

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

GEN PÉS DESCALÇOS: EXPLORAÇÕES A PARTIR DO USO DE QUADRINHOS NA APRENDIZAGEM HISTÓRICA

Janaina de Paula do Espírito Santo
Maria Conceição Silva

“É a vida começando na mais fria estação do ano. A chuva o molha, o vento o resseca, é amassado pelos pés das pessoas, mas ainda assim o trigo nasce, se enraíza e cresce. Ele sobrevive”. – Daikichi Nakaoka – Gen pés descalços

O presente texto constrói suas reflexões a partir de uma obra de quadrinhos, intitulada Gen pés descalços, ou Hadashi no Gen (はだしのゲン), em seu original japonês. A palavra mangá é normalmente usada para se referir ao quadrinho japonês e oriental de maneira geral, dado que o estilo gráfico e a abordagem utilizadas neste tipo de quadrinho diferem em pontos importantes àqueles que comumente associamos aos quadrinhos, especialmente os de inspiração estadunidense. Assim sendo, para começar a delimitar este texto é útil marcar algumas das principais características do quadrinho japonês, ou mangá. Resumidamente, estas podem ser identificadas em oito pontos principais:

De início, a construção dos personagens, muito mais centrada em composições verossímeis, com papéis sociais definidos e com traços humanos muito pautados em uma perspectiva dualista, ou seja, não há uma totalidade de ações boas ou más definindo previamente sua caminhada, antes um amálgama deles (ou seja, dificilmente existirão bandidos e mocinhos). A este respeito, a pesquisadora Sonia Luyten salienta: “são heróis concebidos a partir do mundo real, os quais as pessoas podem encontrar, além de uma espécie de miniatura” (2001, p.40). Este apelo do real pode ser percebido no segundo ponto: mangás primam por linearidades temporais e cronológicas, em sua maioria. Um terceiro ponto é o papel do público leitor no desenvolvimento da história durante a sua publicação. E o *feedback* (tanto em vendas quanto em comunicação direta com o autor – o mangaká) – acaba influenciando no andamento da história, ampliações, reduções, ênfase em personagens, etc. Diferenças gráficas são também marcantes, como a leitura da direita para a esquerda, a impressão monocromática (em preto e branco), o formato diferenciado dos balões bem como uma utilização mais orgânica das relações entre texto e imagem, o traço simplificado, com grande foco nos olhos, grandes, uma certa androgenia dos personagens, em que a expressão caricatural normalmente é enfatizada. As transições comuns aos quadrinhos também se modificam, e prevalecem a sobreposição, o a não linearidade, múltiplos ângulos e diferentes formatos aproximam esteticamente a arte do mangá com o movimento cinematográfico, tornado leitura.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

Em Gen pés descalços, todas as características elencadas estão presentes, a exceção do modo oriental de leitura. A primeira obra publicada no Brasil optou por um formato ocidentalizado. Em sua segunda edição – agora com a história completa – o formato oriental foi resgatado, mas, dado que ela se encontra em processo de publicação, a fonte deste texto é a edição mais antiga, de 2000.

A difusão da história de Gen, no ocidente, pode ser vista como um efeito da internacionalização dos mangás, presente desde meados da década de 1970. Ela se deve ao projeto Gen, de 1976, que se dedicou, voluntariamente, a tradução da obra, como uma forma de aumentar sua circulação. Ainda que por uma iniciativa isolada ela se dá na mesma época em que as produções culturais japonesas começam a despertar interesse do mercado internacional. Diferentemente do país de origem, onde a obra escrita é um ponto central, em torno do qual gravitam uma série de produções diferentes no que se refere ao seu processo de exportação, o ponto de sustentação de sua difusão não foi o mangá, mas o Anime, animação derivada do mangá. Na década de 1950, influenciados pela mídia que vinha do ocidente, quando vários artistas e estúdios começaram a desenvolver projetos de animação experimental, os animes viraram sucesso trazendo cores e movimentos para os já bem elaborados quadrinhos dos mangás. Desde então foram produzidas diversas animações baseadas no mangás e que são comercializadas até hoje. Para SATO (2007, p.35):

“A produção de séries de animes para a TV no Japão, devido aos altos custos envolvidos, dependem até hoje de longo planejamento prévio entre a emissora, a produtora de animação e fabricantes licenciados, que investem em conjunto na produção e geram receita através de uma cadeia de vendas de produtos e serviços correlatos, formando um complexo esquema que também envolve agências de publicidade, gravadoras, editoras, distribuidoras, e indústrias de alimentos, brinquedos e videogames e papelaria. Assim, quando uma série vai ao ar na tevê japonesa, há o lançamento concomitante de uma grande gama de produtos e serviços temáticos, num esforço concentrado para envolver emocionalmente os espectadores e satisfazer-lhes o ímpeto consumista – o que garante a viabilidade comercial do sistema. Não foi por acaso, por exemplo, que Tezuka fez com que a estréia de Astro Boy ocorresse no dia primeiro de janeiro de 1963, no principal feriado do calendário japonês: o ano novo.”

