



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO  
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA  
LICENCIATURA PLENA EM HISTÓRIA**

**MANGÁ *FULLMETAL ALCHEMIST*: UMA REPRESENTAÇÃO SOCIAL DO  
TOTALITARISMO**

**FRANKY LOURENÇO DE LIMA**

**RECIFE**

**2022**

FRANKY LOURENÇO DE LIMA

**MANGÁ *FULLMETAL ALCHEMIST*: UMA REPRESENTAÇÃO SOCIAL DO  
TOTALITARISMO**

Artigo científico apresentado à Universidade Federal Rural de Pernambuco como requisito parcial para a Conclusão do Curso de Graduação em Licenciatura Plena em História sob a orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Lúcia Falcão Barbosa.

**RECIFE**

**2022**

# MANGÁ *FULLMETAL ALCHEMIST*: UMA REPRESENTAÇÃO SOCIAL DO TOTALITARISMO

Franky Lourenço de Lima

## Resumo

O presente artigo busca analisar como o mangá Fullmetal Alchemist, da artista Hiromu Arakawa, mobiliza uma representação social do totalitarismo. Para tanto, nos valem dos conceitos: i) de totalitarismo, definido por Hannah Arendt (1998), para sublinhar os mecanismos da excepcionalidade no Estado de Direito, ii) de representação social, desenvolvido por Roger Chartier (1982), com o propósito de compreender as nuances com que a narrativa gráfica de mangás e animes abordam esse tema. Metodologicamente, elegemos alguns núcleos temáticos estruturantes da obra que é dividida em 108 capítulos publicados num contexto de disseminação da cultura pop japonesa para o resto do mundo (2001-2010).

**Palavras-chave:** Fullmetal Alchemist, Mangá, Representação Social, Totalitarismo

## Fullmetal alchemist manga: A social representation of totalitarianism

### Abstract

This article seeks to analyze how the Fullmetal Alchemist manga, by the artist Hiromu Arakawa, mobilizes a social representation of totalitarianism. For that, we make use of the concepts: i) of totalitarianism, defined by Hannah Arendt (1998), to underline the mechanisms of exceptionality in the State of Law, ii) of social representation, developed by Roger Chartier (1982), with the purpose of understand the nuances with which the graphic narrative of manga and anime approaches this theme. Methodologically, we chose some structuring thematic nuclei of the narrative, wich is divided into 108 chapters originally published in a contexto of dissemination of Japanese Pop Culture to the rest of the world (2001-2010).

**Keywords:** Fullmetal Alchemist, Manga, Social Representation, Totalitarianism

## Manga *Fullmetal Alchemist*: una representación social del totalitarismo

### Resúmen

Este artículo busca analizar cómo el manga *Fullmetal Alchemist*, de la artista Hiromu Arakawa, moviliza una representación social del totalitarismo. Para ello, nos valem de los conceptos: i) de totalitarismo, definido por Hannah Arendt (1998), para subrayar los mecanismos de excepcionalidad en el Estado de Derecho, ii) de representación social, desarrollado por Roger Chartier (1982), con el propósito de comprender los matices con los que la narrativa gráfica del manga y el anime aborda esta temática. Metodológicamente, elegimos algunos núcleos temáticos estructurantes de la obra, que se divide en 108 capítulos publicados en un contexto de difusión de la cultura pop japonesa al resto del mundo (2001-2010).

**Palabras clave:** Fullmetal Alchemist, Manga, Representación Social, Totalitarismo.

## Biografia do autor com ORCID

Licenciado em História pelo Departamento de História da Universidade Federal Rural de Pernambuco, Rua Dom Manuel de Medeiros, s/n, Dois Irmãos - CEP: 52171-900 - Recife/PE, e-mail: [frkhistoria@gmail.com](mailto:frkhistoria@gmail.com) e ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0581-8413>

## 1.Introdução

O presente artigo tem como objetivo analisar a obra *Fullmetal Alchemist*, da artista japonesa Hiromu Arakawa, identificando os elementos que fazem menção aos eventos de formação e constituição dos Estados Totalitários no século XX. Para tanto, utilizaremos os conceitos de totalitarismo (ARENDDT, 1998) e de representação social (CHARTIER, 1982) e buscaremos a existência de núcleos temáticos estruturantes, ao longo da obra, que sustentem a representação social de regimes totalitários. A obra é dividida em 108 capítulos publicados pela *Monthly Shōnen Gangan*, entre agosto de 2001 e junho de 2010, e posteriormente adaptada para a televisão, em formato *anime* (animação). O enredo do mangá se passa num universo ficcional, pós-revolução industrial europeia, em uma narrativa que mescla referências ocidentais e nipônicas.

Segundo a noção de representação social de Roger Chartier (1982), as práticas e produções sociais se manifestam como uma realidade de múltiplos sentidos e jamais podem ser reduzidas a retratos estáticos da realidade. As produções de textos e imagens não são, para Chartier (1982), receptáculos da verdade incontestável que se “insere no leitor como cera mole” (CHARTIER, 1982, p.25). Dessa forma, os textos e as leituras estão “presos na rede contraditória das utilizações que os construíram historicamente” (CHARTIER, 1982, p.61). Sendo assim, a menção à uma suposta realidade histórica presente nas produções textuais e imagéticas não estão elaboradas apenas pela visão de quem as constrói (produz), mas também pela interpretação de quem as lê (recebe), dando-lhe poder para a criação de outras perspectivas, podendo até escapar da esfera original de objetivo do autor. Contudo, nesse artigo, nosso foco de análise será a obra *Fullmetal Alchemist* e não sua recepção por parte do público consumidor do mangá e anime.

No que diz respeito ao tema histórico central de nossa abordagem, o fenômeno social e político do totalitarismo, nos embasaremos no trabalho de Hanna Arendt (1998), especificamente em sua obra *Origens do Totalitarismo*, segundo a qual este foi um acontecimento contemporâneo marcante para as sociedades mundiais, tratando-se de um modelo político que marcou o século XX e a história de muitas potências europeias.

Os movimentos totalitários são possíveis onde quer que existam massas que, por um motivo ou outro, desenvolveram certo gosto pela organização política. As massas não se unem pela consciência de um interesse comum e falta-lhes aquela específica articulação de classes que se expressa em objetivos determinados, limitados e atingíveis. (ARENDDT, 1998. p.280)

Nesse artigo, destacaremos alguns núcleos temáticos que estruturam a representação do Estado de Exceção na obra ficcional, e apontaremos as semelhanças do universo ficcional



problematizando o conceito de *cultura popular*. Esta seria uma produção cultural externa às massas, com objetivos de sua dominação através do consumo.

A unidade evidente do macrocosmo e do microcosmo demonstra para os homens o modelo de sua cultura: a falsa identidade do universal e do particular. Sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear. (ADORNO, HORKHEIMER, 1947, p.57).

É nesse contexto que teremos a origem das produções de mangás e animes como os conhecemos hoje. Mesclando elementos originários das expressões japonesas e influenciados pelas produções artísticas ocidentais, um longo caminho foi percorrido até que esses elementos se apresentassem da maneira como os consumimos hoje. Poderíamos nos perguntar o quanto essas produções, que ganharam o mundo durante o século XX, estão ligadas de fato às raízes da cultura nipônica. Entretanto, embora tenha recebido forte influência externa, o Japão conseguiu mesclar elementos ocidentais sem renunciar à sua herança cultural.

