



ISSN 1984-5634

## ARTIGO

## O HORROR DAS PROFUNDEZAS: UMA ANÁLISE DO MONSTRUOSO NO MANGÁ GYO

*The horror from the depths: an analysis of the monstrous in the manga Gyo*

LUCAS MARQUES VILHENA MOTTA<sup>1</sup>  
MAURICIO DA CUNHA ALBUQUERQUE<sup>2</sup>

## RESUMO

O presente artigo propõe-se a analisar o mangá *Gyo*, de Itō Junji, e sua relação com o passado imperialista japonês. Tendo como base os princípios da Monster Theory, de Jerome Cohen, que postula que as culturas podem ser compreendidas a partir dos monstros que engendram, lançamos nosso olhar sobre o mangá. O objetivo é traçar uma interpretação acerca dos monstros de *Gyo*, entendidos aqui como construções alegóricas para o trauma da Guerra do Ásia-Pacífico (1931–1945).

**PALAVRAS-CHAVE:** mangá; Guerra da Ásia-Pacífico; monster theory.

## ABSTRACT

This paper aims to analyze the manga *Gyo*, by Itō Junji, and its relationship with the Japanese imperialist past. Based on the principles of Jerome Cohen's Monster Theory, which postulates that cultures can be understood from the monsters they engender, we cast our gaze on the manga. The goal is to trace an interpretation about *Gyo*'s monsters, understood here as allegorical constructions for the trauma of the Pacific War (1931–1945).

**KEYWORDS:** manga; Pacific War; monster theory.

## EDITORA-CHEFE:

Elisa Schneider Venzon

## EDITOR-GERENTE:

Leandro Ferreira Souza

SUBMETIDO: 05/07/2022

ACEITO: 30/11/2022

## COMO CITAR:

MOTTA, L.;  
ALBUQUERQUE, M. O  
horror das profundezas: uma  
análise do monstruoso no  
mangá *Gyo*. *Aedos*, Porto  
Alegre, v. 16, n. 37, p. 62-78,  
jun.-set. 2024.

<https://seer.ufrgs.br/aedos/>

<sup>1</sup> Doutorando em História pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Mestre em História pela mesma instituição e Bacharel em História pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Orcid: 0000-0002-5025-176X. E-mail: lucasmarquesmotta@gmail.com

<sup>2</sup> Doutor em História pela Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Mestre e Bacharel em História pela mesma instituição. Especialista em História Antiga e Medieval pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Bolsista CAPES. Orcid: 0000-0001-9959-3843. E-mail: mauricioalbuquerque@hotmail.com

Primeiramente, gostaríamos de iniciar o trabalho apresentando uma breve sinopse do mangá. Em Kyūshū, porção sul do arquipélago japonês, encontra-se Okinawa, região conhecida por suas praias exuberantes, pelas ricas fauna e flora aquática e, por fim, suas feridas do passado relacionadas com a Guerra da Ásia-Pacífico (1931–1945). Nesse cenário paradisíaco, somos apresentados a um jovem casal japonês que estava de férias pela região, entretanto o lazer e diversão são frustrados pelo vislumbre do horror inominável e o fedor pérfido da morte; em poucos dias, a vida marítima deixa os mares sobre patas de metal tomando todo o Japão. E, umas das possibilidades para explicar esse pandemônio — apresentada no mangá, reside no trauma da Guerra da Ásia-Pacífico.

Essa é a premissa central do mangá *Gyo* de Itō Junji, lançado em 2021, no Brasil, pela editora Devir. A obra originalmente foi lançada entre os anos de 2001 e 2002 pela *Big Comics Spirit*, com o título ギョ: うごめく 不気味 (*Gyo: Ugomeku Bukimi*). Itō Junji é um dos autores mais conhecidos do Japão na temática do horror, possuindo um catálogo de obras vasto e diverso, o qual, recentemente, vem sendo publicado no Brasil (NESTAREZ, 2021), (ARAÚJO, 2022). *Gyo* destaca-se, pois apresenta elementos traumáticos relacionados as interpretações da guerra no Japão para criar seus monstros e a temática da obra. Essa influência se estende desde a locação onde a narrativa se inicia, Okinawa, até a plausível justificativa para o horror.

De modo a compreender a extensão à qual a memória da Guerra da Ásia-Pacífico está presente na sociedade japonesa, Lucken propõe a seguinte metáfora:

No Japão, assim como outros lugares, a Segunda Guerra Mundial<sup>3</sup> é a forma contemporânea do inferno, simbolizando mal, sofrimento, terror e poder cego. Se fosse retratada como uma estátua budista, ela seria representada pisoteando corpos magros, em referência a carnificina do conflito, e seguraria uma bomba atômica nos seus braços estendidos. Por ajudar a estruturar o[s] [modos de] recontar o passado, em geral, ela adquiriu um status que transcende e abarca tanto história quanto memória: [a Guerra] tornou-se uma figura mítica (LUCKEN, 2017, p.272, tradução nossa).

Por meio da metáfora de Lucken, conseguimos compreender que a Guerra da Ásia-Pacífico, na sociedade japonesa, transcende as fronteiras entre história e memória tornando-se um mito. E, como todo mito, possui diversas interpretações e abordagens, visto que não há uma visão unificada acerca do fato (LUCKEN, 2017). De maneira sintética, Hashimoto nos expõe as complexidades atuais envolvendo a memória da guerra:

A memória de guerra no Japão é uma das questões mais cruciais da cultura memorial global sobre guerras e atrocidades que tem surgido desde os anos 1990. Há muitas questões voláteis e não resolvidas: as disputas territoriais com a China, Coreia e Rússia; o tratamento da culpa dos criminosos de guerra nas comemorações (“o problema Yasukuni”); e os pedidos de indenização e desculpas por parte de trabalhadores forçados, trabalhadoras sexuais (“mulheres de conforto”), e prisioneiros de guerra (POWs). As memórias conflituosas do

<sup>3</sup> O autor refere-se a Guerra da Ásia-Pacífico como Segunda Guerra Mundial. Contudo, em nossa perspectiva, o termo não é representativo do conflito no contexto asiático. Portanto, padronizamos ao longo do nosso texto o termo Guerra da Ásia-Pacífico, conforme proposto por Ienaga (1978).

passado conturbado que lhes subjazem também alimentam controvérsias nacionais — chamado “problema de consciência histórica” (*rekishi ninshiki mondai*). Longe de chegar a um consenso nacional após setenta anos, a clivagem que separa diferentes memórias de guerra e reivindicações históricas aprofundou-se nos anos de 1990 com muitas disputas: o mandato de usar símbolos patrióticos (a bandeira nacional e o hino) e inculcar o patriotismo nas escolas; o tratamento das atrocidades do Japão (por exemplo, o massacre de Nanjing) em livros escolares e na cultura popular; e os pedidos de compensação e cuidados de saúde por parte das vítimas de ataques aéreos e bombardeios nucleares. Estas questões continuam a testar o núcleo da identidade do Japão pós-guerra e culminam hoje na questão crítica da remilitarização, alterando a constituição pacifista que ancora a vida nacional desde 1947 (HASHIMOTO, 2015, p. 3, tradução nossa).

