Genealogia da Moral* (NIETZSCHE, 2009), a condição do sujeito diante de uma ocorrência ao anunciar sua famosa analogia do cordeiro e da ave de rapina, onde se destaca que: dependendo da condição de onde o sujeito se encontra, sua concepção será alterada, similar ao entendimento manifesto no impressionismo de Monet, onde se é impossível de universalizar um posicionamento, individualizando a experiência em uma singela perspectiva ou em uma impressão frente a algo que pode (e será) concebido por outro de maneira totalmente distinta.

Essa relativização do entendimento do mundo dada a condição na qual o sujeito se encontra, traz ecos, inclusive, ao campo da historiografia dos primeiros anos do século XX, com autores como Marc Bloch (1886-1944), Lucien Febvre (1878-1956) e o movimento da (primeira) escola de *Annales*, na França, onde a própria ideia do fazer história passou a ser transformada, iluminado pela consideração da condição do sujeito frente às ocorrências. Tal qual a manifestação da arte e da filosofia, a história também passaria a entender que a condição do sujeito interferiria na maneira com que esse passaria a registrar as

ocorrências do seu tempo, na maneira de entender o seu passado, assim como na maneira de conceber o seu futuro. Desse modo, toda produção do sujeito passaria a ser entendida não como um registro (tácito) de seu tempo, no sentido de consistir em uma verdade documental referente a algo ou alguém, mas sim, um eco do contexto no qual o mesmo se encontraria, o que influenciaria, por consequência, na perspectiva desse acerca de algo ou alguém. Assim, a própria história passaria a ser um aplainado de registros de posicionamentos distintos em eco aos seus respectivos contextos (BURKE, 1992).

Dado esse movimento, toda produção acabaria por ser constituída em manifestações representacionais de algo ou alguém, sejam eventos ou figuras, tanto concretas quanto abstratas; visto que, ao passar pela interpretação de um determinado sujeito (formado e influenciado por um determinado contexto), toda manifestação produzida, seja um texto, um discurso, uma música, uma pintura, um filme ou mesmo uma história em quadrinhos, passaria a ser a representação de tudo aquilo que permeia o contexto de sua produção. Esse discurso é reiterado por autores como Roger Chartier (1945-), Carlo Ginzburg (1939-), Hayden White (1928-2018), Frank Ankersmit (1945-) e outros.

Apesar das particularidades apresentadas pelos muitos autores ao abordarem a questão da representação, existe uma linha comum a todos no que tange ao entendimento de que toda produção procede de uma interpretação. Essa base fundamenta a teoria da representação e compreende que o sujeito que produz, por mais que almeje a imparcialidade, acabará por imprimir em sua produção, traços que ecoam seu contexto, fazendo com que aquilo produzido seja a manifestação de algo não mais presente, isto é, seu contexto, portanto, aquilo produzido (e que perpetuará no tempo), ecoará, inevitavelmente, algo que não perpetua. Dado isso, mesmo em se tratando de um documento oficial, a interpretação/interferência do sujeito que produz tal documento se fará manifesto como representação por ecoar (inevitavelmente) o seu contexto de

produção, seja na escolha das palavras utilizadas, na escolha da ênfase em determinados argumentos ou na exclusão (ainda que justificadas) de pontos considerados irrelevantes. Pensar a produção como representação, nos orienta a entender toda produção como eco de um contexto não mais presente, mas que se encontra ali, fragmentado, presente como um indício.

Porém, é cabido compreender um detalhe que circunda a ideia da representação: a que ela não é alimentada por uma ideia de contexto entendido apenas como manifestação de ocorrências que influenciam uma época e lugar, mas abrange, inclusive, as ideias que permeiam o tempo e o espaço que compreende toda produção, algo que coloca a ideia de contexto em constante flerte com as teorias do imaginário (AZEVEDO, SCOFANO, 2018).

Contando com um grande leque de pensadores, as teorias do imaginário trazem consigo nuances distintas, mas que coadunam com a máxima da bacia semântica de Gilbert Durand (1921-2012), que entende que tudo produzido em um determinado tempo e espaço permanecem como influência, fomentando interpretações ajuizadas que passarão a alimentar contextos diversos. Pensando nisso, é possível compreender a naturalização do preconceito no Brasil da década de 1980, por exemplo, onde, inclusive na mídia hegemônica, era admitido piadas depreciativas com negros, homoafetivos, asiáticos e mulheres. Isso só era possível pois o imaginário da época fomentava tal conduta e a naturalizava para uma grande parcela da população que, por sua vez, não conseguia entender a densidade pejorativa atrelada a tal conduta.

Tendo a representação como eco de um imaginário contextual, as HQs, por serem produções e, por sua vez, representações, trarão consigo, de maneira inevitável, indícios que ecoam em seu lugar de produção. Algo possível de ser observado ao longo dos muitos momentos da história, sobretudo, na Segunda Guerra Mundial.

O contexto da segunda grande guerra e a reação das HQS

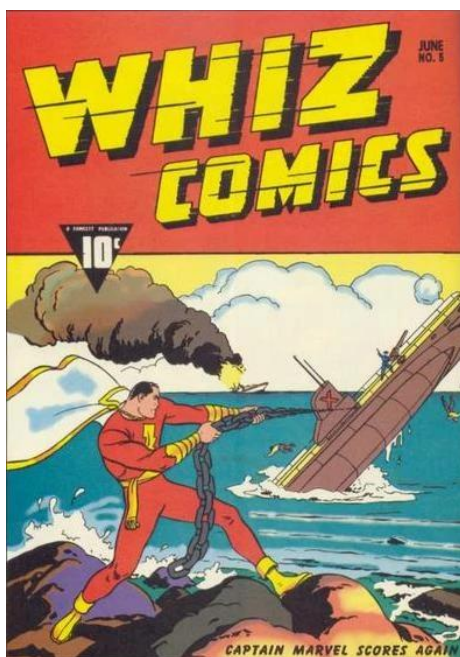
Apesar da Segunda Guerra Mundial galgar seus avanços ao longo da década de 1930, o ingresso dos EUA no conflito só veio a ocorrer em dezembro de 1941. Essa fato não se deu por um desinteresse do país na guerra que se desenrolava na distante Europa, mas por conta das condições internas que regiam, sobretudo, a economia da nação estadunidense decorrente dos eventos da crise da bolsa de New York, em 1929.

