

**Luis Mauro Sá Martino**  
Faculdade Cásper Líbero  
São Paulo, SP, Brasil

## REIMAGINAÇÕES CRÍTICAS DA POLÍTICA E DA HISTÓRIA NO ANIME “PATRULHA ESTELAR”, DE LEIJI MATSUMOTO

### CRITICAL REIMAGINATIONS OF HISTORY AND POLITICS IN LEIJI MATSUMOTO’S *UCHUU SENKAN YAMATO*

#### RESUMO

Este artigo delinea algumas representações de história e da política no anime *Uchuu Senkan Yamato*, exibido no Brasil como “Patrulha Estelar”. O anime narra as aventuras do navio *Yamato*, destruído na 2a. Guerra, transformado, no século 23, em uma nave espacial para salvar a Terra de alienígenas. A análise dos 77 episódios sugere (1) uma reinterpretação imaginativa da História, particularmente da 2a. Guerra, com o *Yamato* se juntando aos “aliados”; (2) uma crítica ao consumismo, materialismo e ao militarismo, mostrados em oposição a valores como amizade e entendimento. Esses pontos são discutidos a partir dos estudos sobre entretenimento e política.

**Palavras-chave:** Cultura Pop; Política; Anime.

#### ABSTRACT

This paper outlines some of the representations of war and politics in anime *Uchuu Senkan Yamato*, by Leiji Matsumoto. The anime shows the adventures of a Japanese 2<sup>nd</sup> World War ship, refitted in the 23<sup>rd</sup> century as a spaceship to save the Earth from aliens. The narrative analysis suggests that (1) there is an imaginative reinterpretation of History, particularly of the 2<sup>nd</sup> World War, with the *Yamato* joining the “allies”; (2) there are critical references to current social issues, as militarism, consumerism and materialism, as opposite to friendship and mutual understanding. These elements are framed in pop culture studies.

**Keywords:** Pop Culture; Politics; Anime.

Recebido: 16/04/2020 / Aprovado: 27/08/2020

Como citar: MARTINO, Luis Mauro Sa. Reimaginações Críticas da Política e da História no Anime “Patrulha Estelar”, de Leiji Matsumoto. Revista GEMINIS, v. 11, n. 2, pp. 187-202, mai./ago. 2020.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

## INTRODUÇÃO

Os estudos sobre cultura pop japonesa, em particular os mangás e animês – quadrinhos e desenhos animados – vem ganhando um progressivo espaço na pesquisa em Comunicação. “Foi-se o tempo em que qualquer menção a animes ou mangás em textos acadêmicos ou na mídia tradicional precisava ser prefaciada por longas explicações sobre o que são as animações e histórias em quadrinhos japonesas”, escrevem Fernandes e Travancas (2018, p. 56) no início de um estudo sobre reelaborações da cultura pop japonesa por fãs brasileiros.

Como indicam Araujo, Urbano e Santos (2017, pp. 13-14), analisando textos de pesquisa sobre cultura pop japonesa apresentados na Compós, Intercom e Comunicon, assinalam uma produção ainda “tímida”, mas, ao mesmo tempo, surpreendentemente “alta” – 104 trabalhos entre 2001 e 2017, mostrando um crescimento progressivo do tema nos estudos de Comunicação, em particular na última década. Nesse sentido, os trabalhos de conclusão de curso de Pessel (2009), Alencar (2010), Paixão (2013) e Bruggemann (2016) são sintomáticos em relação ao curto termo dessa apropriação acadêmica.

A partir da década de 1980, animes não eram mais apenas um produto da cultura japonesa, mas integravam-se em um cenário transnacional de entretenimento, o “internacional-popular”, na definição de Renato Ortiz (1989). Segundo indica Patten (2001), o primeiro anime foi transmitido nos Estados Unidos nos anos 1960, quando a rede de televisão NBC exibiu “Astroboy” de Osamu Tezuka. Mas, prossegue o autor, somente no final da década de 1970 esse tipo de animação se tornou conhecido, primeiramente a partir das adaptações feitas nos Estados Unidos e, em seguida, diretamente pelos produtores e indústrias de entretenimento do Japão, como recordam também Levi (1996) e Nakano (2002)

Longe de ser apenas entretenimento, mangá e anime são usados para transmitir o que pode ser visto como mensagens “sérias”; Kinsella (1999) e Keane (2006) enfatizam o aspecto político do anime, enquanto Adams (1999) observa a possibilidade de uso educacional do mangá. Ito (2005, p. 472) recorda que o mangá está intimamente ligado à cultura popular japonesa: “um total de 278 revistas em quadrinhos foi publicado em 1998, por exemplo, e o número estimado de cópias publicadas foi de 1.472.780.000”. Segundo Grigsby (1998, p. 62):

A localização do mangá dentro da cultura do Japão faz da arte em quadrinhos um lugar para procurar pontos de atrito e tensão na cultura que podem não estar articulados em outros lugares. Há uma tensão entre o significado pretendido de uma história em quadrinhos e o significado problemático, mediado e variável no momento da recepção.