O excerto de Hashimoto consegue sintetizar as principais problemáticas relacionadas a Guerra da Ásia-Pacífico no Japão, além de ponderar as diferentes interpretações desta memória. Porém, a autora, nesta citação, ateve-se a apresentar questões ligadas ao aspecto macro, ou seja, relacionadas a estruturas governamentais, seja ao nível (inter)nacional. Neste contexto, destacamos a relevância de pesquisar as produções midiáticas japonesas, visto que as mesmas podem apresentar interpretações diversas com maior alcance para suas mensagens (SEATON, 2007).

A partir destas questões, o presente artigo propõe-se a debater duas questões: 1) como os monstros criados por uma sociedade podem nos auxiliar a compreendê-la melhor?; E 2) como *Gyo* imagina a relação entre este trauma e horror?

## O MONSTRO E O MONSTRUOSO COMO OBJETO DE INQUÉRITO

Antes de realizarmos nosso estudo de caso a partir do mangá *Gyo*, julgamos como importante trazer, de antemão, um apanhado geral acerca do estudo dos monstros e das monstrosidades na cultura ocidental. Longe de esgotar o tema, este trecho tem por objetivo apresentar ao leitor um pouco do horizonte teórico-metodológico que norteia este trabalho, assim como os fundamentos da chamada *Monster Theory* (Teoria dos Monstros), de Jeffrey J. Cohen, modelo analítico que têm sido a principal referência no campo dos *Monster Studies* (Estudo dos Monstros).

O interesse por seres que fogem à normalidade estabelecida é algo que remonta a uma longa tradição, que se estende dos nossos dias à Grécia antiga, passando pelos vitorianos, pelos primeiros pensadores da ciência moderna, e pelos medievais. Um exemplo interessante no que concerne à catalogação destas criaturas é a obra anônima *Physiologus*, de datação incerta (possivelmente produzida entre fim do século III e início do IV), escrita em grego antigo, que compila 51 espécies animais, minerais e vegetais, atribuindo características físicas e morais a cada uma delas. Cada ser recebe, também, uma anedota que sintetiza suas qualidades — como a fênix, que entra em combustão ao final da vida e ressuscita de suas cinzas no terceiro dia (uma referência à ressurreição de Cristo), ou o unicórnio, que só pode ser capturado no colo de uma virgem (uma relação de pureza que atrai ambos os seres).

É de se notar que, assim como em várias outras produções semelhantes da Antiguidade e da Idade Média, criaturas que hoje concebemos como “fantásticas” são postas em pé de igualdade com outras (digamos) mais “comuns”, como cães, lobos, leões, etc. Seja porque eram tidas como tais, devido às limitações do conhecimento proveniente da experiência histórica e intelectual europeia, seja pelo próprio papel que desempenhavam no imaginário, compondo a teia de um tecido cultural que era caro às culturas e à sensibilidade pré-modernas.

Com os avanços da ciência e da medicina, surge no século XIX um novo campo do saber, voltado à compreensão de desenvolvimentos biológicos (tidos como) anormais, presentes em organismos dos reinos animal e vegetal. A teratologia – termo cunhado a partir do vocábulo grego *τέρας* (maravilha, prodígio, monstro) – nasce no apogeu do cientificismo, com o intuito de catalogar, descrever e compreender as razões por trás das deformidades que acometem vários seres distintos. Tratava-se de uma subdisciplina derivada da genética, que na época dava seus primeiros passos, e que expressava de forma bastante emblemática o entusiasmo oitocentista pelo controle da natureza – e, por consequência, da vida, em suas mais diferentes formas.

Neste sentido, vale lembrar que a academia não estava isolada nesse interesse pelo estranho, pelo excêntrico, por tudo aquilo que fugisse à “ordem natural”. Basta recordarmos que é também nesse contexto em que surgem os primeiros *Freak Shows* e *Freak Museums*, atrações que espetaculizaram condições humanas diversas, vendendo-as sob o rótulo de “aberrações” ou “monstruosidades” da natureza.

É importante frisar a existência destas tradições justamente para assinalar a divergência de nossa proposta para com essas abordagens, que, muitas vezes, deram margem a discursos eugenistas e capacitistas. Enquanto os primeiros teratólogos tinham por “monstro” qualquer ser resultado de más formações congênitas, literatos e historiadores da arte perceberão o “monstro” como um construto cultural, dotado de simbolismo, aspectos imaginais e função narrativa específicos (MITTMAN, 2012).

O ensaio “*Beowulf: The Monsters and the Critics*” (1936), de J. R. R. Tolkien, teve um papel fundamental nesse sentido, pois marca um momento chave em que um filólogo e crítico literário decide apresentar à comunidade acadêmica uma abordagem mais culturalista para a compreensão dos monstros e seu papel na imaginação coletiva. Rudolf Wittkower, historiador da arte nascido na Alemanha, posteriormente radicado na Inglaterra, segue na esteira desse processo, publicando em 1942 o artigo *Marvels of the East: A Study in the History of Monsters*. Em uma passagem bastante emblemática, o autor afirma que os monstros “moldaram não apenas os devaneios de beleza e harmonia dos homens do Ocidente, mas criaram, simultaneamente, símbolos que expressam os horrores de seus sonhos reais” (1942, p. 97).

Outra obra importante ser mencionada nesse debate é o clássico *Rabelais and his World* (1962), de Mikhail Bakhtin. O intelectual russo interpreta os monstros das obras *Pantagruel* (1532) e *Gargântua* (1534), de François Rabelais, de uma maneira positiva, inserindo-os em uma atmosfera “carnavalesca”, como forma de crítica e sátira a uma certa cultura oficial da época.

Outra contribuição, também vinda da medievalística, veio com o lançamento de *The Monstrous Races in Medieval Art and Thought* (1981), de John Block Friedman. Como o próprio título do livro sugere, seu foco são raças monstruosas de tipo humanoide, como amazonas e gigantes ciclopes, presentes na arte e no pensamento medieval. Friedman se estabeleceu como uma referência importante no campo por preferir uma abordagem totalmente culturalista do monstro: para o autor, cada criatura poderia ser estudada a partir de marcadores-chave (como características físicas, comportamentais, histórias de origem, etc.) que revelariam o que cada sociedade tem como execrável, repreensível, abominável. Neste sentido, a proposta de Friedman se baseia na concepção do monstro como uma figura inferior, que sintetiza uma gama de elementos tidos como negativos para uma comunidade.

