

## **Mangás e uso público do conhecimento histórico: reflexões a partir do conceito de Cultura Histórica**

Janaina de Paula do Espírito Santo<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente texto parte das reflexões de minha pesquisa de doutorado, em andamento. Seu objetivo é refletir sobre o uso público do conhecimento histórico, em mangás publicados no Brasil na última década, especificamente àqueles que se dedicam ao período histórico da Segunda Guerra Mundial. Tal escolha se dá em uma tentativa de entendimento de como essa tensão entre cultura e consumo servem de elementos balizadores da cultura histórica tanto enquanto experiência de um passado quanto como estruturador de uma narrativa e de experiências de vida. Segundo Rüsen o processo de leitura histórica do mundo é um processo de construção identitária, que, no caso do mangá, um produto cultural utilizado propositadamente para reafirmar valores de uma identidade nacional (etnocêntrica), profundamente consolidada não só através dele, buscaremos perceber como a construção da história pelo “outro” (o oriental) nos permite problematizar as narrativas constituídas: os temas selecionados, as temporalidades, a tensão entre o ficcional e o histórico entre outros. Analisando as seguintes obras: “Gen Pés Descalços”, “Adolf”, “1945”, “El Alamen”, “Hiroshima” e “Hetalia” damos conta de cobrir todos os mangás “históricos” sobre o tema disponibilizados para o público brasileiro. Os mangás publicados dentro do período que abarca a pesquisa conhecerão um consumo considerável, sendo importante perceber que a demanda por mangás acabou por transformar profundamente o mercado editorial de quadrinhos no país.

**Palavras-chave:** Mangás, cultura histórica, Segunda Guerra.

*“Agora nós vivemos na era dos quadrinhos como ar”. (Osamu Tezuka)*

No ano de 2005, o quadrinista Uderzo, responsável pela conhecida dupla “Asterix e Obelix”, lançou um álbum intitulado “Asterix e o dia em que o céu caiu”, (Le ciel lui tombe sur la tête, no original, em francês) que tratava basicamente, da invasão de extraterrestres. Nele, os personagens títulos empreendem uma luta contra clones, que ironizam os super-heróis americanos e também enfrentam Nagma, um anagrama da palavra mangá. Sua história foi duramente criticada, na época da publicação, pelo teor de sua crítica aos quadrinhos japoneses (mangás) e o gênero de super-heróis (normalmente chamados de comics). Mais tarde o autor se retratou, dizendo que pessoalmente, não considerava os mangás um tipo inferior de quadrinhos, mas, ao mesmo tempo, se via preocupado com o mercado editorial do gênero e o tratamento midiático, para quem, na contemporaneidade, os mangás representariam o “carro-chefe” da produção quadrinizada da atualidade<sup>2</sup>. É interessante partir

---

1 Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Goiás (UFG) e professora do Departamento de História da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG). E-mail: janainapes@gmail.com

<sup>2</sup> O autor deu uma entrevista, em maio de 2007, explicando o episódio, confirmando o anagrama e as referências e externando suas preocupações sobre o mercado dos quadrinhos, disponível em:

desse episódio, para, no início deste texto, marcar a posição ocupada pelos quadrinhos japoneses no mercado editorial dos quadrinhos. Paul Gravett chama a atenção para o fato de que, apesar de estarem presentes, esporadicamente na televisão, nas bancas de revistas, especialmente em países de forte imigração japonesa (grupo em que o nosso país representa um papel significativo) desde a década de 1970, é em meados de 1990 que o mangá se torna produto de “exportação”. (GRAVETT, 2006, p.18) A abertura para o ocidente manteve uma curva exponencial, e, hoje, aproximadamente 50% dos quadrinhos comercializados na Europa, EUA e no Brasil, são mangás<sup>3</sup>. É importante salientar que essa nomenclatura é uma construção ocidental:

“Mangá significa “história em quadrinhos” em japonês, e é resultado da união dos ideogramas *man* (humor, algo que não é sério) e *gá* (imagem, desenho). Assim, para os japoneses, toda e qualquer história em quadrinhos, independentemente de ser japonesa ou não, é chamada de *mangá*, porque simplesmente essa é a palavra em japonês que designa quadrinhos. Fora do Japão, entretanto, esta palavra tem outro significado. No exterior, convencionou-se chamar de mangá, especificamente os quadrinhos produzidos no Japão, ou com o conjunto de características que os japoneses desenvolvidos nessa área, que dão a esses trabalhos um estilo próprio”.