Dentro dessa perspectiva de compreensão da cultura pop como lugar político de conflito e tensão entre narrativas, este texto delinea algumas representações da história e da política no anime *Uchuu Senkan Yamato* (“Encouraçado espacial Yamato”), do cartunista japonês Leiji Matsumoto, exibido no Japão pela primeira vez em 1977 e, no Brasil, na década de 1980, sob o nome de “Patrulha Estelar”. A análise da narrativa dos 77 episódios, divididos em três temporadas, centra-se nas referências e reelaborações de questões históricas e políticas.

A escolha se deve, sobretudo, às temáticas políticas, implícitas e explícitas, que envolvem o enredo. Mori (2006, p. 183) se refere diretamente a este anime, dizendo que Yamato “foi um trabalho explicitamente nacionalista de importância crítica, no sentido de ter um enorme impacto na primeira geração da cultura relacionada ao otaku [fã] que o seguiu”. Trata-se, em linhas gerais, de uma história de ficção científica sobre um navio de guerra que realmente existiu, usado durante a 2ª. Guerra pela marinha japonesa, o Yamato, que no ano 2199 é transformado em uma nave espacial para salvar a Terra de uma ameaça alienígena.

Uma das peculiaridades desse anime é a referência a fatos reais. O Yamato, navio de comando das tropas japonesas a partir de 1943, foi destruído pelas forças norte-americanas ao final da Segunda Guerra Mundial em uma batalha no oceano Pacífico. Em seu anime, Leiji Matsumoto parte desse confronto histórico para construir uma narrativa na qual o navio, em sua nova forma, é o protagonista da libertação do planeta – agora do “lado vencedor” da História, acrescido de aspectos críticos à cultura e à sociedade japonesa e, em certa medida, ocidental.

*Yamato* não é a única vez em que Matsumoto traz discussões sociais e políticas para suas histórias como metáfora de conflitos contemporâneos, recorda Price (2001): a título de exemplo, em seu anime *Captain Harlock*, o personagem-título é um anarquista que luta contra o governo da Terra; *Galaxy Express 999*, mostra, em um futuro distópico, pessoas ricas literalmente caçando pessoas empobrecidas, ou com necessidades especiais, por diversão.

Segundo Levi (1996), a primeira transmissão ocidental de *Uchuu Senkan Yamato* foi em 1979 nos EUA, sob o nome de “Star Blazers”. Essa versão, afirma Patten (2001, p. 59), foi largamente editada para se encaixar no gosto norte-americano. com a supressão de cenas violentas ou sua atenuação na dublagem, e o uso de nomes em inglês para as personagens.

A transmissão nos Estados Unidos trouxe a necessidade de trabalhar questões políticas e culturais. No primeiro caso, o problema começava no nome do anime. O navio japonês Yamato era, a rigor, um antigo encouraçado inimigo transformado em espaçonave. Como indica Levi (1996, p. 7):

A tecnologia é impressionante, mas também é o espírito do Yamato original que torna a nova nave espacial tão invencível. Infelizmente, o verdadeiro Yamato era um navio de guerra da Segunda Guerra Mundial, e seu espírito original era combater os norte-americanos. Não é preciso dizer que este ponto não foi enfatizado na TV norte-americana.

A ênfase no “espírito do Yamato”, como referência ao navio em si, foi transferida para o “espírito de camaradagem” da tropa. Houve também alterações referentes à morte de personagens. No original japonês, os heróis não hesitam em matar quando necessário, e não há dúvida quanto ao caráter biológico de seus inimigos; na versão norte-americana, é explicado que os inimigos da Terra são “robôs” ou “andróides”. A eventual morte de alguns dos heróis, comum e sem o mesmo senso de “fracasso”, é eliminada na versão dos EUA. Por exemplo, quando a equipe de Yamato é atingida por inimigos, em alguns episódios, é dito que “não há nada errado com ele; o inimigo está usando armas de tonteio” (T3E13).

Mesmo assim, para Levi (1996), *Yamato* foi um dos responsáveis pelo sucesso do anime no ocidente. Essa versão, com cortes e nomes norte-americanos, foi exibida no Brasil. Para além dessas modificações e adaptações iniciais, é possível identificar ao menos duas questões políticas principais no *Yamato* de Matsumoto.

A primeira é a maneira como narrativa da História é reelaborada no anime a partir de um ponto de vista que reelabora os fatos a partir de um rearranjo das tramas. A segunda é a crítica de práticas contemporâneas, às vezes em sentido bastante direto.

No que se segue, o trabalho desenvolve cada um desses pontos, tomando como exemplos episódios das três temporadas quando necessário. Antes, no sentido de contextualizar a trama, é feito um breve resumo do *anime*. Como nota, vale indicar que o anime nunca foi lançado comercialmente no Brasil. Toma-se, como indicação, o que há disponível em acesso aberto e público em plataformas de vídeo na internet, em postagens diversas – dada sua possível efemeridade, não serão feitas referências específicas; as análises, neste artigo, são feitas a partir da temporada e do número do episódio. Os diálogos foram traduzidos a partir das legendas em inglês presentes nessas postagens.