Ao estudar as histórias em quadrinhos, McLuhan, partiu do pressuposto de que os meios não condicionam seu público pelo que informam, mas pela maneira como informam. A mudança de percepção ocorre devido ao meio e não ao seu conteúdo. O personagem funcionaria como uma espécie de ícone ou

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

símbolo comportamental. Algumas relações interessantes se apresentam: Quadrinhos e mangás partilham de uma mesma origem, o processo de consolidação da indústria cultural por um lado e por outro, a influência estadunidense na delimitação desta cultura. O Japão, entretanto, para além de consumidor do american way of life, transforma o pop japonês em “um bem-sucedido caso de customização da industrialização cultural em padrões orientais”. (SATO, 2007p.14)

A história de “Gen Pés Descalços” tem como base as experiências de vida de seu autor, Keiji Nakazawa, uma vez que ele mesmo é sobrevivente da bomba atômica de Hiroshima, foco de toda a história do quadrinho. Além do formato revista em quatro volumes que foram traduzidos, o mangá em sua história completa saía, semanalmente em revistas diferentes, especialmente a Weekly Shōnen Jump, onde permaneceu sendo publicada entre os anos de 1973 a 1985. O sucesso da série trouxe suas três live actions dirigidos por Tengo Yamada, lançados entre 1976 e 1980. A Madhouse lançou dois filmes em formato anime baseados no mangá, um em 1983 e outro em 1986. Em 2007, uma adaptação para uma série de televisão foi produzida, transmitida nos dias 10 e 11 de agosto do mesmo ano. Entre 2000 e 2001, a Conrad Editora publicou no Brasil 4 volumes do mangá. A série começou em 1945 em Hiroshima e arredores da cidade, onde o garoto de seis anos de idade, Gen, vivia com sua família. Depois que Hiroshima é destruída pela bomba atômica, Gen e outros sobreviventes são obrigados a lidar com as consequências da destruição. No Japão, essa história virou também uma Ópera.

O protagonista da história é Gen, uma espécie de alterego de Keiji Nakazawa que conta o que aconteceu antes e depois da bomba lançada em Hiroshima. O foco de sua história é o impacto cotidiano da arma letal, explorando o susto, as mortes constantes, e as diferentes fases de destruição da mesma. No enredo, a família do protagonista é pacifista, em contraponto com grande parte das famílias vizinhas. Tal posicionamento, especialmente na parte da história dedicada aos dias antecedentes a grande explosão permitem que o autor explore o posicionamento nacionalista do povo japonês durante a segunda guerra mundial e alguns atos de seu exército. Esta opção narrativa protagonizou uma controvérsia no ano de 2012, quando o governo japonês decidiu recolher as obras de escolas do ensino fundamental da cidade de Matsue sob a justificativa de que “As crianças ganhariam uma percepção errada da história, [...] o trabalho descreve atrocidades cometidas por tropas japonesas, que não aconteceram”¹. Ainda que tenha voltado

1 Esta notícia foi veiculada na internet e em diferentes meios de comunicação. Conferir em: <http://www.publico.pt/culturaipilon/noticia/conselho-escolar-japones-proibe-acesso-a-manga-historica-que-conta->

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

característica uma multiplicidade de relações e mediações possíveis. Ela não é exclusiva do quadrinho ou do mangá histórico, que para Barbosa (2006, p. 72) :

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. A proposição aqui é problematizar, portanto, o papel do conhecimento histórico a partir do quadrinho como artefato cultural, em uma tentativa de ampliação do entendimento do seu papel. Acreditamos que a junção do fator documental e de entretenimento torna o quadrinho um elemento de cultura e memória histórica, no sentido dado por Rusen:

"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

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

ou princípios tomados como válidos para toda mudança no tempo e para o agir humano que nela ocorre". (RÜSEN, P. 51)

Um segundo ponto de problematização no que concerne ao uso do quadrinho em sala de aula, está justamente em entender o papel da narrativa na constituição de sentido para essa experiência histórica e o impacto da mesma na formação de memórias históricas, que serão acessadas mais tarde no ambiente escolar. Entender o espaço social do conhecimento é uma tarefa efetiva da didática da história. Paul Ricoer (1994, p.15) diz que “o tempo torna-se tempo humano na medida em que está articulado de modo narrativo; em compensação, a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal. Isso se torna mais evidente em um quadrinho voltado para questões da segunda guerra, especialmente segunda guerra mundial. Poderia se argumentar que há grande distância na construção histórica oriental frente a ocidental sem muito receio de incorrer em erro. Essa distância é diminuída, entretanto quando falamos de segunda guerra:

“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)

Ou seja, no que diz respeito ao “uso público” da história existe uma 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).