Apesar de todas essas contribuições serem relevantes e terem pavimentado caminho para o estabelecimento do que hoje chamamos de *Monster Studies*, apenas em 1996, com a coletânea *Monster Theory*, que um método mais padronizado, acompanhado de uma teoria geral para o estudo e compreensão dos monstros, será proposto no meio acadêmico anglófono. No ensaio que abre a compilação (*Monster Culture: Seven Theses*), Jeffrey J. Cohen apresenta suas sete teses, ou seja, sete princípios teórico-metodológicos basilares para a compreensão dos monstros. Trata-se, nas palavras do autor, de “um método de ler as culturas a partir dos monstros que elas engendram” (1996, p. 6).

Cohen quebra propositalmente com dois pressupostos aos estudos culturais: a compulsão pela especificidade histórica e a insistência de que todo conhecimento é local. Percebe-se — como veremos mais adiante — que o autor propõe um modelo analítico mais integrativo, sem negar as especificidades de cada caso, mas lançando luz sobre as conexões presentes entre diferentes narrativas e representações.

A primeira tese de Cohen afirma que o corpo monstruoso é, acima de tudo, um corpo cultural. Monstros nascem em uma espécie de encruzilhada metafórica, como a corporificação de um certo momento cultural de um tempo, de um sentimento, de um lugar (COHEN, 1996, p. 6). Eles, literalmente, incorporam medos, desejos, ansiedades e fantasias. “O corpo monstruoso é pura cultura. Uma construção e uma projeção, o monstro existe apenas para ser lido” (COHEN, 1996, p. 6). A segunda tese de Cohen se baseia no argumento de que o monstro sempre escapa, e — por consequência — sempre retorna. Vampiros, zumbis, lobisomens, alienígenas e gigantes, foram objetos de inúmeras narrativas fantásticas e ficcionais, e são, ainda hoje, objetos de constante revisitação em filmes, séries, HQs, produções musicais e literárias das mais diversas. Em cada

momento histórico, esses seres “voltam”, dizendo coisas novas sobre nossa cultura e sociedade, para serem lidos à luz de novos conceitos.

O terceiro ponto salientado pelo autor é o de que o monstro desafia, põe em cheque nossos impulsos de categorização. São “híbridos perturbadores cujos corpos externamente incoerentes resistem às tentativas de incluí-los em qualquer estruturação sistemática”. O sentimento de incerteza que paira em torno da figura no monstro, em virtude da dificuldade de engavetá-lo em nossas categorias naturais, contribui com seu apelo cultural. Nesse sentido, não surpreende que seres como Drácula, o Prometeu de Frankenstein, o Alien de Ridley Scott, Gojira<sup>4</sup>, King Kong, entre outros, tenham se tornado verdadeiros ícones culturais, tamanho fascínio que geram entre o grande público. Nas palavras do autor, “o monstruoso é um gênero grande demais para ser encapsulado em qualquer sistema conceitual; a própria existência do monstro é uma repreensão ao limite e ao recinto” (COHEN, 1996, p. 7).

O quarto princípio da teoria dos monstros proposta por Cohen é o da alteridade e da diferença. Na eterna dialética que se estabelece entre o conhecido e o não-conhecido, o monstro se situa do lado de lá da equação. Essa diferença simbolizada na figura monstruosa pode ser de ordem política, nacional, social, moral, racial, econômica, sexual, enfim. Mas mais do que simplesmente sintetizar alteridades, os monstros, como construtos culturais, ajudam a problematizar essas fronteiras. “Ao revelar que a diferença é arbitrária e potencialmente flutuante, mutável em vez de essencial, o monstro ameaça destruir não apenas os membros individuais de uma sociedade, mas o próprio aparato cultural” (COHEN, 1996, p. 12).

A quinta tese de Cohen diz respeito a relação que o monstro estabelece com os limites permitidos. Seria como dizer que os monstros “policiam” nossas fronteiras. Comumente nas narrativas populares, criaturas estranhas e tenebrosas se situam em lugares pouco conhecidos — o pântano, a floresta, um continente ou planeta distante. Por vezes estes mesmos seres podem ser evocados como avisos de que certas fronteiras não devem ser ultrapassadas.

A bruxa nos contos infantis, zumbis criados a partir de um vírus antropogênico, seres originados ou despertados por testes nucleares. Cada um deles trazendo, implícita ou explicitamente, alerta de que limites precisam ser respeitados para a preservação de uma determinada ordem. O monstro se coloca como um aviso contra a exploração de domínios incertos. “Os gigantes de Patagônia, os dragões do Oriente, os dinossauros de Jurassic Park, juntos declaram que a curiosidade é punida com maior frequência do que é recompensada” (COHEN, 1996, p. 12). Como um agente limitador da cobiça e ambição humana, o monstro é, também, uma representação, ainda que oblíqua, dos tabus, das proibições e das repressões sociais.

---

<sup>4</sup>No Ocidente ocorreu uma adaptação do nome do monstro, tornando-se Godzilla. Contudo, no trabalho padronizaremos a nomenclatura conforme o japonês.

A sexta premissa é a de que o medo do monstro sempre se traduz em algum tipo de desejo. Ele está continuamente ligado a práticas proibidas. “As mesmas criaturas que aterrorizam e coíbem podem evocar fantasias escapistas potentes; a conexão da monstruosidade com o proibido” — pontua o autor — “torna o monstro mais atraente como uma fuga temporária da coação” (COHEN, 1996, p. 16 – 17).

Por fim, monstros sempre suscitam reflexões sobre nossa condição humana, sobre nossas sociedades, normas de conduta e paradigmas. “Eles nos convidam a reavaliar nossas suposições culturais sobre raça, gênero, sexualidade, nossa percepção da diferença, nossa tolerância em relação à sua expressão”. Em síntese, “eles nos perguntam por que os criamos” (COHEN, 1996, p. 20).

### **GOJIRA: UM BREVÍSSIMO ESTUDO DE CASO**

Antes de direcionarmos nosso olhar para os monstros de *Gyo*, faremos, aqui, uma brevíssima análise a partir de uma referência popular tratando-se de monstros e cultura japonesa do pós-guerra. Buscando compreender como podemos relacionar os monstros que uma sociedade cria e a relação com seus traumas, e junto disso demonstrar como se aplicam alguns dos princípios da *Monster Theory* utilizaremos o exemplo do filme *Gojira* (ゴジラ), de 1954, de Honda Ishirō. O filme apresenta uma narrativa composta por elementos críticos a energia nuclear, assim como o trauma da derrota, nas palavras de Tsutsui:

*Gojira* de 1954 estabeleceu, claramente, um vocabulário - temático, visual e ideológico - que seria constantemente implantado, explorado e reforçado pelo *mainstream* da cultura popular japonesa até a atualidade. Assim, encontramos os traços genéticos do Godzilla, e particularmente esse filme original, em todas as criações subculturais do Japão do pós-guerra: a ameaça nuclear em primeiro plano, o fascínio pela mutação, a proximidade do apocalipse, uma sensação de alienação generalizada entrelaçada com um sentimentalismo duradouro, uma convicção honesta de pacifismo combinada com "um gosto obsessivo pelo armamento militar". *Gojira* foi um texto influente, mesmo fundacional, para a cultura popular japonesa, abordando de forma imaginativa os traumas do pós-guerra do Japão — bombardeios nucleares, derrota, ocupação, dependência, e insegurança no mundo da guerra fria — de formas que se tornariam convenções culturais profundamente enraizadas (TSUTSUI, 2006, p. 4, tradução nossa).