Apesar das ações de recuperação econômica do país terem gerado uma gradual e saudável recuperação financeira aos EUA, a iminência de uma intervenção nacional à guerra na Europa gerava um considerável desconforto, muito por conta das aquisições adquiridas por uma parcela considerável da população que, após 1929, passou a vislumbrar um concreto cenário de prosperidade (ao menos no que conferia ao poder de consumo), o que trouxe, como consequência, um declarado rechaço à uma intervenção direta, dado a consciência de que isso acarretaria no envio de um contingente militar recém recuperado de uma crise (LOPES FILHO, 2019).

No entanto, isso não significava, em nenhuma instância, que a nação, em sua totalidade, ou mesmo em sua conjuntura política, era condescendente com as ações das forças do Eixo. Os anos finais da década de 1930 e, sobretudo, o ano de 1940 trouxe um vasto conjunto de produções, ainda que anteriores aos eventos que levaram os EUA a ingressar no conflito, que instigavam, de maneira objetiva, um posicionamento avesso ao nazismo e seu projeto de expansão territorial, a exemplo da capa da quinta edição da Whiz comics de junho de 1940 (Figura 02), no qual o Capitão Marvel aparece, em destaque, arrancando um submarino do fundo do oceano, porém, ainda não usando a suástica para declarar a origem de tal máquina de combate, e sim, um sugestivo

“xis” vermelho (FERTIG, 2017).

Figura 02 – Whiz comics #05, June, 1940.



Fonte: FERTIG, 2017, p.48

Contudo, em dezembro de 1941, as forças japonesas, até então aliadas ao Eixo, desse modo, condescendentes com o propósito expansionista alemão e italiano, atacou a base militar de Pearl Harbor, onde os EUA mantinham um pequeno contingente militar para fins de proteger seu território de qualquer avanço que viesse transpor os limites do Pacífico, algo que se mostrou insuficiente frente ao ataque da Força Aérea Japonesa, o que, de maneira objetiva, forçou o país a ingressar no conflito.

Um dia após ao ataque à Pearl Harbor, o até então presidente Franklin Delano Roosevelt (1882-1945), trouxe o seguinte pronunciamento à nação:

Ontem, 7 de dezembro de 1941 — uma data que viverá na infâmia — os Estados Unidos da América foram subitamente e deliberadamente atacados pelas forças navais e aéreas do Império do Japão. Os Estados Unidos estavam em paz com essa

nação e, na solicitação do Japão, ainda estava em conversa com seu governo e seu imperador olhando para a manutenção da paz no Pacífico. De fato, uma hora depois que os esquadrões aéreos japoneses haviam começado a bombardear na ilha americana de Oahu, o embaixador japonês nos Estados Unidos e seu colega entregaram ao nosso secretário de estado uma resposta formal a uma mensagem americana recente. E enquanto esta resposta afirmou que parecia inútil continuar as negociações diplomáticas existentes, não continha nenhuma ameaça ou indício de guerra ou de ataque armado. Será registrado que a distância do Havaí do Japão torna óbvio que o ataque foi deliberadamente planejado muitos dias ou mesmo semanas atrás. Durante o tempo de intervenção, o governo japonês deliberadamente procurou enganar os Estados Unidos por falsas declarações e expressões de esperança para a paz continuada (ROOSEVELT, 1941, p.01)⁸.

Declarado o ingresso dos EUA na Segunda Guerra Mundial, a indústria das HQs passou a mudar o seu discurso, que anteriormente se restringia a fazer suposições intervencionistas, muitas vezes resistindo a fazer o uso da suástica ou de símbolos que remetesse diretamente às forças do Eixo, assumindo um posicionamento reativo belicista, declarando (em suas muitas capas), um efetivo movimento de levante, prol intervenção nacional (LOPES FILHO, 2019).

Para tanto, diversos símbolos passaram a adornar as capas das HQs de super-heróis em circulação naquele período, de certo modo, colocando os mesmos em um posicionamento de protagonismo, assumindo um discurso não

⁸ No original: “Yesterday, December 7, 1941—a date which will live in infamy—the United States of America was suddenly and deliberately attacked by naval and air forces of the Empire of Japan. The United States was at peace with that Nation and, at the solicitation of Japan, was still in conversation with its Government and its Emperor looking toward the maintenance of peace in the Pacific. Indeed, one hour after Japanese air squadrons had commenced bombing in the American Island of Oahu, the Japanese Ambassador to the United States and his colleague delivered to our Secretary of State a formal reply to a recent American message. And while this reply stated that it seemed useless to continue the existing diplomatic negotiations, it contained no threat or hint of war or of armed attack. It will be recorded that the distance of Hawaii from Japan makes it obvious that the attack was deliberately planned many days or even weeks ago. During the intervening time the Japanese Government has deliberately sought to deceive the United States by false statements and expressions of hope for continued peace.” (ROOSEVELT, 1941, p.01).

mais especulativo e sim diretivo, sobretudo frente aqueles que de fato, atingiram os EUA, e forçaram o seu ingresso no conflito: os japoneses.

Frente a isso, alguns modelos se destacam, sobretudo por configurarem manifestações simbólicas, as quais, para nós, ressaltam o movimento de levante em reação ao evento de Pearl Harbor. O que, em dada medida, expressa o espectro presente que ansiava por uma reação frente ao ataque japonês, destacado, no conjunto de discursos imagéticos, um intenso posicionamento prol levante militar.

