

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS

DEVAHUTI DASI (NADAJA GUIMARÃES)

**O TRÁGICO E O CÔMICO NOS MANGÁS *SHONEN* E *SEINEN***

Porto Alegre

2018

DEVAHUTI DASI (NADAJA GUIMARÃES)

**O TRÁGICO E O CÔMICO NOS MANGÁS *SHONEN* E *SEINEN***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Márcia Ivana Lima e Silva

Porto Alegre

2018

*sarva-sastrartha-tattva-gah  
vaiyakarana-krc chando  
parasari-samhita-vit  
kavya-krn nataka-pradah  
pauranikah smrti-karo  
vaidyo vidya-visaradah  
alankaro laksanartho  
vyangya-viddhanavad-dhvanih  
vakya-sphotah pada-sphotah  
sphotah-vrttis ca sartha-vit*

"Ele [Deus] é versado em todas as escrituras, o autor da gramática, versado nas métricas poéticas. Ele escreve poemas, é o criador do teatro, conhecedor dos *Puranas*, autor dos *Vedas*. Ele é o ornamento dos poemas, o significado secundário das palavras, o significado aludido das palavras e o primeiro significado que vem à mente quando se ouve uma declaração. Ele conhece o significado das palavras".

(Garga-samhita, 8.13.90-92)

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente ofereço meus agradecimentos, bem como minhas reverências, à Suprema Personalidade de Deus, o Senhor Sri Krsna. Como é dito no Primeiro verso do Brahma Sanhita, “Krishna, que é conhecido como Govinda, é o Senhor Supremo. Ele possui um corpo espiritual eterno, pleno de conhecimento e bem-aventurança (sat-cit-ananda). Ele não tem origem. Ele é a origem de tudo e a causa primordial de todas as causas”. Sendo assim, Ele é a principal da razão da minha existência e de qualquer qualidade que eu venha a desenvolver. Ele sempre me protegeu em todos os aspectos da minha vida, inclusive na minha trajetória acadêmica.

Ao meu Mestre Espiritual, Sua Santidade Bhakti Dhira Damodara Swami, agradeço igualmente a sua misericórdia: “Ele abre meus olhos obscurecidos e enche meu coração de conhecimento transcendental. Ele é meu senhor nascimento após nascimento. Dele prema extático emana; por ele a ignorância é destruída. As escrituras cantam o seu caráter” (Sri Guru Vandana, PRABHUPADA, 2009, pag 91). Foi meu Guru a principal pessoa a me incentivar a me graduar em Letras, graças a orientação dele, consegui não me esquecer de equilibrar a minha vida material com a minha vida espiritual, e assim pude chegar neste momento de conclusão de curso.

Ao meu esposo, Matsya Das, tenho tanto o que agradecer que será difícil resumir em um único parágrafo. Teu amor me preenche completamente e me traz raios de sol mesmo quando os dias são tristes e escuros. Muito obrigada pela paciência, muito obrigada por constantemente me ajudar nos trabalhos, seja com algum conhecimento técnico, seja me apoiando, dizendo que sou capaz e que vou conseguir superar qualquer desafio. Eu não teria conseguido terminar este TCC se não fosse pela tua ajuda. Sri Krsna me deu muitas bênçãos, mas definitivamente a maior delas é te ter na minha vida.

À minha mãe, Carla Adriana Moraes Coelho, por ter me transmitido a importância dos estudos e ter sido um exemplo de leitora; aos meus irmãos, Laura Coelho Schapke e João Pedro Coelho Schapke, por serem anjos na minha vida. Vocês me motivaram a sempre querer ser melhor para, assim, ser motivo de orgulho para vocês.

Aos meus avós e às minhas tias, por terem fé em mim e no sucesso da minha vida acadêmica, ainda que eu tenha enfrentado alguns percalços para entrar na graduação.

À minha sogra, por tão docemente sempre me escutar falar sobre meus trabalhos e planos, me incentivando a seguir em frente com eles.

A Márcia Ivana Lima e Silva, não somente por sempre acreditar em mim e nos meus projetos no PET (e neste TCC), mas por ser um grande exemplo de mulher e de pesquisadora. Foi um imenso prazer ter podido ser tua bolsista nestes últimos três anos.

A Magali Endruweit por ter me aberto tantas portas, por ser firme e, ao mesmo tempo, generosa comigo. Com certeza és uma das minhas grandes inspirações.

A todos os mangakás aqui mencionados, mas principalmente a Isayama-sensei, por ter me ensinado, com o seu exemplo, a nunca desistir de lutar, ainda que com medo, pelos seus sonhos e objetivos. ありがとうございます

À minha querida amiga e princesa Vivian por toda a parceria ao longo da faculdade, por me ajudar a encarar todas as provas, trabalhos e estágios ao meu lado. Tu és um dos grandes laços que carrego comigo ao longo de todos estes anos na graduação.

A Nathana, por ter me acolhido no primeiro semestre, quando eu estava tentando me adaptar à rotina da faculdade ainda morando no templo. Tua amizade foi sempre muito importante para mim.

A todos os membros do Bhakti Vriksha pelas noites de quarta-feira repletas de risadas, estudo e prasadinhas gostosas.

E a todos os devotos vaishnavas do Senhor “que são como árvores do desejo capazes de satisfazer o anseio de todos e são plenos de compaixão pelas almas condicionadas e caídas”.

## RESUMO

O objetivo deste trabalho é analisar a estrutura dos mangás japoneses e pensar sua semelhança com a estrutura das tragédias e comédias do teatro grego clássico. Com este propósito, portanto, são estudados os mangás *Shingeki no Kyojin*, *Tokyo Ghoul* e *Naruto* de forma a verificar o modo como seus enredos representam imitações de ações referentes à vida, à felicidade e à desventura. Tais ações são executadas por personagens principais que transitam da representação de um humano comum, tipicamente retratado no teatro cômico, a heróis predestinados, seres elevados, presentes nas tragédias gregas. Analisamos como estes heróis desafiam as autoridades e os seus destinos; o modo como sofrem e por meio deste sentimento despertam a compaixão dos leitores; as peripécias por eles enfrentadas até o clímax, o modo como, desta maneira, purgam os sentimentos pela catarse e, enfim, chegam ao desfecho trágico, que é o que provoca a reflexão sobre as semelhanças entre eles e as personagens principais das tragédias gregas. Veremos, ainda, a forma como a estrutura do enredo das tragédias gregas é semelhante à construção dos enredos dos mangás. Neste trabalho, contudo, não buscamos encontrar se há alguma relação de intercuro cultural que tenha provocado tais semelhanças entre as estruturas dos mangás japoneses com o teatro clássico, limitando-nos a pensar como tais estruturas assemelham-se e impactam os seus espectadores.

**Palavras-chave:** Mangá. Tragédia. Comédia. Herói.

## ABSTRACT

The goal of this work was to analyze the structure of Japanese Manga and its similarities with the structure of Greek classic theater tragedies and comedies. Therefore, we analyzed the mangas *Shingeki no Kyojin*, *Tokyo Ghoul*, and *Naruto*, in order to verify how their stories represent mimics of actions regarding life, happiness and misfortune. Such actions were executed by main characters, which went from mundane humans, commonly portrayed in the comic theater, to predestined heroes, higher beings, portrayed by the Greek tragedies. We analyzed how these heroes defy their authorities and their destiny, the way they suffer and, through this suffering, awake compassion from the readers; the mishaps faced by them until the climax, the way they purg their feelings through catharsis and, finally, provoked the reflection about the similarities between them and the main characters in the Greek tragedies. Also, we saw the way in which the plot structure of Greek tragedies was similar to the construction of manga plots. In this work, however, we didn't try to find if there's any relation of cultural exchange that may have caused these similar structures between Japanese Manga and Greek Theater but stuck to the idea of how such structures are similar how these impact the reader.

**Keywords:** Manga. Tragedy. Comedy. Hero.

## **REFERÊNCIAS E TERMOS**

Ao tratarmos das obras “*Tokyô Ghoul*” e *Naruto*, optamos por respeitar a grafia dos nomes japoneses quanto à ordem “sobrenome, nome”. Como os nomes japoneses trazem o sobrenome à frente, neste trabalho todos constam da mesma forma que se lê em japonês.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1:</b> Muralhas de Shingashina, em relação às edificações .....	44
<b>Figura 2:</b> Primeira aparição do Titã Colossal, em uma página dupla, trazendo a sensação de impacto e provocando uma ameaça à ordem.....	45
<b>Figura 3:</b> Hannes encarando um Titã que se aproxima. Percebe-se o alto contraste entre figura e fundo, destacando a silhueta amedrontadora do Titã, seu rosto inexpressivo e a perspectiva que exalta o tamanho e perigo da criatura.....	48
<b>Figura 4:</b> Karla sendo devorada na frente de Eren que, impotente, não pode fazer nada além de olhar .....	49
<b>Figura 5:</b> Mikasa arremessa Eren na parede em um completo exagero de sua força e reação, e Eren permanece ileso.....	51
<b>Figura 6:</b> Hannes bebendo com os soldados, e brincando com Eren e Mikasa. Atmosfera é pacífica e cotidiana .....	52
<b>Figura 7:</b> Kaneki com os olhos abertos, revelando o Kakugan no olho esquerdo, que, junto com a narrativa, justifica seu desfecho trágico.....	58
<b>Figura 8:</b> Kaneki e Hide conversam em clima descontraído na cafeteria .....	60
<b>Figura 9:</b> Retículas leves, enquadramentos simples, fundos claros e delicados .....	61
<b>Figura 10:</b> Hachuras que indicam tensão, enquadramento um pouco mais confuso, onomatopeias que indicam reações corpóreas, como “glup” .....	62
<b>Figura 11:</b> Momento em que Rize ataca Kaneki. Utilização de fundo preto, alto contraste, desenhos como se fossem em negativo, linhas pesadas, hachuras frenéticas. Observa-se também a mudança tipográfica e da forma como as onomatopéias são representadas .....	63
<b>Figura 12:</b> Percebe-se a utilização do fundo preto e das retículas para proporcionar o sentimento de ilusão/devaneio, quadros sem ilustração, composição gráfica com o texto .....	64
<b>Figura 13:</b> No segundo e no quarto quadro podemos perceber a alternância nas reações de Naruto .....	70
<b>Figura 14:</b> Naruto em seu estado de ira começa a despertar o chakra da Kyuubi. Isso é representado pela energia que está emanando de seu corpo.....	71
<b>Figura 15:</b> O contraste entre o fundo escuro e “aura” clara é a representação do entendimento que Naruto teve em relação às palavras de Iruka sobre ele .....	73
<b>Figura 16:</b> A emoção de Naruto é representada de forma visceral, de modo que o leitor sinta a intensidade .....	73

- Figura 17:** No primeiro quadro, uma ilustração sensual que não acrescenta a história, mas que tem o objetivo de entreter aos leitores. Nos quadros seguintes, observa-se as reações de Iruka, completamente exageradas, que tem o único objetivo de provocar o riso ..... 75
- Figura 18:** Em um dos primeiros quadros da história, Naruto aparece com um sorriso leve e despreocupado, uma ilustração simples mas que transmite grande empatia com o leitor..... 76
- Figura 19:** Iruka comendo macarrão, destoando da seriedade da fala de Naruto..... 76
- Figura 20:** Naruto reage de forma grotesca a reprovação de Iruka. Nota-se a onomatopéia que nos transmite o impacto da resposta, da mesma forma que Naruto deve ter sentido ..... 77

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2 A LITERATURA CLÁSSICA</b> .....	15
2.1 ORIGEM DA TRAGÉDIA GREGA .....	15
2.2 ESTRUTURA DA TRAGÉDIAS .....	19
2.3 COMÉDIA .....	20
<b>3 AS HISTÓRIAS GRÁFICAS</b> .....	22
3.1 SURGIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	22
3.2 MANGÁS.....	23
<b>3.2.1 Trajetória dos Mangás</b> .....	<b>23</b>
<b>3.2.2 Estrutura dos Mangás <i>Shonen</i> e <i>Seinen</i></b> .....	<b>32</b>
<b>3.2.3 Temática</b> .....	<b>32</b>
<b>3.2.4 Narrativa</b> .....	<b>33</b>
<b>3.2.5 Desenvolvimento</b> .....	<b>36</b>
<b>3.2.6 Personagens</b> .....	<b>37</b>
<b>4 SHINGEKI NO KYOJIN</b> .....	39
4.1 O UNIVERSO DE <i>SHINGEKI NO KYOJIN</i> .....	39
4.2 O ARCO DE SHIGANSHINA .....	40
<b>4.2.1 Resumo do Capítulo: “Para você, em dois mil anos”</b> .....	<b>41</b>
<b>4.2.2 Resumo do Segundo Capítulo: “Esse Dia”</b> .....	<b>43</b>
4.3 O ENREDO TRÁGICO .....	44
4.4 EREN E O PERCURSO DO HERÓI TRÁGICO .....	46
4.5 O TRAGICÔMICO .....	50
<b>5 TOKYO GHOUL</b> .....	53
5.1 O UNIVERSO DE <i>TOKYO GHOUL</i> .....	53
5.2 ARCO “INTRODUÇÃO” .....	54
<b>5.2.1 Resumo do Capítulo 1: “Tragédia”</b> .....	<b>54</b>
5.3 O ENREDO TRÁGICO .....	57
5.4 KANEKI E O PERCURSO DO HERÓI TRÁGICO .....	58
5.5 O TRAGICÔMICO .....	59
<b>6 NARUTO</b> .....	65
6.1 O UNIVERSO DE NARUTO .....	65
6.2 ARCO PAÍS DAS ONDAS.....	66

<b>6.2.1 Resumo Capítulo 1: Naruto Uzumaki .....</b>	<b>66</b>
<b>6.3 O ENREDO TRÁGICO .....</b>	<b>69</b>
<b>6.4 NARUTO E O PERCURSO DO HERÓI TRÁGICO.....</b>	<b>72</b>
<b>6.5 O TRAGICÔMICO .....</b>	<b>74</b>
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>78</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>81</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com bilhões de cópias vendidas ao redor do mundo, os quadrinhos japoneses, conhecidos como mangás, têm, nos últimos anos, se tornando cada vez mais populares, sem fazer parte da cultura de algum público específico, tendo como leitores tanto jovens como adultos, tanto homens como mulheres. Coulton Waugh (apud MAZZUR; DANNER, 2014, p. 11), em *The Comics* (1947), diz que: “é possível, nos quadrinhos, materializar literatura e poesia de verdade”. Deste modo, temos acompanhado os mangás despertarem paixões em seus leitores, fidelizando-os por décadas.

Mesmo tendo diferentes temáticas, que vão desde o romance até o terror, os quadrinhos japoneses conseguem fazer seus leitores rirem e chorarem, às vezes na leitura de um mesmo capítulo. De forma semelhante, na Grécia Antiga, o teatro proporcionava reações parecidas ao seu público. Enquanto a tragédia despertava sentimentos como terror e compaixão por meio da ação dos homens elevados, a comédia incitava o riso e o fácil entretenimento por meio da ação de homens comuns.

Mesmo separados por milênios, seria possível encontrar nos mangás elementos semelhantes aos do Teatro Grego que justifiquem as reações de seus leitores? Neste trabalho iremos, portanto, investigar esta possibilidade. Em um primeiro momento, apresentaremos a história do desenvolvimento das tragédias e comédias gregas, os elementos componentes de sua estrutura e as suas diferenças com relação às peças cômicas.

No segundo momento abordaremos, na forma de um pequeno resumo, a origem das histórias em quadrinhos para, no terceiro capítulo, nos voltarmos para a definição de mangá, a história do desenvolvimento no Japão e, além disso, discorreremos sobre a estrutura que os compõem com relação à temática, narrativa, desenvolvimento e personagens.

No terceiro momento, analisaremos *Shingeki no Kyojin* e *Naruto*, dois mangás *shonen* (dirigidos a meninos), e *Tokyo Ghoul*, um mangá *seinen* (dirigidos a homens jovens). A escolha da análise destas obras se deve ao impacto que estes quadrinhos tiveram no mundo dos mangás nos últimos anos. Suas histórias e protagonistas são amplamente conhecidos pelos seus enredos elaborados e emocionantes, que os têm feito angariarem milhares de leitores pelo mundo. Observaremos, portanto, como a construção das suas narrativas têm semelhanças com a trajetória dos heróis trágicos e, ao mesmo tempo, a forma como apresentam elementos do teatro cômico, de forma que o leitor será induzido tanto a emoções intensas e catárticas quanto leves, prazerosas e cômicas. Durante esta análise iremos nos

basear principalmente nas descrições feitas por Aristóteles na sua *Poética* com relação aos artifícios usados no enredo das tragédias e das comédias.

Por fim, no encerramento, refletiremos sobre as possíveis semelhanças e diferenças encontradas durante nossa análise e o impacto que elas provocam no seu público leitor. É importante explicitar que este trabalho de forma alguma tem o objetivo de propor que os mangás sejam uma construção ilustrada do que é apresentado no Teatro Grego. Pelo contrário, acreditamos que os quadrinhos japoneses possuem características únicas que os tornam um gênero singular.

## 2 A LITERATURA CLÁSSICA

### 2.1 ORIGEM DA TRAGÉDIA GREGA

A primeira das tragédias a que temos conhecimento como conservada é *Persas* (472), de Ésquilo. Contudo, é importante salientar que há grandes perdas com relação a outros autores e outras obras. Ao discutir sobre tragédia grega estamos, quase que completamente, nos referindo às obras feitas pelos três maiores autores trágicos sobre os quais temos conhecimento, ou seja, as sete tragédias de Ésquilo, as sete de Sófocles e as dezoito de Eurípedes (contando com o *Reso*). Salientamos que mesmo em relação à produção destes grandes autores há perdas, pois Ésquilo teria composto noventa tragédias, Sófocles mais de cem (conforme Aristófanes de Bizâncio apontava, seriam cento e trinta, sendo que sete poderiam não ser autênticas).

Quando, portanto, tentamos falar sobre a origem da tragédia grega, não podemos cair no erro de pensá-la de forma evolucionista e crer que o seu princípio tenha acontecido de alguma “evolução” direta.

Uma das teorias, exposta por Santos(2005, pag.2), da origem do vocábulo “tragédia” é que este teria vindo de “*tragoidia*”, uma palavra composta por outras duas: “*trágos*”, que se traduz por “bode”, e “*ōidē*”, que quer dizer “canto”. Assim, etimologicamente, tragédia significa “canto do bode”. Uma das interpretações mais difundidas, apresentadas por Romilly (1997, pag 19), é a que associa o termo ao bode dos sátiros que, por sua vez, é normalmente associado ao culto de Dionísio e, por este motivo, estaria a Tragédia, então, vinculada ao culto do deus. Contudo, esta hipótese encontra problemas, uma vez que os sátiros nunca foram de fato associados a bodes. Outra dificuldade é que a gênese reconstituída se aproximaria muito mais do drama satírico do que da tragédia. E como os cantos sátiros, que eram mais ou menos lascivos, poderiam ter dado origem à tragédia, que era desprovida de qualquer traço lascivo e tampouco possuía traços de sátiros?

Outra relação que é feita com o bode, colocada por Romilly (1997, pag19) é a que diz ser ele compreendido como premiação a um participante ou a uma vítima oferecida em sacrifício. Dessa forma, o ditirambo ( canto coral em honra a Dionísio) seria como um modelo tanto para a tragédia quanto para o satírico, que são paralelos, porém distintos entre si. Os problemas dessa teoria, por sua vez, são os de que ele ignoraria, de certa forma, os indícios

deixados por Aristóteles e o fato de que os sacrifícios a Dionísio geralmente eram corsas e suas crias, e não os bodes.

Relaciona-se, também, a origem da tragédia com as epopeias. Uma vez que era um gênero literário por excelência, não é surpresa que a epopeia seja pensada como uma possível referência para a tragédia. Há evidências de que ocorram, em vários países, tragédias históricas. Nelas, contudo, a História aproxima-se do mito, servindo de exemplo e mantendo o sentido humano. Estas histórias narram personagens pertencentes a um passado heroicizado e com uma forte grandeza. Como diz Romilly (1998, p. 22),

...os autores das tragédias gregas foram buscar o assunto das suas obras à epopeia. E não é duvidoso que, ao mesmo tempo, tenham ido buscar a arte de construir personagens e cenas capazes de comover. Apresentar o sentimento da vida, inspirar terror e piedade, obrigar a partilhar um sofrimento ou uma ansiedade- a epopeia fizera-o sempre e ensinou os trágicos a fazê-lo”.