## 1. A TRAMA DE UUCHU SENKAN YAMATO

A história começa em 2199. A Terra está quase destruída por ataques realizados por uma raça alienígena, os Gamilas, originários de uma das Nuvens de Magalhães, galáxias-satélites da Via Láctea. Como seu planeta está condenado por um desastre natural, os Gamilas decidem invadir a Terra e destróem praticamente toda a superfície com “bombas de radiação”. A raça humana foge

para cidades subterrâneas – até os oceanos secaram. As naves espaciais da Terra e suas armas não têm efeito contra a frota de Gamilas e o destino do planeta parece ser a destruição.

A trama começa nesse ponto, quando uma mensagem é enviada à Terra por outro alienígena, uma mulher chamada Starsha, para ajudar a raça humana. Em seu planeta, Iskandar, ela tem um dispositivo, “CosmoCleaner”, que pode restaurar a superfície da Terra – e, para ir buscá-lo, ela coloca à disposição da humanidade os esquemas técnicos para a construção de uma nave equipada com um “motor de ondas”, capaz de viajar além da velocidade da luz e ter um imenso poder de destruição.

O governo da Terra decide construir o “motor de ondas” usando o casco de um antigo navio de guerra, o Yamato. Não há, na série, explicações para essa decisão. O navio, agora modificado, parte para Iskandar. Após uma série interminável de batalhas contra os Gamilas, o Yamato alcança o planeta de Starsha, derrota os inimigos – destruindo-o no processo – e salva a Terra.

A segunda temporada começa dois anos depois, em 2201. Após a derrota de Gamilas, a Terra colonizou todo o sistema solar. Com os recursos dos outros planetas, vive um período de prosperidade e desenvolvimento econômico como nunca havia visto antes. No entanto, um novo inimigo ameaça a Terra. É o Cometa Império, civilização nômade que tem na conquista de outros mundos seu único objetivo. O Yamato, novamente, é a única esperança da humanidade e, após outra longa sequência de conflitos, a Terra está segura novamente.

A última temporada se passa em 2203. Durante uma guerra entre planetas de outro lugar da galáxia, um míssil acidentalmente atinge o Sol. Suas reações nucleares tornaram-se anormais, a estrela aumenta de volume e deve explodir em um ano. A missão Yamato é encontrar outro planeta para a humanidade. Novamente com a ajuda de uma alienígena, conseguem um dispositivo que reverte a situação do Sol ao normal.

Além dessas três séries, quatro filmes longa-metragem foram produzidos até agora. Neste artigo, a análise será limitada apenas às séries de televisão. Em linhas gerais, esse é o enredo do *anime* – detalhes, quando necessário, serão adicionados nas próximas seções.

## 2. AS METÁFORAS HISTÓRICAS E POLÍTICAS

*Uchuu Senkan Yamato* é um anime de ficção científica, com a ação situada em um futuro distante. Pode ser lido, ao mesmo tempo, como uma “alegoria”, como define Compagnon (1996), ou seja, uma maneira de interpretar os eventos ou textos passados como uma representação simbólica da atualidade. Se essa interpretação é correta, é possível dizer que colocar o enredo em um futuro distante também é uma maneira de lidar com valores, fatos e feridas do passado. Mesmo

situada no futuro, *Yamato* enfatiza as características tradicionais japonesas: “*Yamato* pode ser ambientado no futuro, mas seus valores estão profundamente enraizados no passado do Japão”, indica Levi (1996, p. 76).

Como sugere Mori (2006, p. 183), *Yamato* pode ser entendido como uma metáfora para recontar a guerra sob um ponto de vista japonês. Para o autor, os terráqueos e, sobretudo, a equipe do *Yamato* representam o povo japonês, enquanto o Império Gamilas, inimigo da primeira temporada, seria uma referência aos alemães. Embora o autor não vá mais longe nessa análise, é possível também observar uma imediata “mudança de lado” no anime: o império Gamilas, identificado como o totalitarismo alemão, é enfrentado pelo navio japonês, agora reelaborado e representando a liberdade.

Um dos aspectos iniciais da reelaboração da História é a escolha do personagem principal. Como o título japonês sugere, não é uma pessoa ou grupo, mas o navio em si. Ao longo das três temporadas, a espaçonave parece ser mais importante que qualquer membro de sua tripulação.

No segundo episódio da primeira temporada, há um trecho de cinco minutos para explicar a importância do navio. Uma sequência mostra o navio atuando em batalha na 2ª Guerra Mundial, do ponto de vista japonês. A narração começa quando o *Yamato* está saindo do cais:

(narrador) Em 1945, a Segunda Guerra Mundial está prestes a terminar. Em 1945, como a última frota da marinha japonesa, o encouraçado *Yamato* deixou o porto, liderando dez navios para contra-atacar uma frota americana com mais de 300 navios. Sem aviões de escolta e carregados apenas com combustível suficiente para uma viagem de ida, estava em uma missão suicida (...)