No ano de 1942, capas de HQs contando com seus personagens, marchando em liderança de tropas militares (Figura 03) e, invadindo o território japonês (erguendo as mangas, de peito estufado e com passadas firmes) (Figura 04), passaram a figurar o espectro da indústria do entretenimento daquele período que agora, era direcionado a um inimigo concreto.

Figura 03 – Captain Marvel



Adventures #08, March 6, 1942.
Fonte: FERTIG, 2017, p.84

Figura 04 – America's Greatest

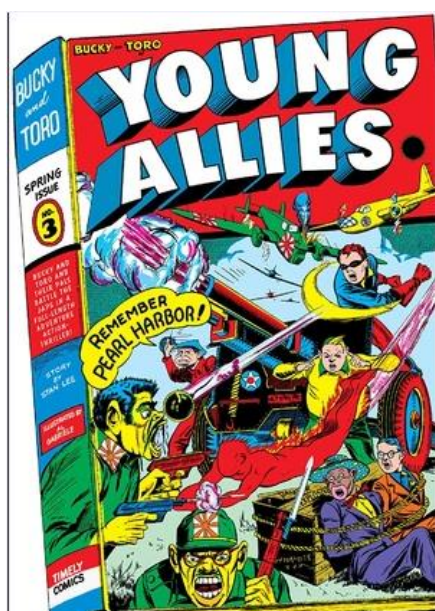


Comics #03, May 13, 1942.
Fonte: FERTIG, 2017, p.88

Os esforços da falange de super-heróis que até então compunham o

universo das HQs estadunidenses daquele período, deixavam transparecer o ímpeto reativo que acabava por pairar sobre toda a nação. A marcha liderada pelos heróis, quando confrontada com as demais produções desse mesmo período, ressalta um imaginário que visa nos contar uma história comum e que bradava, em tom de alerta, a todos aqueles que as consumiam, que havia chegado o momento em que os Estados Unidos da América passariam a marchar rumo ao encontro daqueles que outrora os atacaram e, logo após, descarregar sobre esses, toda a força reprimida de uma nação que ansiava por vingança (FERTIG, 2017).

Figura 05 – Young Allies #03,
Spring, 1942.



Fonte: FERTIG, 2017, p.89

Figura 06 – Captain America Comics #13,
April, 1942.



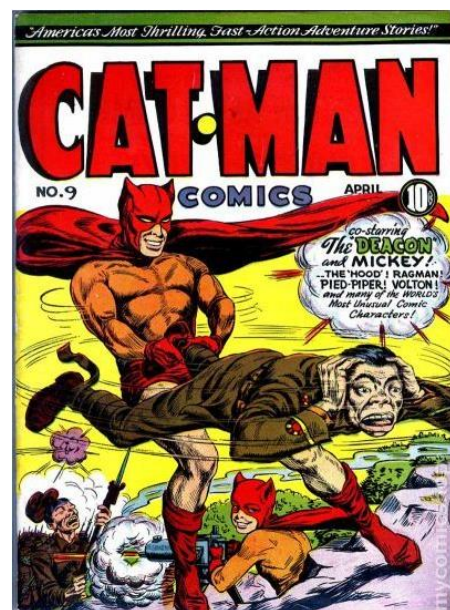
Fonte: FERTIG, 2017, p.88

Ao longo de 1942, diversas editoras passaram a direcionar seus personagens a protagonizar atos cada vez mais violentos contra inimigo de fenotípica japonesa, o que transitava, ora que outra, entre atos de tortura declarada, violência desmedida e humilhação explícita. No entanto, o destaque

a memória de Pearl Harbor é enaltecido ao longo desse período, reforçado pelos discursos diretos e indiretos que as capas muitas vezes traziam, seja no destaque dada a frases como aquela protagonizada pelo Capitão América ao socar o General japonês Hideki Tojo, na capa da décima terceira edição de sua HQ, na qual ele declara: “Vocês começaram isso! Agora nós vamos encerrar!”⁹ (Figura 06), ou na simples menção trazida na capa da terceira edição da Young Allies, na qual é declarado em tom objetivo: “Lembrem de Pearl Harbor!”¹⁰ (Figura 05).

Não poupando esforços, super-heróis e seus muitos infantis aliados, se destacavam no protagonismo reativo, movido pelo levante vingativo que passou a ser direcionado às forças japonesas ao longo daquele período. O que, em dada medida, ressonava um discurso que se pretendia universal, ao abranger toda uma nação em prol de um mesmo objetivo, portanto, justificando, em certo tom, o protagonismo de Kitten, o infante aliado de Cat-man, ao usar uma metralhadora e matar, a sangue frio, um soldado japonês, estampando um largo sorriso em seu rosto (Figura 07).

Figura 07 – Cat-Man Comics #14, April, 1942.



Fonte: FERTIG, 2017, p.88

⁹ No original: You start it! Now - We'll finish it!

¹⁰ No original: Remember Pearl Harbor!

Norakuro e o nacionalismo japonês, até mesmo em versão crítica

No outro lado do mundo, mas ainda no contexto de 1941 as coisas estavam tensas e cada vez mais exacerbadas. No Japão, o expansionismo nipônico, a ideologia imperial que bebia do fascismo aliado ao imperialismo japonês na Ásia e Oceania trazia os ingredientes perfeitos para uma efervescência de ações torpes e violentas. Vale ressaltar que ao longo deste texto iremos nos referir ao sistema político japonês como “império japonês” (ou similares. No entanto, é importante destacar que o governo japonês imperial possui características singulares. O imperador Hirohito é sempre descrito como alguém omissos e pouco participativo das principais decisões políticas, embora legalmente ele tivesse poder de depor ou intervir em qualquer decisão tomada pelo alto escalão do seu governo, incluindo o Primeiro Ministro ou até mesmo a Dieta Parlamentar Japonesa (o equivalente ao congresso nacional brasileiro).