Nas obras de Homero a vida é marcada por vários acontecimentos que se encadeiam, se sucedem, e, assim como na tragédia, a ação será o elemento principal. Na *Ilíada*, por exemplo, o modo como os acontecimentos, as personagens e as suas motivações encadeiam-se produz um efeito semelhante ao da estrutura das tragédias. A ira de Aquiles, por ter sua escrava tomada e não pode reavê-la de Agamenon, é motivação para que ele se recuse a lutar, desafiando, assim, suas autoridades. Essa ira provoca justamente a sua desgraça: ter seu amado amigo, Pátrocolo, morto. A ira, então, é substituída pelo desejo de vingança e este, por sua vez, conduzirá ao destino catastrófico de Aquiles. Tal sucessão de acontecimentos é muito semelhante ao que veremos, futuramente, nas tragédias, motivo pelo qual, alguns críticos antigos dão a Homero o título de Pai da Tragédia. Lesky (1996, p. 20), contudo, comenta que “(...) a epopeia homérica não é mais do que um prelúdio à objetivação do trágico na obra de arte, ainda que seja um prelúdio muito importante”. A epopeia teria sido, então, uma fonte de influência, mas é inegável que a tragédia teve outras fontes de inspiração e que, com o tempo, adquiriu suas singularidades. Aristóteles inclusive adverte que é necessário o cuidado de não transformar a tragédia numa epopeia devido à extensão e ao grande número de desfechos que a segunda possui.

Na *Poética*, Aristóteles nos apresenta que a tragédia teria se originado de improvisações do ditirambo até adquirir uma natureza própria, e o ditirambo é, pois, um canto religioso dedicado a Dionísio, cantado por um coro com entoadores. Deste modo, Romilly (1997, p. 15) afirma que “a tragédia grega tem, sem qualquer dúvida, uma origem religiosa. Esta origem ainda era muito sensível nas representações de Atenas clássica. E estas dependem



francamente do culto de Dionísio”. E continua: “só nas festas deste deus é que se representavam tragédias”.

Assim, estas celebrações ocorriam em Atenas duas vezes ao ano e nelas tragédias eram apresentadas. Em cada uma destas celebrações acontecia um concurso, que durava três dias, e em cada dia um autor, escolhido com bastante antecedência, apresentava uma trilogia trágica. Uma obra dramática satírica também era apresentada no mesmo dia. Apesar de raramente o serem, estas quatro obras poderiam ter um assunto em comum.

Era o Estado o responsável por organizar o evento, dado que era um dos altos magistrados da cidade, o Arconte, que devia selecionar os poetas, os coreutas que formariam o coro, os atores (todos homens), o ensaio destes artistas e escolher, igualmente, os cidadãos ricos encarregados de prover todas as despesas. No dia do festival todos, inclusive mulheres, escravos e estrangeiros, faziam-se presentes; ainda que o festival fosse pago, o Estado proporcionava um pequeno abono e isto acontecia desde a época de Péricles. Segundo Romilly (1997, p. 17), “por consequência, o espetáculo revestia-se do carácter de uma manifestação nacional. E este facto explica toda certeza certos traços na própria inspiração dos autores de tragédias. Estes dirigiam-se sempre a um público muito vasto”.

É inevitável não associar as tragédias ao regime de governo tirano, uma vez que o organizador dos eventos era uma autoridade que se apoiava no povo contra a aristocracia, ou seja, uma tirania. A primeira representação da tragédia ática, segundo uma tradição vinculada a Sólon, teria sido do poeta Aríon que, por sua vez, vivia em Corinto, sob domínio do tirano Periandro. Heródoto relaciona o primeiro caso relevante do uso de coros trágicos aos coros que, em Sícion, eram a respeito de Arastro e que posteriormente foram restituídos a Dionísio. O tirano Clístines, da cidade de Sícion, é quem foi o responsável por tal restituição, ainda que neste caso haja apenas um esboço de tragédia. De forma semelhante, foi no período do tirano Pisístrato, que reinava em Atenas, que a primeira tragédia clássica aconteceu em Ática, onde Téspis produziu uma obra do gênero para a grande festa das Dionisíacas.

Apesar de todas as suposições e dúvidas que permeiam a resposta de qual seria(m) a(s) origem(ns) das tragédias, como é comentado no primeiro capítulo de “Mito e Tragédia na Grécia Antiga”, de J.P. Vernant (1999, p. 1):

Gênero Literário original, possuidor de regras e características próprias, a tragédia instaura, no sistema de festas públicas da cidade, um novo tipo de espetáculo; além disso, como forma de expressão percebidos; marca uma etapa na formação do homem interior, do homem como sujeito responsável. Gênero trágico, representação trágica, homem trágico: sob esses três aspectos, o fenômeno aparece com caracteres irreduzíveis.



## 2.2 ESTRUTURA DA TRAGÉDIAS

As tragédias costumam narrar a história de heróis que transitam por um caminho rumo ao seu aniquilamento. Dentro dos seis elementos essenciais há um percurso de ações intrínseco às tragédias. O protagonista desafia os deuses, as autoridades ou o seu destino, o que é chamado de “*hybris*”, em seguida acontece o sofrimento intenso como consequência deste desafio, é neste momento que a “*páthos*”, a compaixão, com relação ao herói, é despertada no espectador, e assim surge a “*agnóris*” ou “*anagnórise*”, que é o reconhecimento de uma ação inesperada. Então, é desencadeado o clímax, o crescimento trágico até a “*peripécia*”, a mudança repentina de estados nas personagens, resultando na “*cathársis*”, a purgação das emoções tanto do herói quanto dos espectadores, sendo esta a reflexão purificadora e, por fim, teremos a “catástrofe ou catástase” que é resultado de todas as ações, ou seja, o desfecho trágico.

Podemos, então, considerar que as tragédias são como o desmoronamento de um mundo que parecia estável, e isto ocorre num ritmo acelerado de acontecimentos. Outros elementos que são recorrentes nas tragédias são a “*némesis*”, a vingança que os deuses ou o destino impõem ao desafio do homem/herói; a “*moira*”, o próprio destino que tenta ser enfrentado; a “*anaké*”, a necessidade como fatalidade; a “*phóbos*”, o sentimento de terror, de medo; a “*éleos*”, o sentimento de piedade.

Os elementos constituintes das tragédias pelos quais esses acontecimentos serão distribuídos e que são apresentados na *Poética* de Aristóteles são: o Prólogo, que é a parte da tragédia, constituindo uma introdução e uma preparação para a entrada do coro; o Párodos/canto coral, que consiste na entrada do coro; os Episódios, que são as cenas no palco que ocorrem entre dois cantos corais completos e com os atos que constituem a intriga; o Êxodo, que é a parte da tragédia sem o seguimento do coro; os Estásimos, que são um lamento conjunto do coro e dos atores e, por fim, o Epílogo, que consiste no desfecho da história.

Dentre estes seis constituintes da tragédia há outros seis elementos dos quais a qualidade da tragédia dependerá: enredo, caracteres, falas, ideias, espetáculo e canto.

Em toda tragédia, além do enredo, teremos o desfecho. O enredo é o que ocorre do início até o momento em que acontece a mudança para a aventura ou desdita (e também fazem parte do enredo os fatos passados fora da peça). O desfecho é o que ocorre do começo da mudança até o final. O enredo deve possuir a capacidade inata de nos prender, nos

sensibilizar, nos comover. Devemos associar ao nosso próprio mundo aquele que está sendo representado na tragédia.

O enredo pode ser considerado o elemento mais importante das tragédias, pois é nele que as ações acontecerão. Segundo Aristóteles n' *A Poética* (1996, p. 36),

a mais importante dessas partes é a disposição das ações; a tragédia é imitação, não das pessoas, mas de uma ação, da vida, da felicidade, da desventura; a felicidade e a desventura estão na ação, e a finalidade é uma ação, não uma qualidade. Segundo o caráter, as pessoas são tais e tais, mas é segundo as ações que são felizes ou o contrário. Portanto, as personagens não agem para imitar os caracteres, mas adquirem os caracteres devido às ações. Assim, as ações e a fábula constituem a finalidade da tragédia e, em tudo, a finalidade é o que mais importa.

No enredo, há três partes: a *Peripécia*, que é o giro das ações em sentido contrário, como ficou dito, de acordo com a verossimilhança ou a necessidade; o Reconhecimento, que é a mudança que se dá entre pessoas, do desconhecimento ao conhecimento; e o Patético, que é justamente a ação que produz destruição ou sofrimento, como mortes em cena, dores excruciantes, ferimentos e ocorrências deste gênero.

Com relação ao desfecho há uma série de discussões sobre a sua natureza. Lesky (1976) coloca que alguns autores, como Goethe, definem a tragédia como um conflito para o qual não é possível existir uma solução, ou seja, não seria possível um desfecho feliz. Contudo, Lesky (1976) observa em *A Tragédia Grega* que há uma quantidade relevante de tragédias que terminariam com desfechos felizes, de forma que não se encaixariam no conceito de tragédia delimitado por Goethe. A trilogia de Édipo Rei seria uma amostra cujo final é reconciliador e, ainda assim, é considerada uma tragédia por se encaixar nos demais elementos trágicos e constituir, assim, uma situação trágica.

### 2.3 COMÉDIA

O termo comédia teria originado-se do vocábulo “*komoidía*”: “*komos*” (procissão jocosa) e “*oidé*” (canto). A comédia seria, portanto, o “canto do *kómos*”. Assim como a tragédia, a comédia está ligada aos festivais ao culto do Deus Dionísio, mas enquanto a tragédia teria se originado do ditirambo, a comédia teria sua origem pela obra dos cantos fálicos, um costume conservado até os dias de hoje.

Se o teatro trágico é a representação da ação dos homens superiores e conhecidos, o cômico é a representação dos homens inferiores, comuns e que não são famosos por algum grande feito ou origem.

É considerada inferior por representar seres inferiores, e segundo Aristóteles (1996, p. 35)

...é a imitação das pessoas inferiores; não, porém, com relação a todo vício, mas sim, por ser o cômico uma espécie de feio. A comicidade, com efeito, é um defeito e uma feiura sem dor nem destruição; um exemplo óbvio é a máscara cômica, feia e contorcida, mas sem expressão de dor.

Nas comédias, situações e personagens risíveis são apresentadas e promovem sensações e reações mais espontâneas nos espectadores, uma vez que é mais fácil para o público compreender os problemas nelas desenvolvidos.

Os personagens centrais das tragédias geralmente agem sozinhos, e quando aparecem outras personagens é justamente para salientar as elevadas peculiaridades dos heróis. Nas comédias, contudo, isso ocorre de forma diferente. Segundo Bender (1996, pag. 39), “o herói cômico dificilmente age sozinho: criados, escravos, irmãos gêmeos, parentes ou amigos servem como duplos ou, então, como cúmplices na obtenção do objetivo do protagonista”.

Os heróis cômicos, assim como os trágicos, também são portadores de falhas. A diferença entre eles é que as falhas presentes nos heróis cômicos provocarão situações risíveis, enquanto os heróis trágicos serão conduzidos à sua destruição devido a elas.

### 3 AS HISTÓRIAS GRÁFICAS

#### 3.1 SURGIMENTO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ao tratar da a origem das histórias em quadrinhos, os estudiosos tendem a divergir em certos pontos. Alguns consideram que os conjuntos de ilustrações que aconteçam em sequência e que contem uma história podem ser considerados como precursores das HQs. Neste caso, as pinturas rupestres seriam as raízes do que hoje chamamos de histórias em quadrinhos.

Outro marco que poderia ser considerado na hora de se pensar o que marcaria o começo das HQs seria a partir do momento em que, além da narrativa envolvendo ilustrações sequenciais, também se passou a utilizar recursos escritos. Neste caso, haveria muitos exemplos em diferentes locais do mundo nos quais ocorreram a combinação entre imagem e texto: na coluna de Trajano, nos pergaminhos asiáticos, nas tapeçarias medievais e retábulos, nos jornais *broadsheet* e, inclusive, nas gravuras japonesas em pranchas de madeira; ainda assim, seria difícil dizer com precisão qual destas obras poderia ser a “origem”.

Por conseguinte, há também o momento em que estas narrativas gráficas e ao mesmo tempo textuais passam a se dirigir a um público em massa e a serem publicadas de forma seriada. Nesse sentido, a ideia mais difundida é a que o desenhista e pesquisador Colton Waugh apresenta em seu livro “The Comics” de que seria *Yellow Kid* (1895) a obra de Richard Outcalt, impressa no *New York World*, a precursora por adotar, em sua história, um personagem fixo, ações fragmentadas em quadros e balões de texto, ao mesmo tempo em que se integra a um popular fenômeno de comunicação. Entretanto há teóricos que divergem desta hipótese levantada por Waugh. Segundo Clark Kinnaird, por exemplo, teria sido o americano Jimmy Swinnerton o primeiro quadrinista de jornal com a sua obra “Little Bears and Tiggers” publicada em 1982 no jornal *San Francisco Examiner*.

Existem diferentes referenciais que podem ser utilizados para pensar a respeito de qual seria a “verdadeira” origem das HQs, mas a validade do escolhido será sempre questionável. Segundo Mazur e Danner (2014, p. 7), “a propensão a contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece algo universal”. Deste modo, o que se pode inferir é que em diferentes culturas aconteceu de se usar a história em quadrinhos como forma de narrar e transmitir uma mensagem e este movimento levou ao desenvolvimento deste estilo nas suas culturas e literaturas locais.

## 3.2 MANGÁS

Mangá é o termo que costuma ser usado para se referir às histórias em quadrinhos japonesas. O termo formado por dois ideogramas chineses, o *man* 漫 significa “humor” ou “algo que não é sério”, e o *ga* 画 quer dizer “imagem” ou “desenho”. Gravett (2004, p.14), contudo, traz uma concepção mais profunda:

Os mangás não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 23 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais.

De fato, a arte japonesa de quadrinizar passou por um longo processo até chegar ao formato que conhecemos atualmente e possui características ímpares em relação aos quadrinhos americanos e europeus.

### 3.2.1 Trajetória dos Mangás

No segundo capítulo de seu livro “Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses” Luyten (1991, pag 109) conta-nos que nos templos de *Toshodaiji* e *Horyuji*, na região de Nara, antiga primeira capital do Japão, foram encontrados, em 1935, desenhos feitos provavelmente no século VII. Confeccionados a tinta e pincel, tratavam-se de retratos de animais e de pessoas com seus traços exagerados, sendo destacados principalmente os narizes. Estes desenhos são os precursores da caricatura japonesa e também podem ser considerados como uma “pré-história” dos mangás no Japão.

Nos s XI e XII surgem os *Ê-Makimonos* que tratavam de desenhos pintados sobre um grande rolo e cuja história era contada conforme este era desenrolado. O mais famoso *Ê-Makimono* se chama “*Chojugiga*” (do século XII) ao qual se atribui a autoria de, pelo menos, dois de quatro rolos a Kakuyu Toba. Esta obra é de grande importância não apenas para a história da literatura japonesa, mas também tem o reconhecimento mundial devido ao alto nível técnico das ilustrações e por ser um marco da arte a serviço do humor satírico. Em “*Chojugiga*”, diferentes animais são antropomorfizados e realizam atividades comuns à época, satirizando, assim, as condições sociais. Ainda Luyten (1991, p. 110) coloca que, segundo Ono e Tezuka, os *Ê-Makimonos*, que eram muito populares nos séculos XI e XII, são considerados como a origem das histórias em quadrinhos no Japão. Eles eram formados por

desenhos feitos em grandes rolos que ao serem desenrolados contavam diferentes temas com diversos personagens, o mais conhecido deles é o “Chojugiga” composto por 4 rolos ao que se atribue a autoria dos rolos 1 e 2 a Kakuyu Toba. Tido como tesouro nacional é conservado no templo de Kozangi, na cidade de Kyoto, e tem tal importância reconhecida devido ao uso do humor satírico aliado conjunto a refinada forma de captar as formas.

Entre o No séc. XVII destacac-se a produção dos cartuns religiosos conhecidos como *Zinga* ou desenhos *Zens*, que faziam uso do humor para um objetivo sério, tinham o propósito de solidificar um estado mental espiritual.

Durante mais de duzentos anos o Japão viveu sob um regime de ditadura feudal, o Período Edo (1660-1867). Neste intervalo de tempo, os estrangeiros, na época holandeses e chineses, só podiam realizar transações comerciais anualmente no porto de Nagasaki, localizado em uma pequena ilha artificial, sendo que os navios e marinheiros eram duramente revistados, não podendo entrar no País nenhum livro, com exceção dos científicos.

Neste período, os comerciantes se tornaram bastante prósperos e o aumento da circulação de dinheiro afetou as outras classes, como as dos artesãos e dos samurais. A necessidade de entretenimento começou a se fazer presente e, desta forma, o teatro popular, como o *Kabuki* e o *Bunraku*, cresceu, mas além disso, passou a existir um sistema editorial que fomentava a produção de livros de histórias ilustradas e os chamados *Ukiyo-ê*.

No início, os *Ukiyo-ê* eram basicamente gravuras em madeira. Estas gravuras não obedeciam às regras de anatomia e de perspectiva, eram trabalhos mais livres e que retratavam coisas diversas, como homens e mulheres, pessoas famosas, animais, lugares históricos, etc. Eram repletas de vitalidade, contemporâneas, de fácil acesso e alegravam os seus leitores. Há muitos autores conhecidos de *Ukiyo-ê* mas, dentre eles, Katsushita Hokusai se destaca, pois foi o primeiro a utilizar o termo “mangá” para se referir a uma produção literária. Um conjunto de obras dividido em quinze volumes, o *Hokusai Manga* ilustrava a vida do Período Edo de forma caricaturada, com personagens exageradamente magros ou gordos, narizes compridos, seres sobrenaturais, personificação de animais, etc. Sua obra se tornou um manual de instrução da arte de desenhar.

Ainda dentro do período Edo, em 1702, foi criado, por Shumboko Ooka, o *Toba-ê Sankokushi*, que consistia em um livro muito popular e bastante vendido. Ele tinha como personagens pessoas maldosas que faziam brincadeiras tendo como cenários Kyoto, Osaka e Tóquio. Apesar de não ter quadrinhos sequenciais e nem balões de fala, *Toba-ê Sankokushi* é reconhecido por estudiosos japoneses como o primeiro livro de cartuns produzido no Japão e o mais antigo do mundo.



No término do Período Edo, no século XVIII, também tomaram o gosto popular os *Kibyoshi* (capas amarelas), que falavam sobre a vida urbana e satirizavam as autoridades do período feudal sendo, portanto, proibidas por este motivo.

O recomeço do comércio internacional se deu em 1853. Neste ano, a primeira esquadra dos Estados Unidos, a *Commodore Matthew*, veio ao Japão estabelecendo, portanto, o recomeço do comércio internacional no país. Desta forma, a organização social que se manteve durante mais de duzentos anos passaria por grandes mudanças administrativas, econômicas e sociais. Em 1868, a capital do Japão foi fixada em Tóquio, o que marcou de vez o início da era moderna no Japão.

Em 1859, o inglês Charles Wirgman casou-se e fixou residência em solo nipônico. Ele passou a editar a revista de humor “*Japan Punch*”, em 1862, na qual começou a produzir um novo gênero para os japoneses: as charges políticas. O impacto foi tão grande que os japoneses editaram uma versão japonesa da “*Japan Punch*”. Sua contribuição para o desenvolvimento dos mangás não se atém à introdução do uso de balões de fala em suas charges, mas vai além, por ter ajudado a consolidar as histórias em quadrinhos como um moderno veículo de comunicação no país.

“*Marumaru Shimbun*” foi a primeira revista japonesa de humor ilustrada, tendo começado em 1877 e publicado por 30 anos. Seu conteúdo consistia em cartuns, charges, caricaturas, ilustrações e quadrinhos todos com grande influência europeia. Em 1909, a editora *Kodansha* é fundada por Noma Seiji, que será a primeira editora grande a lançar revistas de mangá nos anos 50.

Foi somente no final do século XIX que o foco dos desenhistas japoneses começou a se deslocar da Europa para os Estados Unidos, onde a produção das HQs estava em efervescência principalmente devido à serialização de *Yellow Kid*, do autor Outcault.

