

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
ÁREA DO CONHECIMENTO DE ARTES E ARQUITETURA**

**CASSIANO DE MELLO SOUZA**

**A CONSTRUÇÃO ARTÍSTICA DE REFLEXÕES FILOSÓFICAS A PARTIR DAS  
ESTRUTURAS DA BANDA DESENHADA**

**Caxias do Sul  
2020**

**CASSIANO DE MELLO SOUZA**

**A CONSTRUÇÃO ARTÍSTICA DE REFLEXÕES FILOSÓFICAS A PARTIR DAS  
ESTRUTURAS DA BANDA DESENHADA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao  
Curso de Bacharelado em Artes Visuais da  
Área do Conhecimento de Artes e Arquitetura  
da Universidade de Caxias do Sul.

Orientadora: Profa. Dra. Silvana Boone.

**Caxias do Sul  
2020**

**CASSIANO DE MELLO SOUZA**

**A CONSTRUÇÃO ARTÍSTICA DE REFLEXÕES FILOSÓFICAS A PARTIR DAS  
ESTRUTURAS DA BANDA DESENHADA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao  
Curso de Bacharelado em Artes Visuais da  
Área do Conhecimento de Artes de Arquitetura  
da Universidade de Caxias do Sul.

Aprovado em \_\_/\_\_/\_\_

Banca Examinadora

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mara Aparecida Magero Galvani

Universidade de Caxias do Sul - UCS

---

Prof. Dr. Fernando Sidnei Fantinel

Universidade de Caxias do Sul - UCS

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Silvana Boone

Universidade de Caxias do Sul - UCS

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe Noemi e também ao meu pai Elias, por seus incentivos. Agradeço muito aos dois, sem eles não seria quem sou.

A Profa. Dra. Silvana Boone, minha orientadora, agradeço a ela por ser uma professora que não é nota dez, é vinte, trinta e ainda mais, tem me acompanhado ao longo do caminho, desde o início do curso, até o seu final, agora no TCC, sempre me lapidando. Sob sua tutela meu conhecimento e discernimento cresceram de uma maneira gigantesca. Agradeço por se importar.

A minha banca avaliadora, a professora Mara Galvani que sempre me aconselhou bem, e ao professor Fernando Fantinel, que despertou em mim um amor muito grande pela filosofia, muito embora eu já tivesse esse viés isso foi um milhão de vezes reforçado, a vocês toda a reverência possível.

Agradeço também a professora Mayta Pasa, pois ela me ajudou no desenvolvimento das minhas idéias, fez parte desse importante processo.

Aos artistas no trabalho aqui presente e muito outros que eu não tive espaço de mencionar, vocês são incríveis e merecem tudo que conquistaram.

Por último mas não menos importante, agradeço a mim mesmo, por ter uma idéia a mais de dez anos e a cultivar, por não desistir na metade do caminho e manter o sonho vivo, ele ainda não está pronto, mas algum dia estará, e até lá, nunca desistirei.

*“Até mesmo a menor das criaturas pode mudar o rumo do mundo (Galadriel).”*

**J.R.R Tolkien**

## RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta uma breve pesquisa sobre a história da banda desenhada e as suas manifestações ao redor do globo, como na Ásia, Europa e América. São apresentados criadores que tiveram grande importância para o meio da banda desenhada e que, da mesma forma, influenciaram a produção artística aqui desenvolvida. De forma especial, o trabalho apresenta uma breve abordagem sobre Homero, o poeta grego que trouxe a influência moral para o ocidente, e que, numa leitura específica do autor deste TCC, manifesta-se nos quadrinhos. O trabalho também apresenta análises do conteúdo de três graphic novels: *Watchmen*, *300* e *Maus* e de três mangás: *Vinland Saga*, *Shingeki no Kyojin* e *Berserk*. Por fim, o motivo principal deste trabalho, a obra autoral *END*, juntamente aos processos e influências de sua criação.

**Palavras-chave:** HQs. mangás. Aretê. *Graphic Novel*.

## ABSTRACT

This Course Conclusion Paper presents a brief research on the history of comics and its manifestations around the globe, as in Asia, Europe and America. We present creators who were of great importance to the medium of comics and who, likewise, influenced the artistic production developed here. In a special way, the work presents a brief approach about Homer, the Greek poet who brought moral influence to the West, and who, in a specific reading by the author of this TCC, manifests himself in the comics. The work also presents analyzes of the content of three graphic novels: *Watchmen*, *300* and *Maus* and three manga: *Vinland Saga*, *Shingeki no Kyojin* and *Berserk*. Finally, the main reason for this work, the authorial work *END*, together with the processes and influences of its creation.