Até hoje um dos debates mais intensos, historiograficamente falando, se dá sobre os motivos e estratégias que fizeram o governo imperial japonês executar o ataque à base naval de Pearl Harbor, no meio do Oceano Pacífico. Segundo Akira Iriye (1982), vários fatores corroboram para a execução deste ataque, no entanto, os principais a serem destacados derivam da pressão econômica que os EUA realizavam sob o Japão, os impedindo através de sanções de ter acesso maior a produtos como petróleo e borracha (fundamentais em uma guerra), bem como a crença ufanista que os estadunidenses eram um inimigo despreparado e inferior ao Japão, em termos militares, fato que se evidenciou enganoso.

Ao passo que esse contexto de crise econômica e social durante a guerra se espalhava pelo Japão, a situação no resto do mundo era de ufanismo militarista, como vimos anteriormente, com o objetivo de montar as frentes militares capazes de derrotar o fascismo e obter muitos bônus de guerra.

Em 1941, os nipônicos estavam em uma situação de tensão e desafios em várias frentes. Militarmente, o Japão iniciou uma guerra com a China, desde 1937. Este conflito que tinha sido planejado para ser breve, havia se prolongado e passados quatro anos ainda estava longe de uma solução definitiva entre Japão e a China de Chiang Kai Shek, agora exilado em Taiwan.

O Japão também estava preocupado com a possibilidade de conflitos com a União Soviética, em virtude da tensão na fronteira entre a Mongólia e a Manchúria, região que o Japão havia anexado em 1931. Economicamente, o Japão estava enfrentando uma grave escassez de matérias-primas, como petróleo, borracha e estanho, que eram vitais para a economia em expansão do país. As sanções econômicas impostas pelos Estados Unidos, Grã-Bretanha e outras nações ocidentais para condenar a invasão da China em 1937 agravaram a escassez de recursos, conforme afirma Iriye (1982). Essa escassez levou o Japão a procurar novas fontes de matérias-primas na Ásia e no Pacífico, em particular nas colônias ocidentais.

Ainda nesta seara, o governo imperial japonês estava cada vez mais encontrando dificuldades para manter a unidade em torno de projeto expansionista e cada vez mais as deserções e manifestações contra a guerra eram percebidas pelo país (CONRAD, 2010). Em termos de adesão popular à guerra, há evidências de que o governo japonês enfrentava desafios em convencer a população a apoiar a guerra em andamento na China. Muitos japoneses viam a guerra como cara e sem sentido e estavam cansados dos sacrifícios que estavam sendo feitos. No entanto, havia também uma forte cultura militarista no Japão que valorizava a coragem e o sacrifício em nome da pátria, construída desde o Bushidô da Era Meiji e mantida na era Taisho e Showa, períodos subsequentes que abriram o Japão para a influência ocidental.

Na medida em que tudo isso se desenrolava no Japão a indústria dos mangás, bem menos desenvolvida quanto negócio, muito mais ligada a uma

expressão artística circunscrita a um grupo de classe média, jovens e intelectuais, sofria os impactos da guerra. Paul Gravett (2007) afirma que quando os problemas não eram de ordem estrutural, ou seja, destruição de editoras, morte de mangakas, necessidade de contingente ocupada por artistas da indústria de mangás, entre outros, faltavam recursos como papel, tinta e até mesmo logística de transporte para que as vendas se efetivassem.

O controle estatal no Japão da Era Showa era muito forte sobre os veículos de comunicação, sendo assim, era praticamente impossível em um estado de moldes totalitários conseguir publicar obras contrárias às diretrizes imperiais estabelecidas. Desta forma, os mangás tornaram-se importantes veículos de propaganda de guerra e poucas foram as críticas do underground ao governo - pelos menos as que sobreviveram para que pudessem ser conhecidas nos dias atuais.

Estes mangás do Japão do contexto de 1941 tinham um tom ufanista e um patriotismo elevado ao nível do estereótipo, num sentido de forçar um amor à pátria e a uma causa de guerra pelo simples fato de ser uma ordem imperial, sem questionar e sequer justificar os motivos pelo qual se está lutando contra outra nação. Isto, por exemplo, não ocorre com o Capitão América, afinal tudo o que se quer com esse personagem que corporifica os Estados Unidos da América é justificar o conflito a partir dos crimes cometidos pelo Eixo.

Tanto os mangás pro guerra japoneses quanto o Capitão América buscam reforçar o estereótipo do patriotismo em favor de uma causa de guerra. Essa é uma forma comum de propaganda nos casos estudados, que visa mobilizar a população em torno de um objetivo nacional e galvanizar o apoio popular contra um inimigo, pensada desde os tempos gregos, mas alteradas e organizadas de forma ainda mais contundentes, afinal o Estado-Nação necessita de uma unidade e o estabelecimento de sua autonomia, fronteiras e ideologias acima de tudo, como afirma Richard Bessel (2014).

Benedict Anderson (2008), por sua vez, apresenta a ideia de que o nacionalismo é uma construção social imaginada, criada pela imaginação coletiva de um povo que compartilha uma identidade comum, como uma nação. A propaganda de guerra busca reforçar esse sentimento de identidade nacional e fomentar o patriotismo, muitas vezes retratando o inimigo como uma ameaça à nação e promovendo a ideia de que a luta pela nação é nobre e justa.

Tanto o Capitão América quanto os mangás pro guerra japoneses se enquadram nessa categoria de propaganda. Ambos reforçam a ideia de que a luta pela nação é justa e nobre, e buscam mobilizar a população em torno dessa pauta. No entanto, é importante lembrar que a propaganda é muitas vezes uma visão simplificada e distorcida da realidade, e que o patriotismo e o nacionalismo podem ser usados para justificar ações violentas e injustas.