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

Este é um terceiro ponto possível que marca a história em quadrinhos como um elemento limite na formação de inquietudes históricas. E também um elemento em que a empatia histórica é muito presente, dada a natureza estética dos quadrinhos. Segundo Rüsen,

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)

Esta “relação de liberdade” que pode ser refletida na vida concreta é própria da forma de uma história em quadrinhos, onde, para McCloud (2005, p. 67),

“Os quadros das histórias fragmentam o tempo e espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada. Se a iconografia visual é o vocabulário das histórias em quadrinhos, a conclusão é a sua gramática. E, já que nossa definição de quadrinhos se baseia na disposição de elementos, então, num sentido bem estrito, quadrinho é conclusão”!

É neste sentido, que ao resgatar o quadrinho em seu aspecto de elemento estético de conclusão representado pela sarjeta nos quadrinhos pode ser usado como um ponto gráfico para a potencialização da empatia histórica em sala de aula, como definiram LEE & ASHBY:

“[...]a capacidade de perceber algo condicionalmente apropriado, as ligações entre intenções, circunstâncias e ações e, finalmente, a capacidade de perceber como uma perspectiva particular seria realmente afetada por ações em circunstâncias particulares”.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

O enredo de Gen tem muitos momentos em que a empatia é o principal argumento: ao longo de suas páginas. Nakazawa transmite diversas informações sobre a vida cotidiana no Japão durante a segunda guerra e a luta pela sobrevivência do pós-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”. Além da esposa grávida e de Gen, são mais quatro filhos tentando sobreviver no caos que se tornou o Japão dos anos 40. Fazem parte do enredo ainda o preconceito dos japoneses 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. O autor retrata o povo japonês adorando seu imperador como um deus, sem perceber que ele era manipulado pelos poderosos, ao mesmo tempo em que sofre fisicamente e psicologicamente o efeito de ter sido alvo de um bombardeio atômico. No que concerne ao enredo, fica clara a potencialidade de um quadrinho como Gen no espaço escolar. Acreditamos, porém, que é possível avançar na construção desta relação quadrinhos, sala de aula e conhecimento histórico, problematizando as ferramentas em torno das quais a cognição pode acontecer a partir de um artefato como este. O leitor, no quadrinho, é um colaborador consciente, um agente de construção de sentido, no processo de decodificação do tempo e movimento implícitos graficamente nos quadrinhos: “o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento” (MCCLLOUD, 2005, p. 63-67). A história em quadrinhos tem este espaço em branco: na sarjeta, um espaço em que duas imagens se transformam em uma ideia. Este é um ponto que também deve ser considerado ao optarmos por seu uso como ferramenta de cognição histórica.

Muitas pesquisas, atualmente, trazem uma busca contante pelo significado dado ao processo de aprender e ensinar História a partir da compreensão da formação da consciência histórica de alunos e professores. Neste quadro geral, as pesquisas em educação histórica buscam uma reflexão sobre a cognição histórica, partindo do esforço em identificar os sentidos que alunos e professores atribuem à história. Acreditamos que avançar na compreensão de como a mesma se manifesta em um artefato de narrativa histórica também traz sua contribuição, ainda que não de maneira tão direta como a ação em sala de aula, mas presentificada na problematização dos espaços possíveis para esta cognição histórica, ou seja, no uso público deste conhecimento, representados aqui pelos quadrinhos.

XIV CONGRESSO INTERNACIONAL DAS JORNADAS DE EDUCAÇÃO HISTÓRICA

EDUCAÇÃO HISTÓRICA: DEBATES CONTEMPORÂNEOS

REFERÊNCIAS

EISNER, Will. Quadrinhos e arte seqüencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FRONZA, Marcelo. O significado das histórias em quadrinhos na educação histórica dos jovens que estudam no Ensino Médio. Curitiba, 2007. 170 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Setor de Educação, Universidade Federal do Paraná.

LAVILLE, Christian. "A guerra das narrativas". Revista Brasileira de História. São Paulo, v. 19, nº 38, 1999.

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.

LUYTEN, S. Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 1991

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995.

NAKAZAWA, K. Gen Pés Descalços: O Dia Seguinte, Editora Conrad, São Paulo, 1999.

_____. Gen Pés Descalços: O Recomeço, São Paulo :Editora Conrad, 2001.

_____. Gen Pés Descalços: Uma História de Hiroshima, São Paulo: Editora Conrad, 2001.

_____. Gen Pés Descalços: Vida Após a Bomba, São Paulo : Editora Conrad, 2000.

RICOEUR, Paul. Tempo e Narrativa. São Paulo: Papirus, 1994.

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.