**Keywords:** HQs. mangas. Arete. *Graphic Novel*.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - “Nya” – Miau (exemplo de fonomímia).....	20
Figura 2 - Exemplo de fenomímia.....	21
Figura 3 - “Buhsu” – aborrecido. (exemplo de psicomímia).....	22
Figura 4 - <i>Death Note</i> , exemplo de ordem de leitura.....	23
Figura 5 - <i>Fullmetal Alchemist</i> , exemplo de traço clássico.....	24
Figura 6 - <i>Vagabond</i> , exemplo de traço realista.....	24
Figura 7 - <i>Berserk</i> , exemplo de tankobon.....	25
Figura 8 - Shonen Jump, exemplo de revista que os mangás são publicados.....	25
Figura 9 - <i>Doraemon</i> , exemplo de kodomo.....	26
Figura 10 - <i>One Punch Man</i> , exemplo de <i>shounen</i> .....	27
Figura 11 - <i>Cardcaptor Sakura</i> , exemplo de <i>shoujo</i> .....	28
Figura 12 - <i>HighSchool of The Dead</i> , exemplo de <i>ecchi</i> .....	29
Figura 13 - <i>Loveless</i> , exemplo de <i>yaoi</i> .....	29
Figura 14 - <i>Citrus</i> , exemplo de <i>yuri</i> .....	30
Figura 15 - <i>Golgo 13</i> , exemplo de <i>gekigá</i> .....	31
Figura 16 - <i>Gantz</i> , exemplo de <i>seinen</i> .....	31
Figura 17 - <i>Paradise Kiss</i> , exemplo de <i>josei</i> .....	32
Figura 18 - <i>The Breaker</i> , exemplo de manhwa.....	34
Figura 19 - <i>The Yellow Kid</i> .....	35
Figura 20 - <i>Um Contrato com Deus</i> .....	36
Figura 21 - <i>Tintim na Terra dos Sovietes</i> .....	37
Figura 22 - <i>Requiem Cavaleiro Vampiro</i> .....	38
Figura 23 - O primeiro quadrinho de Maurício “ <i>Bidu</i> ”.....	40
Figura 24 - Mônica, primeira edição.....	41
Figura 25 - <i>Dragon Ball Z</i> .....	44
Figura 26 - Representação idealizada de Homero feita no período helenístico.....	49
Figura 27 - Watchmen 1.....	54
Figura 28 - Watchmen 2.....	56
Figura 29 - Watchmen 3.....	57
Figura 30 - Watchmen 4.....	58

Figura 31 - Watchmen 5.....	59
Figura 32 - Watchmen 6.....	60
Figura 33 - Watchmen 7.....	62
Figura 34 - Watchmen 8.....	63
Figura 35 - Watchmen 9.....	64
Figura 36 - Watchmen 10.....	65
Figura 37 - Watchmen 11.....	66
Figura 38 - Watchmen 12.....	68
Figura 39 - Watchmen 13.....	69
Figura 40 - Watchmen 14.....	70
Figura 41 - Watchmen 15.....	71
Figura 42 - Watchmen 16.....	72
Figura 43 - 300 1.....	75
Figura 44 - 300 2.....	76
Figura 45 - 300 3.....	77
Figura 46 - 300 4.....	78
Figura 47 - 300 5.....	79
Figura 48 - 300 6.....	80
Figura 49 - 300 7.....	82
Figura 50 - 300 8.....	83
Figura 51 - 300 9.....	84
Figura 52 - 300 10.....	85
Figura 53 - 300 11.....	86
Figura 54 - Capa.....	87
Figura 55 - Maus 1.....	89
Figura 56 - Maus 2.....	90
Figura 57 - Maus 3.....	92
Figura 58 - Maus 4.....	93
Figura 59 - Maus 5.....	95
Figura 60 - Maus 6.....	96
Figura 61 - Maus 7.....	97
Figura 62 - Maus 8.....	99