Richard Hofstadter (2008), em seu livro "The Paranoid Style in American Politics", descreve o que ele chama de "estilo paranoico" da política americana, caracterizado por uma crença irracional em conspirações, ameaças imaginárias e um inimigo comum e invisível. Este inimigo é tão poderoso que pode estar infiltrado, disfarçado e até mesmo corrompendo os mais nobres guerreiros do nosso sagrado país. Desta forma:

[...] os eventos desde 1939 deram ao paranoico de direita contemporâneo um vasto teatro para sua imaginação, cheio de detalhes ricos e proliferantes, repleto de pistas realistas e provas inegáveis da validade de seus pontos de vista. O teatro de ação agora é o mundo inteiro, e ele pode recorrer não apenas aos eventos da Segunda Guerra Mundial, mas também aos da Guerra da Coreia e da Guerra Fria. Qualquer historiador da guerra sabe que é em boa parte uma comédia de erros e um museu de incompetência; mas se para cada erro e cada ato de incompetência se pode substituir um ato de traição, podemos ver quantos pontos de interpretação fascinante

estão abertos à imaginação paranoica: a traição em lugares altos pode ser encontrada em quase todas as curvas - e no final o verdadeiro mistério, para quem lê as obras primárias da erudição paranoica, não é como os Estados Unidos chegaram à sua perigosa posição atual, mas como conseguiram sobreviver¹¹ (HOFSTADTER, 2008, posição 10.48-10.49 - tradução nossa)

Neste sentido, podemos considerar que Hofstadter (2008) compreende este estilo paranoico como um prognóstico obtido a partir da construção de personagens de grande impacto social e que buscam justificar este nacionalismo exacerbado. Por isso, o Capitão América, com sua mensagem de patriotismo e idealismo, é um exemplo de como a política americana muitas vezes se baseia em uma retórica extremista e exagerada, que explora medos e ansiedades populares para promover uma agenda política. O patriotismo em Capitão América é usado para promover um tipo de paranoia que exagera as ameaças percebidas contra a nação e justifica ações extremas e desproporcionais em nome da defesa nacional.

Hofstadter (2008) observa que essa visão paranoica da política americana não é nova e pode ser encontrada em toda a história americana. Ele sugere que a retórica extremista e exagerada, semelhante a que é usada através do Capitão América, reflete a ansiedade e o delírio que permeiam a cultura política americana em momentos de crise nacional, como durante a Segunda Guerra

¹¹ Texto original: “Events since 1939 have given the contemporary right-wing paranoid a vast theater for his imagination, full of rich and proliferating detail, replete with realistic clues and undeniable proofs of the validity of his views. The theater of action is now the entire world, and he can draw on not only the events of the Second World War but those of the Korean War and the cold war. Any historian of warfare knows that it is in good part a comedy of errors and a museum of incompetence; but if for every error and every act of incompetence one can substitute an act of treason, we can see how many points of fascinating interpretation are open to the paranoid imagination: treason in high places can be found at almost every turning—and in the end the real mystery, for one who reads the primary works of paranoid scholarship, is not how the United States has been brought to its present dangerous position, but how it has managed to survive at all”.

Mundial. Nesse sentido, embora o Capitão América de 1941 possa ter sido visto como um exemplo de patriotismo positivo na época, ele também representa um exemplo de como o mesmo sentimento pode ser usado para promover uma visão distorcida da realidade.

Em outra via, Jacques Rancière (2014), argumenta que a mobilização da sociedade em tempos de guerra depende da criação de um inimigo comum, que seja percebido como uma ameaça à nação. Essa figura do inimigo é criada através da propaganda de guerra e da retórica nacionalista, que exalta as virtudes da nação e demoniza o outro. A propaganda de guerra cria um estado de exceção, em que a suspensão temporária das regras democráticas é justificada em nome da defesa nacional.

Assim como os EUA construíram um discurso paranoico em 1941 sobre seus inimigos da guerra que se desenvolvia e queriam participar, o Japão utilizava-se de instrumentos semelhantes para a construção de um alicerce ideológico que aglutinassem as pessoas em torno de um projeto militarista, expansionista e que se via como superior intelectual e racialmente falando.

Rancière (2014) argumenta que a aglutinação política em torno do Estado e do nacionalismo depende da criação de uma mitologia nacional, que exalta a história e as tradições da nação e que justifica a ação do Estado em nome da defesa desses valores. Essa mitologia é construída por meio de narrativas históricas, símbolos nacionais, hinos e rituais, que reforçam a ideia de uma identidade nacional comum. A mídia, neste caso, cumpre um papel fundamental ao propagar esses ideais e símbolos. Os mangás foram um dos meios mais efetivos de propaganda nacional do Japão em guerra.

Por isso, a aglutinação política e a mobilização em tempos de guerra dependem da criação de uma identidade nacional e de um inimigo comum, que sejam usados para justificar a ação do Estado-Nação em nome da defesa nacional. Essa identidade nacional é construída por meio da criação de uma

mitologia nacional e da exaltação dos valores e tradições da nação.

É neste contexto que surge *Norakuro* (TAGAWA, 1969), uma série de mangá criada por Suihō Tagawa e publicada pela primeira vez em 1931. A história segue as aventuras do protagonista que leva o mesmo nome do mangá, *Norakuro*, um cão antropomórfico que se alista no exército japonês e é enviado para realizar missões perigosas durante a Segunda Guerra Sino-Japonesa. A obra parou de ser publicada justamente em 1941, contexto pelo qual as autoridades japonesas suspenderam todas as mídias impressas de circular devido à restrição ao uso do papel, escasso no período em que a Guerra no Pacífico se desenvolvia.

Norakuro é conhecido por sua representação humorística do ambiente militar e suas críticas sociais disfarçadas de comédia. A série apresenta personagens animais com características humanas e muitas vezes apresenta um tom satírico em relação ao militarismo e ao nacionalismo exacerbado do Japão da época. O tom de deboche é carregado de análises sutis sobre o dia-a-dia de um militar cachorro de um país de cães, em uma clara analogia ao Japão. Muito antes de *Maus*, de Art Spiegelman, o autor Suihō Tagawa utiliza-se da prática do antropomorfismo para se referir a cada nacionalidade: cachorros do Japão, porcos da China e assim por diante.