Os momentos iniciais do filme fazem referência aos testes de bombas nucleares norte-americanos no atol de Bikini, que em março de 1954 ocasionou um incidente com o navio pesqueiro japonês, *Lucky Dragon* (*Daigo Fukuryū Maru* / 第五福龍丸). No incidente, vinte e três pessoas foram contaminadas devido exposição a partículas nucleares, o caso foi amplamente noticiado no Japão reacendendo o trauma de Hiroshima e Nagasaki (IGARASHI, 2000). No filme, o monstro é acordado de seu sono no oceano devido a testes nucleares (a cena faz menção ao caso do *Lucky Dragon*) e parte em direção a Tóquio, destruindo tudo em seu caminho.

Além de corporificar o terror atômico, *Gojira* também retorna à destruição causada no final da Guerra da Ásia-Pacífico. Igarashi (2000) elenca que o itinerário de destruição causado pela criatura faz menção à ruína gerada pelos bombardeios norte-americanos em Tóquio, conforme

afirmado pelo seu diretor. Outra interpretação relevante, ressaltada por Igarashi, é a de interpretar o monstro como a corporificação dos mortos no conflito, essa leitura, inclusive, era endossada pelo diretor musical do filme, Akira Ifukube. Outro fator que merece ser pontuado diz respeito a recepção do público em relação ao filme. De acordo com Kirby (2011), o que se notava nas salas de cinema era o silêncio sepulcral interrompido por ocasionais choros.

Após o sucesso comercial de *Gojira*, a *Tōhō* (companhia responsável pela criação do filme) produziu diversas sequencias criando uma franquia lucrativa. Nas décadas de 1960 e 1970, com o desenvolvimento econômico japonês, *Gojira* deixou de ser uma monstruosidade, passando a ser uma figura heroica e protetora do Japão. Segundo Igarashi (2000), a criatura vilanesca de outrora simbolizou o adestramento dos traumas e monstros. Isso ocorreu juntamente a mudança de faixa etária destas produções, voltando-se para o público infanto-juvenil, abandonando o gênero do horror<sup>5</sup>. Fato que mudaria em 2016, com o filme *Shin Gojira* de Anno Hideaki (diretor responsável pela criação da popular franquia *Evangelion*), que retornaria as raízes da franquia, regressando ao gênero do horror e trazendo discussões acerca do desastre de março de 2011<sup>6</sup> (GREENE, 2021).

Através do exemplo de *Gojira*, podemos averiguar que os monstros podem ser relacionados com traumas. Conforme Durand (1998), o conceito de alegoria é traduzir de forma concreta ideias complexas (trauma), dessa forma podemos compreendê-los como tal. Essa interpretação nos permite categorizá-los na teoria, proposta por Alexander (2012), denominada de trauma cultural.

Conforme Alexander (2012), identificamos um trauma cultural quando um grupo de indivíduos reconhece que passou por uma situação horrenda, portanto, marcou estas pessoas. E diferentemente de um trauma individual que silencia e reprime os horrores, a coletividade renega a ideia de conviver com este peso silenciosamente, partindo para uma abordagem de construção simbólica deste trauma, seja ela criação de personagens, elementos centrais, datas, dentre outros fatores. O autor acrescenta que para ocorrer um trauma cultural é necessário que “crises sociais devem tornar-se crises culturais” (ALEXANDER, 2012, p. 15, tradução nossa). Sobre o caso japonês, Hashimoto afirma que:

Hoje vivemos numa emergente “cultura da memória” na qual a memória nacional se tornou vitalmente relevante para viver no presente.[...] Este fato reacendeu disputas políticas do passado e antigas controvérsias sobre como narrar a história nacional, e despertou a consciência pública que continua inabalável até hoje. A geração pós-Segunda Guerra Mundial, agora dois terços da população, entrou na disputa como novos interessados para desempenharem seu papel na elaboração do *script* nacional. As diferentes posições das gerações fizeram com que as pessoas trouxessem motivações mais diversas para reenquadrar a história da guerra perdida (HASHIMOTO, 2015, p. 5, tradução nossa).

<sup>5</sup>Aqui cabe destacar que estamos analisando as produções japonesas da *Tōhō*, não levando em consideração o *Monsterverse* produzido pela *Legendary productions* e pela *Warner Bros*. As produções do *Monsterverse* são voltadas para o embate entre os monstros e não para o horror, exemplo é o filme *Godzilla Vs. Kong* (2021).

<sup>6</sup>O desastre referido é o terremoto que ocasionou o tsunami que destruiu muitas áreas no Japão e violou a usina nuclear de Fukushima. As cenas de destruição do tsunami são reencenadas em *Shin Gojira*. Para mais informações, consultar Greene (2021).

A partir da citação de Hashimoto, observamos que as narrativas traumáticas não necessariamente precisam ser experienciadas diretamente pelos indivíduos, pois “traumas coletivos são reflexos nem de sofrimento individual ou de fatos, mas de interpretações simbólicas que as reconstruem e as imaginam” (ALEXANDER, 2012, p. 4, tradução nossa). Além disso, esse processo de disputa e construção do “*script* nacional” também é uma busca por identidade, visto que “memória e identidade se entrecruzam indissociáveis, se reforçam mutuamente desde o momento de sua emergência até sua inevitável dissolução” (CANDAU, 2011, p. 19).

Entretanto, há um ponto central sobre o estabelecimento de um trauma cultural, sendo ele a narrativa que auxiliará no convencimento de outras pessoas. Segundo Igarashi (2000), o Japão pacifista possui uma narrativa fundadora, a qual estabelece que os militares usurparam o poder imperial e cometeram diversas atrocidades. Porém, após Hiroshima e Nagasaki (que serviram como um “estalo”), o imperador retoma o poder e impede mais mortes e destruição. Esta narrativa aponta o principal culpado (os militares) e exime o imperador e o povo japonês da responsabilidade no conflito. Esta visão proporcionou a perpetuação da representação do Japão como vítima da guerra e da destruição atômica.