Figura 63 - Vinland Saga 1.....	102
Figura 64 - Vinland Saga 2.....	103
Figura 65 - Vinland Saga 3.....	105
Figura 66 - Vinland Saga 4.....	106
Figura 67 - Vinland Saga 5.....	107
Figura 68 - Vinland Saga 6.....	109
Figura 69 - Vinland Saga 7.....	110
Figura 70 - Vinland Saga 8.....	111
Figura 71 - Vinland Saga 9.....	113
Figura 72 - Vinland Saga 10.....	114
Figura 73 - Vinland Saga 11.....	115
Figura 74 - Vinland Saga 12.....	117
Figura 75 - Vinland Saga 13.....	118
Figura 76 - Vinland Saga 14.....	119
Figura 77 - Shingeki no Kyojin 1.....	121
Figura 78 - Shingeki no Kyojin 2.....	123
Figura 79 - Shingeki no Kyojin 3.....	126
Figura 80 - Shingeki no Kyojin 4.....	128
Figura 81 - Shingeki no Kyojin 5.....	129
Figura 82 - Shingeki no Kyojin 6.....	130
Figura 83 - Shingeki no Kyojin 7.....	132
Figura 84 - Shingeki no Kyojin 8.....	135
Figura 85 - Shingeki no Kyojin 9.....	136
Figura 86 - Shingeki no Kyojin 10.....	137
Figura 87 - Shingeki no Kyojin 11.....	138
Figura 88 - Shingeki no Kyojin 12.....	140
Figura 89 - Shingeki no Kyojin 13.....	141
Figura 90 - Berserk 1.....	145
Figura 91 - Berserk 2.....	146
Figura 92 - Berserk 3.....	147
Figura 93 - Berserk 4.....	148
Figura 94 - Berserk 5.....	150

Figura 95 - Berserk 6.....	151
Figura 96 - Berserk 7.....	153
Figura 97 - Berserk 8.....	154
Figura 98 - Berserk 9.....	155
Figura 99 - Berserk 10.....	156
Figura 100 - Berserk 11.....	157
Figura 101 - END 1.....	161
Figura 102 - END 2.....	164
Figura 103 - END 3.....	165
Figura 104 - END 4.....	166
Figura 105 - END 5.....	167
Figura 106 - END 6.....	169
Figura 107 - END 7.....	170
Figura 108 - END 8.....	172
Figura 109 - END 9.....	173
Figura 110 - END 10.....	175
Figura 111 - END 11.....	176

**LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

HQs	História em Quadrinhos
HQ	História em Quadrinho

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
<b>2 HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....</b>	<b>17</b>
2.1 GIBIS NO BRASIL.....	17
2.2 HISTÓRIA MUITO BREVE DOS MANGÁS.....	19
<b>2.2.1 Características do Mangá.....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.2 Diferentes gêneros do Mangá.....</b>	<b>26</b>
2.3 MANHWA.....	32
2.4 OS PRIMEIROS QUADRINHOS AMERICANOS.....	34
2.4.1 GRAPHIC NOVEL.....	35
2.5 QUADRINHOS EUROPEUS.....	36
<b>3 OS 4 PILARES.....</b>	<b>39</b>
3.1 MAURICIO DE SOUSA E A TURMA DA MÔNICA.....	39
3.2 AKIRA TORIYAMA E DRAGON BALL.....	42
3.3 STAN “THE MAN” LEE.....	45
3.4 HOMERO E OS HERÓIS DA ILÍADA.....	48
<b>4 ANÁLISE DE GRAPHIC NOVELS.....</b>	<b>52</b>
4.1 WATCHMEN.....	52
4.2 300.....	73
4.3 MAUS.....	87
<b>5 ANÁLISE DE MANGÁS.....</b>	<b>100</b>
5.1 VINLAND SAGA.....	100
5.2 SHINGEKI NO KYOJIN.....	120
5.3 BERSERK.....	142
<b>6 AS INFLUÊNCIAS QUE LEVARAM À END.....</b>	<b>159</b>
6.1 END.....	159

**CONSIDERAÇÕES FINAIS.....178**

**REFERÊNCIAS.....180**

## 1 INTRODUÇÃO

Há muito tempo, há cerca de dezenove ou vinte anos atrás, eu tive uma influência significativa, mais precisamente, uma obra chamada Dragon Ball, talvez este tenha sido um ponto zero, para o interesse que se iniciou<sup>1</sup>. Eu não tinha total consciência do que estava vendo, só a certeza de que gostava muito de histórias, mesmo sem saber ler. Na época minha mãe lia para mim, e eu, contava as histórias para os demais colegas. Mais tarde, de fato comecei a ler e, na casa de uma tia, tinha uma caixa gigantesca de obras do desenhista, escritor e cartunista brasileiro Mauricio de Sousa. Este autor criou a “Turma da Mônica”, obra que teve uma influência direta e gigantesca sobre mim: eu ficava maravilhado com aquelas histórias.