Ainda que os quadrinhos já tivessem vários antecedentes, foi somente em 1902 que Rakuten Kitazawa concebeu a primeira história em quadrinhos seriada com personagens regulares, além disso, buscou atribuir o nome mangá às histórias em quadrinhos que estavam sendo feitas no Japão. *Togosaky to Mokube no Tokyo Kembutsu* (Togosaku e Morubê passeando em Tóquio) foi serializada no *Jiji Manga*, que era um suplemento dominical colorido. Em 1929, Kitazawa se tornou o primeiro cartunista japonês a receber reconhecimento internacional, tendo seu trabalho exposto em Paris e recebendo uma condecoração do governo francês.

No início do século XX, o Japão ainda passava por um momento de absorção da cultura ocidental. Com relação aos quadrinhos, se percebeu que o fenômeno que acontecia no

resto do mundo também ocorria no Japão; a sua presença nos jornais promovia o aumento nas vendas deste. As histórias publicadas, até este momento, eram todas dirigidas ao público adulto, devido às suas sátiras e representações, enquanto a literatura infantil se resumia a coleções de livros sobre a história do Japão.

As primeiras histórias em quadrinho japonesas dirigidas a um público infantil surgem quase que ao mesmo tempo: *Sho-chan no Boken* (As Aventuras do Pequeno Sho), ilustrada por Katsuichi Kabashima e escrita por Shosei Oda, é publicada em 1923, e o *Manga Taro* (Quadrinhos Taro), de Shigeo Miyao, é publicado em 1924.

*Sho-chan no Boken* é uma história fantasiosa sobre as aventuras de um menino e seu amigo esquilo. Apesar de sua temática lúdica, suas ilustrações são realistas. A obra teve muito sucesso, sendo que mesmo nos dias atuais o estilo de gorro usado pelo personagem principal é chamado de *Sho-chan-Bo* (O gorro de Sho-chan). Por sua vez, a segunda obra de Shigeo Miyao, uma comédia sobre um samurai chamada *Kushisuke Man'yuki*, se tornou um best-seller da época.

Estes dois autores e suas obras principais abriram o caminho para um novo ramo no mercado editorial japonês: o de histórias em quadrinhos para crianças. Novos heróis surgem direcionados ao público infantil, agora não mais importados dos Estados Unidos ou da Europa, mas criados por autores japoneses. Os quadrinhos ocidentais perderam a força que tinham inicialmente, o público japonês passou a encontrar nas obras nipônicas a representatividade que não tinham nas obras estrangeiras. Além da crescente falta de identificação com os heróis ocidentais, os quadrinhos japoneses desenvolveram o seu estilo próprio e singular, o que conquistou o público leitor em função da sua qualidade narrativa.

Nos anos 30 o mundo está mergulhado na Depressão Mundial. Ao mesmo tempo, no Japão, inicia a Era de Showa, que foi marcada pelo fortalecimento do fascismo japonês. Os quadrinhos teriam uma função importante neste momento, com histórias e personagens cômicas e otimistas, bem como buscavam trazer esperança e tranquilidade para o público japonês. Assim como no ocidente, também havia histórias que tratavam sobre a possibilidade de fuga que muitos habitantes gostariam de ter, seja para a natureza retratada na obra *Bonen Dankchi*; para o futuro, com a obra *Kasei Tanken*; para o passado e/ou nacionalismo, com a obra *Norakuro*.

Esse período marca a definição dos quadrinhos em dois grupos separados: o para adultos e para crianças e, posteriormente, a divisão de quadrinhos para meninos e para meninas. Dessa forma, começam a acontecer cada vez mais especializações na estrutura das histórias baseadas na idade e no gênero dos leitores.

No período da Segunda Guerra Mundial, de 1930 a 1945, poucas histórias em quadrinhos continuaram a ser publicadas. As que conseguiram ser publicadas passavam por censuras e deviam retratar a guerra e apoiar o exército e o espírito combativo.

Após a guerra, o Japão tentava se reerguer de todos os danos sofridos. A população não tinha um grande poder aquisitivo e, por isso, as formas de entretenimento baratas se tornaram essenciais. Enquanto os grandes centros editoriais em Tóquio se encontravam em colapso, uma vez que o seu modelo de publicação havia se tornado caro para a condição atual do seu público leitor, em Osaka começou a se originar uma forma de publicação de histórias em quadrinho mais barata, em formato de livrinhos, num papel mais simples e vendido nas ruas, os *akai hon* (livrinhos vermelhos). A temática familiar parecia apropriada para o momento e, em 1946, a artista Machiko Hasegawa conseguiu elaborar *Sazae-san*, que se tornou popular mesmo num momento difícil, sendo adaptada posteriormente para uma série de TV e, conseqüentemente, mantendo uma boa popularidade.

Em 1947, o artista Fukujiro Yokoi lança *Fushigina Kuni no Putcha* (Putcha no País das Maravilhas), história que retrata um mundo livre de fronteiras e onde a energia nuclear é utilizada para o bem das pessoas. Esta obra teve um importante impacto para o futuro dos mangás de longa duração, em específico os de romance e, principalmente, de ficção científica. Um dos seus personagens será, inclusive, inspiração para um dos heróis mais conhecidos do mundo dos mangás japoneses: *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy), de Tezuka Ossamu.

Os anos 50 foram marcados pela ascensão daquele que é até hoje reconhecido como o Deus dos Mangakás (*Manga no Kamisama*), e foram a década de Ossamu Tezuka. O escritor teve suas primeiras obras publicadas no formato dos livros vermelhos. Em 1941 teve sua primeira obra de grande repercussão, *Shintakarajima* (A Nova Ilha do Tesouro), publicada, e vendeu quase 800.000 de exemplares. Após isso, o autor foi convidado a publicar em duas revistas de maior prestígio a “*Manga Shonen*” e a “*Shonen*”. Em 1952, publica *Atomo Taishi*, obra bastante conhecida no ocidente como *Astro Boy*. A série é importante não apenas pelo seu público no Japão e no exterior, mas por ser o primeiro mangá a ser adaptado para uma animação (anime), em 1963. Em 1954, o autor inicia a obra *Phoenix* que, segundo o próprio Tezuka, era o trabalho de sua vida, e continuou a escrevê-la até a sua morte, em 1989. Durante os quarenta anos que se dedicou aos mangás, o artista escreveu muitas outras obras importantes, como *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro), *Kimba*, *Wansa-kun*, *Bandar Book*, *Fumon*, entre outras.

Foram muitas as contribuições que Tezuka deixou para os mangakás (escritores de mangá) seguintes. Segundo Luyten (1991, p. 141), “suas obras modificaram não só a estrutura

da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como o conteúdo, pela variedade de temas e personagens”. Uma das suas grandes influências foram as animações da Disney e o cinema europeu (principalmente o francês e o alemão): a partir deles, o *mangaká* desenvolveu um estilo acelerado e uma dinamicidade na narrativa e no traço dos mangás.

Segundo Gravett (2004, p. 32),

Tezuka alterava constantemente o ponto de vista do leitor, imitando os movimentos de uma câmera para gerar sensação de ação incansável impulsionar os personagens ao longo da história. Algumas vezes, o foco se aproxima e as figuras ameaçam explodir para fora dos quadros. Linhas de movimento, distorções de velocidade, efeitos sonoros, gotas de suor, todo o arsenal de símbolos dos quadrinhos servia para incrementar a experiência.

Outra inspiração foi o teatro *Takarazuka*, no qual as atrizes maquiavam os olhos de forma a deixá-los destacados, como se dentro deles existisse uma estrela. Tezuka foi o primeiro *mangaká* a desenhar seus personagens com olhos grandes, amendoados e desproporcionais ao restante do rosto. Esta forma de representação do rosto dos personagens não apenas foi mantida pelos artistas seguintes, mas se tornou uma das marcas principais dos mangás japoneses.

A animação foi outra grande paixão de Tezuka, que fundou a sua própria empresa de animação, a *Mushi Productions*, em 1961. Nela, transformou muitos dos seus principais títulos em desenhos animados, os *animes*, como o *Tetsuwan Atom* (conhecido como Astro Boy no Brasil) e o *Jungle Taitei*, (Kimba, o Leão Branco), que foram transmitidas não apenas no Japão, mas também em países do ocidente, promovendo a obra e a arte de animação japonesa e, conseqüentemente, lhe conferindo reconhecimento internacional. Esse movimento de Tezuka iniciou o relacionamento entre mangá e anime, que é hoje muito forte.

Após Tezuka, as histórias em quadrinhos passaram a ser consideradas um meio de vida para os artistas. Com isto, no Japão, muitos nomes começaram a vir à tona, como Fujio Fujiko, Shotaro Ishimori, Jir Tsunoda, Reiji Matsumoto, Hideo Mizumo e Fujio Akatsuka, que recebe destaque por ter introduzido um elemento surrealista em suas obras *Ossamatsu Kun* (O Menino Ossamatsu) e *Babakon*, de 1962.

Nos anos 60 começa uma explosão de publicações. Para competir com a televisão (introduzida em 1953), as editoras passam a modificar a estrutura das publicações, transformando revistas que eram mensais ou quinzenais em revistas semanais, aumentando, assim, o ritmo de trabalho nas produções e edições dos mangás.

Com a criação da *Weekly Shonen Jump*, da editora *Sueisha*, em 1968, a *Weekly Shonen Magazine*, da editora *Kodansha*, passou a ter uma forte concorrente, o que promoveu um ambiente mais comercial e competitivo na indústria dos mangás. Estas revistas passaram a publicar capítulos, contendo de 17 a 20 páginas, de várias séries diferentes, em um formato que lembra o de uma lista telefônica. Feitas para serem baratas e acessíveis, passaram a utilizar um papel de qualidade inferior e ilustrações em preto em branco, exceto em datas comemorativas, quando determinadas séries ganham algumas páginas coloridas. As séries que mantivessem uma boa popularidade recebiam um novo formato de publicação, como explica Gravett (2004, p. 18):

O produto final do mangá é geralmente um livro que reúne diversos capítulos de uma série. Eles são menores e impressos em preto e branco com maior nitidez e em papel mais grosso. Podem ser os práticos volumes *tankobon*, de cerca de 200 páginas, ou os menores e mais grossos *bunkobon*, de 300 páginas ou mais.

A *Weekly Shonen Jump* também foi responsável por introduzir o sistema de pesquisas de popularidade através da qual, junto com a revista, o leitor recebe uma ficha na qual escolhe a suas séries favoritas. As que não apresentarem uma boa popularidade são rapidamente cortadas, de modo a dar lugar a uma nova série.

Apesar de a tensão ser maior, a busca por histórias que cativassem o público deu aos autores uma liberdade temática muito grande, pois o importante era a história “prender” o leitor, fidelizando-o. Esta amplitude temática também está relacionada ao aumento do público leitor, que agora não será mais dividido apenas em crianças e adultos, as principais categorias serão *shonen* (mangás para meninos), *shoujo* (mangás para meninas), *seinen* (para rapazes) e *josei* (para moças). É nos 70 que aumenta o número de autoras mulheres nos gêneros *shoujo* e *josei*, que até então tinham homens como principais escritores.

Os anos 80 são marcados pela expansão do mercado dos mangás, principalmente pela *Weekly Shonen Jump*, que viverá sua era “dourada” em que, no seu ápice, chegou a vender 4 milhões de cópias semanais e, no início dos anos 90, vendeu 6,8 milhões de cópias semanais entrando, assim, para o Guinness Book.

Um dos grandes responsáveis por esta expansão foi o famoso Akira Toriyama. Em 1978, ele inicia a sua primeira publicação na *Weekly Shonen Jump* com a série *Wonder Island*. Em 1980, lança *Dr. Slump*, que rapidamente se torna muito popular, sendo publicado até 1984. No mesmo ano que finaliza *Dr Slump*, Akira inicia a sua obra maior: *Dragon Ball*. A história de um menino com rabo macaco, *Son Goku*, que passa por várias aventuras e batalhas em

busca das Esferas do Dragão (7 esferas que quando reunidas são capazes de realizar qualquer desejo) se tornou a oitava história em quadrinhos mais vendida do mundo.

A obra apresenta um mundo imaginário e fantástico no qual vemos seres de épocas pré-históricas, como dinossauros, convivendo com humanos “atuais”, animais antropomorfizados, extraterrestres e deuses. Também há vários elementos de ficção científica, como carros voadores, casas que saem de cápsulas e ciborgues ao mesmo tempo em que as artes marciais seculares são praticadas e exaltadas. Segundo Padula (2014, p. 10),

O mundo de Dragon Ball representa a versão fantástica de mundo globalizado de hoje mixado com elementos tradicionais de contação de histórias, e é tanto real quanto mística. É um mangá de culturas que se fundem e interpolam que se torna agradável a todos e atinge sucesso aonde quer que vá. (tradução nossa)

De fato, a aceitação de Dragon Ball foi tão forte que levou os editores da *Jump* a investirem na “exportação” da obra. Até então, nenhum mangá havia conseguido obter êxito no ocidente. Os produtores apostaram em propagandas, como por meio de patrocínio na Fórmula 1 poder fazer divulgações relacionando Goku com o piloto Ayrton Senna, e seguiram a condição imposta pelo autor de não espelhar as páginas, para facilitar a leitura para os ocidentais, mas manter a ordem original, da direita para esquerda. Mesmo com esta singularidade, Dragon Ball conseguiu obter o sucesso internacional. Tanto o mangá como posteriormente o anime são amplamente conhecidos no ocidente e têm inúmeros fãs. Inclusive o personagem principal, Goku, foi escolhido como um dos embaixadores dos Jogos Olímpicos de 2020, no Japão.

Além de abrir portas para os demais mangás no ocidente, Toriyama deixou um amplo legado para a geração seguinte. Enquanto Ossamu Tezuka é conhecido como Deus dos mangakas, Toriyama é conhecido como o pai dos *shonens* modernos. Do ponto de vista narrativo, ele solidificou o conceito do personagem que vai se desenvolvendo com o tempo e agregando amigos, ao invés de já começar com o seu potencial completamente desenvolvido. Na parte artística, ele se destaca pelo modo como finaliza a sua arte, balanceando o preto e o branco e utilizando pouquíssima retícula (rede de pontos, interposta entre a objetiva e a chapa, que torna possível a reprodução dos meios-tons pela decomposição da imagem em inúmeros e pequeníssimos pontos), bem como por colocar o foco narrativo nos personagens e não nos cenários e por criar cenas de batalhas extremamente detalhadas, nas quais os quadros contemplam toda a dinâmica da cena.

Após a finalização de *Dragon Ball*, em 1994, o mundo dos mangás sofreu um pequeno baque e a *Weekly Shonen Jump* passou por uma séria crise por não ter outra obra com o mesmo peso que a referida obra, até que em 1997 lança o autor Eiichiro Oda e a sua obra *One Piece*. Inicialmente, a história de Monkey D. Luffy, o menino que ambiciona se tornar o rei dos piratas, não pareceu ter agradado muito aos leitores, mas algumas semanas depois sua popularidade foi gradativamente aumentando. A obra, principalmente no início, tem influências bem perceptíveis de Toriyama, tanto no enredo, um mundo fantástico onde piratas e outros seres incríveis convivem, como na arte, simples e forte. Com o tempo, Oda foi colocando cada vez mais da sua individualidade, desenvolvendo uma estética própria que o tornou uma referência para outros *mangakás*. *One Piece* ultrapassou o sucesso de *Dragon Ball* tanto no Japão como no mundo, e é desde 2007 o mangá mais vendido no Japão, sendo a terceira história em quadrinhos mais vendida no mundo (416 milhões de cópias) entrando em 2015 para o Guinness Book como maior quantidade de exemplares vendidos de uma série em quadrinhos por um único autor.

Poucos meses depois de *One Piece* ser lançado, outra obra importante também o é: *Naruto*, de Massashi Kishimoto. O protagonista, de nome homônimo à obra, é um menino que vive no mundo de ninjas com habilidades super especiais e que tem o sonho de se tornar um *Hokage*, o ninja encarregado de comandar a vila em que mora. *Naruto*, contudo, parece não ter a mínima habilidade para ser ninja. A história rapidamente atingiu uma boa popularidade, estabelecendo uma rivalidade amigável entre o autor de *Naruto*, Kishimoto, e o autor de *One Piece*, Oda, pela maior popularidade. *Naruto* não conseguiu atingir os mesmos números de venda de volumes individuais de *One Piece*, contudo, em entrevista para a Revista *Cinema e Café Japão*, Oda dirige-se para Kishimoto:

É maravilhoso ter *Naruto* como um adversário. A coisa mais sortuda que você me proporcionou foi de eu não ter uma vitória completa. Na verdade, eu nunca consegui vitórias consecutivas nas publicações semanais, além de, e mais importante, *Naruto* é mais popular do que *One Piece* em países estrangeiros. (Oda, 2016)

Oda afirma, portanto, que na disputa traçada entre eles, *One Piece* não obteve a vitória completa, sendo que *Naruto* tem, apesar de finalizado em 2015, uma forte influência e uma legião de fãs no ocidente.

Nos anos 90 também se destaca o mangá *shoujo Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi, publicado de 1992 a 1997. *Sailor Moon* trouxe de volta para o gênero *shoujo* as heroínas dinâmicas e as cenas de ação, além da personagem utilizar os seus poderes para salvar o

mundo do mal, não apenas para se divertir dentro da sua realidade. A obra tem um reconhecimento internacional, sendo suas personagens usadas, inclusive, como símbolos de alguns movimentos feministas.

Nos anos 2000 até a atualidade vários nomes dos diferentes gêneros dos mangás têm adquirido sucesso dentro e fora do Japão. Atualmente acompanhando *One Piece* entre os mais vendidos, se pode citar *Ataque dos Titãs* (Hajime Isayama) que em 2014 conseguiu superar *One Piece* nas vendas no primeiro semestre, *Kingdom* (Yasuhisa Hara), *Haiakyuu* (Haruichi Furudate) e *Tokyo Ghoul: Re* (Sui Ishida).

### 3.2.2 Estrutura dos Mangás *Shonen* e *Seinen*

Como já mencionado, os mangás, com o tempo, foram divididos em gêneros de acordo com a idade e o sexo de seus leitores. Neste trabalho analisaremos os gêneros direcionados para garotos e jovens do sexo masculino, ou seja, *shonen* e *seinen*, respectivamente. Por ambos se dirigirem ao sexo masculino, variando apenas com relação à idade dos seus leitores, estes dois gêneros se aproximaram com relação à temática, perfil dos personagens e organização da história. A principal diferença, entretanto, será em relação à presença de cenas com conteúdo sexual e de violência mais explícitas, o que ocorre no caso dos mangás *seinen*.

### 3.2.3 Temática

Segundo Mazur e Danner (2014, p. 66),

No mangá *shonen* (ao contrário do mangá *gag*), geralmente o enredo vinha depois de um conjunto fundamental de princípios narrativos ou valores resumidos na política editorial da *Weekly Shonen Jump*: “*yûjo* [amizade], *doryuko* [esforço ou perseverança] e *shoori* [vencedor ou vitória].

Essa “fórmula” foi desenvolvida no final da década de 60 (início dos anos 70) e é observada até hoje, principalmente, nos mangás publicados na revista *Weekly Shonen Jump*. Desta forma há, atualmente, uma grande variedade de temáticas e de universos abordados nas séries de mangás *shonens* que se constroem em cima destes valores.

Independentemente de ser um mangá sobre esportes, aventura ou até mesmo culinária, eles sempre apresentarão batalhas, podendo estas ser, inclusive, físicas, mas geralmente há



também uma forma de batalha psicológica. Ocorre, portanto, de forma recorrente, um conflito entre o protagonista, que enfrenta seus rivais e os seus valores.

O mesmo ocorre com os mangás *Seinens*: não há limites para as temáticas a serem abordadas, embora elas tendam a ser mais sérias e obscuras do que as observadas nos mangás *shonen*.

### 3.2.4 Narrativa

Nos mangás, como na maior parte das histórias em quadrinhos, as ações não costumam ser contadas por um narrador. Temos a história sendo narrada pelas ilustrações, pelos diálogos descritos nos balões de fala e pelas onomatopeias. O personagem principal pode, ocasionalmente, adquirir voz. Isto não ocorre, contudo, para descrever o que acontece em cena, mas para expressar algum sentimento ou pensamento, algo que está por detrás das ações. Por esta razão, a parte gráfica é essencial para a história.