(SATO, 2007, p.58)

De fato, o termo hoje define um estilo gráfico, que tem como características principais o uso do preto e branco, com uma temporalidade e layout mais próximos da linguagem fílmica, transições e quadrinizações esteticamente diferenciadas, leitura, em sua maioria, diferenciada, traço simplificado dos personagens, presença da metalinguagem cômica, de uma perspectiva beligerante, e uma estética de desenho própria, em que se sobressaem, predominantemente, os “olhos grandes”. Ao ser tomado como definidor de uma estética específica, hoje o termo marca, além dos quadrinhos orientais, apropriações, em diferentes países e culturas, do estilo, especificamente. Amaro BRAGA (2011) chama a atenção para o forte caráter de hibridização nestas obras que se apropriam do mangá enquanto linguagem. Assim, esse traço de cultura híbrida é encarado, por alguns autores como reflexo da

---

<http://www.actuabd.com/Albert-Uderzo-Je-n-ai-rien-contre-les-mangas> (acesso em 20.08.2014).

<sup>3</sup> A este respeito, conferir a cobertura do Times disponível em: <http://www.animenewsnetwork.com/news/2011-07-30/icv2/north-american-manga-sales-fell-15-percent-in-2010>; (acesso em 19.08.2014) o comparativo realizado pelo site “The comics Chronicles”, que mantém um registro comparativo de vendas: <http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2011.html> (acesso em 19.08.2014), a entrevista citada acima e a cobertura da bienal de 2014, em São Paulo, onde esses números são apontados por editores: <http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2014/08/29/manga-se-fortalece-no-brasil-e-fica-em-pe-de-igualdade-a-herois-americanos.htm> (Acesso em 29.08.2014).

globalização cultural que marca os dias atuais e uma espécie de globalização cultural:

A abertura da economia de cada país aos mercados globais e a processos de integração regional foi reduzindo o papel das culturas nacionais. A transnacionalização das tecnologias e da comercialização de bens culturais diminuiu a importância dos referentes tradicionais de identidade. Nas redes globalizadas de produção e circulação simbólica se estabelecem as tendências e os estilos das artes, das linhas editoriais, da publicidade e da moda. Grande parte do que se produz e se vê nos países periféricos é projetada e decidida nas galerias de arte e nas cadeias de televisão, nas editoras e nas agências de notícias dos Estados Unidos e da Europa (CANCLINI, 1999, p.164).

A hibridização, desta feita, seria um traço inseparável da nossa relação com os objetos culturais, definidos por um “multiculturalismo global”, numa espécie de ampliação da cultura de massas, no sentido proposto por Adorno, quando se propõe a discutir indústria cultural e sua padronização característica, voltado à ampliação da cultura enquanto consumo.

Neste texto, toma-se, portanto uma definição ampla de indústria cultural, que para Getino (2008, p.11) consiste em um

[...]conjunto de atividades relacionadas diretamente com a criação, a fabricação, a comercialização e os serviços de produtos ou bens culturais tanto no âmbito nacional quanto internacional. Os rasgos distintos destas indústrias são semelhantes aos de qualquer atividade industrial e se baseiam na serialização, estandardização, a divisão de trabalho e o consumo de massas. A diferença entre elas é que não são produtos de consumo físico, e sim bens simbólicos (GETINO, 2008, p.81, tradução nossa).

A ideia de “bens simbólicos” apontada supõe que todo o conhecimento deriva-se e é mantido através diferentes realidades sociais no espaço da vida prática. Ou seja, há um tipo de relação direta dos saberes, especialmente no caso da história com a vida prática que acaba por delimitar uma “função específica e exclusiva do saber histórico na vida humana. Isso se dá quando em sua vida em sociedade, os sujeitos têm de se orientar historicamente e tem que formar sua identidade para viver – melhor: para poder agir intencionalmente” (RÜSEN, 2007b, p. 87).

O ponto de convergência de toda esta reflexão está posto: enquanto elemento fundante da cultura de massas, ou melhor dizendo, da indústria cultural tal como se delinea na atualidade, o mangá pode ser encarado com um elemento, 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, presente especialmente no ambiente escolar.

A história como parte da vida prática em sentido amplo. Entende-se, portanto, que, o aprendizado histórico congrega experiências de diferentes espaços, que dão forma ao que se poderia se definir como cultura histórica: “formalmente, a estrutura de uma história; materialmente, a experiência do passado; funcionalmente, a orientação da vida humana prática mediante representações do passar do tempo” (RÜSEN, 2001, p. 160-161).