As primeiras produções artísticas associadas à origem dos mangás eram os *Ê-Makimonos*. Segundo Stürmer e Borges, eles “eram pergaminhos que juntavam à pintura mais elementos textuais, à medida que ele ia sendo desenrolado ia contando as histórias chegando até 6 metros de comprimento” (STÜRMER; BORGES, 2013, p. 65). Posterior a essas produções, teremos o surgimento de *Ukiyo-ê*. Influenciados pela cultura escrita ocidental que chega ao Japão durante o período *Edo*, os produtores artísticos usam técnicas de xilogravura para desenvolverem livros com maior número de ilustrações. Para Neto (2017, apud LUYTEN, 2011, p.83), essas produções se popularizaram pelo fácil acesso e procuravam retratar aspectos comuns da vida cotidiana, tendo como significado de *Ukiyo-ê* a *vida mundana*.

Os artistas do ukiyo-ê inspiraram-se na ideia das paisagens europeias como o uso da perspectiva e as combinaram com as técnicas tradicionais japonesas. E tudo contribuiu para criar uma nova forma de Arte. O efeito do ukiyo-ê sobre a arte no Japão foi semelhante ao efeito da descoberta da imprensa na literatura na Europa. (LUYTEN, 2014, p. 2).

Foi Katsuhika Hokusai (1760-1849), um artista de *ukiyo-ê*, o primeiro a utilizar-se do termo *mangá*, sendo assim conhecido popularmente como o pai dos *mangás*. Influenciado por pintores ocidentais como Monet e Van Gogh, ele cunhou este termo que significa algo como *desenho irreverente* ou *desenho irresponsável*. Segundo Luyten (2014), suas produções denominadas de *Hokusai Manga* ganharam rapidamente popularidade em todo Japão, disseminando o estilo.

Para Carvalho (2007), a imprensa americana e europeia do século XX teve grande influência em como a cultura dos quadrinhos se expandiu para o resto do mundo. A exemplo

disso, ele cita como uma das maiores influências americanas, sobre a criação dos quadrinhos japoneses, a produtora *Walt Disney*. Luyten (2012) alerta sobre as influências que marcaram a trajetória de Osamu Tezuka, grande ícone da produção de mangá e considerado o pai do estilo de mangá moderno.

Nascido em 1926, formado em medicina, Tezuka era, desde cedo, fanático por quadrinhos: aos quatro anos já lia mangás que o pai lhe comprava. Sofreu grande influência de desenhos animados de Walt Disney e do próprio cinema, especialmente de filmes alemães e franceses. (LUYTEN, 2012, p109)

Foi com essa influência que Osamu Tezuka (1926-1989) adaptou os mangás japoneses utilizando técnicas que se assemelham mais com as que conhecemos hoje em todo mundo. Para Sturmês e Borges (2013), “Tezuka adaptou alguns elementos do cinema e colocou nos mangás, como o ‘ângulo da câmera’ que alterava o ponto de vista do leitor a cada quadro, fazendo a história ficar dinâmica e mais atraente visualmente”. Um de seus maiores sucessos foi o conhecido personagem “Astro Boy”.

**Figura 1.** Imagem de Divulgação do Filme Astro Boy<sup>4</sup>



Fonte: [Astro Boy - Filme 2009 - AdoroCinema](#)

Um desdobramento comum aos mangás que fazem sucesso é ganharem uma versão animada para canais de televisão: versão conhecida popularmente como *anime*. Os mangás são os pilares principais da maioria das produções de animações de origem japonesa, salvo em

---

<sup>4</sup> O mangá Astro Boy, de autoria de Osamu Tezuka, foi publicado entre os anos de 1952 e 1968. Suas primeiras animações apareceram na TV japonesa a partir de 1963. O roteiro foi adaptado para o cinema, em 2009, tendo direção de David Bowers: “Metro City é uma metrópole reluzente, cuja localização fica no céu. É lá que o Dr. Tenma (Nicolas Cage) cria Astro Boy (Freddie Highmore), na intenção de substituir o filho que perdeu. Astro Boy possui poderes extraordinários, sendo dotado com o que há de melhor nas características humanas. Após ser expulso, por não conseguir cumprir as expectativas geradas por Tenma, Astro Boy precisa aprender a conviver como um robô e aceitar o fato de não ser humano. Ele passa a ser perseguido pelas tropas do presidente Stone (Donald Sutherland), que deseja tomar a fonte de energia que Astro Boy carrega dentro de si. Para escapar, ele cai na terra. Confuso e sem entender a nova realidade, ele resolve se passar por humano junto com um grupo de crianças de rua.” In [Astro Boy - Filme 2009 - AdoroCinema](#)

algumas exceções onde os *animes* são baseados em *games* (jogos), como é o caso de *Pokémon*, *Street Fighters*, *Devil May Cry*, entre outros. As animações são o principal meio de difusão da cultura pop japonesa para o resto do mundo. Seus roteiros, geralmente inspirados em mangás, nem sempre seguem à risca os elementos do enredo principal da história original, possuindo liberdade de criação, assim como, por exemplo, o acréscimo de novas histórias não canônicas, designadas de *fillers* (enchimentos).

Segundo Carvalho (2007), “a terminologia de *animê* significa ‘animação’, na forma contraída que os japoneses escrevem da palavra em inglês (*animation*)” (CARVALHO, 2007, p. 19). Dessa forma, consistem em um conjunto de técnicas de animação gráfica semelhantes às animações ocidentais, mas que se referem especificamente às animações produzidas no Japão.

As primeiras animações exibidas no Japão aconteceram em 1909, paralelamente às pioneiras animações americanas e francesas. A primeira animação japonesa formalmente reconhecida data de 1917, porém, na era pré-televisão elas existiram apenas a nível experimental, além das produções de cunho militar no período da Segunda Guerra Mundial. (NETO, 2017, p. 28).

Os responsáveis por darem vida a essas produções são os estúdios de animações. Podemos aqui listar alguns exemplos destes, como o *Mappa*, o *Studio Bones*, *Toei Animation*, entre outros. Essas empresas trabalham com prazos de produção, tendo uma enorme cadeia de funcionários responsáveis para se obter o produto final: o episódio do anime. Eles normalmente são disponibilizados na TV japonesa periodicamente a partir de um cronograma de publicação, e posteriormente são disponibilizados em redes de internet. Devido à linguagem dinâmica e aos elementos de composições mais modernizados, o *anime* se popularizou e encontra-se consolidado tanto no mercado japonês como no mercado global. Embora estejam intimamente ligados aos mangás, é muito comum encontrarmos consumidores que só tiveram contato com a versão animada de certas produções e acompanham os lançamentos de forma independente dos quadrinhos japoneses (mangás).

### **3. A explosão da Cultura Pop japonesa**

Durante o período da Primeira e Segunda Guerra Mundial, posterior ao que corresponde a *Era Meiji* japonesa, há uma onda de migração da população do Japão para alguns países ocidentais. Um deles é o Brasil, que hoje comporta a maior população japonesa fora do Japão, cerca de mais de um milhão e meio de descendentes nipônicos. O início dessa história é marcado em nosso país pela chegada do navio *Kasato Maru*.

O primeiro navio a aportar no Brasil com imigrantes japoneses foi o (Kasato Maru), em 18 de julho de 1908, no Porto de Santos. Trazia 165 famílias, que vinham trabalhar em cafezais do oeste paulista. Nos primeiros sete anos, vieram mais 3.434 famílias (14.983 pessoas). (CARVALHO, 2007, p. 22).

Entretanto, para Neto (2017), é através da produção audiovisual que a cultura japonesa se populariza no Brasil e no mundo. As redes televisivas começaram a exibir, a partir de 1960, uma grande quantidade de produções de origem japonesa em TV aberta, o que possibilitou a aproximação das massas com os animes (NETO, 2017, p. 31). Esses animes ganham consolidação principalmente na década de 1990, quando produções como *Dragon Ball*, *Cavaleiro dos Zodíacos* e *Yuyu Hakusho* ganham destaque e aclamação avassaladora do público jovem. São produções consideradas febres mundiais, títulos já consolidados e que estão entre os maiores e mais consumidos *shonens* até os dias atuais. São denominados *shonens* as produções de mangás e animes que possuem como público-alvo adolescentes e jovens do sexo masculino. Segundo Neto (2017), são produções que focam mais em temas como aventuras, esportes, lutas e guerras. Este estilo é até hoje o mais popular, tanto no Brasil quanto no Japão e no resto do mundo.