Contudo, tal narrativa não é uma unanimidade, nem no Japão, nem com países vizinhos (que sofreram com o imperialismo japonês), gerando um espaço de disputa entre narrativas sobre os traumas. Com isso, Alexander (2012) coloca “grupos transmissores” como os proponentes de narrativas e sua veiculação em grande escala. Em nossa leitura, um importante elemento nessa distribuição de narrativas são as produções midiáticas, pois “a maior parte de nosso imaginário é formada por informações não-científicas que recebemos em experiências cotidianas e dos meios de comunicação” (CAPPELLARI, 2007, p. 88).

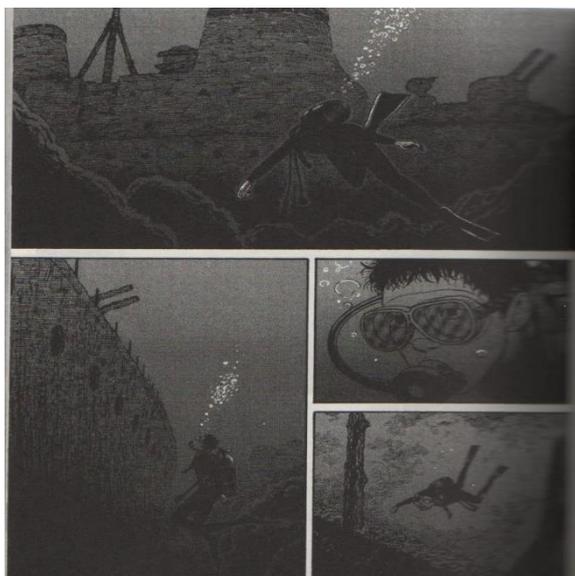
O termo imaginário não é gratuito aqui, visto que “(...) o imaginário serve para dotar os homens de memória fornecendo-lhes relatos que sintetizam e reconstruem o passado e justificam o presente” (WUNENBURGUER, 2007, p. 63). Isso acontece, pois o imaginário opera como um reservatório de “tudo o que já foi, o que é e o que virá” (CAPPELLARI, 2007, p. 71), porém ele não só armazena essas informações: elas retornam para a “realidade” influenciando indivíduos. Esse funcionamento é proposto na metáfora do “reservatório/motor”, exposta por Silva (2012), pois “o imaginário emana do real, estrutura-se como ideal e retorna ao real como elemento propulsor” (SILVA, 2012, p. 12).

Embasado por toda a discussão que tivemos até agora, é inegável a presença da “longa derrota” nas memórias/imaginário japonês. Portanto, podemos inferir que, de alguma forma, ele se fará presente nas produções midiáticas e na identidade do país. Cabe citar a visão de Durand (1988) que interpreta a imaginação simbólica como um fator de “equilíbrio psicossocial”, sendo este equilíbrio

construído a partir da alternância entre regimes do imaginário<sup>7</sup>. O trauma, portanto, deve ser eufemizado, sendo através da antífrase ou por meio da antítese. No caso deste artigo, os monstros são a corporificação da inevitável presença da morte, cabe a imaginação combatê-la. Dito isso, podemos agora voltar nosso olhar para o artefato cultural-midiático que é o foco deste trabalho.

**“AINDA QUE MINHAS MEMÓRIAS ESTEJAM DESVANECIDAS, ELAS VOLTAM A ME ASSOMBRAR MAIS UMA VEZ”<sup>8</sup>**

No início de *Gyo* temos uma página mostrando Tadashi, protagonista da obra, em um mergulho pelos mares de Okinawa e deparando-se com os destroços de um navio de guerra japonês (Figura 1). A presença dos destroços e o local onde a narrativa toma início são essenciais para nossa leitura da obra. Nesta página, Itō coloca os destroços como algo perdido no fundo do mar, portanto, esquecido. Vemos isso pelas expressões surpresas de Tadashi ao se aproximar do navio, mostrando desconhecimento tanto de sua presença, quanto do passado imperialista.



**Figura 1.** Tadashi explorando o navio de guerra. **Fonte:** ITO, 2021, p. 11.

Como Greene (2016) analisou, *Gyo* é uma narrativa surrealista de horror que pode ter muitos paralelos com a memória coletiva japonesa da Guerra da Ásia-Pacífico. Concordamos com a análise da autora, porém, a partir das discussões desenvolvidas até aqui, ponderamos analisar o passado como sendo o próprio monstro da narrativa. Apesar do mesmo ser apresentado de mais de uma forma — retomando a primeira tese de Cohen, de que o corpo monstruoso é sempre um corpo

<sup>7</sup> Durand (1988), (2002) propõe observar o imaginário a partir de duas “constelações” simbólicas que se traduzem em dois regimes: o diurno e o noturno. Ambos são estruturados como uma forma da humanidade lidar com a inevitabilidade da morte, gerando assim duas formas de lidar com isto. A primeira a partir do enfrentamento/ antítese, conhecido como regime diurno e a segunda a partir da eufemização/ antífrase, conhecido como regime noturno.

<sup>8</sup> Título faz menção a letra da música *Hunter’s Moon* da banda sueca Ghost. No original: Though my memories are faded, they / Come back to haunt me once again.

cultural — o horror da trama se sustenta justamente no esquecimento e na falta de responsabilidade para com os crimes de guerra cometidos pelo Japão.

Se o navio afundado é uma pista visual do esquecimento do passado, Okinawa não consegue esquecer e, muito menos, se ver livre dessa memória. O arquipélago de Okinawa é conhecido como Ryūkyū que era independente do Japão, anexado ao império japonês no século XIX (SANTOS, 2020), essa anexação foi acompanhada por discriminação, por parte do Japão, que considerava a cultura e os moradores da ilha como inferiores e, passaram por um processo de genocídio cultural (TANAKA, 2018), (YOSHIKI, 2015). Segundo Tanaka, o império japonês discriminava diversas minorias étnicas:

É de conhecimento que grupos minoritários como os de origem coreana, os *burakumin* (os "intocáveis" japoneses), os ainu (aborígenes japoneses) e os okinawanos, todos sofreram com discriminação em aspectos fundamentais do cotidiano, como o casamento e emprego. Muitos no Japão pós-guerra foram presos e encarcerados por anos, sem provas suficientes para a condenação num julgamento legítimo (TANAKA, 2018, p. 212, tradução nossa).