Às 7h04 de 6 de abril de 1945, o encouraçado *Yamato* foi atacado por cerca de 1000 aviões lançados por porta-aviões americanos. Às 15h, o maior navio do mundo deixou uma enorme nuvem de fumaça preta e afundou a 150 quilômetros de distância, 260 a sudoeste de Bougasaky. Pode ser um destino triste para um navio de batalha, construído durante a guerra. O navio de guerra *Yamato* foi colocado para dormir com três mil tripulantes. (Temporada 1, episódio 2)

Aviões americanos atacam o navio. Depois de ser atingido várias vezes por torpedos e mísseis, *Yamato* é destruído. À medida que o navio desaparece, o plano fecha em um piloto norte-americano, que faz uma saudação militar ao navio que está afundando.

A narrativa retoma ao ano 2199 após esse *flashback*.

Nota-se a construção narrativa de outro ponto de vista sobre a Segunda Guerra Mundial aqui: a cena se concentra na resistência do navio contra a força maior do inimigo, e a derrota é mostrada de maneira heróica – até o inimigo presta homenagem a ele. É interessante notar, com Myiao (2002, p. 192), que essa é uma das muitas cenas cortadas na versão transmitida nos EUA. Price (2001, p. 164) deixa claro que o conteúdo histórico era inadequado para o público norte-americano:

O navio obtém seu poder de seu espírito eterno e sua vontade de seguir em frente. É claro que, na realidade, o principal objetivo do Yamato era combater os norte-americanos, por isso não é de surpreender que esse subtexto nunca tenha sido mencionado na versão transmitida pela televisão dos EUA.

Não há muitas explicações, na narrativa do *anime*, sobre a escolha do Yamato: poderia ser qualquer outra nave da Terra ou uma nova, especialmente criada para a missão – a escolha recai sobre um navio destruído, encalhado no fundo do Pacífico, ser reconstruído como nave principal da Terra. No entanto, vale notar que “Yamato” é o nome de algumas cidades e províncias do Japão, e também foi o nome do país nos primórdios de sua história. Na representação, no entanto, a razão pode estar na maneira como os inimigos na primeira temporada, a civilização Gamilas.

Raça de guerreiros, Gamilass são idênticos a seres humanos. São altos, de pele azul e cabelos loiros. Sua representação não é feita com os olhos grandes, uma das principais características da representação de mangá e anime, o que aproxima os Gamilass de um traço mais ocidentalizado. O planeta é uma sociedade militarizada governada por um imperador, Deslar (“Deslok”, em inglês). Embora não sejam intrinsecamente maus, envolvem-se em uma luta contra a Terra para conquistá-la e iniciar uma nova civilização aqui após o colapso de seu planeta.

O imperador de Gamilas, Deslar, pode ser visto como a representação acabada das características implicadas por Matsumoto aos Gamilas. Ele é um personagem difícil, e sempre tem certeza de suas ordens e nunca ouve conselhos de seus auxiliares. Ao mesmo tempo, é retratado também relaxando e imaginando de futuras vitórias contra a Terra.

Os Gamilas são mostrados como pessoas ricas e sem propósito. Durante a primeira temporada, são autoconfiantes, e estão certos de uma vitória fácil contra a Terra: vez após vez os Gamilass subestimam os humanos e, confiando em sua tecnologia superior, não acreditam que uma única nave possa derrotar sua frota. No contexto da narrativa, esse excesso de confiança é a causa de sua derrota.

Outro detalhe sobre Gamilas é sua principal arma usada contra a Terra, as “bombas radioativas”: ao atingirem o chão, provocam uma explosão na forma de um cogumelo. Depois disso, a radioatividade se espalha por toda parte, matando qualquer forma de vida – referência direta às bombas atômicas que atingiram o Japão. As cenas de explosão parecem ser diretas o suficiente para não deixar dúvidas a respeito da menção feita. Novamente a História é convocada, mas com uma espécie de sinal invertido: a explosão “atômica” é provocada por um inimigo de traços ocidentalizados em seu esforço para conquistar a Terra – como define Sonia Luyten (2012, p. 181), isso pode ser relacionado ao fato de que “está viva na memória dos japoneses a hecatombe nuclear,

com as bombas lançadas em Hiroshima e Nagasaki, determinando abruptamente o fim da Guerra do Pacífico e acabando de uma vez com a agressividade do exército imperial”

O uso de uma metáfora da 2a. Guerra em um *anime* de ficção científica parece ser uma das maneiras de interpretar o passado sob as lentes de uma referência histórica vinculada ao presente. A guerra é transportada para outro lugar, mas mantém alguns de seus valores, trechos da narrativa e mesmo alguns aspectos de sua construção histórica. Lamarre (2002, p. 333), nesse sentido, recorda que “por convenção, a animação é considerada genericamente adequada a outras realidades e outros mundos: histórias infantis, ciência, ação e fantasia e comédia, paródia, burlesco”.

Esta não é a única metáfora usada por Matsumoto para representar a Segunda Guerra. Deslar, o imperador de Gamilas, às vezes é aclamado por suas tropas com o movimento de levantar o braço direito, a saudação nazista.

No final da primeira temporada, ele ordena que seu planeta Gamilas seja destruído para, ao explodir, acabar também com a nave Yamato – uma espécie de tática suicida, possível referência ao que foi usado de fato na 2a. guerra não apenas pelos pilotos “kamikaze” do Japão.