Os mangás só ganharam mais destaques aqui no Brasil graças ao sucesso dos animes, que influenciaram vários telespectadores a buscarem a origem dessas produções. E essa popularização só foi possível devido ao trabalho de dublagem. As animações são dubladas na língua original de produção, o japonês, para serem exibidas em TV japonesa. Quando um programa de TV brasileiro decide exibi-lo, é necessária a contratação de uma equipe de dubladores que serão responsáveis por dar vida àqueles personagens – o que demanda interesse comercial de grandes produtoras. Entretanto, com o *boom* da internet a partir dos anos 2000, se popularizou muito o consumo de mangás e animes por meio de sites online, mobilizados pelos *fansubbing* (termo usado para grupos de fãs que traduzem e distribuem legendas) e o *scanlation* (escaneamento de obras de mangás para fins de tradução e distribuição). Estes foram e ainda são os grandes responsáveis por traduzir e legendar os animes e mangás de forma gratuita com o objetivo de facilitar o acesso dos fãs, ajudando no consumo das obras por públicos que desconhecem o idioma japonês.

Surge o fansubbing no Brasil, a tradução e legenda de obras feitas “de fã para fã”, e seu correspondente nos quadrinhos, a scanlation, mistura entre as palavras “scan” e “translation”, isto é, escaneamento e tradução de mangás feitos de forma gratuita, ambos foram fatores essenciais para a divulgação dos animês e mangás. (NETO, 2017, p. 32).

Outro ponto a ser destacado é como a cultura japonesa influenciou não só o modo de consumo de entretenimento ocidental, como também criou e consolidou a tribo urbana denominada de *Otakus*. Estes foram influenciados pela cultura pop japonesa não só pelo consumo de mangás e animes mas por adesão de elementos mais gerais da civilização nipônica, como explica Carvalho:

O curioso é perceber é que fora do país de origem alguns Otakus de outras nações, não se limitam somente a ler os mangás, mas também sentem curiosidades em conhecer os costumes, folclore japonês e até mesmo o aprendizado da língua. (CARVALHO, 2007, p. 24).

Diferentemente da maioria das produções de estilo *shonen*, o mangá *Fullmetal Alchemist*, possui autoria feminina. Ele foi criado e desenhado pela artista Hiromu Arakawa, sendo publicado pela revista japonesa *Monthly Shonen Gangan* durante os anos de 2001 a 2010. O mangá conta com 108 capítulos que também podem ser encontrados em forma editorial de volumes. Esta é uma característica muito comum das produções de mangá: após a publicação de fascículos ou arcos de histórias em revistas, diante do sucesso de público, é desenvolvida uma versão compilada em volumes por alguma editora. No caso de *Fullmetal*, a editora responsável por esta compilação foi a *Square Enix* que compactou as produções em uma série de 27 volumes. No Brasil, a editora responsável pela sua publicação foi a JBC.

A publicação rendeu duas versões de animações produzidas para televisão. A primeira intitulada apenas *Fullmetal Alchemist* foi adaptada pelo estúdio *Bones* que desenvolveu 51 episódios, estreando na tv japonesa em 04 de outubro de 2003 através dos canais *TBS* e *Animax*. Entretanto, esta produção teve uma parte e sua finalização tidas como não canônicas, ou seja, quando a história difere do enredo original do mangá. Essa questão se deu pelo fato de sua produção acontecer enquanto o mangá ainda não havia sido finalizado, cabendo aos próprios desenvolvedores da animação criar um final alternativo para a obra. No Brasil foi exibido pelo canal *Animax* na Tv fechada em 2005 e pela Rede TV no ano de 2006 em transmissões abertas, ou seja, não pagas.

Já a segunda versão da animação foi intitulada *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, também produzida pelo estúdio *Bones*, que adaptou todos os 27 volumes do mangá, ou seja, os 108 capítulos, sendo fidedigno à história original acarretando num total de 67 episódios. Estreou em 5 de abril de 2009 na MBS-TBS. A série também rendeu dois filmes de longa-metragem animados intitulados *Fullmetal Alchemist the Movie: Conqueror of Shamballa* e *Fullmetal Alchemist: The Sacred Star of Milos*. Além de três *live-action*, 9 OVAs (produções originais lançadas a parte da série de animações com objetivo de complementar seu contexto), *games* e

uma série de 6 *Light Novels* escritas por Makoto Inoue e ilustradas pela autora Hiromu Arakawa.

#### 4. Fullmetal Alchemist: introduzindo o enredo

O enredo da trama se passa numa sociedade pós-industrial, aparentemente europeia, numa nação chamada Amestris, e conta a história dos irmãos Alphonse e Edward Elric, órfãos de mãe, que utilizam da alquimia para combater seus inimigos e encontrar a pedra filosofal (que, na trama, é um catalisador capaz de aumentar as propriedades alquímicas). Nesse enredo, entendemos como *alquimia* uma atividade que mistura ciência e misticismo e permite aos personagens transmutar, ou seja, transformar a matéria. É com esse poder que os irmãos tentam, sem sucesso, ressuscitar a mãe violando uma das leis de proibição para a prática da alquimia, aderindo à chamada *alquimia proibida*. Para isso, eles reúnem todos os elementos da composição do corpo humano, como ferro, carbono, hidrogênio, oxigênio etc. O resultado dessa experiência proibida é uma retaliação sobrenatural que leva embora parte do corpo de Edward e todo o corpo de Alphonse. Assim, Edward usa uma técnica de emergência para *prender* o espírito de seu irmão em uma armadura de aço. A partir daí, a saga gira em torno da busca pela pedra filosofal, elemento que seria capaz de fazer com que eles recuperassem seus corpos originais.

Como já introduzimos, o estilo *shonen* tem como característica do fio narrativo tons de aventura e violência. Apesar disso, *Fullmetal* foge um pouco desse clichê, trazendo à cena outros personagens e aspectos complementares que não o típico enredo *shonen* de intensos combates. Por exemplo o contexto político e social que serve de cenário para história narrada. Uma das características marcantes desse mangá / anime é a sua similaridade com os regimes totalitários do século XX, como o Estado nazista. Há uma forte presença do militarismo e o líder militar e político é denominado de *Fuhrer*. A maioria dos habitantes da nação de Amestris são pessoas brancas de olhos e cabelos claros.

Outro ponto interessante é a respeito da representação feminina. Normalmente, a critério do *fanservice*, as personagens são retratadas comumente hipersexualizadas nesse estilo. Talvez por ser uma obra de autoria feminina, esse aspecto seja muito menos evidente em *Fullmetal*, fazendo com que existam diversas personagens femininas que representem símbolos de inteligência e força, assim como normalmente são retratados heróis masculinos, como é o caso Winry Rockbell, amiga de infância dos irmãos Elric, que trabalha como mecânica de prótese e ortopedia, construindo os chamados *automail*, que são literalmente próteses mecânicas que auxiliam Edward substituindo um de seus braços e uma de suas pernas perdidas durante o

evento da alquimia proibida. Essa substituição dos membros por prótese de aço deu ao personagem o codinome de “Alquimista de aço”, ou em inglês, *Fullmetal Alchemist*. Outra particularidade é a presença de tons cômicos nas tiras do mangá, tornando a obra capaz de abordar assuntos sérios, mas trazendo alívios cômicos em algumas passagens. Um exemplo claro é a forma com que o personagem principal, Edward, se preocupa com a sua altura, sendo retratado sempre como baixinho e subestimado.