Os elementos que levavam a esta discriminação podem ser analisados na perspectiva de pureza japonesa, a qual propõe que o povo japonês é moralmente superior as demais raças e homogêneo etnicamente. Este tipo de ideologia embasou a expansão e as ações do Japão durante a guerra, visto que o império estava levando a frente sua missão de pacificar o mundo sob a égide da raça yamato (DOWER, 1986)<sup>9</sup>. Essa noção de pureza permitiu que atrocidades fossem cometidas contra minorias, segundo Yoshiaki:

Na raiz do problema estava a discriminação contra os okinawanos por parte dos japoneses "continentais" de mente fechada, que não conseguiam reconhecer a diversidade cultural e rejeitavam diferentes formas de viver. Enquanto o objetivo declarado da prefeitura era buscar a unificação cultural para superar esta discriminação, seus esforços foram marcados pela política governamental e militar de assimilação (*dōka seisaku*), que visava transformar os okinawanos em "súditos imperiais" (*kōminka*) e assim produzir soldados mais "leais" (*chūryōna*) (YOSHIKI, 2015, p. 123, tradução nossa).

Além destas questões, Okinawa ainda sofreria com a guerra. Em 1945, final da campanha norte-americana contra o Japão, ocorreu a Batalha de Okinawa, que se estendeu por três meses, de abril a junho, sendo um dos confrontos mais letais do conflito. A batalha é muitas vezes lembrada pelo naufrágio do encouraçado Yamato, porém foi palco de atrocidades do exército japonês contra a população do arquipélago. Dower descreve as atitudes do exército japonês durante a batalha:

Em Okinawa, comandantes japoneses locais novamente ordenaram a população civil a cometer suicídio ao invés da rendição, e aqui a agonia de fugir, ser emboscado e morrer se prolongou por semanas. Quando a Batalha de Okinawa terminou, noventa e cinco mil civis foram mortos por fogo inimigo, por soldados japoneses, por entes queridos e conhecidos, e por suas próprias mãos. Como a artista Maruki Toshi observou décadas depois, ela e seu marido, Iri, pintaram um grande mural da tragédia de Okinawa, os militares japoneses

---

<sup>9</sup>Raça Yamato é o nome dado a "raça" japonesa durante o período imperialista japonês. O nome deriva do antigo reino Yamato que deu origem ao Japão e também é a origem da linhagem imperial, que continua ininterrupta até a atualidade. Yamato também foi o nome dado ao maior encouraçado da Segunda Guerra Mundial.

terminaram massacrando as mesmas pessoas que eles, presumidamente, protegeriam (DOWER, 1986, p. 47-48, tradução nossa).

Segundo Dower, fica evidente que houve extermínio de okinawanos por parte do exército japonês. Seaton (2007) complementa afirmando que um terço da população do arquipélago morreu na batalha. Mesmo no pós-guerra, Okinawa não teve paz, foi controlada pelos Estados Unidos até a década de 1970, voltando a ser controlada pelo Japão após isso. Porém, ainda hoje existem bases militares norte-americanas na região. As ilhas parecem presas no trauma, seja os do passado ou os lembretes no presente.

Apresentado o contexto histórico da região de Okinawa podemos retomar a narrativa. Após o mergulho de Tadashi, sua namorada, Kaori, começa a sentir um fedor nauseabundo incessante e, aparentemente, sem explicação. Porém, a obra nos revela que o cheiro advém das criaturas que nesse momento são peixes e outros representantes da fauna marinha presos em pernas de metal. Em pouco tempo, o caso isolado do casal torna-se muito maior em escopo, visto que hordas dessas criaturas começam a invadir o Japão. O primeiro grupo de pessoas, fora Tadashi e Kaori, a entrar em contato com os horrores é a tripulação de um navio pesqueiro, essa referência imagética utilizada em *Gyo* pode ser uma menção ao caso do *Lucky Dragon*, citado anteriormente (GREENE, 2016).

Após os incidentes, o casal decide voltar a Tóquio. Lá Kaori ainda continua sendo assombrada pelo fedor e Tadashi decide visitar seu tio, o cientista Koyanagi, levando uma das criaturas para buscar respostas. As interações com Koyanagi estabelecem relações diretas entre a origem das criaturas e o imperialismo japonês. Primeiro, o cientista revela que o cheiro fétido é o odor da morte, gerado pela putrefação de cadáveres humanos.

Além disso, somos apresentados ao passado da família de Tadashi, sendo seu avô um cientista do exército imperial japonês que participou de experimentos com uma bactéria que, ao infectar corpos, produzia um gás fétido e atacava o sistema nervoso dos hospedeiros, impossibilitando-os de andar. Os primeiros experimentos foram em animais domésticos, utilizados contra as tropas norte-americanas, vendo a eficácia da arma biológica, o avô de Tadashi desenvolveu os protótipos das pernas de metal. Entretanto, as armas não chegaram ao front de combate em Okinawa, pois seu navio de transporte foi afundado (possivelmente é o navio naufragado que observamos no início da narrativa).

Greene (2016) apresenta um contraste entre as visões quanto ao passado imperial, Koyanagi tenta justificar as atrocidades do passado, simbolizada na sua tentativa de aprimorar as pesquisas de seu pai com a bactéria, apresentando uma postura semelhante aos revisionistas. Já Tadashi, ao perceber que tem uma relação direta com o horror, tenta fazer de tudo para combatê-lo, mostrando uma postura progressista quanto ao passado, compreendendo sua responsabilidade. Além dessa

metáfora exposta por Greene, Itō também mobiliza um imaginário ligado a Unidade 731 e a guerra biológica.

Para entendermos o que era a Unidade 731, Tanaka a descreve como:

A Unidade 731 era a unidade secreta de guerra biológica, criada no nordeste da China, após a invasão japonesa; o quartel-general ficava nos arredores de Harbin, em Manchuko. A unidade pesquisou, desenvolveu, produziu e testou armas biológicas. Como parte de seu programa de pesquisa, realizou testes em humanos e animais. Os detalhes das atividades da Unidade 731 permaneceram em grande parte desconhecidos até meados dos anos 1980, quando vários documentos relativos às suas atividades vieram à tona. [...] Partes substanciais desses registros eram informações obtidas pelas forças de ocupação norte-americanas, diretamente dos ex-membros, após a guerra, mas nunca foram divulgadas ao público (TANAKA, 2018, p. 135, tradução nossa).