Figuro 9: Capa de *Norakuro* de 1940



Fonte: TAGAWA, 1969

A trama de Norakuro se concentra em um cão preto chamado Norakuro, que sonha em se tornar um oficial do exército. Depois de passar em um teste, ele se junta ao exército japonês e é enviado para a China para lutar na Segunda Guerra Sino-Japonesa. A história segue suas aventuras enquanto ele lida com a vida militar e executa missões perigosas.

Cabe ressaltar que Norakuro foi considerado um mangá cômico, ele também abordou questões sérias sobre a vida militar e a política expansionista do Japão no período. A série apresentou uma visão crítica do militarismo e da propaganda nacionalista em um certo ponto, quando passa a debochar dos exageros militares e suas práticas insalubres ou desmedidas, como as punições aos que não atingem objetivos e os treinamentos exaurientes aos quais o desajeitado Norakuro nunca consegue concluir. O mangá apresenta uma visão positiva e ufanista do exército japonês e da guerra, retratando Norakuro como um herói patriótico que luta bravamente pelos ideais do Japão. No entanto, apesar de não haver uma crítica explícita à guerra, a história também não se aprofunda nos aspectos mais violentos e cruéis do conflito e deixa claro pontos do cotidiano de um soldado que tornam aquela contenda algo desnecessário e até ridículo, muitas vezes mantido muito mais por capricho dos superiores do que por um objetivo ideológico que todos defendessem (Figura 10).

Figura 10: A guerra e Norakuro



Fonte: TAGAWA, 2014

Norakuro, assim como muitas outras obras de propaganda da época, era uma tentativa de construir uma imagem de um Japão forte, unificado e com uma identidade nacional única. Através da personagem principal, um cão soldado, a obra buscava reforçar a ideia de lealdade ao Estado e o sentimento de dever para com o país.

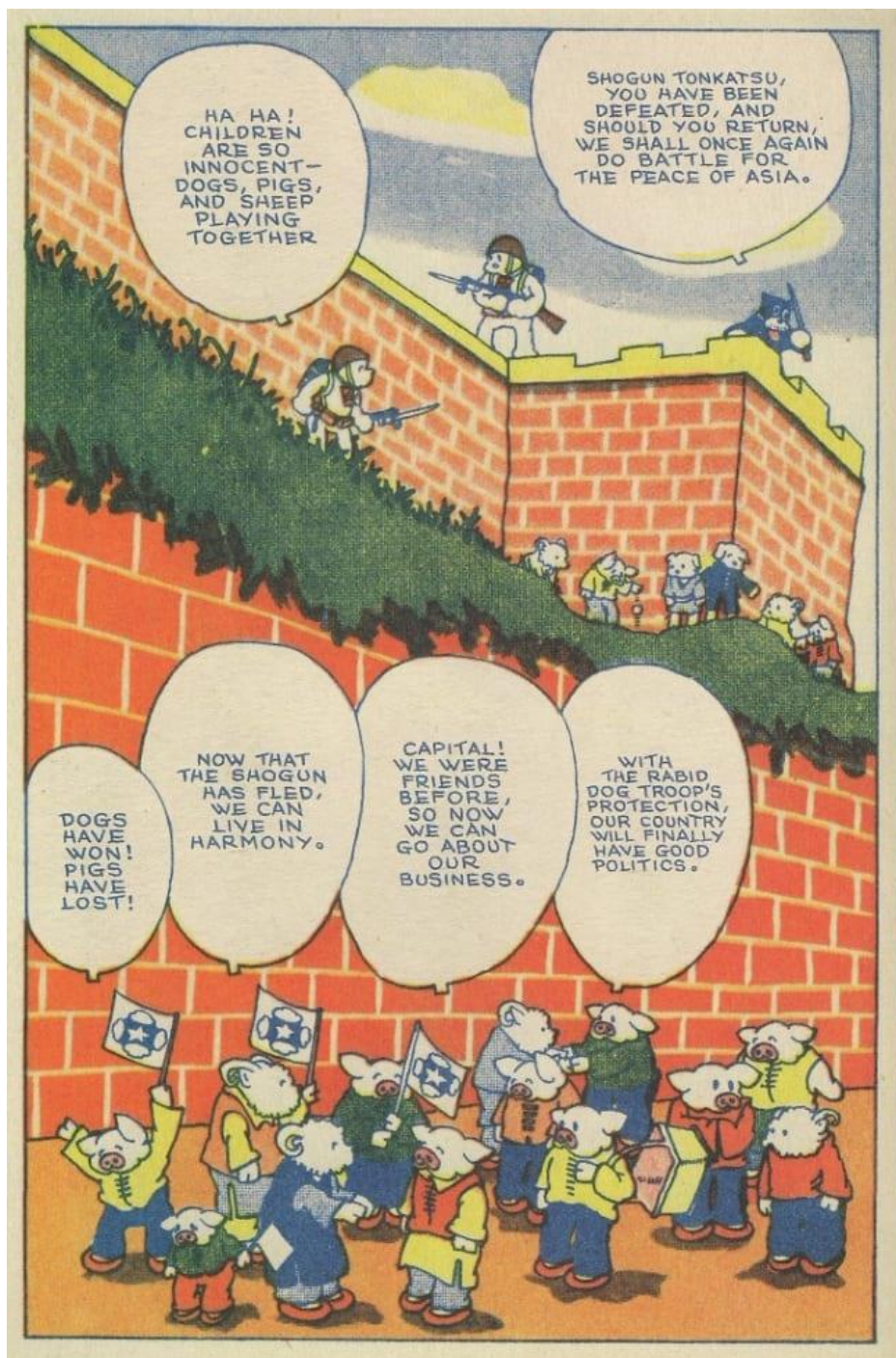
De acordo com Benedict Anderson (2008), a nação é uma construção imaginária, ou seja, uma comunidade imaginada que é limitada e soberana. Anderson (2008) argumenta que essa construção é feita através de símbolos e discursos que buscam criar um sentimento de pertencimento em comum entre os membros da nação. No caso de Norakuro, a imagem do cão soldado era um desses símbolos que buscavam reforçar o sentimento de lealdade ao Estado e ao país.