A obra se desenrola abordando diversas sagas às quais os irmãos Elric se envolvem. Uma delas é introduzida logo no primeiro capítulo de *Fullmetal*, diretamente numa abordagem de questões religiosas. A narrativa inicia com cenas em que Edward e Alphonse conversam com o dono de um restaurante local. No contexto, há uma rádio que está transmitindo algumas mensagens de cunho religioso e eles indagam sobre quem era o seu locutor. O dono do estabelecimento alega que o Lorde Cornello é responsável pelas transmissões e se intitula o mensageiro de Leto, o Deus do Sol. Outros personagens, inseridos na cena como população local, confirmam a história e defendem que desde que o lorde se mudara para a região, lhes foi mostrado o caminho de Deus e o uso dos *poderes dos milagres*.

Esses poderes milagrosos executados pelo Cornello eram nada mais nada menos que a própria alquimia, poder místico dentro do universo fictício do mangá capaz de transformar/moldar a matéria. Apesar do tom místico em volta do processo, este está carregado de conceitos científicos. O próprio Alphonse, por exemplo, afirma que a base para a alquimia é a *troca equivalente*. Apesar de parecer uma técnica ilimitada aos olhos dos leigos, a alquimia possui regras. Dessa forma, só se pode moldar uma matéria e transformá-la em outro objeto se este for composto dos mesmos elementos químicos. A essa lei na alquimia dá-se o nome de *troca equivalente*.

Ao longo deste primeiro capítulo os irmãos protagonistas observam a forma como Cornello executa a alquimia e descobrem que ele ignora a lei da troca equivalente, o que os leva a crer que um anel em seu dedo esquerdo poderia ser a pedra filosofal, utensílio que tanto procuram e que possui o poder de maximizar os efeitos da alquimia. Durante o avançar do enredo os irmãos conseguem uma audiência com Cornello que acaba admitindo ser um charlatão, que se utiliza do poder da pedra e da alquimia para obter o respeito e controle das pessoas, usando o conceito do divino como ferramenta de persuasão e poder. Para ele, é a melhor forma de fazer com que as pessoas doem a vida por sua causa, criando assim um exército obediente e que não teme a morte. Nesse embate, temos um choque filosófico entre o conceito técnico científico e a ideia de religiosidade. Para Edward, a ciência é a única ferramenta capaz de reproduzir o que os religiosos tanto ansiavam. Por se considerar ateu, acha irônico o fato de

que, apesar de tudo, sejam os cientistas céticos os seres mais próximos a executar algo perto do conceito do divino.

## **5. Eixos temáticos estruturantes da representação social do Totalitarismo na obra Fullmetal Alchemist**

A análise temática é um método analítico qualitativo que se baseia na definição de unidades analíticas (temas e subtemas) consideradas relevantes para construção de uma dada ideia, no caso desse artigo, a construção da representação social do “totalitarismo” (O’LEARY, 2019). A partir da definição dos temas – escolhidos a partir de sua relevância na própria trama narrativa, buscamos ressaltar as conexões feitas pela autora da obra analisada para caracterizar uma sociedade / Estado totalitário. Para tanto, escolhemos três eixos temáticos que consideramos relevantes nessa construção: i) policiamento e militarização da nação; ii) dessacralização da vida humana; iii) fachadas do poder.

### **5.1 - Policiamento e militarização da nação de Amestris**

A nação de Amestris, na qual se passa o enredo do mangá, se estrutura num sistema de governo altamente militarizado, no qual o chefe do exército é também o chefe de Estado, e onde muitos integrantes desse sistema, principalmente os Alquimistas Nacionais, exercem uma função de policiamento social. A própria alquimia está a serviço do militarismo e diretamente ligada aos interesses do governo, tanto que eles intitulam Alquimistas Nacionais aqueles que possuem habilidades elevadas de alquimia e que são convidados a pertencer à organização que trabalha exclusivamente para atender aos interesses do *fuhrer*.

Uma questão importante a destacar, sobre a passagem abordada no item anterior, é que foi o próprio governo de Amestris, por meios indiretos e ações de membros com contato com a mais alta cúpula, que possibilitou a chegada de tais poderes às mãos do farsante Cornello a fim de obter vantagens e observar a experiência social de manipulação da comunidade através da religião. Situação que não é de conhecimento dos irmão protagonistas, mas que é esclarecida ao leitor posteriormente durante o desenrolar da trama.

A manipulação por parte do governo para criar tal tensão e colocar os próprios protagonistas para resolvê-la pode ser justificada se observarmos a lógica de funcionamento dos órgãos de policiamento dentro de um sistema totalitário. O poder controlador precisa fabricar um motivo para sua existência, ou seja, criar um problema a ser controlado. Fazendo então um paralelo com as estratégias dos movimentos totalitários descritos por Arendt, podemos destacar que:

É devido à afinidade fundamental entre o funcionamento de uma sociedade secreta de conspiradores e a polícia secreta organizada para combatê-la que os regimes totalitários, baseados na ficção de uma conspiração global e visando ao domínio global, passam a concentrar todo o poder na mão da polícia. (ARENDDT, 1998, p. 430)

Além disso, criar um microverso de tensões sociais se assemelha à necessidade de tais regimes de manterem “laboratórios especiais para testes do domínio total” (ARENDDT, 1998, p.442), outra prerrogativa do sistema nazista alemão, que precisou criar experiências sociais com intuito de colocar seus experimentos de dominação em prática.

Apesar de serem membros do governo, os alquimistas, em Amestris, são títulos dados à parte para pessoas que conseguem executar a alquimia em seu mais alto nível, e o título de Alquimista Nacional está atrelado à instituição criada diretamente para atender às ordens e interesses do Fuhrer, lhes cabendo um poder que vem a ser, em algumas situações, superior a de outros membros do exército.

Essa afirmação se mostra muito mais clara durante o capítulo 3 do mangá, quando os irmãos chegam a outra cidade denominada a *cidade da Mina de Carvão Youswell*. Controlada por um tenente chamado Yoki, um tirano que faz com que os cidadãos locais paguem altíssimos impostos, criando assim uma aversão dos moradores aos membros do governo. Ao descobrir que Edward é um Alquimista Nacional, Yoki muda completamente seu tratamento para com ele, tornando-se bajulador a fim de conseguir conexões com os comandos centrais, demonstrando assim uma posição de inferioridade frente ao posto do alquimista.

**Figura 02:** Edward intimida o tenente Yoki com seu relógio dourado, símbolo do posto de Alquimista Nacional



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-chemist/online/4931/3#!/page18>

De mesma forma, durante o regime do Terceiro Reich na Alemanha, nunca houve uma clara distinção sobre “qual autoridade se devia considerar acima de todas as outras” (ARENDDT, 1998, pg 449). A confusão de hierarquias era muito comum pela constante transição de poderes de alguns órgãos para outros, ainda que “nenhum dos órgãos jamais foi privado do direito de pretender representar o desejo do Líder”. (ARENDDT, 1998, pg 450). As forças de policiamento se tornaram poderosas dentro da Alemanha Nazista por diversos motivos, o principal deles foi o poder que exerceram no auxílio do controle da sociedade, também dentro dos campos de concentração nazistas, tendo autoridade para enviar e executar pessoas. Alguns de seus ramos iniciaram simplesmente como forças paramilitares responsáveis por fornecer segurança para reuniões do Partido Nacional-Socialista dos Trabalhadores Alemães, mais comumente chamado de Partido Nazista, como foi o caso da *Schutzstaffel* (SS). Já outras, como a Gestapo, desde cedo foram institucionalizadas para exercerem tal papel, neste caso, de *polícia secreta*. Hannah Arendt (1998) nos mostra o poder das polícias dentro da sociedade nazista alemã, e sua proximidade com os interesses do Terceiro Reich e do Partido Nazista.