Nos mangás é comum que as ações, principalmente quando descrevendo batalhas, sejam retratadas de forma detalhada com múltiplos quadros, mostrando vários ângulos da mesma ação. Um mesmo soco pode ser representado tanto do ponto de vista de quem o está aplicando quanto do quem o está recebendo.

O tamanho e a sequência dos quadros são elementos essenciais na composição da narrativa. Segundo Naoto Rocha (2014, p. 25), “para que essa passagem temporal fique bem exposta, o tamanho e a quantidade de quadrinhos em uma página são variáveis. Quadrinhos menores, retangulares ou disformes exprimem a cinética da ação, a velocidade do movimento.”

Quadros grandes geralmente são utilizados para representar emoções profundas e intensas dos personagens. E páginas duplas são aplicadas para representar uma ação impactante. Embora exista um consentimento quanto à forma de utilização dos quadros para trazer uma dinâmica específica ao mangá, podemos observar que, muitas vezes, os autores podem optar por páginas mais desconstruídas e que, muitas vezes, eliminam os quadros como tradicionalmente os conhecemos. Às vezes, os quadros podem se interpolar, se misturar e até mesmo dificultar o entendimento de uma cena, mas isso ocorre de forma intencional de modo que eles possam, assim, conseguir transmitir um sentimento ou sensação específicos buscados pelo autor. A legibilidade pode ser propositalmente atrapalhada em virtude de uma cena que, por exemplo, expressa a confusão do protagonista. Outro recurso utilizado é o uso de alguns desenhos e balões de fala transpondo as margens dos quadros. Esse recurso traz grande dinamismo às cenas, evidencia os desenhos que estão em primeiro plano e pode também

auxiliar o autor a trazer impacto à noção de perspectiva e profundidade, também pode, no caso dos balões, ajudar a organizar a leitura.

Além de analisarmos os quadros em si como películas de um filme, que podem ter diversos filtros (forma, tamanho, destaque, etc.), podemos analisar a sequência de quadros e a mensagem que eles nos transmitem. A relação entre os quadros e a forma como a história é narrada foi classificada da seguinte forma por McCloud (1993, apud COHN, 2007, p. 10):

1. Momento-a-momento – mostra um breve momento passando
2. Ação-a-ação – mostra toda uma ação
3. Assunto-a-assunto – mostra uma mudança entre personagens
4. Cenário-a-cenário – muda entre diferentes ambientes
5. Aspecto-a-aspecto – foge da linha temporal para mostrar diversos aspectos do ambiente/momento
6. Não-sequencial – não evidencia relação lógica entre os quadros

O autor COHN (2007, p. 11) analisa as obras de mangá e comics, em comparação, utilizando o sistema de classificação proposto por McCloud (1993) sendo que o segundo autor chega no resultado de que:

Enquanto os quadrinhos americanos utilizam um grau consistentemente maior de Ação, Assunto e transições de Cenário, os quadrinhos japoneses introduziram algumas transições de Momento e muitas transições de Aspecto que eram de outra forma inexistentes nos quadrinhos americanos. (tradução nossa)

Com isso, podemos entender que a sequência gráfica apresentada nos mangás tem muitas similaridades com a dos *comics* americanos, porém muitas vezes aborda a situação e a ação de maneira distinta. Se dá maior importância a alguns aspectos que, de outra forma, não têm o mesmo valor para os autores americanos, como podemos observar nas palavras de McCloud (1993, apud COHN, 2007, p. 11) sobre este tema: “mais radicalmente, McCloud propôs que a cultura Asiática é menos “orientada por objetivos” do que a cultura Ocidental, e que os “quadrinhos Japoneses...por vezes enfatizam o estar lá do que o chegar lá”.

Mesmo com muitos mangás japoneses retratando temáticas de ação e aventura, que entretêm muitos jovens da mesma forma que os super-heróis americanos entretêm os jovens ocidentais, a contação da história acontece de forma diferente na sequência quadro-a-quadro, abrindo maior espaço para a subjetividade e sequências não-temporais.

Ao analisarmos o desenho dos personagens e a forma como o autor representa suas emoções e ações, podemos entender que o mangá não segue uma estética necessariamente acadêmica, como muitas vezes ocorre nas *comics* populares. Enquanto os super-heróis são quase que sempre representados em uma estética idealizada anatomicamente, que parece vir

da arte clássica, renascentista, onde se valoriza o corpo humano em suas diversas poses e toda sua plasticidade, e cujas formas o desenhista procura retratar sempre que possível, nos mangás podemos observar personagens que nos remetem, muitas vezes, a uma estética *cartoon*, onde os personagens não são perfeitos, são mais humanizados e, às vezes, caricatos.

Essa escolha dos autores de mangá advém do fato de que o interesse maior é a transmissão da emoção, dinamismo e expressividade e, para isso, a arte clássica pode ser um obstáculo, visto que, como não há som, e os mangás costumam ser apresentados em preto e branco, se busca o exagero para que a mensagem possa ser transmitida. Muitos mangás estão em uma margem entre o que poderíamos considerar como *comic* e o que poderíamos considerar *cartoon*. E, mesmo dentro da obra de um autor específico, podemos ver elementos de ambos os mundos coexistindo, de forma que o autor utiliza estes como instrumentos da contação de sua história, nunca ficando escravo dos cânones acadêmicos ou das limitações representativas dos *cartoons*.

A ousadia dos autores pode, muitas vezes, ser um diferencial do seu mangá quando a sua forma de enxergar o mundo beira o surreal mas, ainda sim, sendo belo e interessante, algo que pode cativar muitos leitores, exatamente assim como um artista de vanguarda, que por vezes cativa o público com sua visão particular da realidade.

A expressividade das ilustrações é tão importante que não são raras as situações em que balões de fala são suprimidos e ocorre uma sequência de ações sem qualquer fala ou descrição escrita. É entendido que um mangá deve possuir pouco texto, e o texto deve ser rápido e acompanhar a imagem. A imagem não é uma ilustração do texto, sendo o segundo uma fonte suplementar que dá mais informações sobre a imagem, de forma a entendermos elementos que seriam muito difíceis de se colocar em traços de desenho.

Isso não significa que o texto não seja importante: pelo contrário, ele tem grande importância, mas é objetivo, claro e busca contar aquilo que a imagem não está contando. É muito comum também os textos terem variedade de forma gráfica, conforme a voz e emoção do personagem, e deste modo podemos entender o texto não como informação separada da imagem, mas sim como parte do desenho. Alguns textos podem apresentar uma leve mudança tipográfica, ou estarem em negrito, sublinhados, em letras aumentadas, e ainda assim serem bastante diferentes das onomatopeias. Por sua vez, as onomatopeias são um importante recurso para demonstrar a intensidade da expressão dos personagens e das ações. Mesmo nas versões traduzidas dos mangás, elas aparecem no seu formato em *katakana* (alfabeto japonês utilizado para escrever palavras cuja origem é estrangeira e onomatopeias), pois o modo e o tamanho como são desenhados os *kanas* são importantes para compreendermos a qualidade

dos sons que estão sendo reproduzidos. Elas diferem do texto, pois são geralmente desenhadas à mão, e são muito maiores e mais expressivas, por vezes fundindo-se aos desenhos, cenários e transpassando os quadros, às vezes tomando grandes partes da página ou se repetindo.

Devemos entender que o mangá trabalha com grande liberdade por parte do autor e, dispondo de todos estes elementos, este sempre procura a melhor maneira de contar a sua história. Esta contação de história é percebida pelo leitor de forma orgânica e que se manifesta nos sentimentos e entendimentos que ele vai ter pelo que lê, e não por partes fragmentadas, como estamos analisando neste trabalho. Como afirma Cohn (2007, p. 10), “apesar de as imagens individuais conterem uma grande quantidade de informação, o verdadeiro poder da linguagem advém de sua sequência – combinando múltiplas unidades para criar um significado mais coerente do que suas partes isoladas”.

Devemos nos lembrar que o mangá é arte sequencial, o que significa que a qualidade da obra do autor é medida pela capacidade de impactar o leitor através da soma de todos os elementos da obra.

### 3.2.5 Desenvolvimento

Não há um período de duração ou número de capítulos máximo para um mangá. Séries longas costumam ser histórias que, além de terem uma boa popularidade, possuem uma trama que consegue se sustentar mantendo a qualidade (ou, às vezes, até melhorando), de modo que o enredo não se torne demasiadamente repetitivo e canse os seus leitores.

A série mais longa já publicada foi “*Kochira Katsushika-ku Kamearikouen-mae Hashutsujo*”, ou “*KochiKame*”, de Osamu Akimoto, iniciada em 1976 e finalizada em 2016, durando 40 anos, com mais de 1873 capítulos publicados em 200 volumes. Por outro lado, séries que não recebem uma boa avaliação nas pesquisas de popularidade podem ser canceladas precocemente, inclusive em menos de um mês de publicação.

Independentemente do número de capítulos e volumes, os mangás possuem uma narrativa expandida aonde o protagonista, em busca da realização do seu sonho ou ideal, passa por diversos acontecimentos importantes para o desenvolvimento de suas habilidades e físicas e mentais. Desta forma, a grande história é decomposta em histórias menores organizadas em arcos narrativos.

Assim como não existe uma convenção sobre quanto um mangá deve durar, também não existe um número determinado de arcos e nem uma duração específica para eles, portanto,

é possível existirem mangás desenvolvidos em 6 arcos ou em 20, assim como arcos compostos de 4 capítulos e outros de 30. Isto dependerá do modo como o autor escolhe evoluir a história.

Os arcos costumam ser desenvolvidos na conhecida estrutura de três atos: começo - meio - fim. No começo, o leitor é introduzido aos personagens, ao ambiente e à situação na qual eles se encontram. Neste momento, também acontecerá o *Plot 1*, que conduzirá o protagonista a dar sua ordem a um conflito ou aventura. É no meio que a história irá se desenvolver com uma série de obstáculos e complicações, alguns sendo parcialmente resolvidos mas, ainda assim, a tensão aumenta até chegar no clímax, o conflito final. É no momento da resolução deste grande conflito (clímax) que acontecerá o *Plot 2*. Uma vez que a desordem esteja resolvida, a tensão se esvai e se apresenta o desfecho, o fim da história.

O desfecho da história não é necessariamente “alegre” e muito menos significa que o herói viverá “feliz para sempre”, como diz Luyten (1991, p. 72): “o desfecho de algumas histórias em quadrinhos, bem como dos filmes, é tão somente o deslance da sequência da conduta do herói que cumpriu o seu dever, *a la* japonesa. Os finais vendem lágrimas porque o público espera exatamente isto dos seus heróis”.

### 3.2.6 Personagens

Geralmente os mangás *shonen* e *seinen* iniciam com um protagonista masculino estabelecendo uma meta, um objetivo ou uma missão que precisa ser realizada. Ele não tem que começar a história como um super-herói, destacando-se dos demais: pelo contrário, será por meio do trabalho duro e da ajuda dos seus companheiros que ele se desenvolverá e se tornará, enfim, um herói. Esta é a principal característica dos protagonistas japoneses: a persistência e a busca pela realização do seu sonho.

Segundo Luyten (1991, p. 77), “os heróis são retratados como pessoas comuns que desejam tornar-se os melhores naquilo que estão empreendendo. [...] A ação das histórias está voltada para como deve ser o desempenho do herói para alcançar o sucesso: treinos exaustivos, força de vontade e muita paciência”. É comum, também, que além da busca do seu desenvolvimento físico, o protagonista tenha que enfrentar conflitos interiores e, assim, passar por um amadurecimento.

Os protagonistas tendem a começar a sua aventura sozinhos e com a evolução da história vão ganhando *nakamas*, palavra em japonês que geralmente é traduzida como “amigo”

ou “companheiro”, mas que tem um sentido muito profundo e difícil de ser traduzido, de alguém com quem se tem um laço bastante íntimo e forte.

Estes personagens “coadjuvantes” têm uma grande participação no crescimento do herói da história. É com a ajuda deles ou pelo desejo (necessidade) de protegê-los que o protagonista superará os seus limites e desenvolverá novas habilidades.

Dentre os personagens que acompanham o protagonista geralmente há uma heroína, uma personagem feminina que pode, nas batalhas e aventuras, participar lutando ao lado do protagonista ou na posição de apoio. Ela pode também ser aquela para quem o personagem principal direciona seus sentimentos românticos, embora, nos mangás *shonen*, não seja comum que ao longo da história aconteça, de fato, um relacionamento romântico explícito entre eles. Deste modo, o reconhecimento dela passa a ser mais um objetivo a ser alcançado pelo protagonista.

Em cada arco existirá um diferente inimigo e no último arco o inimigo “final”. Contudo, a relação entre bem e mal nem sempre é clara como costuma ser no ocidente, sendo comum existirem ambiguidades nos vilões. Geralmente há uma motivação consistente que os transformaram no que o são. Eles não representam, muitas vezes, o mal em si, mas outra concepção de mundo que se confronta com a do protagonista. Não são raros os casos em que os vilões têm uma alta popularidade e um bom número de fãs que os defendam. Além deles, é comum a figura dos rivais, que não são exatamente antagonistas, mas terão um papel de concorrência com o protagonista, buscando os mesmos objetivos ou se tornarem mais fortes.

## 4 SHINGEKI NO KYOJIN

*Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人, no literal “Ataque dos Gigantes” ou “Gigante de Ataque” dependendo da leitura), também conhecido como *Attack on Titan* nos países de língua inglesa e *Ataque dos Titãs* no Brasil, é uma série de mangá *shonen* escrita e ilustrada por Hajime Isayama. O mangá foi publicado pela primeira vez em setembro de 2009 na revista mensal *Bessatsu Shōnen Magazine*, da editora *Kodansha*. Desde sua estreia até maio de 2017, já foram publicados 105 capítulos, organizados em 24 volumes *tankōbon*.

A obra é, desde 2013, o segundo mangá mais vendido no Japão, tendo comercializado mais de 52 milhões de volumes *tankōbon* no mundo, sendo que foram vendidos mais de 6 milhões apenas em 2017 no Japão. No exterior, o mangá também é bastante popular, sendo que no Brasil o mangá é licenciado e publicado pela editora Panini Comics desde novembro de 2013.

### 4.1 O UNIVERSO DE SHINGEKI NO KYOJIN

Atualmente, muitas informações já foram reveladas com relação ao enredo de *Shingeki no Kyojin*. Contudo, de acordo com o tempo e o tamanho proposto para este trabalho, utilizaremos os dados referentes ao universo de *Shingeki no Kyojin* fornecidos no primeiro arco do primeiro volume, publicado em 2009.

A história começa no ano de 845, acompanhando a trajetória de Eren Yeager, que é filho de Grisha e Karla Yeager. Eren vive em uma realidade na qual a humanidade se encontra quase extinta devido à existência dos Titãs (巨人, *Kyojin*), seres com aparência semelhante à humana e que devoram qualquer pessoa que encontram. Essas criaturas têm entre de 3 a 15 metros de altura. A anatomia dos seus corpos não é proporcional, muitas vezes possuindo troncos largos e extensos, uma cabeça grande ou pequena demais em relação ao seu corpo, além de terem pernas e braços estreitos.

O motivo dos Titãs dizimarem os seres humanos é aparentemente desconhecido, pois eles não têm sistema digestivo e inclusive, após estarem mortos, vomitam aqueles que devoram. Eles não dependem da alimentação para sobreviver, uma vez que, mesmo quando passam por um longo período sem se alimentarem, não morrem. A origem dos Titãs é um grande mistério, uma vez que não possuem órgãos reprodutores. Eles não se comunicam e não parecem ter uma inteligência desenvolvida. Seus corpos são resistentes à maior parte dos

ataques recebidos e possuem uma rápida regeneração, sendo que o único ponto fraco conhecido são as suas nuca.

Como forma de evitar a completa extinção, cem anos antes da data de início da história a humanidade construiu três grandes muralhas concêntricas de 50 metros de altura, distantes cem quilômetros umas das outras. A muralha mais externa é a Muralha Maria (ウォール・マリア, *Wōru Maria*); a intermediária é a Muralha Rose (ウォール・ローゼ, *Wōru Rōze*) e a central é a Muralha Sina (ウォール・シーナ, *Wōru Shīna*). Há, também, cidades projetadas para fora das muralhas, que têm como objetivo concentrar os titãs, em caso de um eventual ataque, em um só ponto da muralha, uma vez que eles são atraídos pela aglomeração de pessoas.

A sociedade dentro das muralhas é aparentemente pacífica e vive sob o regime da monarquia da família Fritz. O exército se organiza em três grandes divisões: a Divisão de Reconhecimento (調査兵団, *Chōsa Heidan*), que é focada na pesquisa sobre os Titãs e na exploração de territórios atrás de recursos e responsável pela reconquista de territórios humanos das terras infestadas de Titãs ao redor das muralhas que demarcam o reino. A Divisão de Guarnição (駐屯兵団, *Chūton Heidan*) é a divisão militar especializada na manutenção das muralhas e preservação da ordem civil. A Polícia Militar (憲兵団, *Kenpeidan*) é a divisão que protege a família real, cobrando impostos da população.

Uma vez que armas convencionais não funcionam contra os Titãs, foi necessário desenvolver um novo armamento para combatê-los. O Aparelho de Movimentação Tridimensional (立体 机动 装置, *Rittai kidō sotchi*) permite aos seus usuários uma movimentação dinâmica num espaço tridimensional, possibilitando, assim, que eles saltem grandes alturas, escalem muros, árvores ou edifícios, de modo que seja viável alcançar e atacar, com lâminas apropriadas, o ponto fraco dos Titãs, a nuca. O equipamento funciona devido a uma técnica precisa de deslocamento de peso e só pode ser utilizado após um árduo treinamento, uma vez que pode sobrecarregar a musculatura do corpo.

## 4.2 O ARCO DE SHIGANSHINA

Sendo o primeiro arco de *Shingeki no Kyojin*, *Shiganshina* apresenta os personagens principais, a realidade em que a história acontece e, principalmente, o grande conflito que marcará e transformará o protagonista. O arco é dividido em dois capítulos: “Para você, em dois mil anos” e “Aquele Dia”.



#### 4.2.1 Resumo do Capítulo “Para você, em dois mil anos”

A primeira cena do capítulo inicia mostrando a Divisão de reconhecimento do lado de fora da Muralha Maria, enfrentando um Titã. Eles posicionam seu ataque utilizando o Aparelho de Movimentação Tridimensional e vão em direção ao monstro.

Na página seguinte temos um novo cenário, agora dentro das muralhas no distrito de Shiganshina, que é um dos distritos projetados para fora da Muralha Maria. Uma garota chamada Mikasa acorda Eren, que estava tendo um sonho profundo. Ao despertar, Eren tem uma visão do que parece ser de uma imagem no futuro, na qual Mikasa está com o cabelo mais curto e se despedindo dele. Em seguida, ao recuperar-se desta visão, Mikasa pergunta o motivo de ele estar chorando, ao passo que Eren não consegue responder. Eles terminam, então, de recolher lenha e se dirigem para a parte urbana da cidade. No caminho, encontram membros da Divisão de Guarnição, incluindo seu amigo, o soldado Hannes. Eren observa que eles estavam consumindo bebidas alcoólicas enquanto jogavam cartas despreocupadamente durante seu horário de trabalho, o que faz com que ele fique irritado e afirme que, deste modo, serão incapazes de defenderem a população, caso as muralhas sejam destruídas. Os soldados riem de Eren e falam que após 100 anos de paz é impossível algo assim acontecer. O garoto demonstra, mais uma vez, sua insatisfação em relação à postura deles e fala que “dá para passar a vida inteira muito bem sem sair das muralhas, temos o que comer, onde dormir...” mas que “[...] isso é viver que nem gado” ISAYAMA(2013, p. 26), dando a entender que deseja sair das muralhas, juntando-se à Divisão de Reconhecimento, o que preocupa Hannes.

Ainda contrariado, Eren segue com Mikasa para casa, mas, em meio ao percurso, é anunciado que a Divisão de Reconhecimento retornou de sua última expedição. Eren é tomado pela euforia com o retorno daqueles que considera “heróis”; contudo, fica surpreso ao constatar que mais de 80% da divisão morreu durante a missão. Em meio à multidão, uma mulher aparece à procura de seu filho, soldado da Divisão, contudo ela não o encontra em meio aos soldados. O comandante se aproxima dela para dar a única coisa que sobrou de seu filho: um pedaço de seu braço. A mulher questiona se o sacrifício de seu filho foi útil à humanidade, ao que o comandante responde negativamente, pois eles não obtiveram nenhum resultado, não conseguiram descobrir nada sobre o mundo externo e nem sobre os Titãs.

