

Question 1

A história da revista se desenvolve em um momento decisivo na história do Japão pós-guerra, um período de reconstrução, de crescimento econômico e de mudanças de estilo de vida, em um período de agitação social e política.

Question 2

Katsuichi Nagai e o desenhista Shirato Sanpei criaram a série Kamui-Den, um relato marcial ambientado no período de Edo, que conta a história do destino das pessoas pequenas, da discriminação e da violência social. A série não ficou pronta no lançamento da revista em 1964, mas apareceu a partir do número 4 e foi publicada até 1971, com cerca de 100 páginas por edição.

Question 3

Shigeru Mizuki é o autor de Kitaro, série famosa por seus relatos horrendos e suas representações de yôkais (criaturas sobrenaturais típicas do folclore japonês), mas é também aclamado por seus trabalhos sobre a guerra.

Question 4

Essa rubrica contém crônicas informativas dos temas que atravessam a sociedade japonesa e a equipe da revista utiliza esse espaço para aguçar o espírito crítico dos jovens, para tomar posição contra a Guerra do Vietnã e, além disso, para se questionar de forma mais filosófica.

Question 5

Embora Garo tenha sido projetado para um público infantil - "as primeiras edições apareceram com o subtítulo 'revista Junior'", aponta Claude Leblanc - a revista acabou por atingir um público mais velho: estudantes e jovens adultos, num clima de protesto e de revoltas estudantis. "Custava 130 ienes, depois 150, de forma que estava muito mais cara do que outras revistas infantis". Além disso, apesar de suas ambições educacionais, Kamui-Den é na verdade uma narrativa complexa", que terá mais impacto entre os estudantes, encarnando um símbolo de luta contra a opressão, como explica o curador da exposição.