O dever da polícia totalitária não é descobrir crimes, mas estar disponível quando o governo decidir aprisionar ou liquidar certa categoria da população. Sua principal distinção política é que somente ela confidencia com a mais alta autoridade e saber que linha política será adotada (ARENDDT, 1998, p.476)

**Figura 03:** Alquimista Nacional Zolf J. Kimbley é incumbido de dizimar determinada população por ordem do *fuhrer*.



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-chemist/online/4944/16#!/page27>

Os Alquimistas Nacionais descritos no mangá executam tarefas numa mesma lógica operacional da polícia nazista: “Sua principal distinção política é que somente ela confia com a mais alta autoridade e sabe que linha política será adotada” (ARENDR, 1998, p. 476). Por serem colocados como protagonistas de uma versão de estilo *shonen*, Edward e Alphonse são apresentados como *mocinhos*, não tendo informação e envolvimento nessas situações de opressão. Nem todos os Alquimistas Nacionais obtêm informações privilegiadas a respeito da ação e ordens secretas ou perversas que partem do regime de governo do *Fuhrer*, como trataremos mais à frente.

Para Arendt também nunca foi necessário que toda polícia estivesse em alinhamento com as ordens do alto escalão nazista como que num plano perfeito de domínio pois “a eficiência da polícia reside no fato de que essas tarefas contraditórias podem ser planejadas simultaneamente” (ARENDR, 1998, p. 476). Logo, é totalmente plausível que, dentro de uma instituição como essa, informações circulem em apenas alguns grupos seletos de pessoas. A organização tem de fato o monopólio das informações, mas essa metodologia exige uma flexibilidade e, ao mesmo tempo, quanto mais confusa a informação, mais facilmente o alto escalão consegue manipular seus resultados. Dessa forma, “em termos de poder a polícia desce a categoria de mero carrasco” (ARENDR, 1998, p. 477).

Apesar de ter dado destaque à função do policiamento, há outras claras associações que envolvem membros do exército de Amestris e alguns fatos históricos da Alemanha Totalitária. Um exemplo disto é a personagem Riza Hawkeye, primeira tenente das forças de Amestris. Riza é apresentada como extremamente proativa nos quesitos administrativos do exército, mas o que chama mesmo atenção é sua habilidade como atiradora de elite, o que lhe rendeu o codinome de “O olho do Falcão”, por ter a fama de nunca perder um alvo. Nesse ponto, vale a pena destacar um de seus armamentos, a fuzel *Karabiner 98k*. Este foi o fuzil padrão utilizado pela infantaria das forças armadas da Alemanha Nazista, a *Whermacht*. Adotado em 1935, possui a ação por ferrolho, que basicamente é a manipulação dos cartuchos de munição de forma manual. Era conhecido pela sua enorme precisão e alcance de até meio quilômetro (500 m) de distância.

**Figura 04:** Oficial Riza Hawkeye treinando tiro ao alvo com sua *Karabiner 98k*



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-chemist/online/4953/25#!/page28>

## 5.2 Dessacralização da vida humana

Aqui trataremos sobre outro elemento fundamental para produção do terror característico dos regimes totalitários e a forma como ele se manifesta dentro da abordagem lúdica do mangá *Fullmetal Alchemist*. A produção de um cenário em que a condição humana pode ser relativizada e reduzida ao espetáculo da sub-humanização, para o regime, de sujeitos considerados *indesejáveis*. A violação da sacralidade dos corpos, no Estado de Direito em momentos de exceção, está relacionada a uma ideia de “objetivo maior”, sendo os crimes contra os Direitos Humanos especialidade dos regimes autoritários. Pois, no Estado de Exceção, o que é bom para todos difere do que é bom para a Nação. Os limites impostos pelo direito da pessoa humana são ultrapassados com base na crença fundamental do regime que tenta provar que tudo é possível e possibilita “a transformação da personalidade humana em uma simples coisa, em algo que nem mesmo os animais são” (ARENDDT, 1998, pg. 489).

Os crimes contra os direitos humanos, especialidade dos regimes autoritários, podem sempre justificar-se na desculpa de que o direito equivale ao que é bom e útil para um todo, em contraste com as suas partes. (ARENDDT, 1998, p.332)

No capítulo 4 do mangá, intitulado *a angústia dos alquimistas*, é apresentada uma nova possibilidade de pistas para que Edward e Alphonse consigam recuperar seus corpos. Em um diálogo com coronel Mustang, alquimista federal com posto superior ao de Edward e que

também o introduziu na instituição de Alquimistas Nacionais, é solicitada alguma informação sobre a chamada “transmutação biológica”. Basicamente este termo significa a capacidade de utilizar a alquimia em seres vivos, para manipular material biológico.

O coronel Mustang indica para os irmãos um Alquimista Nacional nomeado de *Life-Biding Alchemist* (alquimista que une seres vivos), afirmando que ele estava residindo em um local próximo. O alquimista biológico já tinha sido bem-sucedido com estudos de quimeras ao conseguir transmutar um animal com material biológico de diferentes espécies. Essa quimera, surpreendentemente, conseguia falar. Contudo, a única frase que a quimera conseguira emitir foi *eu quero morrer* e, depois de um tempo, morreu por se recusar a comer.

Edward estabelece contato com o alquimista pesquisador, cujo nome é Tucker. Ele vai até sua casa e pede permissão para ter acesso à suas pesquisas com transmutação biológica. O pesquisador permite que Edward e Alphonse estudem suas pesquisas e apresenta o seu laboratório que possui diversas espécies de animais híbridos. Os irmãos estabelecem uma relação de visitas constantes aos documentos do senhor Tucker e lá também são apresentados à sua filha Nina e à mascote de sua casa: o cachorro Alexander, que constantemente os abordam com diversas demonstrações de afeto. Estas são passagens que demonstram a faceta cômica com que a autora costuma trabalhar.

**Figura 05:** Nina, Edward e Alexander brincam na biblioteca do Alquimista Nacional Tucker.



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-alchemist/online/4933/5#!page15>

A atmosfera da trama começa a mudar quando um dos agentes do exército informa ao senhor Tucker que está chegando o dia de sua avaliação, se referindo ao julgamento realizado por parte da alta cúpula dos avanços que o alquimista conseguiu conquistar em sua área de atuação, a fim de examinar se ele continuará ou não com sua licença de Alquimista Nacional.

Desse momento em diante, assistimos ao processo de aflição e esgotamento de Tucker relacionado ao *Life-Biding Alchemist*. Durante o tempo em que os irmãos Elric estão em sua biblioteca, em busca de informações sobre a alquimia biológica, eles sempre encontram momentos de pausas para interagirem com Nina e Alexander, ao contrário de Tucker que praticamente se isola em seu escritório numa tentativa desesperada de consolidar resultados suficientes para manter a sua licença. Desse modo, vemos em muitos momentos o retrato da solidão de sua filha, que inclusive não tinha contato com a mãe, pois somos informados, no enredo da história, que ela fugira há cerca de 2 anos antes do evento aqui citado.

Entretanto, certo dia, Edward e Alphonse chegam à casa de Tucker e não são recebidos por ninguém. Continuam a procurar pelos moradores, inclusive chamam por Nina e pelo cão Alexander, mas percebem que não há retorno. Ao continuarem procurando, chegam a uma sala escura do laboratório e se deparam com o alquimista biológico Tucker em frente a uma quimera recém-criada que ele afirma conseguir falar. A realidade é que o alquimista utilizou sua esposa de cobaia para testes da alquimia biológica, conseguindo assim criar a primeira quimera falante mencionada anteriormente e com isso obtendo seu título de Alquimista Nacional. Numa tentativa desesperada de manter seus privilégios e não decepcionar o governo, o alquimista recorre a outra tentativa cruel e desumana: ele utiliza sua própria filha e o seu cão Alexander para criar mais uma vez uma quimera falante hibridizada com humano, com o fim de apresentar resultados em sua avaliação.