Alguns membros da população se revoltam contra a Divisão, pois é com o dinheiro dos impostos pagos por eles que ela é mantida. Eren reage a estes comentários atirando objetos nos homens que faziam as críticas, e Mikasa precisa tirar Eren do local antes que ele seja agredido pelos homens. Ela indaga mais uma vez se Eren ainda deseja se juntar à Divisão

de Reconhecimento, ao passo que Eren desconversa, insinuando que está determinado a seguir o seu plano.

Ao chegarem em casa Mikasa revela para Karla que Eren deseja entrar para a Divisão de Reconhecimento. Karla o repreende, enquanto Grisha questiona sobre qual é a motivação que o leva a querer sair das muralhas. Eren responde, então, que ele não pretende passar o resto da vida sem saber como é o mundo de fora e que, caso não obtenham uma vitória, a vida de todos que se sacrificaram terá sido em vão. Grisha parte para uma viagem de trabalho, mas antes diz para Eren que, quando retornar, revelará um segredo que está no porão da casa deles. Karla pede para que Grisha diga algo que desmotive Eren de sua ambição, mas Grisha afirma que é em vão, pois “a sede de conhecimento de um homem não pode ser restringida pelas palavras de outro” (Edição? Página?). Após a partida de Grisha, Karla continua discutindo com Eren que, irritado, sai de casa. Karla pede, então, para Mikasa cuidar dele, pois ele é muito impulsivo. Após escutar o pedido de Karla, Mikasa sai atrás do garoto.

Enquanto caminhava, Eren avista seu amigo, Armin, sendo agredido por outros três garotos, e sai em direção a eles para protegê-lo. Os meninos inicialmente não têm medo de Eren, mas, ao verem que este estava sendo seguido por Mikasa, eles saem correndo com medo da garota.

Após se reunirem, Armin conta que o motivo de ter sido agredido foi por ter dito que a humanidade deveria sair para o mundo de fora e que, por isso, foi chamado de herege. Eles discutem o fato de o governo ter tornado um tabu demonstrar interesse no mundo externo ao das muralhas, e Armin questiona se não haveria algum motivo oculto para isto: assim como Eren, ele acredita que as muralhas não são completamente seguras, e que elas poderiam ser invadidas a qualquer momento. Exatamente após Armin terminar a sua frase, ocorre um grande estrondo vindo da direção da Muralha. Assustados, eles correm em direção a ela e se deparam com um Titã, nunca antes visto, cuja cabeça ultrapassa a altura da Muralha. O capítulo termina com uma narração dizendo que “neste dia, a humanidade se lembrou do pavor que era viver dominada por eles... de como é humilhante viver em uma gaiola”, acompanhando a imagem do Titã Colossal chutando e destruindo o portão da muralha, e dos Titãs normais (de tamanhos e comportamentos já conhecidos pela humanidade) entrando no distrito de Shiganshina.

#### 4.2.2 Resumo do Segundo Capítulo: “Esse Dia”

O segundo capítulo se passa cinco anos depois do episódio da queda de Shiganshina. Iniciando com um oficial do exército narrando para uma turma de soldados recém-formados que, há 107 anos, a humanidade fora quase extinta, levando-os para dentro das muralhas, e que há cinco anos eles foram obrigados a abandonar a Muralha mais externa e a se recolherem aos limites da Muralha Rose.

Eren está entre os graduandos e tem um *flashback* do que aconteceu no dia em que a Muralha foi destruída. Após o Titã Colossal quebrar o portão da muralha, ele e Mikasa percebem que um dos escombros da muralha foi em direção à casa deles, e os dois saem correndo, temendo que Karla tenha sido atingida. Eles a encontram presa debaixo da casa e tentam levantá-la, contudo não têm força o suficiente. Ao mesmo tempo que se preocupam em salvar Karla, um imenso Titã se aproxima. Karla pede para que eles fujam, mas eles estão determinados a não a abandoná-la. Hannes, o soldado com quem Eren discutiu no primeiro capítulo, chega no local onde eles estão e corre em direção ao Titã para enfrentá-lo. Contudo, quando o encara, fica paralisado e volta atrás. Ele, então, pega Eren e Mikasa e, contra a vontade deles, deixa Karla para trás.

Enquanto é carregado por Hannes, Eren vê sua mãe sendo esmagada e devorada pelo Titã. Quando finalmente consegue se desvencilhar do soldado, eles já estão longe do local onde Karla foi devorada. Eren culpa Hannes por ter abandonado sua mãe, e ele responde “você não conseguiu salvar a sua mãe porque você não tinha força o suficiente... e eu não lutei contra o Titã porque não tive coragem o suficiente... perdão...”. Após a fala de Hannes, Eren chora copiosamente e se deixa ser conduzido, junto de Mikasa, pelo soldado.

Os moradores de Shiganshina são, então, evacuados para dentro da *Muralha de Maria* quando, de repente, um novo Titã, chamado Encouraçado, aparece e quebra o portão que fazia a ligação entre Shiganshina e a *Muralha Maria*. A humanidade é obrigada, então, a abandonar também a região protegida pela *Muralha Maria* e a recuar até a Muralha Rose.

O *flashback* termina mostrando Eren no barco de evacuação, assistindo aos habitantes de Shiganshina sendo devorados e percebendo que não apenas ele, mas toda a humanidade é fraca e não pode fazer nada além de chorar as suas perdas. O menino, portanto, tomado pela ira, promete se tornar forte para conseguir exterminar os Titãs.

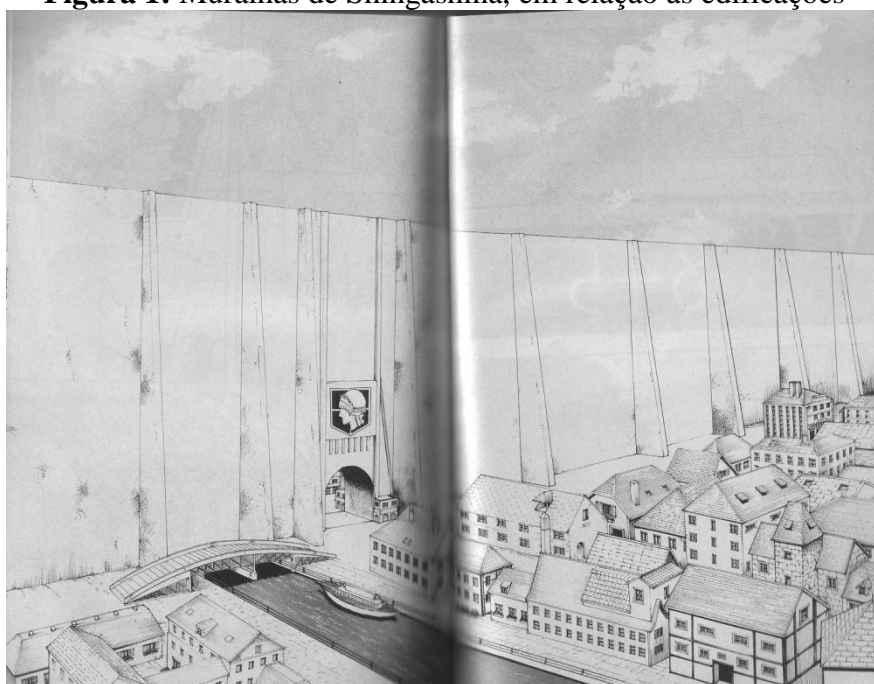
Cinco anos após o incidente, depois de se formar em quinto lugar na academia de soldados, Eren reafirma que chegou o momento em que a humanidade irá caçar todos os Titãs. Seu olhar é determinado, e sua postura confiante.

### 4.3 O ENREDO TRÁGICO

Poderíamos chamar de prólogo o momento inicial da história, através do qual somos introduzidos aos personagens e ao universo em que habitam. A realidade que é apresentada, apesar de claustrofóbica, é pacífica. Ainda assim, ela incomoda o personagem principal, por ele acreditar que há possibilidade de existir algo maior, ansiando pela liberdade, mesmo que haja equilíbrio no mundo em que habita.

Podemos observar isso pela representação das imagens das muralhas nos primeiros quadros do primeiro capítulo. Elas são representadas com uma perspectiva bastante forçada que lhes confere grande imponência e sempre são mostradas em comparação às pessoas e edificações. Em alguns quadros, apesar de ser dito que as muralhas têm 50 metros de altura, elas aparentam ter muito mais. Para os personagens da história e para o leitor, as muralhas não têm 50 metros, mas sim o tamanho que os separa do mistério, do medo, da liberdade e da oportunidade.

**Figura 1:** Muralhas de Shingashina, em relação às edificações



Fonte: ISAYAMA, Hajime. **Ataque dos Titãs: Shingeki no Kyojin**. 2013, ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. 192 p. v. 1º., p. 18-19.

Este mundo ordenado é transformado em caótico com o aparecimento de um novo ser, o Titã Colossal, que surge e destrói a Muralha que protegia Shiganshina. A primeira apresentação efetiva do Titã Colossal, como pode ser visto na Figura 2, se dá em uma página

dupla, na qual aparece seu rosto “espiando” para dentro da muralha, sua mão direita segurando a borda da muralha e se pode notar que as ranhuras do concreto se quebrando e se desfazendo com sua força e peso. A sensação que estes quadros proporcionam ao leitor é de como se os protagonistas fossem peixes em um aquário, ou animais de um zoológico sendo observados; após destruir a muralha, é como se a humanidade se transformasse em gado sendo caçado. Neste momento, há uma completa inversão entre o que estava sendo apresentado, o desejo de liberdade, contra a realidade de que a humanidade é oprimida pelos Titãs, tendo uma boa parcela de sua população devorada e sendo forçada a se esconder no interior das muralhas.

**Figura 2:** Primeira aparição do Titã Colossal, em uma página dupla, trazendo a sensação de impacto e provocando uma ameaça à ordem



Fonte: ISAYAMA, Hajime. **Ataque dos Titãs: Shingeki no Kyojin**. 2013, ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. 192 p. v. 1º, p. 52-53.

Tal episódio se assemelha à peripécia existente no enredo trágico, em que ocorre uma ação que transforma definitivamente uma situação, mudando por completo a sorte do herói. Se antes Eren sonhava com a liberdade da humanidade, com a quebra súbita da muralha ele

passa a viver numa realidade que o aprisiona em um nível ainda maior. No lugar de conquistar ou de ganhar, o que seria esperado de um herói tradicional, ele perde e é derrotado.

A morte brutal de Karla diante dos seus próprios olhos é o evento patético, uma ação que produz um sofrimento intenso em Eren. Após isto, seria impossível ele continuar o mesmo, pois neste momento ele se depara com a sua verdadeira impotência, com a sua fraqueza, que o impede de lutar e de conquistar o que tanto anseia.

No final do segundo capítulo, após passar pelo trauma de ver sua mãe e outros habitantes serem devorados, o protagonista passa por um reconhecimento que, como explica Santos (2005, p. 65),

o reconhecimento (*anagnórisis*) é a passagem do ignorar ao saber que, normalmente, dá-se ao final do enredo trágico. Não se trata de um momento em que o público toma conhecimento de algum fato, mas do momento em que o herói toma consciência de algo que assumirá um papel significativo para o seu destino.

Desta forma, Eren percebe que não há outra solução senão se tornar forte e destruir os inimigos que oprimem a humanidade. Portanto, o personagem principal termina por perceber não somente a sua fraqueza pessoal, mas a da humanidade frente aos Titãs.

#### 4.4 EREN E O PERCURSO DO HERÓI TRÁGICO

O destino da humanidade parecia estar traçado havia cerca de 100 anos quando ela foi obrigada a se enclausurar dentro das três muralhas. Manter a paz é o objetivo da maior parte dos moradores das muralhas, e aqueles que tentam a atravessar, como os membros da Divisão de Reconhecimento, não saem vitoriosos e, inclusive, não são bem vistos pelos outros habitantes da cidade. Eren possui uma família equilibrada e, ao que tudo indicava, poderia ter um futuro seguro ao lado de seus pais. Ainda assim, ele não aceita o seu destino no que diz respeito a ser obrigado a viver sem a possibilidade de conhecer o mundo fora das muralhas. Pelo contrário, ele amaldiçoa a paz em que vive, considera-a ilusória e quer se rebelar contra ela, deste modo ele constrói a sua “*hybris*”, o seu desafio ao destino.

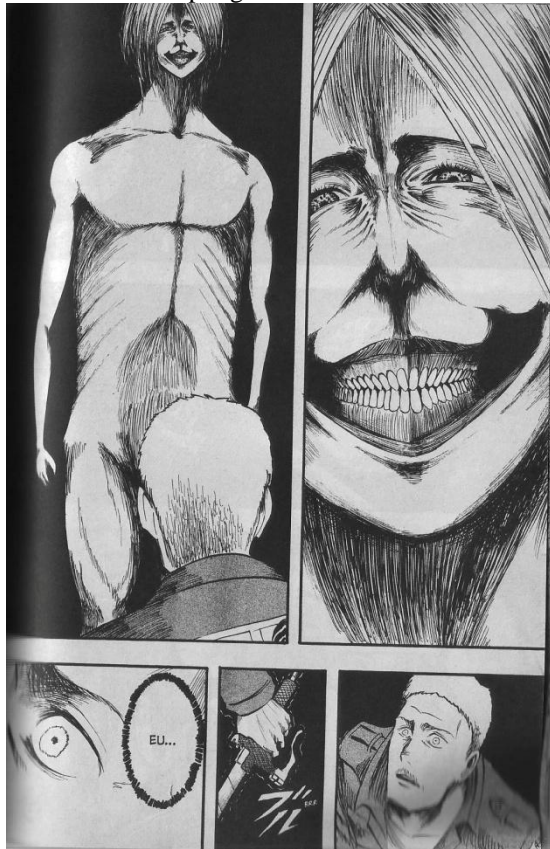
A cena em que o Titã Colossal surge na história é algo aterrorizante para Eren, Mikasa e Armin. Ele representa a destruição do mundo deles, algo contra o qual não podem lutar. O Titã Colossal aparece como algo que pode acabar com a segurança existente no mundo, demonstrando a fragilidade humana quanto a estar sujeito a algum evento inesperado que possa destruir a nossa própria segurança. Quando, neste momento, também somos levados

pelo sentimento de medo e impotência frente à situação caótica apresentada, a *pathos* envolve o leitor, que passa a se envolver no desenvolvimento do personagem.

Após a quebra do portão de Shiganshina é que se inicia, de fato, a Peripécia do protagonista. Os Titãs adentram a cidade, devorando a todos que encontram, e a preocupação do protagonista é de tentar preservar o que resta do seu mundo. Ao encontrar Karla presa, racionalmente é esperado que ela não possa ser resgatada, mas até o último momento existe a expectativa de que ocorra exatamente o contrário, principalmente por Eren. Contudo, a força de vontade e determinação dele são em vão, e o personagem não consegue evitar que a sua mãe seja devorada, pois lhe falta a força necessária.

Além disso, quando Hanner tenta salvá-la, ele não o consegue, pois como um humano frente a um monstro o rapaz fica aterrorizado e foge. Isso fica nitidamente representado quando, no quadro principal que representa o soldado em frente ao Titã, é utilizado um fundo escuro, que destaca a silhueta desproporcional da Titã, e se mantém o fundo implícito, focando totalmente na imagem daquele ser aterrorizador. É dado um foco perturbador em seu rosto com seus olhos inexpressivos, tais como os de um tubarão, e em sua boca com muitos dentes. A perspectiva de baixo para cima coloca o leitor sob o mesmo prisma de Hannes e, dessa forma, o autor nos faz concordar com a atitude dele, pois aquele Titã é um oponente intransponível e apavorante. Podemos observar isto na figura 3, que se segue:

**Figura 3:** Hannes encarando um Titã que se aproxima. Percebe-se o alto contraste entre figura e fundo, destacando a silhueta amedrontadora do Titã, seu rosto inexpressivo e a perspectiva que exalta o tamanho e perigo da criatura

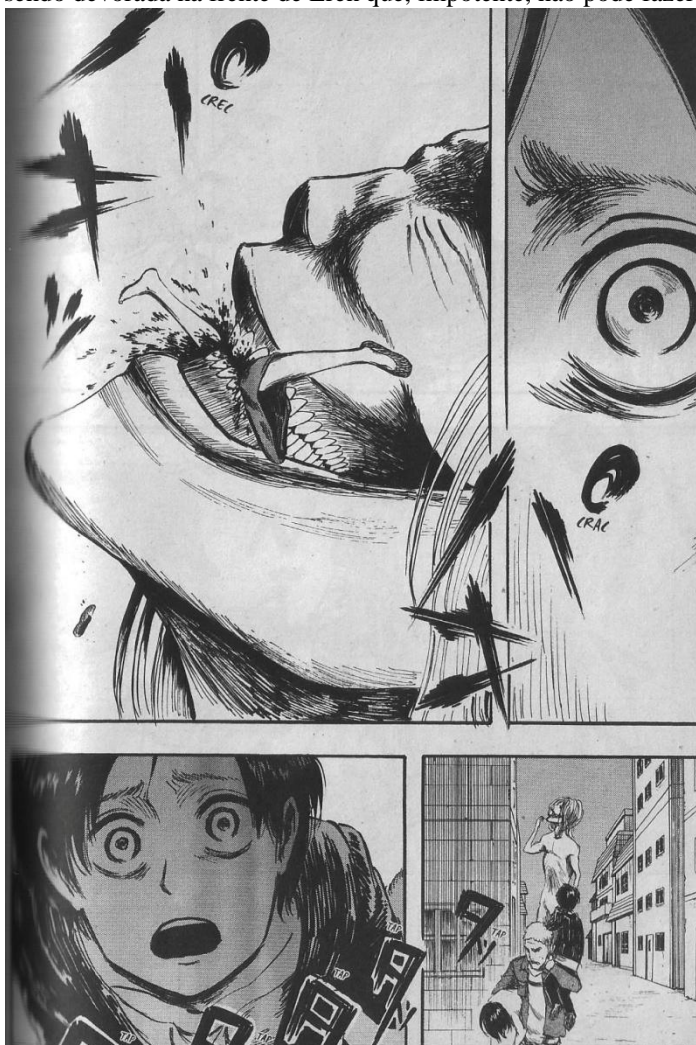


Fonte: ISAYMA, Hajime. **Ataque dos Titãs: Shingeki no Kyojin**. 2013, ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. 192 p. v. 1º, p. 76.

Eren experimenta, então, a completa impotência perante um mundo dominado pelos Titãs, fazendo com que o personagem passe a reconhecer que o seu sonho de liberdade é ilusório frente à realidade caótica na qual se encontra. O leitor também é tomado por esse sentimento de dor e fragilidade quanto à reflexão sobre sua existência operando, assim, a catarse. Como diz Santos (2005, p 60), “sensibiliza-se com o horror que a sua vida se tornara e sente uma profunda compaixão pelo infausto que o destino, com mãos de ferro, lhe reservara”.



**Figura 4:** Karla sendo devorada na frente de Eren que, impotente, não pode fazer nada além de olhar



Fonte: ISAYMA, Hajime. **Ataque dos Titãs: Shingeki no Kyojin**. 2013, ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. 192 p. v. 1º, p. 80.

No final do primeiro arco, o personagem principal consegue sobreviver e fugir dos Titãs sem nenhum dano físico. Contudo, o mesmo não pode ser dito sobre o seu estado mental. Este final não pode ser considerado feliz ou conciliador, pelo contrário: ele se aproxima de uma legítima catástrofe, uma vez que o protagonista vê o seu mundo arruinado, perdendo quase tudo o que lhe era mais precioso. Além disso, o personagem é, de fato, modificado pelo ódio de se ver dentro de uma gaiola, deixando de ser um menino sonhador e idealista; Eren é, pelo ódio, transformado em um soldado que anseia por vingança.

#### 4.5 O TRAGICÔMICO

*Shingeki no Kyojin* é uma história voltada a um público jovem e predominantemente masculino. Apesar de todo o enredo complexo e que produz fortes emoções, a história tem como objetivo proporcionar um entretenimento aos jovens. É necessário, portanto, que em seu enredo ocorram eventos e situações cômicas que produzam momentos relaxantes e divertidos para os seus leitores.