Completando minha educação fantasiosa de desenhos e textos, conheci o personagem de Stan Lee, Hulk, através de um filme em 2003. O personagem criado por ele abordou conceitos que na época eram complexos para mim, e remetia a ideia de poder ilimitado. Esses fatores abriram minha mente em relação ao mundo das histórias em quadrinhos ( HQs ) da Marvel e DC Comics.

Com o passar do tempo, meu interesse literário foi sendo ampliado e conheci a obra Ilíada de Homero, causando o fascínio por mitologia e pelas histórias de homens que se equiparavam a deuses, que andavam entre os homens e que influenciam ativamente a vida humana.

Em 2009, conheci a forma de representação oriental chamada mangá<sup>2</sup> - a fonte dos animes<sup>3</sup>. As HQs orientais, chamaram atenção a princípio porque continham histórias de obras em estágio muito mais avançado, em relação ao que eu costumava acompanhar (animes) com a liberdade autoral que o mangakás tem para trabalhar a história.

Li centenas de obras, HQs europeias, americanas, mangás, manhwas<sup>4</sup>, chegando à conclusão de que eu pretendia escrever uma história um dia. Precisava de corpo teórico, preparação e conhecimentos decisivos para a escolha do curso de Graduação, o Bacharelado em Artes Visuais e a questão da filosofia, imprescindível para a construção da estrutura da

---

<sup>1</sup> Este Trabalho de Conclusão de Curso tem um caráter autoral, por ser a conclusão do Bacharelado em Artes Visuais, portanto, peço licença para escrever em primeira pessoa.

<sup>2</sup> Quadrinhos do Japão.

<sup>3</sup> Desenho animado do Japão .

<sup>4</sup> Quadrinhos da Coreia do Sul.

obra. E assim, este TCC apresenta os resultados de um projeto antigo que se concretiza nos estudos e processos desenvolvidos no Bacharelado.

Este TCC apresenta-se estruturado conforme a sequência de capítulos que aqui se apresenta: no capítulo dois abordarei a história das histórias em quadrinhos passando por diferentes países, para mostrar como foi o desenvolvimento de diferentes tipos de quadrinhos, como nos Estados Unidos, que estabeleceu a estrutura moderna de como os quadrinhos são feitos e lançou as graphic novels; no Brasil de que forma chegamos à concepção do gibi, e chegando a Ásia, mais especificamente no Japão e na Coreia do Sul e qual o caminho foi percorrido para chegar a forma única como os quadrinhos são feitos por lá, e as suas características no caso o mangá e o manhwa respectivamente.

O capítulo três aborda os quatro pilares que formam a base de sustentação do trabalho: são gigantes do seu meio, que terão um pouco do seu legado para o mundo apresentado. Maurício de Sousa, o homem que ergueu um império com seus gibis da Turma da Mônica, um incentivador da alfabetização de crianças, cujos personagens criados despertaram em mim o amor pela leitura e pelos gibis; Akira Toriyama, o mangaka popularizou o mangá pelo mundo todo, com Dragon Ball; Stan Lee definiu o espírito de uma época, uma força cultura por si só, com a criação de muitos personagens populares que estão pelo mundo todo; e por fim Homero, o poeta grego que vem influenciando todo o ocidente por milhares de anos.

No capítulo quatro estão presentes as análises de três graphic novels, sendo elas Watchmen, 300 e Maus. Cada análise terá uma abordagem coerente com o conteúdo da obra, trazendo uma visão única para cada uma das obras: Watchmen terá uma abordagem mais filosófica e o que cada personagem significa para o mundo em que estão inseridos; 300 terá o aspecto sociológico mais evidenciado, sobre a sociedade e a aretê espartana e por fim Maus, que busca dar o enfoque aos seus personagens e as relações entre si e os impactos que uma tragédia sem precedentes pode acarretar em suas vidas.

No capítulo cinco há outras três análises, porém de mangás: Vinland Saga, Shingeki no Kyojin e Berserk. Vinland Saga traz a transformação do caráter de um pessoa que cresceu cercada pela guerra, e que se torna pacifista. Shingeki é sobre como a opressão a ignorância podem resultar em medidas extremas até demais. E por fim, Berserk que traz a análise de como a psique humana influencia o mundo de maneira transformadora.