No entanto, como aponta Tosaka Jun (1977), essa construção de uma

identidade nacional única e forte pode ter consequências perigosas, especialmente quando combinada com um sentimento de xenofobia e a ideia de superioridade étnica. Essa combinação pode levar ao surgimento de movimentos fascistas, como foi o caso no Japão durante a Segunda Guerra Mundial.

Assim, enquanto *Norakuro* e outras obras de propaganda buscavam construir um sentimento de patriotismo e lealdade ao Estado, consequências perigosas ocorriam, principalmente do ponto de vista ideológico, na qual a construção de um imaginário de guerra divertida, cômica e até mesmo aventureira, sem as mazelas da guerra, com uma linguagem simplificada e simplista, corrobora-se para que a sociedade entenda que os problemas da guerra são de ordem personalista, nas quais pessoas erradas cometem erros, jamais a instituição, o Estado-Nação. Isso, definitivamente, contribuiu para que o Japão resistisse até meados de agosto de 1945 na guerra, acreditando que a venceria mesmo quando mais de oitenta por cento da população não tinha acesso ao mínimo necessário para se alimentar. Essa visão, também, contribuiu para construir a ideia de que os julgamentos pós guerra foram eficazes, afinal puniram os culpados e isentaram o Estado de sua culpa, incluindo aqui o imperador que foi anistiado pelo Tribunal de Tóquio.

Figura 11: A dominação dos cachorros (japoneses) sobre os porcos (chineses)



Fonte: TAGAWA, 2014, p.112

Na figura acima podemos ler os seguintes diálogos, dito pelos porcos, que representam os chineses. O primeiro deles diz: “Os cães venceram! Os

porcos perderam!¹²” (TAGAWA, 2014, p.112), ao empunhar uma bandeira sinalizando pela paz. Logo após outro porco afirma: “Agora que o shogun fugiu, podemos viver em harmonia¹³” (TAGAWA, 2014, p.112). Outro porco afirma: “Ótimo! Nós éramos amigos antes, então agora podemos cuidar de nossos negócios¹⁴” (TAGAWA, 2014, p.112). Por fim, já aceitando a derrota e feliz com o avanço nipônico os chineses antropomórficos comemoram: “Com a proteção da tropa canina raivosa, nosso país finalmente terá uma boa política¹⁵” (TAGAWA, 2014, p.112). Já os japoneses, representados por cachorros, estão na parte superior vigiando as crianças chinesas e ironizando afirmam: “Haha! As crianças são tão inocentes - cachorros, porcos e ovelhas brincando juntos¹⁶” (TAGAWA, 2014, p.112) e outro cão complementa em tom de ameaça: “Shogun Tonkatsu você foi derrotado e, se voltar, lutaremos novamente pela paz na Ásia¹⁷” (TAGAWA, 2014, p.112).

Aqui temos uma representação desta veia cômica, crítica e apologética da obra em relação a guerra. Ao mesmo tempo que os cães (japoneses) estão ironizando o fato dos porcos (chineses) acharem que todos irão brincar juntos, os próprios chineses comemoram o fato de serem derrotados e serem governados por um líder verdadeiro, capaz de reestabelecer a amizade e os negócios. Ao longo desta narrativa fica evidenciado que este tom comemorativo dos chineses trata-se de um sentimento de confirmação da superioridade tecnológica e econômica dos japoneses aos seus vizinhos territoriais.

¹² Texto original: “Dogs have won! Pigs have lost!”

¹³ Texto original: “ Now that the shogun has fled, we can live in harmony”

¹⁴ Texto original: “Capital! We were friends before, so now we can go about our business”

¹⁵ Texto original: “With the rabid, dog troop`s protection, our country will finally have good politics”.

¹⁶ Texto original: “ Haha! Children are so innocent - dogs, pigs and sheep playing together”

¹⁷ Texto original: “Shogun Tonkatsu you have been defeated, and should you return, we shall onde again do battle for the peace of Asia”

Pode-se afirmar que em *Norakuro*, os personagens dos EUA são frequentemente retratados como estereótipos caricatos e depreciativos, o que pode ser interpretado como uma forma de criar uma narrativa de superioridade japonesa sobre os EUA. Essa representação estereotipada dos estadunidenses pode ser vista como parte da construção de um patriotismo xenófobo, que visa promover a ideia de que o Japão é superior a outros países, em particular os EUA. Isso se alinha com a visão de Tosaka Jun (1977) sobre o fascismo japonês, que argumentava que o nacionalismo japonês se baseava em um sentimento de superioridade racial e cultural. Essa visão irônica e debochada da guerra pode ser percebida como uma crítica ao militarismo exacerbado, ao mesmo tempo que reforça estereótipos da guerra e corrobora para a naturalização do conflito. Esse aspecto duplo e dual confunde-se com a história do seu criador, um homem que participou da Segunda Guerra Sino-japonesa e tem em sua trajetória de vida a orfandade e a descrença com as instituições militares um mote, ao mesmo tempo que compreende o mundo a partir de uma ideologia militar e expansionista.

Tanto Benedict Anderson (2008) quanto Tosaka Jun (1977) alertam para os perigos do nacionalismo exacerbado, e como este pode levar à construção de um patriotismo xenófobo e a um eventual fascismo. Ao comparar o *Capitão América* de 1941 e *Norakuro* do mesmo período, pode-se observar algumas diferenças e semelhanças na forma como essas obras tratam o nacionalismo. O *Capitão América* de 1941 é uma obra de propaganda de guerra americana que apresenta uma visão idealizada do país e dos seus valores. O herói é retratado como um símbolo do patriotismo americano e da luta contra o mal. A imagem dos Estados Unidos é construída como uma nação democrática, livre e justa, em contraste com a opressão e tirania dos inimigos.