Apesar de sua rebeldia, Eren não é apresentado como um herói com grandes habilidades. Pelo contrário, é mostrado que mesmo Mikasa é mais forte e assustadora do que ele. Deste modo, o protagonista inicia a história com características mais semelhantes às de um herói cômico do que trágico. É após o evento traumático envolvendo a morte de sua mãe e a destruição de sua cidade que ele adquirirá um status diferenciado, esforçando-se para se tornar parte da elite do exército e, assim, poder realizar a sua ambição de destruir os Titãs.

Eren não aparece, em nenhum momento, sozinho: ele está sempre acompanhado de seus amigos. Armin e Mikasa estão ao seu lado, seja apoiando as suas decisões ou protegendo-o quando o mesmo se coloca em alguma situação complicada. Como mencionado, se o protagonista individualmente não possui, em um momento inicial, nenhuma característica que o diferencie dos outros, quando estes três personagens estão juntos, suas qualidades (Mikasa, a forte; Armin, o sábio; Eren, o destemido) constroem características que geralmente se encontra em um herói trágico que é representado como alguém superior aos demais humanos. Ainda assim, é o personagem principal que mais passará por repercussões ao longo da história, e são os eventos que ocorrem com ele que influenciarão os demais.

O exagero também aparece como recurso cômico, como quando Mikasa joga Eren contra uma parede a quase 4 metros de distância dos dois, pois mesmo sendo muito forte, não seria possível que ela conseguisse arremessá-lo, já que o menino é maior do que ela. Além disso, ele não se machuca ao ser jogado contra a parede, então percebemos com clareza a intenção puramente cômica do autor.

**Figura 5:** Mikasa arremessa Eren na parede em um completo exagero de sua força e reação, e Eren permanece ileso



Fonte: ISAYMA, Hajime. **Ataque dos Titãs: Shingeki no Kyojin**. 2013, ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. 192 p. v. 1º, p. 38.

Não é apenas no protagonista que podemos observar uma mudança abrupta. Inicialmente, somos apresentados a uma cidade pacífica com eventos engraçados, como soldados bêbados jogando cartas ou brigas de crianças em que uma menina amedronta garotos maiores do que ela. Isso acontece porque, como diz Bender (1996, p. 10), “lidando com situações, ações e figuras risíveis, a comédia provoca, de imediato, a prazerosa disponibilidade do espectador. É mais fácil, para o público, dominar de imediato os problemas que a comédia desenvolve”.

A cidade e os acontecimentos iniciais são muito mais simples, semelhantes às peças cômicas, permitindo uma assimilação mais fácil para o leitor, do que se já começasse em um cenário complexo, com o conflito estabelecido desde o início. Este cenário, de certa forma aconchegante e divertido, servirá como um grande contraste para os eventos seguintes, acompanhando o crescimento da tensão que a história passará a construir.

**Figura 6:** Hannes bebendo com os soldados, e brincando com Eren e Mikasa. Atmosfera é pacífica e cotidiana



Fonte: ISAYMA, Hajime. *Ataque dos Titãs: Shingeki no Kyojin*. 2013, ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. 192 p. v. 1º, p. 22.

## 5 TOKYO GHOUL

*Tokyo Ghoul* (東京喰種, トーキョーグール, *Tōkyō Gūru*) é uma série de mangá *seinen* escrita e ilustrada por Sui Ishida, tendo sua primeira publicação na revista semanal *Young Jump*, da editora *Shueisha*, em 8 de setembro de 2011, e a sua última edição no dia 18 de setembro de 2014. Foram publicados ao todo 14 volumes. Sua continuação, “*Tokyo Ghoul: re*” (東京喰種: re, トーキョーグール: re, *Tōkyō Gūru: re*), começou a ser serializada em outubro de 2014, e desde a sua estreia até maio de 2017 já foram publicados 174 capítulos organizados em 15 volumes no formato *tankōbon*.

*Tokyo Ghoul* é um dos mangás *seinen* de maior popularidade no Japão, e foi a quarta série de mangá mais vendida no país nipônico em 2014, com 6.946.203 de volumes *tankōbon* vendidos somente naquele ano, e um total de mais de 12 milhões de volumes ao todo. A sua continuação apareceu no ranking da *Orikon* como o quinto mangá mais vendido no Japão em 2017. No Brasil, a obra é licenciada e publicada com o título original pela editora Panini desde julho de 2015.

### 5.1 O UNIVERSO DE TOKYO GHOUL

A história de *Tokyo Ghoul* gira entorno de Kaneki Ken, um jovem estudante de Letras, que vive na cidade de Tokyo, no Japão. Na realidade em que Kaneki vive, existem seres chamados “*Ghouls*”. No organismo de tais criaturas, existem células chamadas de “RC”, que impedem que os *ghouls* absorvam outros tipos diferentes de nutrientes a não ser os presentes nos humanos, portanto, eles não conseguem se alimentar de nada além de carne humana. Além disso, suas papilas gustativas são diferenciadas, fazendo com que outros alimentos que não sejam carne humana tenham um sabor intragável para eles.

Os *ghouls* conseguem se disfarçar em meio às pessoas comuns, pois possuem uma aparência semelhante à dos humanos. Eles se diferenciam anatomicamente por possuírem um órgão chamado “*kagune*”, que é firme e muito resistente, utilizado em batalhas para ferirem outros *ghouls* e para capturarem suas presas. O formato e as cores das *kagunes* variam de acordo com os seus usuários, e geralmente ficam escondidas dentro do corpo das criaturas. Quando usadas, ativam também o *Kakugan*, denominado “Olho Brilhante” (赫眼), fazendo com que os seus olhos fiquem com as pupilas avermelhadas e as suas escleras, escurecidas.

As células RC, além de serem encarregadas da absorção de nutrientes, também concedem aos *ghouls* uma força sobre-humana e uma grande capacidade de regeneração. Devido a estes fatores, tais seres são altamente resistentes a ataques físicos e a armas convencionais. Deste modo, os humanos são vulneráveis e têm poucas alternativas de defesa. Com o objetivo de conter os *ghouls* é criada uma organização, chamada CCG (*Comission of Counter Ghouls*), que utiliza armas feitas a partir de *kagunes* de *ghouls* capturados e mortos, a fim de exterminá-los.

## 5.2 ARCO “INTRODUÇÃO”

O arco inicial de *Tokyo Ghoul* é formado pelos três primeiros capítulos, chamados “Tragédia”, “Metarmofose” e “Pesadelo”. Eles integram o primeiro volume, que foi lançado em 2011. Analisaremos o primeiro capítulo por nele ser narrado o evento principal que acarretou todo o desenvolvimento da história e, ainda, ser passível de aproximação com elementos que estão presentes nas tragédias gregas.

### 5.2.1 Resumo do Capítulo 1: “Tragédia”

O capítulo inicia com Kaneki, acompanhado de seu amigo Hide (Nagachika Hideyoshi), em uma cafeteria. Eles estão aguardando uma menina por quem Kaneki está encantado e a quem o personagem quer apresentar para Hide. Enquanto esperam, escutam um noticiário na televisão que fala sobre um assassinato recente que, supostamente, foi cometido por um *ghoul* nas proximidades da cafeteria. No programa, um dos convidados é um especialista em *ghouls*, que dá explicações sobre as especificidades destas criaturas.

Ao escutarem o especialista, Kaneki diz duvidar da existência dos *ghouls*, mas Hide afirma que eles existem escondidos e mais próximos do que imaginam. Ele brinca, então, com a possibilidade de Kaneki ser um *ghoul*, e Kaneki responde que, se fosse verdade, ele (Hide) já estaria morto. Kaneki desenha como pensa que os *ghouls* devem ser, com forma semelhante a um monstro, inclusive desenhando-os, e os representa como humanos (semelhantes a Kaneki).

Durante o tempo em que esperam, Hide se interessa por uma funcionária da cafeteria, chamada Kirishima Touka; contudo, ela foge de sua investida. Após isto, finalmente chega a garota por quem eles estavam esperando. Ela se senta a uma mesa em frente a eles e começa a ler um livro. Ao vê-la, Hide diz que Kaneki deveria desistir, pois garotas lindas como ela

estão em outro nível. Kaneki explica que acredita ter uma chance, pois quando os seus olhos se cruzam com os dela, ela dá um leve sorriso. Hide vai embora, deixando Kaneki sozinho e mais uma vez o adverte, dizendo que ele está iludido.

Ao ficar na cafeteria, Kaneki fica admirando a garota, e ao contemplá-la lendo reflete que o que mais o atraiu na jovem é o fato deles lerem o mesmo livro, chamado “Ovelha negra”, de sua escritora favorita, Takatsuki Sen, que mescla fortes cenas de crueldade a descrições psicológicas complexas. Enquanto pensa sobre isso, a garota passa por ele e o exemplar de “Ovelha negra” de Kaneki cai bem em frente a ela, que o junta e o devolve para ele. A partir disso, eles começam a conversar, enquanto Touka os observa com uma expressão de reprovação.

Após este incidente, Kaneki se encontra com Hide e fala sobre o que aconteceu na cafeteria, conta que o nome da garota é Kamishiro Rize e que eles irão se encontrar em uma livraria para discutirem sobre os seus livros favoritos. Kaneki revela que nunca saiu com uma garota e um encontro em uma livraria é, justamente, o encontro dos seus sonhos e que por esta razão se sente emocionado como nunca esteve antes. Hide acha isto esquisito e deseja sorte ao amigo.

Já em casa, Kaneki lê o livro “Pôr do sol”, de Dazai Osamu, e pensa no trecho que o autor diz “quero convencer-me de que o homem nasceu para o amor e para a revolução”; ele deseja conseguir acreditar nisso também. Kaneki deixa o livro de lado e fica imaginando como será o seu encontro, ao mesmo tempo que um noticiário informa a ocorrência de novo assassinato que aconteceu nas imediações do ataque anterior e que, no local, há fluidos semelhantes, podendo indicar que um mesmo *ghoul* foi responsável pelos dois ataques. Em meio a seus pensamentos, Kaneki parece não escutar às notícias.

Kaneki e Rize finalmente se encontram, fazem uma refeição juntos e conversam sobre os livros de Takatsuki. Kaneki não consegue evitar de olhar para os seios da moça. Ela percebe a distração dele em meio a conversa e pergunta se aconteceu alguma coisa. Kaneki, envergonhado, desconversa, perguntando se Rize irá comer apenas um sanduíche, enquanto ele come um prato de macarrão. Ela fica surpresa com o questionamento, diz que está de dieta e depois vai ao banheiro. Kaneki estranha a resposta dela, pois aparentemente ela não precisa de dieta.

No final do encontro, Rize começa a enumerar semelhanças que eles possuem, como o fato de terem o mesmo gosto por livros, a mesma idade e até o mesmo tipo sanguíneo. Enquanto a escuta, Kaneki começa a acreditar que possa ser realmente possível ter um

relacionamento amoroso com ela e não percebe que Touka, a garota da lanchonete, passa com uma amiga, lançando um longo olhar sobre eles.

Um pouco antes da sua despedida, Rize comenta que o local onde mora é próximo dos últimos ataques feitos por *ghouls* e que tem medo de voltar sozinha para casa. Kaneki, então, resolve acompanhá-la. Eles andam até um certo trecho mas, ao chegarem perto de uma construção em um local deserto, Rize para de caminhar e diz que havia percebido que Kaneki estava, há algum tempo, observando-a. Durante sua fala, vai gradativamente se aproximando dele que, nervoso, fica paralisado. Ela, então, o abraça e revela que estava de olho nele também. Contudo, ao falar isso, o morde na região próxima ao pescoço.

Desconcertado, Kaneki cai, tremendo, no chão. Ao olhar o rosto de Rize, ele vê que ela está com os olhos escuros, exceto pela pupila vermelha. Ela, então, caminha na direção dele dizendo, que quando lê o trecho “o ovo da ovelha negra”, em que a assassina da história persegue sua vítima, que tenta fugir, e depois arranca as entranhas dele, ela fica toda arrepiada, e que a expressão de medo que Kaneki está fazendo é maravilhosa. Rize zomba do fato de nunca passou na cabeça de Kaneki que ela seria uma *ghoul*, e então expõe a sua *Kagune*.

Kaneki tenta se defender de Rize em vão, então corre, tentando fugir. Ao mesmo tempo, o personagem percebe o quanto foi idiota, pois tudo foi um plano óbvio desde o início, afinal, foi ela que, na verdade, derrubou o livro dele e que o convidou para sair num feriado com a cidade relativamente vazia. Rize consegue, com a sua *kagune*, perfurá-lo na região do seu rim. Kaneki cai próximo a uma parede e, conforme Rize se aproxima para devorá-lo, escuta um barulho vindo de cima deles. A *ghoul* não consegue reagir a tempo, e vigas de ferro caem do alto, esmagando-a.

Kaneki é socorrido e levado ao hospital e enquanto é atendido escuta algumas vozes. O personagem escuta as enfermeiras comentarem que o seu rim está seriamente danificado. O médico que está cuidando dele resolve transplantar um dos rins de Rize em Kaneki. Enquanto está desacordado, Kaneki tem uma visão de Rize abraçando-o, e inicia um discurso dizendo que ele não é um protagonista de romance, mas sim um jovem comum como qualquer outro. Contudo, caso escrevessem uma obra na qual ele fosse protagonista, seria uma tragédia.

A última página termina com esta narrativa e mostrando, no seu último quadro, Kaneki aparentemente desacordado, mas com os olhos abertos. O olho direito está normal, mas no seu olho esquerdo aparece um *kakugan* desperto.



### 5.3 O ENREDO TRÁGICO

Kaneki Ken inicia sua história como um jovem que não tem grandes pretensões, parece alheio à realidade violenta de assassinatos e de monstros, chamados *ghouls*, que o cerca. Ele ignorava a parte perigosa que existia do mundo, conduzindo sua vida de forma normal e sem preocupações. A única coisa pela qual o personagem demonstrava interesse era em livros e em poder se aproximar de uma menina por quem se fascinou na cafeteria que frequenta. Entretanto, quando ele finalmente consegue se aproximar de Rize, algo totalmente inesperado ocorre, e ele se vê sendo perseguido por uma *ghoul*, um ser cuja existência ele, inclusive, desacreditava.

A peripécia de Kaneki acontece justamente durante este encontro, em que todas as suas expectativas são não apenas frustradas, mas também a sua própria vida pacífica é colocada em risco. Ele poderia esperar que Rize rejeitasse os seus sentimentos, contudo, jamais imaginou que ela poderia querer devorá-lo. Neste sentido, o protagonista tem a sua sorte completamente mudada, pois ele precisa agora lutar pela sua existência, e é durante esta batalha pela sobrevivência que ele toma conhecimento da sua ingenuidade. Ele reconhece que havia indícios de que a situação da sua aproximação com Rize era, no mínimo, suspeita, mas ignora isso devido à sua “idiotice”. Por obra de alguma sorte do destino, ele consegue escapar de Rize mas, ainda assim, corre o risco de morrer. Para sobreviver, Kaneki precisa receber um órgão dela, mas aquilo que aparentemente o salva é o seu maior infortúnio, sendo esse o acontecimento patético que, como se observará nos capítulos seguintes, o manterá vivo, mas destruirá a sua vida e o seu mundo pacífico, sem a possibilidade de o personagem restabelecer a ordem em que vivia.

O desfecho do seu enredo fica subentendido pela narrativa de Kaneki e pela última ilustração, na Figura 7, na qual ele aparece com um *kakugan* no seu olho esquerdo. Devido a estas duas evidências, o leitor consegue elaborar a hipótese (que depois será confirmada) que, devido ao transplante, o personagem principal teve uma parte de si transformada em *ghoul*, ou seja, ele é transformado em um monstro. De agora em diante, a existência dele não será a mesma. Ele tem, portanto, estabelecida a sua destruição e, enquanto ser humano, esta é a sua catástrofe.

**Figura 7:** Kaneki com os olhos abertos, revelando o Kakugan no olho esquerdo, que, junto com a narrativa, justifica seu desfecho trágico



Fonte: ISHIDA, Sui. **Tokyo Ghoul**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 224 p., v. 1º, p. 46.

#### 5.4 KANEKI E O PERCURSO DO HERÓI TRÁGICO

A trajetória do protagonista não se inicia com ele ansiando lutar contra o mal ou conquistar alguma coisa. A revolução que o personagem se propõe a fazer é de estabelecer uma relação com uma bela menina. Ainda que pareça algo simples descomplicado, para ele representa uma revolução no seu mundo, que se consiste basicamente em ler livros. Outro fato é que ele não está tentando se aproximar de uma garota qualquer, mas de uma que parece perfeita para ele. Seu amigo, Hide, alerta-o duas vezes para que desista dela, pois seria uma ilusão acreditar que uma garota como ela pudesse se interessar por ele.

A *hybris* de Kaneki é, portanto, a de desafiar a sua introversão e se aproximar de alguém que ele tem como ideal, mesmo que visivelmente, segundo o seu amigo, ele não tivesse chances reais com Rize. Ainda assim, ele desafia a sua sorte e acredita na possibilidade de conseguir ficar com alguém ideal, e até o momento em que descobre a verdadeira identidade de Rize, ele acreditava na sua vitória. Contudo, desde o princípio Hide estava certo: Rize não tinha nenhum sentimento romântico por ele. A *ghoul* o via apenas como uma presa, uma refeição, e o menino foi tolo ao ignorar e contrariar o aviso do amigo.

A página dupla, onde Rize morde Kaneki, marca o final da sorte do protagonista. No momento em que Rize se revela, temos uma reação de surpresa e de decepção semelhante à que Kaneki tem. As expressões dele nos transmitem sensações de decepção e de medo.

Enquanto ele passa pela sua “*anagnórise*”, pelo reconhecimento da sua ingenuidade, voltamos, junto com ele, para os eventos na história que poderiam ser presságios das verdadeiras intenções e da identidade de Rize. A representação do rosto do protagonista, com olhos arregalados e hachuras expressivas, assim como as onomatopeias, representando seus tremores, respiração ofegante e os demais sons que o envolvem ajudam a fazer com que o leitor sinta o pavor pelo qual o personagem está passando. Deste modo, é possível experimentar o sentimento de arrependimento de Kaneki por ter tentado ignorar os sinais que lhe haviam sido dados e ter desafiado a sua sorte, e passamos a desenvolver *páthos*, uma sensação de compaixão pelo protagonista.

No clímax do capítulo, se pensa que Rize conseguirá devorar o personagem principal, acontece um novo evento repentino, que muda o destino de ambos. A página dupla mostrando Rize sendo esmagada pelas vigas acentua o impacto do acontecimento, e as onomatopeias representadas em tamanho grande transmitem a força e o peso com que as vigas caíram. Este incidente instaura inicialmente um sentimento de alívio e passa a ideia de que o desfecho do protagonista poderá ser, afinal de contas, feliz. Contudo, Kaneki ainda não estava completamente salvo e precisou passar por um transplante de órgão, que terminou por desencadear um desfecho catastrófico para ele. Quanto a este acontecimento, ele não teve a liberdade de escolha. Ele não decidiu ser mudado e transformado, mas foi modificado contra a sua própria vontade, sendo esta foi a consequência por ter se envolvido com Rize.

## 5.5 O TRAGICÔMICO

*Tokyo Ghoul* talvez seja a obra em que fique mais evidente a inversão que os protagonistas de mangá podem passar, de “cômicos” para “trágicos”. No começo do capítulo, Kaneki se assemelha muito mais a um personagem cômico do que trágico. Ele é inocente, atrapalhado, sem qualquer tipo de marca de superioridade, como poder e fama. Pelo contrário, ele mesmo se define como “um jovem universitário comum que se encontra aos montes por aí”. Ao mesmo tempo, no final, ele revelará que, se a sua vida fosse retratada em uma história, ela seria uma tragédia, e esta afirmação ocorre justamente no desfecho do primeiro capítulo, em que descobrimos que ele passou a ser parte *ghoul*. É, portanto, neste momento que podemos não apenas constatar o que aconteceu com ele, mas notar a sua mudança enquanto herói, pois esta transformação fará com que ele adquira uma posição única no mundo, assim como um verdadeiro herói trágico costuma ocupar.

Kaneki inicialmente não age sozinho: ele está acompanhado de seu amigo Hide, com quem divide seus sentimentos e com quem se diverte (figura 8). Ao mesmo tempo, Hide não age apenas como um amigo, mas também como um conselheiro, que busca alertar o menino sobre situações perigosas, como a existência dos *ghouls*. Este tipo de relação entre personagens é bastante comum nas peças cômicas, o que torna interessante o fato de que no momento em que o protagonista age sozinho, o desenvolvimento da história também muda, passando a se aproximar do trágico.