É evidente, que, os mangás, enquanto linguagem e estilo não concentram-se apenas em ficções quadrinizadas de caráter histórico. Esta, é uma escolha da presente pesquisa. Também seria exagero dizer que os temas históricos predominam nos mangás. Eles se tornam objeto neste estudo, devido mais a sua ampla difusão na atualidade e do lugar que ocupam no mercado atual de quadrinhos.

No âmbito da pesquisa sobre quadrinhos, o chamado “mangá histórico” apresenta duas possibilidades gerais para serem exploradas. Primeiro, temos a possibilidade de releitura de uma história que já ocorreu, e das possibilidades que ela apresenta em seu processo de reconstrução. Segundo, podem-se procurar projeções e características contemporâneas na história contada, propondo assim um raciocínio mais complexo: as apropriações da “história” ao refletir problemas do próprio tempo em que a obra ficcional, no caso os quadrinhos, foram produzidos. Essa multiplicidade de olhares não é exclusividade dos quadrinhos japoneses, mas característica da produção ficcional. Barbosa (2006, p. 72) assim define esta relação:

Em um primeiro instante podemos perceber o grau de influência que a construção de uma ficção histórica pode exercer em relação à identidade e ao orgulho de uma nação. Essa ferramenta pode servir tanto como um fator de fixação de conceitos culturais como também de instrumento de liberação ou dominação de um grupo social ou país. Em determinado momento histórico, a ficção histórica também pode nos mostrar muito mais do sentimento de um grupo ou grupos do que o registro de um chamado “documento oficial”. Ao fazer a análise do comportamento do personagem, podemos perceber como os fatos eram encarados naquele momento. No quadrinho histórico japonês, não encontramos apenas o herói clássico, capaz de sacrificar-se para salvar a vida de todos, mas também romance humor e fantasia. Para os ocidentais, é difícil construir um quadrinho histórico que se distancie do palpável, pois nossa lógica cartesiana impede uma visão transcendental da realidade. Já os orientais possuem um outro princípio para a interpretação não só do discurso, mas também da imagem. A narrativa de suas histórias assume um caráter mais próximo ao mito universal, uma vez que a construção do herói histórico japonês não busca a divindade, mas a humanidade.

O desenhista e o 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 didática 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 assumir o desafio de decodificá-las.

Esta pesquisa opta por uma análise dos mangás históricos dentro de uma temática específica: A Segunda Guerra Mundial. Embora numericamente, não representem maioria entre os mangás históricos, percebe-se que, na tradução para o ocidente, esta temática tem uma inserção maior, do que quando encarada no conjunto de mangás de enredo histórico orientais. Ou seja, se traduz mais do que se produz mangás dentro deste período histórico. Esse passa a ser um dado relevante quando se busca entender a cultura enquanto híbrido, enquanto fenômeno global. No que se refere ao “uso público” da história entendemos aqui, a apropriação da Segunda Guerra Mundial enquanto conceito, ou seja, uma espécie de encapsulamento do passado sob a forma de processos causais, ou seja, “Segunda Guerra Mundial” define tanto uma “série de eventos particulares” como uma espécie de comportamento e reprodução de balizas temporais e referências específicas que atingem grande parte de pessoas, governos e Estados. Resgatá-los via mangás traduzidos para o português consiste em um reconhecimento de que a mídia, de tempos em tempos, recupera esses conceitos, sob as mais diferentes formas (LEE, 2011).

Eric Hobsbawm, no livro “A era dos extremos”, chama a atenção para o quanto a Segunda Guerra marcou o século XX e as delimitações sociais posteriores. Para ele, o próprio medo que a Alemanha explorasse a física nuclear e dominasse a tecnologia bélica da fabricação de bombas atômicas, paradoxalmente mobilizou a pesquisa desta mesma tecnologia por seus adversários, o que faz do conflito mundial um grande impulsionador das descobertas tecnológicas como um todo e da exploração nuclear em particular. Ao pensarmos a história ensinada, um dos grandes quadros gerais argumentativos em torno do fenômeno “Segunda Guerra Mundial” é justamente a tecnologia. Primeira bélica, sendo depois apropriada cotidianamente: o conflito aparece como marco de uma nova era de transformação social. “Jamais a face do globo e a vida humana foram tão dramaticamente transformadas quanto na era que começou sob as nuvens em cogumelo de Hiroshima e Nagasaki” (HOBSBAWM, 1995, p. 177). Os lançamentos das duas bombas atômicas marcaram o fim daquela guerra, mas também o início da Guerra Fria, onde os EUA e a União Soviética, aliados durante o conflito, passaram a “definir” o mapa geopolítico global em torno de suas áreas de influência. O pesquisador Henry Rousso chama atenção para o poder de convergência deste marco:

“A Segunda Guerra Mundial, no sentido amplo do termo, forma não apenas uma matriz histórica comum aos dois continentes, mas constituiu, tanto na Ásia como na Europa, um acontecimento central na história recente cujos efeitos se fazem ainda sentir, não apenas no plano da memória, mas também num plano político e social, e mais ainda no plano das relações regionais e internacionais”. (ROUSSO, p. 268)

Neste sentido, mangás que se passam no período da Segunda Guerra Mundial, como elementos de uma cultura global entre os jovens, acabam por ser veículos de aproximação e percepção da consciência histórica, como categoria geral, que cobre diferentes formas de pensamento histórico.

Desde 1999, foram publicados no Brasil seis mangás com temática da Segunda Guerra Mundial (uma das obras encontra-se ainda em publicação): “Gen Pés Descalços”, de Keiji Nakazawa; “Adolf” de Osamu Tesuka; “1945” de Ichihiro Watsuka; “Hiroshima” de Fumiyo Kouno; “El Alamen” de Yukinobu Hoshino; e “Hetalia” de Hidekaz Himaruya (webcomic adaptada para mangá). Estas obras são publicadas por três editoras (de quatro) que se dedicam a publicação de mangás no Brasil: a JBC, a Conrad e a New Pop. A outra editora é a Panini, que assumiu no mercado editorial o lugar que antes dos anos 1990 pertencia à editora Abril (BRAGA, 2011).

Destas obras, a mais conhecida é “Gen Pés Descalços”, que possui caráter autobiográfico e centra sua ação na explosão da bomba atômica de Hiroshima, a partir das lembranças e vivências de seu autor. Seu personagem principal é o menino Gen, que em japonês significa “raízes” ou “fonte”. Segundo o autor, este foi assim batizado “na esperança que ele se tornasse fonte de esperança para uma nova geração da humanidade. Aquele que consegue pisar o solo queimado de Hiroshima e sentir a terra sob seus pés, e que tem coragem de dizer 'não' às armas nucleares...” (NAKAZAWA, 2001c, p. 13). Ao longo de suas páginas, constrói toda uma leitura sobre a vida cotidiana no Japão durante e depois da guerra. Nos dias anteriores à bomba atômica, a história retrata a pressão emocional com as privações e a perda de parentes e amigos, o racionamento de comida e os abrigos antiaéreos. O pai de Gen se recusa a participar da guerra e toda a família sofre hostilidades por tal “traição”. Figura ainda no enredo ainda o preconceito frente aos coreanos que vivem no Japão, representados por um amigo da família de Gen, o Sr. Pak. Quando ocorre a explosão, os quadrinhos tornam-se mais realistas e violentos. Como nas cenas em que o pai pacifista de Gen bate nos filhos, que é retratado no mangá como um sinal de afeição. Gen também pratica atos violentos, como arrancar a dentadas o dedo do filho de uma autoridade ou bater em uma senhora idosa para

defender a mãe.

“Adolf” constitui uma leitura menos realista que “Gen”, embora compartilhe este uso da violência como elemento explicador, explorando as relações dos japoneses com os estrangeiros. Centra sua trama no destino de três personagens homônimos, que precisam administrar suas identidades conflitantes: um judeu nascido no Japão, mas descendente de uma família alemã, um menino filho do embaixador alemão com uma japonesa e o ditador nazista (este por, na história, ter comprovado sua ascendência judaica). Osamu Tezuka opta em sua obra por acompanhar todo o desenrolar da segunda guerra, preocupado em apontar a participação do Japão, chegando a representar graficamente a rendição representada pelas bombas atômicas. Entretanto seu foco narrativo está na figura dos diferentes homônimos: o judeu, preocupado em organizar a resistência a Hitler em território japonês, ajudando refugiados; o alemão–japonês, que se torna membro da SS e tem que lidar com um conflito identitário triplo, entre seu relacionamento de amizade com um judeu, sua natureza de mestiço e a constante indecisão que vem com ela, com relação ao seu “verdadeiro eu”; e o ditador nazista, relacionado com a insanidade. Sua trama estende-se, mostrando um último embate entre os “Adolfs” fictícios por ocasião da ocupação da palestina, onde representa o exército israelense reproduzindo antigas práticas nazistas frente aos diferentes soldados mercenários que apóiam a causa palestina – onde muitos membros do exército alemão se encontram. Escrita nos anos 80 é uma das únicas obras em que o autor se utiliza do estilo Gekiká, mais realista e intimista, onde a narrativa adquire um tom policial.