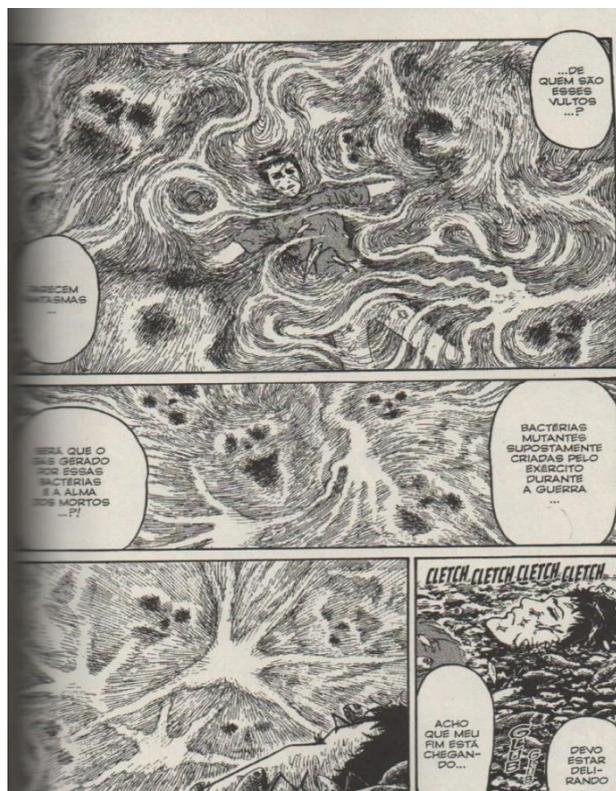
Com a descrição de Tanaka, podemos fazer uma ligação direta entre o imaginário da Unidade 731 e a narrativa do mangá *Gyo*. Além das referências a utilização de armas biológicas pelo exército imperial japonês, nos dois casos temos o esquecimento como elemento essencial. Os acontecimentos do mangá poderiam ter sido evitados se houvesse um reconhecimento dos crimes do passado, Tadashi até critica um noticiário, pois diz que as criaturas são geradas por uma bactéria, mas não expõe sua origem, levando nosso protagonista a questionar se estão escondendo a verdade. E, no caso da Unidade 731, o esquecimento já é presente no Tribunal de Tóquio (1946–1948), o qual não levou à frente o julgamento de nenhum dos membros que participaram das atrocidades (TANAKA, 2018) e, de acordo com Ienaga (1978), as descobertas realizadas pela unidade, supostamente, foram utilizadas como armas biológicas na Guerra da Coreia (1950–1953) pelos Estados Unidos.

Terminada a exposição dos elementos que compõe a narrativa de *Gyo* e seus imaginários, podemos analisar as criaturas em si e o que elas podem representar. Os principais monstros apresentados na obra são aqueles presos pelas pernas de metal. Podem tratar-se de qualquer ser vivo, peixes, vacas, cães, gatos, seres humanos, etc. No caso, destacaremos em nossa análise os seres humanos. Esses, quando infectados pela bactéria, ficam com a pele cheia de úlceras, tornam-se um vetor de disseminação do gás gerado pela infecção. Um elemento que vale ser destacado é que as pessoas presas pelas pernas perdem sua capacidade de agenciar suas ações, transformando-se meramente em uma fonte de combustível que movimenta o mecanismo de locomoção.

Uma possível leitura para essa condição é a ampliação do sofrimento causado pelos experimentos do exército imperial ao japonês comum que é indiferente as responsabilidades do passado. E a transformação deste cidadão comum num escravo do passado, seja pela transmissão dos horrores para outras pessoas a força ou pela agonia de reviver o mesmo trauma das vítimas em sua própria pele, quebra as barreiras entre as temporalidades, tornando o passado não mais algo distante. Aqui merecem destaque a segunda e a quinta tese de Cohen, de que o monstro sempre retorna para assombrar, perturbar e, em certa medida, alertar que alguma barreira/fronteira foi

ultrapassada. Cabendo à figura monstruosa o papel narrativo e simbólico de tocar nessa ferida da memória cultural nipônica.

A temática de sofrimento e esquecimento ganha força quando a narrativa expõe que o gás da bactéria é consciente e tem intenção em suas ações, sendo a consciência dele as almas dos mortos na guerra (Figura 2). O horror é expresso em dois momentos, ambos relacionados a Tadashi, já que o protagonista tem conhecimento das responsabilidades do passado, ele consegue enxergar além da normatização do esquecimento. A primeira aparição acontece quando Tadashi cai em uma pilha de criaturas mortas e, ao encarar o céu, vê que o gás emanado pelos cadáveres forma uma constelação de rostos cadavéricos e com expressões vingativas, a partir daí Tadashi realiza a ligação entre os rostos que ele viu e as vítimas da guerra.



**Figura 2.** Os mortos da guerra. **Fonte:** ITO, 2021, p. 208.

A segunda ocorrência da aparição dos rostos é em um circo, cujo dono se aproveita dos infectados, humanos ou não, para gerar entretenimento. O dono afirma que conhece a verdadeira face do gás e que ela só aparece em contato com o fogo, ao demonstrar para Tadashi, o jovem vê novamente os rostos (dessa vez mais monstruosos que as da primeira vez). Esse segundo contato, concretiza a ideia, pois anteriormente poderia abrir a interpretação para um delírio do protagonista, mas agora a narrativa confirma que outras pessoas também podem ver a “real face do cheiro da morte”. As almas, na forma do cheiro da morte, saem do esquecimento do passado, tomam corpo e voltam para punir o esquecimento dos vivos.

Nas últimas páginas de *Gyo*, temos Tadashi observando a morte tomar o Japão e tudo que ele conhecia, entretanto, ainda é possível ver uma esperança. O protagonista encontra um grupo de jovens estudantes da Universidade de Toto observando o caos, na conversa o grupo deixa claro que eles também são imunes a bactéria e estão pesquisando uma forma de combatê-la. Aqui podemos ver uma mensagem na obra sobre como lidar com a responsabilidade do passado. A representação de jovens estudantes universitários serem imunes apresenta a ideia de conhecer o passado, reconhecer a responsabilidade e lutar por um futuro melhor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nosso texto, buscamos apresentar as contribuições possíveis da *Monster Theory* na análise, não só do mangá em questão, mas na compreensão do monstruoso em si. Monstros são corpos culturais, e, como tal, podem ser lidos de inúmeras formas. Tais como projeção de medos, desejos, ansiedades e fantasias coletivas. Como o mal que sempre retorna para perturbar a sociedade e fazê-la lembrar de que certas fronteiras não podem ser ultrapassadas. Colocando em cheque nossas categorias de compreensão do real. Como ente que polívia, em simultâneo, em que alerta que as ambições humanas estão indo longe demais. Ou como convite à reflexão — afinal, monstros são construções engendradas por seres humanos. São frutos de nossa cultura e psique, e, inevitavelmente, falam muito sobre as sociedades que os criaram e difundiram.

No caso de *Gyo*, é perceptível que o mangá opta por uma narrativa que visa entender o Japão como perpetrador de horrores, tal qual proposta por Hashimoto (2015), sendo este tipo de abordagem narrativa pouco presente nas representações sobre o trauma da Guerra da Ásia-Pacífico. Itô Junji com sua alegoria de horror propõe ao leitor uma reflexão sobre o passado japonês e como o país pode lidar com essas questões.