**Figura 8:** Kaneki e Hide conversam em clima descontraído na cafeteria



Fonte: ISHIDA, Sui. **Tokyo Ghoul**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 224 p., v. 1º, p. 14.

Também podemos observar que, apesar dos acontecimentos tensos e violentos do final do capítulo, há várias situações engraçadas presentes no mesmo. No início, temos o momento em que Kaneki e Hide desenham *ghouls*, o momento em que Hide assusta Touka ao tentar se aproximar dela e os devaneios de Kaneki quanto ao seu encontro com Rize. Essas situações provocam o riso no leitor e fazem com que ele tenha a sensação de estar lendo uma história que retrata a vida cotidiana de uma pessoa comum.

A representação gráfica será um recurso importante do qual o autor fará uso para acentuar a mudança do enredo. No começo há uma certa organização nos quadros, dispostos de forma simples, geralmente bastante retangulares, focando nos rostos e ações simples dos

personagens. São quadros leves, objetivos e cuja narrativa se dá de forma que o leitor se sinta ao lado do personagem principal, participando na conversa, com informalidade e descontração. Os personagens se mantêm dentro dos quadros, não havendo grandes desconstruções do formato narrativo nem grandes subjetividades. A perspectiva é mantida bastante plana, levando sempre o leitor aos olhos dos personagens, e aos balões de fala é dado um espaço considerável para o gênero mangá. Podemos observar também a utilização de retículas leves, que apenas adicionam uma sensação de ambiência e atmosfera, sem grande contraste. Esta forma de organização condiz com o ambiente pacífico da história, que se faz dessa forma por ela parecer tratar de eventos cotidianos e simplórios. Podemos observar isto na Figura 9, que segue:

**Figura 9:** Retículas leves, enquadramentos simples, fundos claros e delicados



Fonte: ISHIDA, Sui. **Tokyo Ghoul**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 224 p., v. 1º, p. 15.

Contudo, do momento em que Rize pede para que Kaneki a acompanhe até em casa, podemos notar uma mudança na forma como o autor dispõe os quadros. O foco muda para a importância de gestos, ações e olhares, de modo que um certo mistério começa a se apresentar. Algo muda na narrativa, e isso é percebido por uma certa tensão, mas não fica claro se essa tensão advém do fim do encontro e da perspectiva acerca do resultado disso, pelo fato de estar anoitecendo ou por Rize estar agindo de forma um pouco estranha. As hachuras que

representam os batimentos cardíacos de Kaneki são desenhadas de forma trágica, desordenada, em diferentes ângulos, de tal forma que podemos sentir este pulsar, como podemos observar na figura 10.

**Figura 10:** Hachuras que indicam tensão, enquadramento um pouco mais confuso, onomatopeias que indicam reações corpóreas, como “glup”



Fonte: ISHIDA, Sui. **Tokyo Ghoul**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 224 p., v. 1º, p. 29.

Após a revelação de Rize acontece uma grande mudança gráfica: apesar de o ambiente ser o mesmo e a iluminação a mesma, as margens das páginas tornam-se completamente escuras, ora trazendo a ideia de que o desenho está em negativo, ora trazendo a ideia apenas de uma iluminação muito escura e dramática, trazendo, também, a escuridão para fora da página. As hachuras tornam-se pesadas, longas e multidirecionais, sendo utilizadas para diferentes fins. Os balões de fala perdem a sua forma comum e trivial de antes, agora se apresentando como manchas na página ou formas pontiagudas, indefinidas, e que nos dão uma qualidade sonora diferente, graficamente representada. O conteúdo emocional em Kaneki, provavelmente surpresa, e em Rize, com certeza uma qualidade estranha de voz de Ghoul. Os quadros agora abandonam a formalidade anterior e dão espaço a uma desconstrução que é subordinada às cenas de ataque de Rize e da fuga de Kaneki. Eles exprimem para o leitor um grande sentimento de confusão que é, com certeza, o que o protagonista está sentindo, e mesmo algumas partes do desenho não são completamente entendidas pois, por provável

intenção, a preferência se dá pela dinâmica e expressividade da composição. O cenário se dissolve (não é mais importante) e uma escuridão cai (em degradê) sobre a cena, também indicando o momento tenso que se aproxima. Estes efeitos podem ser observados na figura 11.

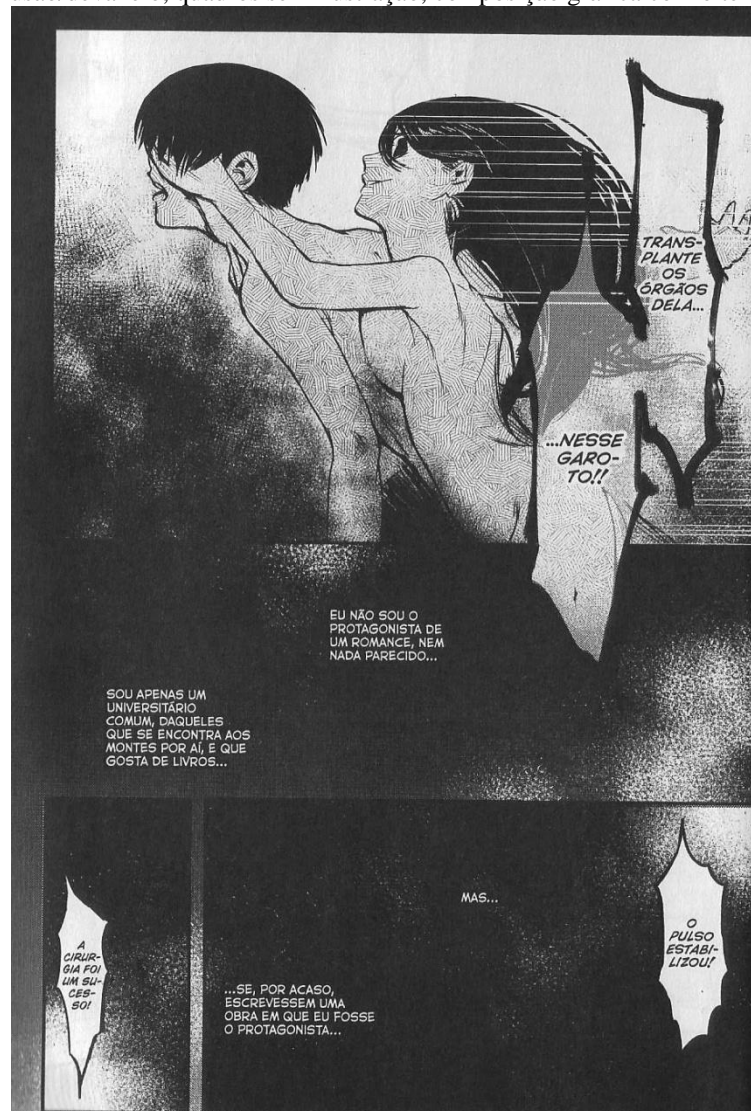
**Figura 11:** Momento em que Rize ataca Kaneki. Utilização de fundo preto, alto contraste, desenhos como se fossem em negativo, linhas pesadas, hachuras frenéticas. Observa-se também a mudança tipográfica e da forma como as onomatopéias são representadas



Fonte: ISHIDA, Sui. **Tokyo Ghoul**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 224 p., v. 1º, p.30.

No final do primeiro capítulo, após a morte de Rize, a dinâmica diminui, porém o fundo preto, agora com retículas negativas em branco, se mantém, e o mesmo recurso gráfico é utilizado para dar a ideia de coma que o protagonista está experienciando. Os quadros transitarão entre a visão do protagonista e suas sensações para, então, dentro da sua mente e, simbolicamente, sua fusão com Rize. Toda essa mudança nos quadros, câmeras e dinamicidade dos acontecimentos proporcionará uma sensação mais dramática e tensa ao leitor, de forma que mesmo visualmente seja possível notar a mudança de enredo da história.

**Figura 12:** Percebe-se a utilização do fundo preto e das retículas para proporcionar o sentimento de ilusão/devaneio, quadros sem ilustração, composição gráfica com o texto



Fonte: ISHIDA, Sui. **Tokyo Ghoul**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 224 p., v. 1º, p. 45.



## 6 NARUTO

Naruto (ナルト) é uma série de mangá *shonen* já finalizada, que foi escrita e ilustrada por Masashi Kishimoto. O mangá teve seu capítulo piloto publicado pela primeira vez em 1997 na revista *Akamaru Jump*, e o primeiro capítulo oficial da série foi publicado em 21 de setembro de 1999, na revista semanal *Weekly Shonen Jump*, da editora Shueisha, enquanto seu último capítulo foi publicado no dia 10 de novembro de 2014 na mesma revista. Ao todo, foram publicados 700 capítulos organizados em 72 volumes *tankōbon*.

Com a sua finalização, Naruto tornou-se o quarto mangá mais vendido no mundo, tendo vendido mais de 220 milhões de volumes *tankōbon*, sendo que mesmo após o final de sua serialização seus volumes seguem sendo impressos e tendo bons índices de venda. O mangá é bastante popular no ocidente, principalmente nos Estados Unidos. No Brasil, é licenciado e publicado com o seu nome original pela editora Panini desde 2007, sendo que ela o lançou em três formatos de volumes: o “tradicional”, o “pocket” e, desde 2015, o formato “Gold”.

### 6.1 O UNIVERSO DE NARUTO

A obra acompanha a saga de Uzumaki Naruto, um jovem garoto cujos pais são desconhecidos, que mora na Vila Oculta da Folha no país do Fogo. No continente em que a Vila de Naruto está situada existem vários países de grande a pequeno porte. Cada país possui sua própria vila ninja, proporcional ao seu poder econômico e, por consequência, militar. Dentre eles, cinco países são especialmente fortes: os do Trovão, da Água, da Terra, do Vento e do Fogo, eles são conhecidos como os “Cinco Grandes Países Ninjas”.

Nos países predomina o sistema feudal, sendo existente um grande senhor feudal, o *daimyō*. É dever dele estabelecer a relação entre as cidades comuns e as Vilas Ocultas. As vilas ocultas são a força militar dos países, enquanto as cidades provêm apoio financeiro, mantimentos, asilo político, etc. As Vilas Ocultas foram formadas a partir de ninjas que abandonaram as cidades e se estabeleceram numa região mais afastada, no interior, compondo um vilarejo. Devido à segurança e estabilidade proporcionadas pelos clãs ninjas que se instalaram, outras pessoas comuns, como agricultores e artesãos, foram atraídas e passaram a também povoar estes vilarejos que, com o tempo, cresceram até receberem o título de vilas. Cada vila é governada por um *Kage*, que são os ninjas mais poderosos que existem e que são responsáveis pelo controle administrativo e pela proteção da Vila.

A força militar das Vilas são os *Shinobis* (忍), conhecidos como ninjas (忍者) na tradução em Português. Eles se distinguem dos outros cidadãos por manipularem os *chakras*, que são a energia vital resultante da combinação entre a energia física (身体エネルギー, *Shintai Enerugī*) presente em cada célula do corpo e a energia mental (精神エネルギー, *Seishin Enerugī*), para realizarem *Jutsos* (術, lit. técnica). Esses *jutsus* se dividem em três categorias: *Ninjutsu*, no qual o ninja trabalha o *chakra* dentro de si e manifesta seu efeito sobre o seu corpo ou sobre o corpo do adversário; *Genjutsu*, no qual se utiliza o *chakra* para criar uma ilusão ou hipnose; *Taijutsu*, que são técnicas de lutas nas quais o ninja pode ou não utilizar *chakra*. Os ninjas prestam serviços às cidades do mesmo país, chamados comumente de missões, e que podem incluir trabalho manual, agir como escoltas, coletar informações secretas, recuperar itens roubados, realizar assassinatos, etc., e, nos tempos de guerras entre os países, é dever deles proteger a sua nação.

## 6.2 ARCO PAÍS DAS ONDAS

O arco inicial de Naruto chama-se “País das Ondas”, que narra desde a formação do “Time 7”, composto por Naruto, dois colegas e o seu segundo professor até a conclusão da primeira missão realizada pelo grupo. O arco se estende do capítulo 1 até o 33. O primeiro capítulo, contudo, funciona como um prólogo, no qual o protagonista e o seu grande conflito são introduzidos. Por esta razão, o primeiro capítulo será o objeto da nossa análise.

### 6.2.1 Resumo Capítulo 1: Naruto Uzumaki

No presente, Uzumaki Naruto aparece pendurado no monumento dedicado aos *Hokages* da Vila Oculta da Folha enquanto picha xingamentos nos rostos deles. Ao verem Naruto, dois ninjas correm e comunicam a travessura do garoto para o Terceiro *Hokage*, o atual líder da aldeia que, por sua vez, se dirige ao monumento imediatamente. Ao chegar no local, já há um aglomerado de ninjas esperando para pegar Naruto, entre eles está Umino Iruka, o professor da Academia Ninja. Antes que o *Hokage* tome alguma providência, Iruka grita para que Naruto desça imediatamente e vá para a aula, Naruto se assusta e obedece ao professor.

Na Academia, Naruto aparece amarrado e levando um sermão, uma vez que no dia seguinte será o exame de graduação na academia ninja e, como ele já havia sido reprovado

duas vezes, não deveria estar zanzando e criando problemas. Iruka avisa que eles farão um teste de revisão sobre a técnica de transformação, o *Henge* no *Jutso*. Eles deveriam se transformar em uma cópia do professor Iruka; entretanto, quando chega na vez de Naruto, ele usa a sua “Técnica Sexy” e propositalmente se transforma em uma menina nua. O professor fica surpreso e atordoado e, ao se recuperar do choque, castiga Naruto, mandando que limpe as pichações que havia feito no monumento dos *Hokage*.

Após a aula, Iruka supervisiona o trabalho de limpeza de Naruto e adverte-o que só poderá sair depois que tudo estiver completamente limpo. O menino retruca, dizendo que não se importa, pois não há ninguém esperando por ele em casa. Ao escutar tais palavras, o professor olha para Naruto de uma forma compassiva, e propõe levá-lo para comer um *Lámen* caso o garoto termine de limpar tudo em tempo. Naruto, então se esforça para terminar logo a sua tarefa. Já de noite, e enquanto comem *Lámen*, Iruka pergunta por qual motivo Naruto pichou o Monumento dos *Hokages* e se ele não entende quem eles são. Naruto diz que entende, sim, que *Hokage* é o ninja mais forte da vila, e então revela seu sonho: tornar-se o *Hokage* que superará todos os anteriores, para assim ser reconhecido pela vila inteira. Naruto retira os seus óculos e pede para usar a bandana de Iruka, mas o professor diz que ele só poderá usar uma, quando obtiver sua aprovação como ninja.

No dia seguinte, o exame final consiste na realização de uma Técnica de Clonagem, o *bunshin no jutso*, na frente dos dois avaliadores: o professor Iruka e outro ninja, chamado Mizuki. Naruto fica apavorado, pois esta é a sua pior técnica, e no momento do seu teste, ele não consegue fazer um clone perfeito, sendo reprovado por Iruka. Mizuki intervém, propondo que passem Naruto, pois já a terceira vez que ele presta o exame e ele conseguiu fazer ao menos um clone. Iruka, contudo, diz que não pode passar Naruto, visto que todos os outros estudantes conseguiram fazer três clones, enquanto Naruto só conseguiu produzir um, e mal feito.

Do lado de fora da escola, sentado sozinho em um balanço, Naruto observa os seus colegas que foram aprovados felizes, ostentando as suas bandanas e sendo parabenizados pelos seus pais. Ele percebe duas mães encarando-o e comentando que foi o único que não passou no teste e que isto foi um alívio. Contrariado e triste, Naruto recoloca os seus óculos e sai do balanço, sendo abordado em seguida por Mizuki, que o leva a um local reservado para conversar. Mizuki diz que Iruka é rígido pois, como Naruto, ele perdeu os pais muito cedo e teve que aprender a se virar sozinho. O menino questiona qual o motivo, então, de o professor parecer só implicar com ele, e Mizuki que acredita que, de certa forma, Iruka deve se identificar com Naruto, e que pelo visto Naruto deve ter a mesma vontade que Iruka tinha de

se tornar forte. Naruto exprime o quanto gostaria de ter conseguido passar no teste, e Mizuki revela que ainda há uma forma. A página seguinte mostra Naruto entrando no aposento do *Hokage*, o distraíndo e roubando um grande rolo de pergaminho. Ele vai para a floresta e abre o pergaminho. Então, começa a estudar a primeira técnica que nele é descrita como “*Tajyuu Kage Bushin*”, a técnica dos multi-clones das sombras.

No seu quarto, Iruka se lembra de seu passado durante o Ataque da Raposa de Nove-Caudas em Konoha, quando seus pais foram mortos por ela. Mizuki aparece na casa de Iruka para lhe dizer que Naruto roubou o “Pergaminho daquele Selo”. Ao se encontrar com o *Hokage*, vários ninjas estão reunidos, furiosos com Naruto, e o *Hokage* pede para que o encontrem o quanto antes for possível, pois ainda que já tivessem se passado horas do ocorrido, ele deveria estar por perto.

Iruka consegue encontrar Naruto, que fica feliz em vê-lo. Naruto quer a todo custo mostrar a técnica que aprendeu para, assim, convencer Iruka a aprová-lo como ninja, mas Iruka pergunta se Naruto sabe o que é o pergaminho que ele está carregando. Então, o garoto conta que Mizuki disse que se ele praticasse a técnica descrita no pergaminho e a mostrasse na frente de Iruka, conseguiria ser aprovado. Neste momento, Mizuki chega, atacando Iruka com várias *kunais*. Naruto fica confuso, e Iruka adverte Naruto que ele foi usado para roubar este pergaminho que contém vários *ninjutsos* proibidos. Mizuki interrompe Iruka, e revela a verdade para Naruto, dizendo que ele era o portador da *Kyuubi*, a Raposa de Nove Caudas que matou os pais de Iruka e destruiu a Vila inteira. Mizuki ainda complementa, dizendo que ele, no final das contas, foi selado justamente por um dos *Hokages* que tanto admirava, sido enganado pela vila inteira que o hostilizava sem revelarem o motivo e que todos, inclusive Iruka, odiavam Naruto por ser o recipiente de tal monstro. Naruto fica abalado com as palavras de Mizuki, que se aproveita e lançando uma *Shuriken* (arma ninja) gigante na sua direção. Contudo, Iruka defende Naruto com o próprio corpo e fala de sua vida solitária e pede desculpas por não ter conseguido evitar o sofrimento de Naruto. Ainda assim, Naruto foge tanto de Iruka quanto de Mizuki.

Após uma pequena luta, Iruka é encurralado por Mizuki, que afirma que ele e Naruto são iguais: ambos usarão os *jutsos* contidos no pergaminho para destruírem a Vila, mas Iruka diz que Mizuki está errado, que Naruto não é a raposa que está dentro dele, mas alguém que conquistou o seu respeito, esforçado e sincero, mesmo tendo conhecido o sofrimento de ser desajeitado e excluído por todos: no final das contas, ele é um integrante da vila oculta da folha, ele é Uzumaki Naruto.

Mizuki resolve desferir um golpe final em Iruka, mas Naruto o impede. O menino havia escutado escondido as palavras do seu professor, e está obstinado a protegê-lo. Ele adverte Mizuki para que não se aproxime de Iruka, mas Mizuki zomba dele. Naruto, então, utiliza o *Kage Bushin no Jutsu*, a Técnica dos Múltiplos Clones da Sombra, e derrota Mizuki. Iruka fica impressionado ao ver como Naruto aprendeu e usou a técnica produzindo mil clones reais. Ele chama Naruto e dá ao garoto a sua própria bandana, reconhecendo-o como um verdadeiro ninja.

### 6.3 O ENREDO TRÁGICO

O prólogo de Naruto mostra que o menino, ainda que sem talento, tem uma forte determinação. Durante o teste para ser aprovado como ninja, mesmo após falhar na atividade proposta, ele tem a esperança de conseguir ser aceito pela intervenção de Mizuki, mas tem seu sonho frustrado quando Iruka é categórico em reprová-lo. O efeito que isto que causa no garoto é plenamente perceptível pelas ilustrações da Figura 13, onde vemos a expressão do personagem no segundo quadro, indicando o quanto ele está confiante, contrapondo-se à imagem do quarto quadro, ainda da Figura 13, na qual Naruto é representado de cima para baixo, com os olhos arqueados e dentes serrados. Esta ação de Iruka é totalmente o contrário do que o protagonista estava esperando: é a sua peripécia.