**Figura 06:** Tucker apresenta sua nova quimera, criada com base na hibridização de sua filha com seu cão, à Edward e Alphonse



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-alchemist/online/4933/5#!page23>

Uma característica dos regimes totalitários no poder é o menosprezo das vidas alheias frente aos objetivos do projeto político social proposto pelo regime. Nesse caso, esses indivíduos terminam perdendo sua condição de pessoa jurídica, moral, seu direito à liberdade e à vida. Na Alemanha Nazista, a ideologia de raça, o projeto de eugenia levou muitas vítimas aos campos de concentrações. Motivados pelo antissionismo, ideologia de aversão à etnia judaica, o regime nazista legitimou a existência de laboratórios de experimentos e experiências sociais, “inclusive as médicas, cujos horrores estão registrados em detalhes nos julgamentos contra os médicos do Terceiro Reich” (ARENDDT, 1998, pg 488). Literalmente foram utilizadas cobaias humanas para fins de *desenvolvimento científico e social*.

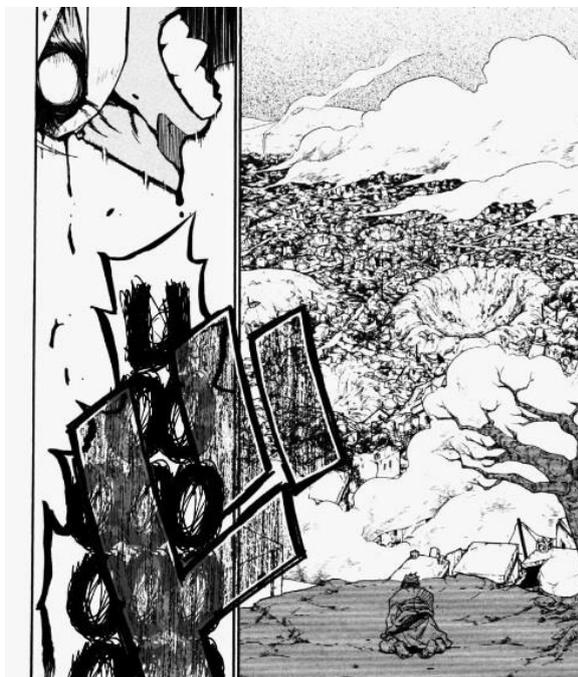
Outro evento que podemos usar como exemplo da relação que a nação de Amestris possui com o desrespeito à vida humana é o chamado *Massacre de Ishval* ou *Ishbal* em algumas traduções do mangá. Ishbal é uma região localizada e anexada ao sudoeste do país soberano de Amestris. Apesar de fazer parte do país, possui uma cultura totalmente diferente do centro de Amestris, que geralmente é mostrado como etnicamente homogêneo, com predomínio de pessoas brancas de olhos claros (azuis e verdes). Aqui podemos notar a ideia da eugenia (melhoramento da raça), onde há um conceito de “raça pura” representando o ápice da evolução humana e sob a liderança de quem todas as nações devem se sujeitar.

Ishbal possui uma população também homogênea, mas de maioria de pele escura, cabelos brancos e olhos avermelhados. Eles conservam uma doutrina religiosa contra o uso da alquimia. Dessa forma, o povo que habita Ishbal, chamado de ishbarianos, são de uma etnia completamente diferente do povo de Amestris, embora, devido ao contexto geopolítico, esteja submetido ao governo do *fuhrer*. Entre Ishbal e Amestris se sucederam diversos conflitos até a sua anexação. Com isso, membros de Ishbal conseguiram o direito à cidadania amestrina e à fazer parte do exército. Apesar disso, esse sentimento de integração não era compartilhado por todos os membros de Ishbal, que viviam uma realidade muito diferente e estavam sempre sendo monitorados pelas forças militares de Amestris, sendo tratados, em sua maioria, como cidadãos de segunda categoria.

Nesse contexto, uma Guerra Civil se inicia após um membro do exército de Amestris disparar uma arma acidentalmente, matando uma criança ishbariana e provocando o estopim dos conflitos. Auxiliados pelo país vizinho, *Aerugo*, que já estava envolvido em vários conflitos contra Amestris, os ishbarianos iniciam uma série de guerrilhas em todo seu território que só aumentaram ao longo de 7 anos de conflitos, sem qualquer indício de que o fim estaria próximo. Frente a isso, o governo de Amestris procura adotar medidas drásticas. O *Fuhrer* então emite a *ordem 3066*, medida responsável por convocar os Alquimistas Nacionais a fazerem um

extermínio em massa na área de Ishbal, uma verdadeira limpeza étnica, assassinando homens e mulheres de todas as faixas etárias de origem ishbaliana. O resultado foi a resolução do conflito através de um verdadeiro massacre.

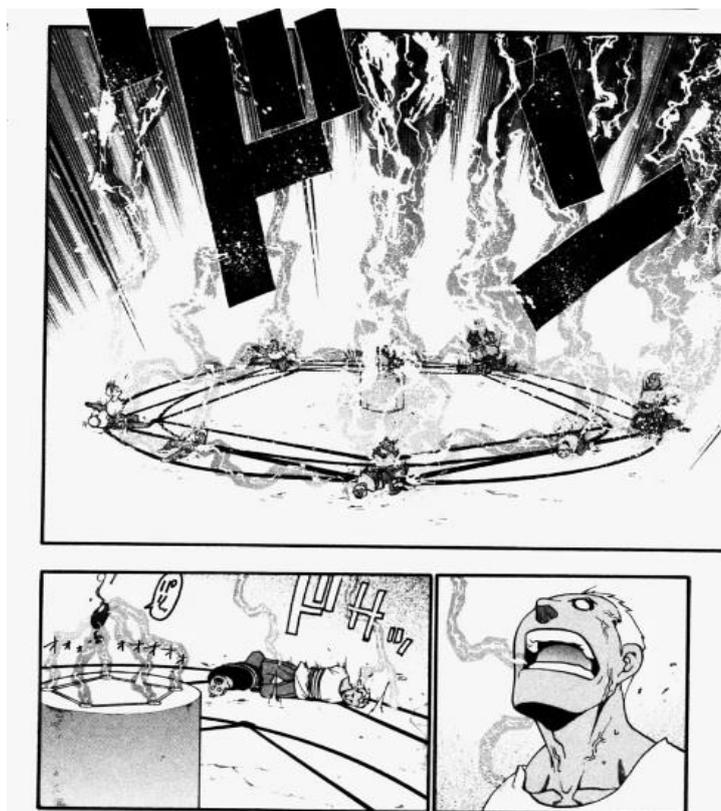
**Figura 07:** Sobrevivente de Ishbal se enfurece ao descobrir que seu povo foi dizimado



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-chemist/online/4989/61#!/page23>

Também podemos destacar aqui a questão da Pedra Filosofal, item tão procurado pelos irmãos Elric. Nos é revelado, no capítulo 11, que a matéria prima para criação desse elemento são vidas humanas. No caso, através da transmutação, utilizando seres humanos vivos, é possível criar esse material que potencializa os poderes da alquimia. O principal responsável pelo desenvolvimento dessa pesquisa é o *Crystal Alchemist* e o também doutor, Tim Marcoh. Através do Massacre de Ishbal o governo os incube de criar essas pedras tendo como base o uso da vida dos ishbarianos perseguidos e capturados na região, utilizando assim um pretexto para subjugar esses indivíduos aos seus interesses, provando que a perseguição não se limitava apenas a uma questão de conflitos militares, mas também à desumanização da etnia de Ishbal.