Outra dessas referências à guerra está na maneira como as batalhas são realizadas. Mesmo sabendo que a ação ocorre no espaço, e, portanto, em um ambiente sem gravidade, todas as batalhas entre naves são travadas como se elas estivessem em uma espécie de superfície plana – são, antes de tudo, batalhas navais.

Mas as referências à História não se limitam ao período da 2a. Guerra, embora sejam as mais presentes. Outros elementos da trama são retirados do cenário europeu do conflito e mesmo da Guerra Fria. Na terceira temporada, quando o Yamato deixa novamente a Terra para encontrar outro planeta para a humanidade, o contexto é de uma guerra entre duas superpotências para o controle da Galáxia – o “Império Galman”, herdeiro dos Gamilas e, novamente, governado por Deslar, e a Federação Bolar, um regime autocrático sediado em um planeta eternamente congelado.

Nesta chave de leitura, duas superpotências bem armadas e militarizadas, lutando pela supremacia da galáxia, remetem à disputa entre os Estados Unidos e a União Soviética durante a Guerra Fria. Outra evidência dessas referências são os desfiles militares que ocorrem em Galman e na Federação Bolar, como uma semelhança dos Desfiles Anuais da União Soviética para comemorar o aniversário da Revolução Russa.

Há ainda outros detalhes sobre a recontagem histórica na 3ª temporada de Yamato. Em um planeta governado pela Federação Bolar, existem campos de concentração. Os prisioneiros são seguidores de um grupo religioso, presos por de sua crença, e identificados com um símbolo estilizado em suas roupas. A referência aos campos de concentração e às vítimas judias é

explicitada em um diálogo entre dois membros da tripulação Yamato após sua visita ao campo:

Eu li algo sobre isso quando estudei a história do século XX. (...) eu gostaria de ir dar uma olhada naquele campo novamente.  
Por quê? Pelo que?  
Nenhuma razão especial. Mas se este planeta mantém um lugar como um campo de concentração, não é um lugar onde as pessoas na Terra desejem viver. (Temporada 3, ep.12)

### 3. A CRÍTICA EM RELAÇÃO À SOCIEDADE ATUAL

As ambiguidades e flutuações de sentido das representações da 2a. Guerra em quadrinhos japoneses são analisadas também por Suschmacher (2015), indicando uma relação bastante tensa entre as questões da arte, história e valores pessoais dos autores de mangás e animes em relação ao passado – como Janete Santos (2011), por seu turno, trabalha as relações entre cultura pop japonesa e os estudos de história.

Durante o ataque Gamilas, na primeira temporada, a raça humana se retirou para as cidades subterrâneas, a fim de escapar das “bombas radioativas” enviadas pelos alienígenas. Enquanto o Yamato vai em direção a Iskandar, a situação política se torna cada vez mais complicada. Há lutas por comida e água e, no final da temporada, a raça humana está em pânico. A vitória do Yamato inicia uma era de paz e prosperidade.

No início da segunda temporada, a Terra colonizou todo o sistema solar. O planeta está mais rico do que nunca e, como comenta um dos personagens do anime, “as pessoas parecem esquecer que há alguns meses estavam em cidades subterrâneas” (Temporada 2, episódio 2). Na visão de Matsumoto, a prosperidade material fez as pessoas esquecerem seus sofrimentos e se tornarem egoístas e indolentes – o povo e, especialmente, o governo são retratados dessa maneira.

Como um dos personagens diz:

Kodai: Gostaria de saber se a Terra está bem como está ... (...) Hoje a Terra está mais próspera do que nunca. Além disso, as pessoas são extremamente materialistas. Salvamos a Terra para construir um mundo como esse? (Temporada 2, episódio 2)

Como elemento de comparação, Lamarre (2002, p. 337) lembra que, na sociedade japonesa dos anos 1970-1980, “a inovação técnica, baseada nas tecnologias da informação, tornou-se a solução percebida para sustentar o crescimento econômico”, alterando de maneira significativa o modo de vida do país e algumas de suas concepções culturais. A representação de Matsumoto, no anime, inclui essa ideia e vai além, tomando como alvo a política.

A Terra, no anime, é uma federação global, governada por um presidente – que, longe de se preocupar com o bem público, tem como principal interesse garantir seu poder e vencer as próximas eleições.

No início da 2ª Temporada, a equipe do Yamato descobre uma nova ameaça à Terra, o Cometa Império, e avisa as autoridades. No entanto, como é período eleitoral e o presidente é candidato à reeleição, ele decide não tomar nenhuma medida contra o novo inimigo:

Presidente: 'Eu concorro à reeleição este ano e toda a minha campanha é baseada em um planeta Terra pacífico, próspero e completamente seguro para toda a humanidade’.

Ministro: “Deveríamos impedir que navios civis usem portos espaciais, apenas por precaução. Mas não podemos deixar o público saber sobre a invasão alienígena. Direita. Vou dizer ao público que os pilotos entraram em greve”. (Temporada 2, episódio10)

Essa atitude em relação à política parece refletir também nas atitudes humanas a respeito da tecnologia na vida contemporânea. Nas palavras de Miyao (2002, p. 205), “desenvolvimento técnico, militar e mobilização nacional eram inseparáveis”, o que teve um “impacto profundo nas maneiras pelas quais os produtores posteriores de anime explorariam a tecnologia no pós-guerra, particularmente as tecnologias de destruição”.