Por outro lado, *Norakuro*, embora possa-se considerar uma obra de propaganda militar japonesa, não apresenta uma visão tão idealizada do país e

muitas vezes, como apresentaremos, percepções críticas ao sistema imperial e a própria guerra, tornando a narrativa complexa e uma potente fonte de estudos deste contexto. O protagonista é um cão negro que se alista no exército para escapar da discriminação que sofre por ser diferente dos outros cães brancos. A obra apresenta uma crítica à discriminação e à desigualdade na sociedade japonesa da época, mas ainda assim glorifica a participação do Japão na guerra.

Ambas as obras, no entanto, compartilham a ideia de que a nação é um ente real e concreto, com uma identidade e valores próprios que devem ser protegidos. Isso reflete a visão de Anderson (2008) sobre a construção da nação como um processo imaginário, baseado em mitos, símbolos e imagens compartilhadas pelos membros de uma comunidade.

No entanto, a visão crítica de Norakuro sobre a discriminação e a desigualdade na sociedade japonesa da época pode ser vista como uma forma de desafiar a narrativa oficial do governo japonês sobre a guerra e a identidade nacional. Isso se alinha com a visão de Hofstadter (2008) sobre a existência de correntes críticas e alternativas à ideologia oficial nos Estados Unidos durante a mesma época.

Embora o nacionalismo seja um tema central em ambas as obras, elas apresentam abordagens diferentes e complementares. O Capitão América apresenta uma visão idealizada e unidimensional dos Estados Unidos como uma nação justa e democrática, ao passo que Norakuro apresenta uma crítica à discriminação e desigualdade na sociedade japonesa, mas ainda assim glorifica a participação do Japão na guerra. Ambas as obras refletem a visão de Anderson (2008) sobre a construção imaginária da nação, mas Norakuro pode ser visto como uma forma de desafiar a narrativa oficial do governo japonês. As duas obras foram, ao seu tempo e lugar, sucesso de vendas e as primeiras licenciar produtos e construir um arcabouço comercial em torno das histórias em quadrinhos, rompendo a bolha das edições impressas e passando a vender

bonecas, camisetas e afins.

Considerações finais

No decorrer do presente artigo, apresentamos e analisamos as principais características de produções que se posicionaram em lados opostos da Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o evento mais destrutivo e sangrento que o mundo já presenciou. Evento esse, que diversos historiadores e intelectuais, cuja tarefa principal é lidar com os pormenores do passado, têm dificuldade de analisar e representar.

Nessa esteira, as fontes selecionadas, não por acaso, representam os anseios das forças aliadas, Capitão América - e do eixo - Norakuro. Deixamos claro, que essas representações não almejavam descrever seu contexto de maneira ética, mas sim, possuíam escopos definidos: incentivar as tropas; justificar os horrores e gastos do conflito para suas respectivas populações.

Ademais, como foi citado, as fontes também possuem diferenças. As histórias do Capitão América têm evidente teor propagandístico enaltecendo os valores da terra do Tio Sam. Em contrapartida, Norakuro, para além da propaganda militar, também apresenta críticas à discriminação e à desigualdade na sociedade japonesa.

Em suma, as fontes aqui analisadas expressam aspectos do imaginário da época e suas diferenças ideológicas, cabendo aos acadêmicos refletir sobre o impacto dessas produções em um contexto em que a circulação de informações era demasiadamente restrita. Logo, uma coisa parece ficar evidente, as duas produções foram eficientes em seus objetivos primários, entretanto o capitão acabou saindo vitorioso sob o, em certa medida simpático, cão.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Cia. das Letras, 2008.

AZEVEDO, Nyrma Souza Nunes de; SCOFANO, Reuber Gerbassi. **Introdução aos pensadores do imaginário**. Campinas: Alínea, 2018.

BESSEL, Richard. **Nazismo e guerra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014

BURKE, Peter. **A Revolução Francesa da historiografia: a escola dos Annales 1929-1989**. São Paulo: Editora Universidade Estadual Paulista, 1991.

CONRAD, Sebastian. **The quest for the lost nation: writing history in Germany and Japan in the American century**. Berkley: University of California Press, 2010.

FERTIG, Mark. **Take that, Adolf! - the fighting comic books of the Second World War!** Seattle: Fantagraphics Books, 2017.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2007

HODGE, A. N. **A história da arte - das pinturas de Giotto aos dias de hoje**. Belo Horizonte: Cedic, 2009.

HOFSTADTER, Richard. **The Paranoid Style in American Politics**. New York: Vintage Books, 2008.

IRIYE, Akira. **Power and Culture: The Japanese-American War, 1941-1945**. Massachusetts: Harvard University Press, 1982.

JUN, Tosaka. **Hon ideorogi-ron**. Tokyo: Iwanami, 1977. (Teoria da ideologia do Japão)

LOPES FILHO, Artur Rodrigo Itaquí. **O Capitão América enquanto representação (valorativa) da Segunda Guerra Mundial (1941-1945)**. Dissertação de Mestrado em História. Faculdade de História. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, Rio Grande do Sul. 2019.

MATOS, Olgária C. F. **A escola de Frankfurt - luzes e sombras do iluminismo.** São Paulo: Moderna, 2006.

NIETZSCHE, Friedrich W. **Genealogia da moral.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

RANCIERE, Jacques. **Hatred of democracy.** New York: Verso Books, 2014.

TAGAWA, Suiho. **Norakuro: A Soldier in the Japanese Army.** Mineola (EUA): Dover Publications, 2014.

TAGAWA, Suiho. **Norakuro: Kaara Kazen Fukkokuban - Vol. 1 ao 10.** Kodansha, 1969 (Norakuro - Edição completa reproduzida em cores).

Recebido em Maio de 2023.

Aprovado em Junho de 2023.