A proposta do mangá torna-se relevante frente ao cenário de crescente nacionalismo japonês desde a década de 1990 (ODA, 2018). Atualmente temos um cenário complexo no leste asiático, o qual as memórias da Guerra da Ásia-Pacífico são elementos centrais de discussão nas relações entre os países. Um dos elementos em pauta é como o Japão encara seu passado imperialista frente a anseios, por parte do governo, de (re)militarizar o país.

Neste contexto sócio-político de ampliação dos debates acerca dos crimes e responsabilidade do império japonês, torna-se relevante o artigo intitulado *Letters to the dead* (cartas para os mortos, em tradução livre) de Morris-Suzuki (2013). No texto é analisada a presença de trabalhadores coreanos, forçados a trabalhar no Japão em condições análogas a escravidão, em Hokkaido durante a guerra. A autora constata que o fato destes trabalhadores sofrerem mortes horríveis, não receberem rituais fúnebres adequados e não serem reconhecidos oficialmente (pelo governo japonês) gera o imaginário popular de que a região, onde eles foram mortos, é assombrada.

Relatos de acidentes e choros fantasmagóricos nestas regiões são relatos comuns entre os moradores. Ainda que não se possa, cientificamente, considerar assombrações, pode-se compreender esse imaginário como um indicador da falta de reconhecimento e respeito com os mortos na guerra. *Gyo* utiliza-se desta mesma relação para construir sua narrativa e leva esse debate para uma gama maior de pessoas.

A obra de Itō Junji aborda os crimes do passado e coloca os jovens como cruciais para essa mudança, pois são eles quem irão lidar com essas memórias. Além de propor um caminho para essa disputa de memória, sendo ele o de tomar a responsabilidade pelo passado imperialista e, a partir desta aceitação, construir melhores relações com o leste asiático. Como Hashimoto (2015) afirma, a reparação só será completa quando houver a aceitação da sombra dos males do passado, por mais doloroso que seja esse enfrentamento.

## REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Jeffrey C. *Trauma: A Social Theory*. Cambridge: Polity, 2012.

ARAÚJO, João Fabrício Oliveira Batista de. *O horror e o medo por Junji Ito: apresentando Uzumaki*. 2022. 69 p. TCC (Licenciatura em Artes Visuais) - Departamento de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.

CAPPELLARI, Márcia S. V. *As representações visuais do mal na comunicação: imaginário moderno e pós-moderno em imagens de A Divina Comédia e do filme Constantine*. Tese (Doutorado em Comunicação), Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2007.

CANDAU, Joel. *Memória e Identidade*. São Paulo: Contexto, 2011.

COHEN, Jerome Jeffrey. *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

DOWER, John W. *War Without Mercy: Race & Power in the Pacific War*. New York: Pantheon Books, 1986.

DURAND, Gilbert. *A Imaginação Simbólica*. São Paulo: Editora Cultrix, Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

DURAND, Gilbert. *As Estruturas Antropológicas do Imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GREENE, Barbara. *Gyo and Collective Memory*. In: *electronic journal of contemporary japanese studies*, 2013. v. 16, n.1, 2016. Disponível em: <<https://japanesestudies.org.uk/ejcs/vol16/iss1/greene.html>>. Acessado em: 10 mai. 2022.

GREENE, Barbara. *A Modern Monster: Shin-Godzilla and its Place in the Discourse Concerning 3.11 and National Resilience*. In: BERNES, Fernando Gabriel Pagnoni; BHATTACHARJEE, Subashish; SAHA, Ananya (orgs.). *Japanese Horror: Critical Essays on Film, Literature, Anime, Video Games*. London: Lexington Books, 2021. p. 21-38.

HASHIMOTO, Akiko. *The Long Defeat: Cultural Trauma, Memory, and Identity in Japan*. New York: Oxford University Press, 2015.

MOTTA, L.; ALBUQUERQUE, M.

IENAGA, Saburo. *The Pacific War 1931-1945*. New York: Pantheon Books, 1978.

IGARASHI, Yoshikuni. *Bodies of Memory: Narratives of War in Postwar Japanese Culture, 1945-1970*. Princeton: Princeton University Press, 2000.

ITO, Junji. *Gyo*. tradução: Arnaldo Oka- São Paulo: Devir Livraria, 2021.

KIRBY, Peter Wynn. Japan's Long Nuclear Disaster Film. *The New York Times*, Nova Iorque, 14, março, 2011. The opinionator. Disponível em: <<https://opinionator.blogs.nytimes.com/2011/03/14/japans-long-nuclear-disaster-film/>>. Acesso em: 20 fev. 2022.

LUCKEN, Michel. *The Japanese and the war: Expectation, Perception, and the Shaping of Memory*. New York: Columbia University Press, 2017.

MITTMAN, Asa Simon. The Impact of Monsters and Monster Studies. In: MITTMAN, Asa Simon; DENDLE, Peter G. *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*. Farnham: Ashgate, 2012. p 1 - 14.

MORRIS-SUZUKI, Tessa. Letters to the dead: grassroots historical dialogue in East Asia's borderlands. In: MORRIS-SUZUKI, Tessa *et al.* *East Asia beyond the History Wars: Confronting the Ghosts of Violence*. Routledge: New York, 2013. p 87-104.

NESTAREZ, Oscar. "Body horror": quando o corpo humano vira matéria-prima do medo. *Terra Treva*, 03 ago. 2021. Disponível em: <<https://www.terratreva.com/post/body-horror-quando-o-corpo-humano-vira-mat%C3%A9ria-prima-do-medo>>. Acesso em: 03 dez. 2022.

ODA, Ernani. Condições Estruturais do Nacionalismo Japonês Recente. *Lua Nova: Revista de Cultura e Política*. São Paulo. n° 103, jan./abr, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0102-01038/103>>. Acesso em 18 jun. 2022.

SANTOS, Gustavo Oliveira Brito dos. *O karatê entre Japão e Okinawa: as disputas na construção e afirmação da identidade okinawana por meio do karatê*. Dissertação (Mestrado em História), Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2020.

SEATON, Philip A. *Japan's Contested War Memories: The 'Memory Rifts' in Historical Consciousness of World War II*. New York: Routledge, 2007.

SILVA, Juremir Machado da. *As Tecnologias do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2012.

TANAKA, Yuki. *Hidden Horrors: Japanese War Crimes in World War II*. New York: Routledge, 2018.

TSUTSUI, William M. Introduction. In: TSUTSUI, William M.; ITO, Michiko (orgs.). *In Godzilla's Footsteps: Japanese Pop Culture Icons on the Global Stage*. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

WITTKOWER, Rudolf. Marvels of the East: A Study in the History of Monsters. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, Chicago, v. 5, n. \_\_\_\_, p. 159 – 197, 1942

WUNENBURGUER, Jean-Jacques. *O Imaginário*. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

YOSHIKI, Yoshimi. *Grassroots fascism: the war experience of japanese people*. New York: Columbia University Press, 2015.