No início da 2ª temporada, o Yamato havia sido substituída em sua função de nave principal da Terra por uma nova, a “Andrômeda”. Automática, é apontada como o melhor avanço tecnológico para proteger o planeta. Seus dispositivos tecnológicos reduzem ao mínimo a necessidade de tripulação humana, e vários dos processos são feitos por computadores. A reação da tripulação do Yamato a essa nova espaçonave é ilustrada por um diálogo entre duas personagens:

[Andrômeda] não é mais um navio de guerra, mas uma máquina de combate. A guerra deve ser travada entre humanos.

Por que eles construíram um monstro como esse?

Para agradar o comando. Eles acham que foi a tecnologia superior que levou Yamato à vitória. Esta é a personificação dessa filosofia. Este navio é um mecanismo sem vida. A Andrômeda representa hoje a Terra. Você não pode derrotar o inimigo com este navio (Temporada 2, Episódio 2).

Além disso, também é apontado por outro personagem que o novo navio não possui o “senso humano” do antigo, a principal característica da tripulação do Yamato em sua concepção por Matsumoto. Isso acontece, no *anime*, de duas maneiras: em primeiro lugar, no relacionamento entre

os membros da tripulação; segundo, com uma mensagem abertamente pacifista no final da primeira temporada.

Toda a tripulação humana é retratada usando uniformes. O comandante do Yamato, na primeira temporada, é o capitão Juzo Okita, um veterano que perdeu seu único filho em uma batalha contra os Gamilas. O piloto é Sussumo Kodai, de 19 anos, soldado cujos pais também haviam morrido na guerra. O relacionamento entre ambos vai rapidamente de comandante/subordinado para mestre/discípulo, com identificações entre pai e filho. Okita não hesita em ser rigoroso e rude com Kodai, chegando até a agredi-lo quando o jovem desobedece a uma de suas ordens.

Disciplina e respeito à autoridade, sobretudo dos mais velhos, são valores reforçados ao longo da série – mas também há traços de rebeldia quando alguém é impedido de “fazer o certo” por alguma questão hierárquica ou legal. No modelo do “super-homem”, tal como formulado por Umberto Eco (1997), o herói está acima de qualquer lei, mesmo suas próprias, desde que a serviço de um “bem maior” ou do que “é certo” – mas segundo seu próprio julgamento.

No final da primeira temporada, quando o planeta Gamilas é destruído, Kodai tem uma crise pessoal. Olhando para as cidades destruídas de Gamilas, ele afirma que “a guerra é inútil” e “os Gamilas queriam viver como nós queremos”, levando a um discurso pacifista:

Nos disseram para competir e vencer desde a infância. Durante a escola ou no trabalho, esperamos competir e vencer. Mas há perdedores por trás dos vencedores. O que acontece com os perdedores? Os perdedores não têm o direito de serem felizes? Eu nunca pensei sobre isso até agora. Estou triste e frustrada por perceber isso tão tarde! (...) O povo de Gamilas queria imigrar. O planeta deles teria morrido de qualquer maneira. Não há diferença entre as pessoas da Terra ou Gamilas na esperança de felicidade. Mas nós lutamos. Não fomos feitos para brigar, mas para nos amarmos. (Temporada 1, Episódio 24)

Os heróis e vilões em Yamato são retratados de maneira complexa, exibindo traços de personalidade que desafiam qualquer dualismo entre o “bem” e o “mal”. Às vezes, heróis e vilões parecem compartilhar os mesmos sentimentos de honra e senso de dever. Como destaca Levi (1996), essa falta de definição é uma das principais diferenças entre produções japonesas e norte-americanas: enquanto a animação norte-americana destaca o “bem contra o mal” em termos absolutos, o anime mostra conflitos em todos os personagens, sejam eles quem forem. Em Yamato, por exemplo, Deslar, o líder de Gamilas, de repente percebe, no final da segunda temporada, que seus sentimentos são muito parecidos com o dos humanos – e, na terceira, reaparece como aliado poderoso da Terra.

A cena dessa transformação é ilustrativa dessa complexidade na construção das

personagens. Deslar e Kodai se enfrentam em um duelo individual. O humano está gravemente ferido e desmaia antes de atirar. A tripulante Yuki, sua noiva, que estava assistindo a cena escondida, arrisca-se para tentar salvar seu noivo. Ao ver essa atitude, Deslar desiste da luta:

Deslar:(...) vivi minha vida buscando a beleza na violência e na destruição. Eu estava sozinho. Eu não pensei em amar ninguém. Agora que derrotei Yamato, tenho vergonha de ter ficado do lado do Cometa Império. Eles acham prazer em invasão e pilhagem. Comparado a eles, minha alma está muito mais próxima da dos humanos. Não há mais rancores contra os Yamato (Temporada 2, ep.24).