Em “1945” Ichihiko Watsuka, conhecida mangaká coreana, tentou narrar a atuação da “Irmandade da rosa branca”, organização de resistência formada por universitários alemães. Os estudantes envolvidos nesta empreitada acabaram todos condenados pela Gestapo apenas três meses antes do fim da guerra, o que a autora utiliza de mote para explorar a construção do sentido de humanidade e sua corrupção pela guerra.

“Hiroshima” trabalha com dois contos ficcionais, embora Fumiyo Kouno admita serem calcados em suas experiências como habitante da cidade de Hiroshima. Sua abordagem, de viés psicológico, intenta demonstrar as implicações da bomba nuclear até hoje influenciam a vida dos jovens japoneses, tenham eles ancestrais vitimados ou não nos ataques. O primeiro conto tem como cenário a Hiroshima de dez anos após o ataque nuclear enquanto o segundo conto se passa entre o fim da década de 1980 e início dos anos 2000 em Tóquio. Apesar de distante de Hiroshima, a vida neste local é marcada pelas consequências da guerra. “Mesmo não tendo experimentado a guerra ou a bomba atômica, é obrigação de todos pensarem na paz

e transmitir mensagens contra a guerra em qualquer região e usando as palavras de cada época” (KUONO, 2011, p. 47).

“El alamein” é um mangá adulto (estilo que conta com pouquíssimos lançamentos no mercado editorial brasileiro), que não se centra em uma história, mas está fundamentado em contos, na tentativa de cobrir os dois lados do front. O mangá é dividido em cinco capítulos publicados em um mesmo volume, onde os quatro primeiros focam na guerra em si e o último capítulo procura entender a ocupação americana em solo japonês (narrativa marcada pelo sarcasmo do autor).

“Hetalia” é o primeiro mangá no estilo “Yon-koma” a ser publicado no Brasil – o “Yon-koma” (ou “4koma”) é o nome das tiras japonesas, que diferenciam-se das ocidentais por serem verticais. A história de “Hetalia” foca as relações entre os países do eixo (Itália, Alemanha e Japão). Hidekaz Himaruya utilizou uma abordagem alegórica, onde cada país é representado em uma pessoa, que “encarnaria” os costumes de cada um destes como “mania”. Assim, descreve conflitos e relações diplomáticas em termos de “intrigas pessoais”, exacerbados por elementos culturais, atritos passados ou simples “implicância”. Ele inicialmente foi concebido como tiras para internet (webcomic) e que em sua adaptação vendeu milhões de cópias, chegando ao topo da lista de mais vendidos nos EUA, sendo proibido em alguns países por seu conteúdo politicamente incorreto.

A primeira vista, o que chama atenção é a diversidade de enfoques ao redor da ideia de “segunda guerra” que os quadrinhos escolhidos se propõem a explorar. A Segunda Guerra Mundial é apropriada de diversos modos nestas narrativas, seja como “pano de fundo”, como elemento de ruptura na trama, como personagem (chegando a ser “coisificada”), atuando sobre as decisões e vacilações dos personagens, etc. De modo geral, é “resgatada” como fio condutor para problematização de questões do tempo presente. Podem ser encarados como elementos em que sobressai o que Rüsen define como “memória histórica”: “A memória histórica volta-se para conteúdos da experiência do passado que representam, como casos concretos de mudanças no tempo (no mais das vezes por causadas ações intencionais), regras ou princípios tomados como válidos para toda mudança no tempo e para o agir humano que nela ocorre”. (RÜSEN, P. 51)

Nos quadrinhos analisados, a experiência do passado contida no elemento “Segunda Guerra Mundial” mesmo constituído em base ficcional, se configura em um caso concreto, em que o prevalece é a mudança do tempo e o agir humano, em sentido duplo: na caracterização e nas escolhas dos diferentes personagens e no protagonismo silencioso do



leitor de quadrinhos, que a cada quebra da história (a chamada sarjeta, que marca, graficamente, o espaço de uma ação e outra) é chamado a completar e participar da ação, em um movimento que os teóricos de quadrinhos chamam de conclusão, onde mudança, tempo e movimento tomam o leitor como colaborador voluntário, constituindo, basicamente, um “núcleo de coerência estética”:

A coerência estética de um construto significativo estaria então em fomentar nos destinatários uma relação de liberdade com as determinações do agir em suas vidas concretas. Ao invés de induzir os sujeitos a agir de determinada maneira, libera-os da pressão para agir e habilita-os a conhecer melhor as circunstâncias de suas vidas, que lhes ficariam veladas na rotina quotidiana do agir por interesse (RÜSEN, p. 37)

Assim, histórias em quadrinhos representam limites de formação de sentido. Podem ser elementos de inquietude? Os limites deste estudo, primam por entender espaços de apropriação de um conhecimento dentro de um espaço narrativo, seus tensionamentos e particularidades, em que a cultura global é uma espécie de dado, em que uno e diverso adquirem sentidos simultâneos. Entender o papel da cultura histórica neste processo permitem problematizar símbolos e significados do consciente histórico social da atualidade avançando um pouco no papel da indústria cultural (e dos quadrinhos japoneses na qualidade de seus representantes) enquanto elemento constituidor deste processo.

## **Referências**

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. “A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas”. In: ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do Esclarecimento*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- BARBOSA, Alexandre Valença Alves. “Quadrinhos Japoneses: uma perspectiva histórica e ficcional”. In: LUYTEN, Sônia (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2006.
- BRAGA JR, Amaro Xavier. Análise Sociológica e Estética Midiática: Reflexões sobre a Aparência e os Impactos das Histórias em Quadrinhos Japonesas. Disponível em [www.historiaimagem.com.br](http://www.historiaimagem.com.br), acessado em 02.03.12.
- CANCLINI, Néstor García. Consumidores e cidadãos; conflitos multiculturais da globalização. Trad. Maurício Santana Dias, Javier Rapp. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1999.

- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- GETINO, Otavio. *El capital de la cultura: lãs industrias culturales em la Argentina*. Buenos Aires: Ciccus, 2008.
- HIMARUYA Hidekaz. *Hetalia: Axis Powers*,. Vol 1. São Paulo, New Pop, 2012.
- HIMARUYA Hidekaz. *Hetalia: Axis Powers*,. Vol 2. São Paulo, New Pop, 2012.
- HOBBSAWM, Eric. *A era dos extremos*. São Paulo: Cia das Letras, 1995
- HOSHINO Yukinobu. *El Alaimen*. São Paulo, New Pop, 2009
- ICHIGUCH, Keiko. 1945. São Paulo, New Pop, 2007.
- KUOMO, F. *Hiroshima, a cidade da calmaria*. São Paulo, JBC, 2011.
- LEE, P. J.; ASHBY R. *Empathy, Perspective Taking, and Rational Understanding*. In: DAVIS, O. L.; YAGER, Elizabeth A.; FOSTER, S. J. *Historical empathy and perspective taking in the social studies*. Lanham, MD: Rowman and Littlefield, 2001.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.
- mordenidade*. Trad. Heloíza Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. São Paulo: Editora
- NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços: o dia seguinte*. São Paulo: Conrad, 1999.
- NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços: o recomeço*, São Paulo: Conrad, 2001.
- NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços: uma história de Hiroshima*. São Paulo: Conrad, 2001.
- NAKAZAWA, Keiji. *Gen Pés Descalços: vida após a bomba*, São Paulo: Conrad, 2000.
- ROUSSO, Henry. *RUMO A UMA GLOBALIZAÇÃO DA MEMÓRIA*. *História Revista*, [S.l.], v. 19, n. 1, p. 265-279, jun. 2014. ISSN 1984-4530. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/index.php/historia/article/view/30527>>. Acesso em: 10 Jul. 2014. doi:10.5216/hr.v19i1.30527.
- RÜSEN, Jörn. *História viva – Teoria da História III: Formas e funções do conhecimento histórico*. Tradução de Estevão de Rezende Martins. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007
- SATO, Cristiane. *Japop – o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Nsp-hakkosha Editora, 2007.
- TESUKA, Osamu. *Adolf*. Vol. 1. São Paulo: Editora Conrad, 2006.
- TESUKA, Osamu. *Adolf*. Vol. 2. São Paulo: Editora Conrad, 2006.
- TESUKA, Osamu. *Adolf*. Vol. 3. São Paulo: Editora Conrad, 2006.
- TESUKA, Osamu. *Adolf*. Vol. 4. São Paulo: Editora Conrad, 2006.
- TESUKA, Osamu. *Adolf*. Vol. 5. São Paulo: Editora Conrad, 2006.