**Figura 08:** Ishbarianos são mortos em um círculo de transmutação com objetivo de obter a Pedra Filosofal.



Fonte: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-chemist/online/4987/59#!page3>

### 5.3 - As fachadas do poder

Aqui trataremos da representação do sistema totalitário como um sistema político composto pela falsa ideia de governo, deturpada e mascarada. O domínio totalitário se utiliza da administração do governo como uma mera fase do plano de domínio total de todo o mundo. A verdadeira força motriz por trás do ideal distópico para o qual o regime totalitário caminha é o partido. No caso da Alemanha, como já mencionado anteriormente, o Partido Nacional-Socialista dos Trabalhadores Alemães foi a principal força política capaz de moldar uma nação aos seus interesses. Um agrupamento criminoso travestido de partido político para alcançar o poder dentro das regras do Estado de Direito. Essa relação entre o partido e governo é uma marca do que se associa aos regimes totalitários.

A relação entre as duas fontes de autoridade, entre o Estado e o Partido, é a relação entre uma autoridade aparente e outra real, de modo que muitos descrevem a máquina governamental do regime totalitário como fachada importante, a esconder e disfarçar o verdadeiro poder do partido. (ARENDR, 1998, p.445)

O Estado, dentro do contexto do Totalitarismo, é uma fachada que esconde a real diretriz do partido e que possibilita a manipulação das Instituições para alcançar seus objetivos e suas necessidades. É dessa coexistência da dupla autoridade (partido/governo) que partiremos para

a análise do último tópico do enredo do mangá *Fullmetal Alchemist* como uma história que mobiliza uma representação social de um Estado Totalitário.

No enredo, como já foi mencionado anteriormente, temos a figura política do *fuhrer*, que é assumida dentro Amestris pelo personagem King Bradley. Este é o líder máximo da nação, que articula basicamente a maioria das ordens e ações que os membros do governo e do exército tomam e que criou a instituição dos Alquimistas Nacionais para seus fins pessoais. Ele é sempre apresentado como uma personalidade imponente e inquestionável, por ocupar o cargo máximo no posto de Amestris.

**Figura 09:** Fuhrer King Bradley comandando tropas de Amestris durante o massacre de Ishbal



Disponível em: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-alchemist/online/4988/60#!page25>

Ao longo do desenrolar da história, também nos é apresentada a figura dos homúnculos. Estes são seres que, apesar de possuírem a aparência humanóide, são dotados de um tipo de *imortalidade*. Tal imortalidade advém de serem criados a partir do elemento da *pedra filosofal*. Por esse item ter como matéria prima o sacrifício de outras vidas humanas, acontece que os homúnculos praticamente ganham a vida das pessoas que foram sacrificadas na criação da pedra. É o princípio básico da alquimia, como também foi dito anteriormente, a troca equivalente.

O homúnculo primordial denominado apenas de “Pai” foi o verdadeiro fundador da nação de Amestris. Seu objetivo era criar um país para utilizá-lo em um ritual de sacrifício jamais visto, com intuito de obter poder absoluto, absorvendo o ser mais supremo conhecido, que podemos aqui associar à ideia de “deus”, e se expandir para todo o universo, declarando assim tudo como o seu território.

Apesar de inicialmente não ficar evidente, nos é revelado no capítulo 29 que King Bradley é na verdade um homúnculo. Ele foi criado a partir do homúnculo primordial, assim como todos os outros, com a função de ser uma figura de proa à frente da nação de Amestris e facilitar a execução do plano do pai. A verdadeira liderança da nação de Amestris é exercida pelo “Pai dos homúnculos” através de seus filhos que articulam meticulosamente todos os passos que o governo deve dar em função da sua vontade.

**Figura 10:** Homúnculos conversam sobre a real identidade do *fuhrer*



Disponível em: <https://mangalivre.net/ler/fullmetal-alchemist/online/4959/31#!page19>

Todos os homúnculos recebem os nomes dos sete pecados capitais: ganância, inveja, luxúria, gula, preguiça, ira e orgulho. O *fuhrer* é representado pelo nome de Ira. Para o plano se concretizar, seriam necessários alguns requisitos e esse foi o motivo pelo qual ele criaria e manipularia toda a nação de Amestris. Com o intuito de formar um círculo de transmutação onde houvesse derramamento de sangue em locais específicos, a exemplo disso o massacre de Ishbal, ele pretendia ao final da trama sacrificar todas as habitantes de Amestris durante o eclipse solar, uma média de 5 milhões de almas, possibilitando assim poder suficiente para abrir os portais entre o mundo terrestre e o mundo onde se encontrava *a verdade*, algo como um ser divino.

Todos esses personagens, todos os homúnculos, são na verdade o real governo político de Amestris, sendo o *fuhrer* uma fachada para os interesses do pai dos homúnculos. Podemos então, baseados na ideia do poder real e aparente de Arendt, associar a figura de King Bradley à figura de Hitler e à forma como o Partido Nazista exercia seu verdadeiro poder dentro do regime totalitário, utilizando a máquina pública como mera ferramenta da conquista global. Ficção e realidade se misturam nesse caso. No fim das contas, esse é basicamente o mesmo objetivo do pai dos homúnculos.

O totalitarismo no poder usa a administração do Estado para seu objetivo a longo prazo de conquista mundial e para dirigir as subsidiárias do movimento; instala a polícia secreta na posição de executante e guardião da experiência doméstica de transformar constantemente a ficção em realidade. (ARENDDT, 1998, p.442)

## 6. Considerações finais

A partir do desenvolvimento deste trabalho, podemos constatar como o mangá *Fullmetal Alchemist* está repleto de representações sociais das formas de atuação dos regimes totalitários, especificamente, do regime nazista que dominou a Alemanha durante o período de 1933 a 1945. Durante o século XX, testemunhamos o nascimento e manifestação do regime político autoritário conhecido como totalitarismo. Este se espalhou pela Europa de maneira sistêmica de modo que a maioria das nações na época passaram por um governo de características semelhantes. Segundo Aguiar (2008, p.75), tratou-se de “uma nova forma de governo, com ambição de dominação total, que estava surgindo estribada na ideia de purificação, extinção de raças e outros setores da população.” Os tempos de guerra ajudaram a criar um Estado que centralizava as decisões e as tomava com mais facilidade com a justificativa de eficiência e necessidade.

Os movimentos totalitários são possíveis onde quer que existam massas que, por um motivo ou outro, desenvolveram certo gosto pela organização política. As massas não se unem pela consciência de um interesse comum e falta-lhes aquela específica articulação de classes que se expressa em objetivos determinados, limitados e atingíveis. (ARENDDT, 1998, p.280)

Nesse sentido, além de serem autoritários e centralizados, os Estados totalitários se caracterizam por uma espécie de racismo legalizado e legitimado pela política e pelo sentimento nacionalista patriótico exacerbado, produzindo assim o desrespeito à sacralidade da vida humana. O líder detém o poder da decisão suprema conduzindo o Estado totalitário para o caminho da maximização da “eficiência”. De seus apoiadores é pedida toda devoção, sob a justificativa da força da onipotência do coletivo. Para isso é necessária a organização e

manipulação das massas propriamente ditas. Indivíduos ligados por sentimentos de insatisfação ou indiferença.