Por outro lado, a equipe de Yamato não hesita em torturar um soldado capturado do Cometa Império para obter informações. Esta cena, editada na versão norte-americana, mostra até onde os heróis podem ir para conseguir o que querem. A cena é seguida por uma sequência na qual o prisioneiro é entregue aos cuidados do Dr. San, médico da nave. Ele está sempre bebendo saquê (“água mineral”, nos Estados Unidos) e obtém informações do prisioneiro com outra estratégia – embebedando-o.

Nesse mesmo aspecto, Morris-Suzuki e Rimmer (2004, p.147), falando sobre a “política da memória” no Japão, argumentam que “a História é cada vez mais apresentada, não apenas no formato convencional de livro e ensaios acadêmicos, mas em um crescente variedade de mídia popular”. Ito (2005, p. 465), da mesma maneira, destaca os aspectos políticos do mangá atuando como um dispositivo político durante a história do século XX no Japão, especialmente durante a 2ª Guerra Mundial. Como Price (200, p. 157) lembra, o anime muitas vezes disfarça lutas e temas contemporâneos dentro de um formato próximo do entretenimento, mas não menos sério por isso. O fato de tantos programas e filmes de anime acontecerem em mundos futuristas ou antigos de agitação social e agitação política pode ser entendido como sintomático do estado de espírito de seus criadores em um determinado contexto histórico e cultural.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Yamato* parece reimaginar a História a partir de uma trama de narrativas que se desenvolve tanto na recuperação literal do passado quanto em sua representação como referência em situações que se passam “no presente” do anime, em uma tentativa de articular outros significados para além da narrativa do desenho. Há uma ativação constante de uma memória histórica, bem como de referências ao presente, espalhadas ao longo das três temporadas.

Como recordam Silva e Nunes (2016, p. 21), em um estudo sobre apropriações de animes e mangás por fãs: “A memória longa de uma comunidade pressupõe um processo comunicativo

que implica em considerar o volume de conhecimentos, isto é, a fecundidade de textos que podem crescer na cultura, sua redistribuição – quer dizer, quando um fato memorável se transforma e pode assim ganhar nova valorização hierárquica na memória de um grupo”.

Mas também há crítica: há um grupo de Gamilass loiros, altos e de olhos azuis bombardeando a Terra com bombas que espalham radiação. A única maneira de salvar a Terra é usar um navio de guerra afundado dois séculos antes por outro grupo de pessoas loiras e altas. Como Remond (2007: 185) ressalta, existe um “combate simbólico da 2a. guerra, mas em uma situação na qual o Japão finalmente está do lado vencedor”.

Vale recordar que os aspectos políticos do entretenimento vêm sendo progressivamente discutidos e ao longo das últimas década, em um contínuo debate sobre as relações entre mídia, política e cultura pop. Os pontos de vista são diversos: enquanto alguns pesquisadores destacam principalmente um aspecto negativo nas concepções políticas, como Putnam (2000), outros estudos – Street (1997; 2001), Van Zoonen (2004), Brabazon (2008) ou Martino (2019) – têm um ponto de vista que, embora crítico, indicam as articulações da cultura pop com questões políticas e identitárias, como Thompson (2005), Fiske (1997) ou Kellner (2005).

Contar a História através dos olhos de mangá ou anime é uma prática relativamente aceita na cultura japonesa (Mori, 2006). Existem versões de anime da 2ª Guerra sobre o sofrimento dos japoneses, como em “O túmulo dos vaga-lumes” ou “Gen: pés descalços”, sobre a bomba atômica de Hiroshima. A diferença específica dessas produções para com *Yamato* é a reconstrução alegórica da história, procurando refazer a narrativa de maneira a inverter alguns dos eventos. Enquanto *Gen: pés descalços* ou *O túmulo dos vaga-lumes* apresentam o lado japonês, recorda Napier (2005), em *Yamato* a história é contada como uma alegoria na qual o Japão se junta aos aliados e pode misturar valores históricos com outra versão da história.

Como argumentam Morris-Suzuki e Rimmer (2002, p. 147), “a história sempre foi uma questão política. Afinal, boa parte das guerras são travadas, pelo menos em parte, a respeito de diferentes interpretações do passado” – no caso, a alegoria da história em *Yamato*.

## REFERÊNCIAS

ADAMS, J. Of Mice and Manga: Comics and Graphic Novels in Art Education. **International Journal of Art & Design Education**. Volume 18, Number 1, February 1999.

ALENCAR, Thiago L. **O animê: público, consumo e modos de apropriações culturais**. Salvador: UFBA, 2010 (Trabalho de Conclusão de Curso).

ARAUJO, Mayara; URBANO, Krystal; SANTOS; Pedro H. C. Pesquisa em cultura pop japonesa

no contexto da comunicação. 40o. INTERCOM. **Anais...** Curitiba: 04 a 07 de setembro de 2017.

ARAÚJO, Mayara. Produções televisivas nipônicas no Brasil. XI ALCAR. **Anais...** São Paulo: Mackenzie, 8 a 10 de junho de 2017.

BATISTELLA, Danielly. Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá. **Tríade**, v. 3, n. 5, p. 197-217, jun. 2015.