**Figura 13:** No segundo e no quarto quadro podemos perceber a alternância nas reações de Naruto



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º, p. 20.

Desolado, a única alternativa que encontra para reverter novamente o seu destino é seguir o conselho de Mizuki e roubar o pergaminho. Mas aquilo que deveria ser um plano para ajudá-lo a obter o reconhecimento que tanto ansiava por conquistar terminou por aumentar a inimizade que os demais ninjas sentiam por ele, tornando-o um criminoso procurado. Na verdade, ele estava sendo um fantoche para Mizuki.

O que, contudo, realmente provocará o sofrimento de Naruto não será o fato de ter sido enganado quanto ao pergaminho por Mizuki, mas sim a revelação de que ele é o hospedeiro da raposa de nove caudas. Durante todos os anos de sua vida, o garoto não conseguia entender o motivo de ser excluído pelas outras pessoas, e neste momento ele descobre que isto se deve ao fato dele ser considerado um monstro passando, assim, pelo reconhecimento. Todos já sabiam sobre sua verdadeira condição, enquanto ele se tornou consciente disto somente naquele momento. Mizuki pode não ter ferido diretamente o personagem principal, mas foi a ação patética que feriu a sua existência. A partir daquele momento, o personagem principal não sabe mais o que é. Tomado pela frustração de ter sido enganado e tratado com hostilidade pelos membros da vila, assim como por achar que mesmo

Iruka o odiava, ele começa a ser tomado pela ira. Como podemos ver na Figura 14, abaixo, Naruto aparece com os cabelos arrepiados, com lágrimas nos olhos, golpeando o chão, e uma luz o envolve indicando, que o *chakra* da *Kyuubi* está tomando conta dele, e Mizuki quer tirar proveito deste sofrimento para conseguir eliminá-lo de uma vez por todas. A catástrofe do protagonista parece estar traçada: ou ser consumido pelo ódio e tomado pela *Kyuubi* ou ser morto por Mizuki.

**Figura 14:** Naruto em seu estado de ira começa a despertar o chakra da *Kyuubi*. Isso é representado pela energia que está emanando de seu corpo



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º, p. 36.

A sorte dele só muda devido a Iruka, que, ao lembrar-se da sua conversa com o Terceiro *Hokage*, na qual o líder da Vila tentou sensibilizá-lo para a sentimento de solidão do garoto, consegue reconhecer a sua dor na dor de Naruto, e decide que quer protegê-lo e salvá-lo ainda que isso custe sua própria vida. Se o protagonista se descobriu monstro devido a Mizuki, foi devido a Iruka que ele conseguiu se reconhecer enquanto humano. Ao escutar o seu professor falar que, apesar de todas as dificuldade e sofrimentos passados, ele se manteve humano e não se deixou consumir pela raiva, ele toma a decisão de que, mesmo carregando um monstro, ele é e continuará sendo o “Uzumaki Naruto”, um verdadeiro integrante da Vila.

## 6.4 NARUTO E O PERCURSO DO HERÓI TRÁGICO

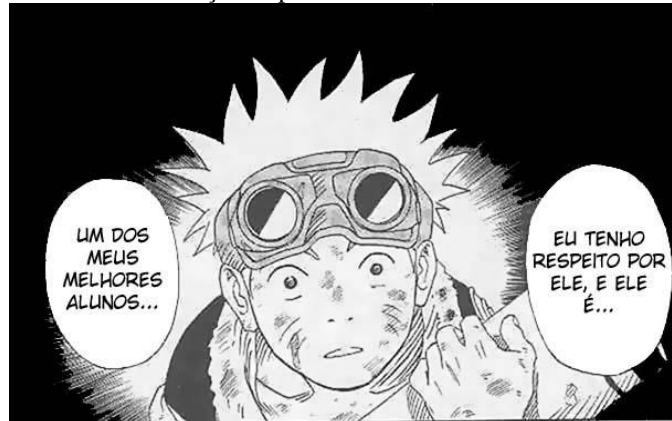
A história de Naruto começa mostrando um menino arteiro e debochado, sem inicialmente nos apresentar quais as verdadeiras motivações por trás das suas ações desordeiras. O protagonista é representado como sem nenhum talento, mas, ainda que aparentemente isto pareça impossível, ele diz sem hesitação que se tornará o ninja que irá superar todos os outros líderes da Vila. Sua *hybris* é desafiar sua própria falta de habilidade.

Contudo, a determinação dele não é o bastante para o fazer ser aprovado no teste que seria o seu primeiro passo para a realização do seu sonho. Após a sua reprovação, vemos ele sendo usado para um propósito maléfico e descobrimos que realmente existe um motivo para as pessoas não gostarem dele. Os sentimentos do protagonista passam a se tornar cada vez mais intensos, ele vivencia e coloca para fora a sua raiva, frustração e sofrimento. Os recursos gráficos utilizados nas ilustrações conseguem nos transmitir o que ele está sentindo. Os quadros passam a focar nas suas expressões faciais, especialmente nos olhos grandes, expressivos e perplexos. Ao mesmo tempo em que Iruka desperta seu sentimento de compaixão, refletindo sobre a raiva, dor e solidão de Naruto, e então comparando-a com a sua própria, nós também conseguimos experimentar todas estas emoções do personagem principal, identificando-as com as nossas próprias.

O ápice do capítulo acontece no momento seguinte, quando o protagonista, escondido, ao escutar a fala de seu professor, e consegue ele mesmo reconhecer o seu sentimento. Isto está representado na Figura 15, que mostra um fundo negro, contrastando com a iluminação do personagem, acompanhando desta forma o sentimento do personagem sendo trazido da sua própria escuridão. Na página seguinte vemos, na Figura 16, o personagem chorando copiosamente, inclusive com secreções saindo do seu nariz. Essa ilustração não é bonita, pois seu objetivo é transpassar a emoção de uma forma realista, de modo que consigamos comparar com um choro real, que não é belo. Também dá certo ar cômico, e ao mesmo tempo profundo à expressão – o choro é uma liberação de tensão emocional, no fim das contas. E entregar-se à emoção, sem ligar para o nariz escorrendo não só liga com a juventude do personagem, que é bem novo, como também dá uma dimensão da magnitude e poder dos sentimentos expressos. Por isso o ranho é tão significativo naquela imagem



**Figura 15:** O contraste entre o fundo escuro e “aura” clara é a representação do entendimento que Naruto teve em relação às palavras de Iruka sobre ele



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º, p. 49.

**Figura 16:** A emoção de Naruto é representada de forma visceral, de modo que o leitor sinta a intensidade



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º, p. 50.

Naruto poderia acreditar tanto em Mizuki, que disse que ele era um monstro, quanto em Iruka, que disse que ele era um humano. Ele precisou purgar os seus sentimentos para, então, encontrar-se dentro de si, para decidir no que acreditar. Uma vez que fez se escolha, o personagem conseguiu, enfim, ter forças e lutar para proteger aquele que foi o primeiro a lhe reconhecer.

O desfecho do capítulo acaba sendo reconciliador. Apesar do protagonista ter de conviver com a realidade de que é o portador da *Kyuubi*, ele descobre que mesmo assim existe, ao menos, uma pessoa, Iruka, que o aceita e o reconhece como humano. Agora, ele tem

consciência de que será ainda maior a sua dificuldade para conquistar o reconhecimento das outras pessoas, pois não é só uma questão de provar as suas habilidades, mas de provar a sua humanidade.

## 6.5 O TRAGICÔMICO

Os mangás *shonen* são voltados para meninos jovens, mas isto, contudo, não significa que os autores busquem atingir toda esta faixa etária com uma única obra. Há histórias que se focam mais nas idades iniciais, como 12 e 13 anos, enquanto outras focam em meninos um pouco mais velhos. O mangá *Naruto* começa focado no público de meninos mais jovens e, de acordo com o tempo de serialização, foi adquirindo aspectos mais sérios, acompanhando o amadurecimento do seu público leitor inicial.

A história, principalmente no começo, busca causar muitas situações de riso, com as trapalhadas de *Naruto* e as suas caretas. O protagonista possui muitas características com as quais garotos podem se identificar, como ser bagunceiro, ir mal na escola, não ter respeito pelos mais velhos, etc. Como observamos nas outras obras analisadas, ele começa agindo mais como um protagonista cômico do que trágico e, ao longo da trajetória da sua história, a sua complexidade vai aumentando.

Neste primeiro capítulo da obra de Masashi Kishimoto, o artista utiliza diversos recursos para trazer uma atmosfera bastante cômica. Podemos notar muito claramente as expressões dos personagens, que possuem sempre reações bastante teatrais e exageradas, com poses muitas vezes típicas de uma comédia, sem necessariamente uma atenção estética, como se existisse uma despreocupação total com o belo ou com o correto. As expressões são desenhadas por vezes de maneira grotesca, e sempre nos conduzem a um estado de surpresa ou riso. Muitas situações ocorrem envolvendo os personagens, mas não têm uma relevância direta para a história principal, ou poderiam ser narradas de outra maneira, contornadas, e ao invés disso são evidenciadas para criar a atmosfera cômica. Apesar de se dirigir a um público jovem, o mangá se utiliza também da sensualidade, a “técnica sexy” do protagonista, como recurso para chamar a atenção dos leitores (o que é popularmente conhecido como *fanservice*) e para provocar situações engraçadas, como a reação do professor Iruka na mesma página, como se pode ver na Figura 17. Esse tipo de situação lembra os tons pitorescos das comédias clássicas.

**Figura 17:** No primeiro quadro, uma ilustração sensual que não acrescenta a história, mas que tem o objetivo de entreter aos leitores. Nos quadros seguintes, observa-se as reações de Iruka, completamente exageradas, que tem o único objetivo de provocar o riso



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. *Naruto*. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º, p. 14.

Podemos notar também a reação completamente exagerada de Iruka, com seus olhos esbugalhados e de “queixo caído”. Também está presente uma reação típica dos mangás, que ocorre quando um personagem passa por uma situação de excitação extrema, em que o seu nariz sangra e ele é arremessado para longe, dando a entender que houve um colapso, uma emoção que não pôde ser contida. É notável também o exagero no desenho do rosto de Iruka, no último quadro, em relação a Naruto, que agora assume uma postura de quem está sendo castigado pelo professor.

**Figura 18:** Em um dos primeiros quadros da história, Naruto aparece com um sorriso leve e despreocupado, uma ilustração simples mas que transmite grande empatia com o leitor



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º, p. 11.

Por desenhar personagens bastante simples, em linhas soltas e rápidas, o autor consegue uma certa “elasticidade” no seu modo de representar, podendo puxar, deformar, conter, e expandir as diversas reações dos personagens e, ainda assim, manter a sua identidade e particularidade. Podemos notar na imagem acima o sorriso de Naruto, de orelha-a-orelha, com todos os dentes à mostra, que nos leva a sorrir junto com ele. A forma da representação das figuras humanas usada nos mangás, não respeitando a anatomia original, mas de forma mais “caricata”, assemelha-se ao uso das máscaras cômicas, que também continham sorrisos e reações tortas e exageradas.

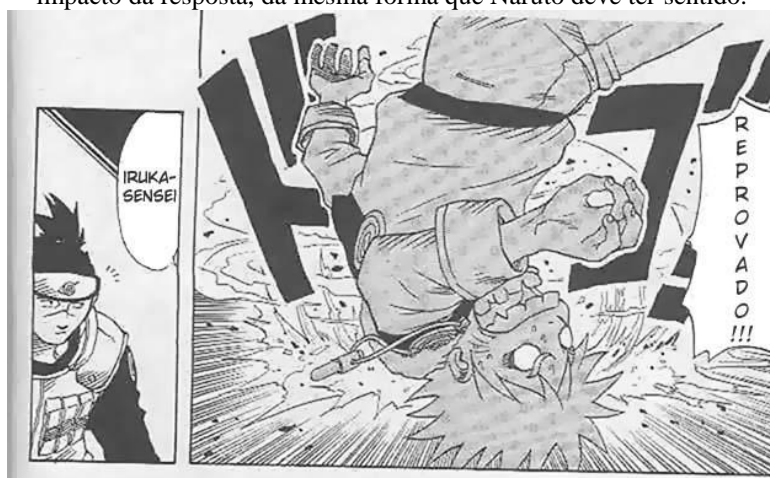
**Figura 19:** Iruka comendo macarrão, destoando da seriedade da fala de Naruto



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º, p. 18.

Na Figura 19 podemos observar que o professor Iruka, escutando o garoto falar sobre seus desejos sinceros, está com um pedaço de macarrão pendurado na boca. Este tipo de solução cômica é amplamente utilizado por toda obra de Masashi Kishimoto. Outra característica bastante recorrente é o uso bastante dinâmico das onomatopéias e do texto escrito em diferentes formas. Elas são bastante “barulhentas” se comparadas a como outros autores utilizam, e contribuem de forma efetiva para o efeito humorístico, como podemos constatar na Figura 20.

**Figura 20:** Naruto reage de forma grotesca a reprovação de Iruka. Nota-se a onomatopéia que nos transmite o impacto da resposta, da mesma forma que Naruto deve ter sentido.



Fonte: KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º, p. 20.

O autor também se utiliza destes mesmos recursos gráficos para ilustrar as situações trágicas de sua obra, mantendo uma coerência imagética por toda narrativa, mas que ao mesmo tempo consegue nos fazer sentir exatamente o que os personagens estão sentindo em seus momentos de profunda tristeza, perda, dor e agonia, como podemos observar na Figura 16, onde o protagonista chora profundamente, seu rosto grosseiro, distorcido pelo choro, o menino que outrora era motivo de riso e portava um sorriso esnobe agora causa grande sentimento no leitor.

Pela habilidade do autor de envolver seu público com o personagem, utilizando-se de diversas técnicas ilustrativas e narrativas, conseguimos sentir da mesma forma que o personagem alternando entre momentos cômicos e descontraídos a situações trágicas e dramáticas.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Shingeki no Kyojin*, *Tokyo Ghoul* e *Naruto* são três obras escritas por autores diferentes e que tratam de universos distintos. Ainda assim, é possível averiguar que há certas semelhanças no modo como as histórias são desenvolvidas. É perceptível que os personagens principais de todas elas iniciam a história de uma forma e percorrem uma trajetória que os modifica. Os acontecimentos não são eventos ordinários, mas situações que realmente justificam a transformação pela qual eles passam.

Eren, Kaneki e Naruto começam como seres humanos ordinários e comuns que, de alguma forma, tentam desafiar a ordem em que vivem, seja buscando pela liberdade, por relacionamentos ou por reconhecimento. Existe um afrontamento por parte dos protagonistas, assim como ocorre com os heróis trágicos. Ambos também passarão pela dor como consequência de tentarem ir contra o destino que lhes estava traçado, terão suas realidades modificadas de forma inesperada e terão reveladas coisas sobre eles próprios que eles desconheciam. No caso dos dois primeiros protagonistas também ocorrerá uma morte, ainda que simbólica, de parte do que eles são e acreditam, enquanto que Naruto se aproxima de um final cômico, no qual que mesmo sendo portador de uma falha, não será destruído por ela.

Outro elemento comum às obras e ao teatro trágico é a capacidade de fazer com que a catarse existente nos personagens principais se transfira para o leitor. Ainda que direcionados a um público jovem, pudemos também constatar inúmeras situações de morte e violência nas histórias, o que contribui para a sensibilização do leitor durante a leitura. Segundo Luyten (1991, p. 65),

o psicólogo Hiroshi Minami, da Universidade de Hitotsubashi, afirma que ‘não vê o conteúdo do mangá causando efeitos negativos na sociedade: ao contrário, o mangá age como uma imunização contra a violência’. Eles libertam as pessoas da tensão e da frustração’. Desse ponto de vista, os mangás seriam uma forma de catarse não só individual, mas coletiva, uma vez que são altamente consumidos pelos leitores adolescentes”.

Deste modo, as emoções que são purgadas representam algo que não pertence a um único indivíduo, mas que atinge milhares de outras pessoas. Elas representam um sentimento que é coletivo, mas que, ao mesmo tempo, associamos com os nossos momentos e problemas pessoais.

É digno de atenção que os elementos constituintes da tragédia que usamos para analisar os mangás são aqueles que Aristóteles descreve como sendo presentes nas Tragédias

consideradas exemplares, ou seja, as que deveriam servir de modelo para as outras. De forma semelhante, as obras analisadas figuram como mangás muito populares, estando entre os mais vendidos dentro do seu gênero. É possível que as qualidades definidas por Aristóteles quanto ao teatro grego quando presentes nos mangás também os qualifiquem, os diferenciem de outros na qual estes elementos estejam ausentes.

Existem muitas diferenças técnicas entre o teatro grego e os mangás, principalmente com relação à utilização de artifícios visuais uma vez que, nas peças gregas, as ações são contadas pelas falas das personagens, enquanto nos mangás, é utilizado principalmente o recurso gráfico para representar as ações dos personagens. Entretanto, apesar de utilizarem recursos diferentes, eles se aproximam por retratar as ações de homens tanto comuns como extraordinários, de modo que conseguem promover sentimentos reais aos seus determinados públicos.

Ainda que muitas vezes nos mangás *shonen* e *seinen* as histórias em um mundo fantástico e os personagens tenham um design irreal (como cabelos e olhos coloridos, olhos sem pupila ou até mesmo anatomia exagerada) e, às vezes, nem sejam “humanos”. Para Luyten (1991), “o leitor se identifica com os heróis porque eles retratam a sua vida diária e o remetem para esse mundo de fantasia. O leitor poderia ser o próprio herói da história justamente porque ele está próximo da sua realidade”.

A capacidade que os mangás têm demonstrado de captar e representar as ações humanas e de provocar sentimentos intensos pode ser verificada no número crescente de leitores, tanto no Japão como no resto do mundo, consagrando, cada vez mais, a nona arte.





## REFERÊNCIAS

Aristóteles. Poética. In: NOVA CULTURAL, Editora (Org.). **Os Pensadores Aristóteles**. 1º. ed. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

AMARAL, Leonardo. **A nona arte do Japão**: Análise do mangá Mirai Nikki. 2014. 67 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais)- UFM, [S.l.], 2014. Disponível em: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/monografia/a-nona-arte-do-japao-analise-do-manga-mirai-nikki-2014/116>>. Acesso em: 23 abr. 2018.

BENDER, Ivo C. **Comédia e Riso**: uma poética do teatro cômico. Porto Alegre: Ed. Universidade/UFRGS/EDIPUCRS, 1996.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

COHN, Neil. **JAPANESE Visual Language**: The Structure of Manga. [S.l.: s.n.], 2007. Disponível em: <[http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese\\_vl.pdf](http://www.visuallanguagelab.com/P/japanese_vl.pdf)>. Acesso em: 08 mai. 2018.

GRAVETT, Paul. **Mangá**: como o Japão Reinventou os Quadrinhos. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

ISAYAMA, Hajime. **Ataque dos Titãs**: *Shingeki no Kyojin*. 2013, ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2013. 192 p. v. 1º.

ISHIDA, Sui. **Tokyo Ghoul**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 224 p., v. 1º.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. 2015. ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2015, 192 p., v. 1º.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**: O livro secreto do Guerreiro. 2014, ed. [S.l.]: Panini Brasil, 2014, 243 p.

LESKY, Albin. **A Tragédia Grega**. 2º. ed. São Paulo: Perspectiva, 1976. 263 p.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: O poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Estação Liberdade, 1991. 250 p.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos**: História Moderna de uma arte global. São Paulo: Martins Fontes Ltda, 2014.

PADULA, Derek. **Dragon Ball Culture Volume 1**: Origin. [S.l.]: Derek Padula, 2014, 250 p. v. 1.

PRABHUPADA, Swami. **Canções Vaisnavas**. Petrolina: The Baktivedanta Book Trust International, 2009.

ROMILLY, Jacqueline. **A Tragédia Grega**. Lisboa/Portugal: Edições 70, 1999.

SANTOS, Adilson dos. **Tragédia grega**: um estudo teórico. [S.l.: s.n.], 2005. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/INV/article/view/1501>>. Acesso em: 06 abr. 2018.

VERNANT, Jean-Pierre; VIDAL-NAQUET, Pierre. **Mito e tragédia na Grécia antiga**. São Paulo: Perspectiva, 1999.