Os movimentos totalitários são possíveis onde quer que existam massas que, por um motivo ou outro, desenvolveram certo gosto pela organização política. As massas não se unem pela consciência de um interesse em comum e faltam-lhes aquela específica articulação de classes que se expressa em objetivo determinado, limitados e atingíveis. O termo massa só se aplica quando lidamos com pessoas que, simplesmente devido ao seu número, ou à sua indiferença, ou a uma mistura de ambos, não se podem integrar numa organização baseada no interesse em comum, seja partido político, organização profissional ou sindicato dos trabalhadores. (ARENDDT, 1998, p. 361)

Além disso, o uso da religião, da tecnologia, do policiamento e da propaganda alimentavam o totalitarismo de maneira a ganhar cada vez mais simpatizantes por todo o mundo. Quando não funcionava, a arma mais conhecida dessa forma de governo era a violência: política, simbólica e literal. Com ela era possível obter a ordem e o controle sistemático dos não apoiadores, aqueles considerados deslocados e abjetos pela ideologia dominante.

Nesse artigo, vimos como o enfoque principal da artista Hiromu Arakawa, embora descreva um universo ficcional, aborda temas sensíveis que dizem respeito às semelhanças do enredo com a Alemanha Nazista Totalitária. Nesse momento, em que movimentos extremistas se espalham novamente pelo mundo, como uma grande onda conservadora, obras como *Fullmetal Alchemist* são importantes para construir no público leitor e telespectador a impressão dos horrores desse sistema.

São com esses olhos que, como historiadores ou apreciadores de história, devemos enxergar as novas produções culturais e nos ater aos seus diversos significados e significâncias, lendo as entrelinhas e ampliando suas interpretações, pois é “através das diversidades de interpretações que se constroem as suas significações” (CHARTIER, 1982, p.59).

### **Referências bibliográficas**

ADORNO, Theodor. Indústria Cultural. 1ª ed. São Paulo: UNESP, 2020.

AGUIAR, Odílio. A tipificação do totalitarismo segundo Hannah Arendt, DoisPontos, Curitiba, n.2, p. 73-88, 2008.

ARAKAWA, Hiromu. Fullmetal Alchemist. (versão traduzida por fansub brasileiros.). Disponível em: <https://mangalivre.net/manga/fullmetal-alchemist/5>. Acesso em 20 de set. de 2022.

ARENDDT, Hannah. Origens do Totalitarismo. 3ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

CARVALHO, Dolean D. “Mangás e Animês” - Entretenimento e influências culturais. 2007. Monografia (Publicidade e Propaganda) - Curso de Comunicação Social - Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2007. Disponível em: < <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1506/2/20266905.pdf> > Acesso em 29 de ago. 2022.

CHARTIER, Roger. A História Cultural: Entre práticas e representações. 2ª ed. Algés: DIFEL, 1982.

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

\_\_\_\_\_. Mangá e Animê: ícones da cultura pop japonesa. São Paulo: Fundação Japão em São Paulo. Disponível em: [http://fjisp.org.br/artigo\\_manga\\_anime\\_luyten/](http://fjisp.org.br/artigo_manga_anime_luyten/).

Acesso em: 15 de ago. 2022

MAFFESOLI, Michel. O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense universitária, 1998.

MEIRELLES, Selma M. O ocidente redescobre o Japão: O boom de mangás e animes. Revista de Estudos Orientais. São Paulo: n. 4, p. 203-21, 2003.

NETO, Ary. Mangás e Animês: a cultura pop japonesa no Brasil. 2017. 53 p. Monografia (Licenciatura em História) - Universidade Estadual de Montes Claros, UNIMONTES, São Francisco, 2017.

O’LEARY, Zina. Como fazer seu projeto de pesquisa: guia prático. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2019.

STÜRMER, Juliana M. BORGES, Klauss V. Mangá - A trajetória dos quadrinhos japoneses e sua abordagem em sala de aula através da linguagem dos desenhos. 2013. Monografia (Licenciatura em Artes Visuais) - Universidade do Contestado, Porto União, 2013.

## ANEXO. Condições para submissão Revista CLIO UFPE

Como parte do processo de submissão, os autores são obrigados a verificar a conformidade da submissão em relação a todos os itens listados a seguir. As submissões que não estiverem de acordo com as normas serão devolvidas aos autores.

1. Todos os artigos deverão estar em editor de texto Microsoft Word.

Os artigos devem ter entre 15 e 25 páginas de extensão, digitadas em fonte Times New Roman, tamanho 12, espaço 1,5, com todas as margens 2,5cm, folha tamanho A4.

Abaixo do título, deverá constar apenas o nome do autor(a). Ao final da primeira página, abaixo dos resumos, deverá constar uma pequena biografia, com a titulação e função atuais, instituição e departamento ao qual ele(a) se vincula, endereço de contato (preferencialmente da instituição ao qual é vinculado(a), e-mail e ORCID.

Fotografias, ilustrações, tabelas e/ou gráficos, devem estar inseridos no corpo do texto. As tabelas e os gráficos devem ser numerados consecutivamente com algarismos arábicos e encabeçados por título, com as fontes devidamente mencionadas. As imagens, em formato JPG, devem ter legendas iniciadas pelo termo Figura e numeradas em algarismos arábicos. Exemplo:

**Figura 1:** crítica no Jornal *O Nacional*.



Fonte: O Nacional 02 de janeiro de 1947.

**Tabela 1:** xxxx xxxx xxxx xxxxx xxx.

xxxxxx	xxxx	xxxxxx
xxxx xxxx xxxx		*
xxxxxx	*	
xxxxxxxx		*
xxxxxx		*

Fonte: xxxxx x x x x xxxx

As notas (de acordo com a NBR 6023) deverão ser colocadas ao final do texto, juntamente com a bibliografia consultada.

As resenhas deverão ter até cinco páginas, fonte Times New Roman, tamanho 12.

2. Os artigos devem conter título e resumo de **no máximo 08 linhas**, fonte Times New Roman, tamanho 12 em português, inglês e espanhol. Também devem conter 4 palavras-chaves nos respectivos idiomas, iniciadas com letras minúsculas e separadas por ponto e vírgula.

As resenhas também deverão vir acompanhadas com os títulos em inglês e espanhol e também de 4 palavras-chave em português, inglês e espanhol, separadas por vírgula e letras iniciais maiúsculas.

3. Os autores dos artigos e resenhas submetidos à *CLIO: Revista de Pesquisa Histórica*, atestam que suas colaborações são originais e inéditas (não estão sendo avaliadas por outra revista ou nunca tiveram uma versão dos mesmos publicada anteriormente).
4. As notas ao final do documento e as referências bibliográficas devem estar separadas e seguir as normas da **ABNT-NBR 6023**, a qual foi baseada nas ISO 690:1987 e ISO 690-2. (texto completo da NBR 6023)

A bibliografia, juntamente com as notas, deverão constar ao final do texto. Abaixo, exemplos de citações:

**Livro:**

SOBRENOME, Nome. Título do livro em itálico: subtítulo. Tradução. Edição. Cidade: Editora, ano. nnp.

**Capítulo ou parte de livro:**

SOBRENOME, Nome. Título do capítulo ou parte do livro. In: SOBRENOME, Nome (Org.) Título do livro em itálico: subtítulo. Tradução. Edição. Cidade: Editora, ano. p.xxx-yyy.

**Artigo em periódico:**

SOBRENOME, Nome. Título do artigo. Título do periódico em itálico, Cidade: Editora, v.xx, n.xx, p.xxx-yyy, ano.

**Trabalho acadêmico:**

SOBRENOME, Nome. Título em itálico: subtítulo. Dissertação/Tese (Mestrado/Doutorado em ...) – Unidade, Instituição. Cidade, ano. nnp.

**Texto obtido na internet:**

SOBRENOME, Nome. Título. Data (se houver). Disponível em: www...; Acesso em: dd mmm. ano.

**Trabalho apresentado em evento:**

SOBRENOME, Nome. Título do trabalho. In: NOME DO EVENTO, número (se houver), ano, Local do evento. Anais... Local: Editora (se houver), ano. p.xxx-yyy.