BRUGGEMANN, Diogo. **O Japão do Soft Power**. Florianópolis: UFSC, 2016 (Trabalho de Conclusão de Curso)

FERNANDES, Cíntia S.; TRAVANCAS, Paula R. Cultura pop e performance: jogos identitários nos eventos de animê. **Comunicação, mídia e consumo**, vol. 15, no. 42, jan/abr. 2018, pp. 54-75.

FISKE, J. **Understanding Popular Culture**. Londres: Routledge, 1997.

GRIGSBY, M. Sailormoon: Manga (Comics) and Anime (Cartoon) Superheroine Meets Barbie: Global Entertainment Commodity Comes to the United States. **The Journal of Popular Culture** no. 32, Vol.1, 1998, pp. 59-80.

ITO, K. A History of *Manga* in the Context of Japanese Culture and Society' **The Journal of Popular Culture**, Vol. 38, No. 3, 2005.

KEANE, M. Once were peripheral: creating media capacity in East Asia. **Media Culture Society** Vol. 28, no. 1, 2006, pp. 835

KELLNER, D. **Media Culture**. London: Routledge, 2005.

KINSELLA, Sophie. Pro-establishment *manga*: pop-culture and the balance of power in Japan. **Media Culture Society** no. 21, vol. 1, 1999, pp. 567

KUBOTA, R. Critical teaching of Japanese Culture. **Japanese Language and Literature**, Vol. 37, No. 1. (Apr., 2003), pp. 67-87.

LAMARRE, Thomas. From animation to *anime*: drawing movements and moving drawings. **Japan Forum**, Vol. 14, no. 2, 2002, pp. 329-367

LEVI, A. **Samurai from outer space**. Chicago: Open Court, 1996.

LUYTEN, Sonia. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3a. edição. São Paulo: Hedra, 2012.

MYIAO, Daisuke. Before *anime*: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan. **Japan Forum**. Vol. 14, no. 2, 2002, pp. 191 -209

MORI, Y. Subcultural unconscious in Japan. In. ALLEN, M. & SAKAMOTO, R. (Orgs). **Popular Culture, Globalization and Japan**. Londres: Routledge, 2006.

MORRIS-SUZUKI, T. e RIMMER, P. Virtual memories: Japanese history debates in *manga* and cyberspace. **Asian Studies Review**, Vol. 26, no. 2, 2002, pp. 147 - 164

NAKANO, Y. Who initiates a global flow? Japanese popular culture in Asia **Visual Communication** no. 1, 2002, pp. 229.

- NAPIER, S. **Anime from Akira to Howl’s moving castle**. Nova York: Palgrave, 2005.
- PAIXÃO, Fernanda C. **Outro mundo flutuante: o pop nipo-brasileiro**. Bauru: Unesp, 2013. (Trabalho de Conclusão de Curso).
- PATTEN, F. Anime in the United States. In LENT, J. (Org.) **Animation in Asia and Pacific**. Londres: John Libbey, 2001.
- PESEL, Matheus S. **O cinema de animação de Hayao Miyazaki**. Porto Alegre: UFRGS, 2009 (Trabalho de Conclusão de Curso)
- PRICE, S. Cartoons from Another Planet: Japanese Animation as Cross-Cultural Communication. **Journal of American & Comparative Cultures**, no. 24, Vol. 1, 2001.
- PUTNAM, R. **Bowling alone**. Londres: Simon & Schuster, 2000.
- SANTOS, Janete L. Mangá :Ascensão da cultura visual moderna japonesa no Brasil. Simpósio Nacional de História. **Anais...** São Paulo, julho 2011.
- SILVA, Wagner A.; NUNES, Monica R. F. Memória, cultura pop e processos de hibridização. **Vozes&Diálogo**, Vol. 15, no. 02, jul/dez/ 2016, pp. 19-31.
- STEINBERG, M. *Anime* Immobile Sections and Trans-Series Movement: Astroboy and the Emergence of *Anime*. **Animation: An Interdisciplinary Journal**, Vol. 1, no. 2, 2006.
- STREET, J. **Politics and Popular Culture**. Cambridge: Polity, 1997
- SUCHMACHER, Renan. **A representação da segunda guerra mundial em alguns quadrinhos japoneses de guerra e sua importância para o meio**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015 (Trabalho de Conclusão de Curso).
- THOMPSON, J. **The media and the modernity**. Londres: Polity, 1995.
- TRAVANCAS, Paula R. “Otaku é você!”: os fãs da cultura pop japonesa no Brasil e sua tribo. XXXVIII INTERCOM. **Anais....** Rio de Janeiro: 4 a 7 de setembro de 2015.
- VAN ZONEN, E. **Entertaining the Citizen**. Oxford: Rowman & Littlefield, 2005.

### Informações sobre o Artigo

**Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese:** não se aplica.

**Fontes de financiamento:** não se aplica.

**Apresentação anterior:** não se aplica.

**Agradecimentos/Contribuições adicionais:** não se aplica.

**Luís Mauro Sá Martino**

Professor do PPG em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. Doutor em Ciências Sociais pela PUC-SP.

**E-mail:** [lmsmartino@gmail.com](mailto:lmsmartino@gmail.com)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-5099-1741>