No capítulo seis está presente a apresentação da minha própria obra, explico as influências, as intenções de cada imagem e também explico um pouco do processo criativo e produtivo, sobre as ferramentas que eu uso, mas principalmente, falarei sobre a idéia.

Por fim, as considerações finais, em que reflito sobre cada uma das etapas, os fechamentos que podem ser feitos e encarados a respeito de cada um, e também o impacto que artistas aqui apresentados têm na obra feita por mim.

## 2 HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As HQs são um gênero muito popular, as histórias em quadrinhos têm uma grande história e ocupam um lugar importante junto das manifestações culturais da humanidade como a literatura, teatro e o cinema

As HQs têm diferentes denominações variando de lugar para lugar. Nos EUA são chamadas de *comics* (cômicas), na França se chama *bandes dessinées* (bandas desenhadas), na Itália o nome é *fumetti* (O nome faz referência aos balões, presentes nos quadrinhos), no Japão existe o mangá, que difere em estrutura em relação aos quadrinhos do restante do mundo. No Brasil, os quadrinhos também são chamadas de Gibi.

Os quadrinhos são história feitas com desenhos em sequência, quase sempre no sentido horizontal, e geralmente acompanhados de curtos diálogos e algumas descrições da cena, apresentados no interior dos “balões”.

Distribuído em jornais e revistas, os quadrinhos se tornaram um dos mais importantes meios de comunicação de massa acabaram por criar uma linguagem única com uma série de signos inovadores, que teve um grande parte destes signos incorporados posteriormente pelo cinema, pela televisão, pela publicidade e até mesmo por movimentos artísticos, como a Pop Art (movimento dos anos 1960).

Os quadrinhos e as tirinhas, se tornaram indubitavelmente o mais influente campo iconográfico da História, com bilhões de ilustrações produzidas desde 1900. Esse volume de produção representa o panteão gráfico que domina o séc XX.

De um modo geral, existem três mercados geográficos que regem os quadrinhos são eles os EUA, Japão a França e a Bélgica. Muito embora cada um desses mercados apresente um grande espectro de estilo, eles também têm seus próprios meios de distribuição e disseminação.

### 2.1 GIBIS NO BRASIL

No Brasil no século XIX, os quadrinhos inicialmente receberam o nome de *cartuns*, que depois se firmaria como as tirinhas dos jornais. A primeira história em quadrinhos publicada no Brasil foram em 30 de janeiro 1869, era ela “As aventuras de Nhô Quim”, de Angelo Agostini. Agostini, um ítalo-brasileiro que morava no Brasil desde os 16 anos, foi quinto artista do mundo a publicar uma HQ. Uma das grandes novidades de “As Aventuras

de Nhô Quim” é que ela possuía um personagem fixo, o que não era habitual na época. As tirinhas narravam as aventuras de Nhô Quim, um jovem rico do interior de Minas Gerais que é mandado pelo seu pai para a cidade do Rio de Janeiro para que ele não se casasse com uma moça pobre da sua cidade natal. Angelo quinze anos depois criaria os primeiros quadrinhos brasileiros de longa duração, as “Aventuras do Zé Caipora”. Em 1905 surgiram outras histórias em quadrinhos nacionais, devido ao lançamento da revista O Tico-Tico. Nesta revista ganharam vida os personagens Chiquinho, de Luís Gomes Loureiro, Lamparina, de J. Carlos, Zé Macaco e Faustina, de Alfredo Storni, Pára-Choque e Vira-Lata, de Max Yantok e Reco-Reco, Bolão e Azeitona, de Luis Sá. Por volta dos 1930, Adolfo Aizen lançou a revista Suplemento Juvenil, publicada no jornal A Nação, jornal este que ficava no Rio de Janeiro, com o qual trouxe ao Brasil as HQs americanas. O sucesso o levou a editar mais duas revistas, Mirim e Lobinho. Em 1937, Roberto Marinho ( magnata da comunicação ) entrou no ramo dos quadrinhos com O Globo Juvenil, dois anos depois lançou o Gibi, o nome que seria sinônimo de revistas em quadrinhos no Brasil. Na década de 1950, começaram a ser publicados no Brasil, pela Editora Abril, as histórias em quadrinhos da Disney. A revista Sesinho, do SESI, permitiu o aparecimento de figurinhas carimbadas das HQs no país, como Ziraldo, Fortuna e Joselito Matos ( CLAUDIA, THE BRASILIANS, 2017 ).

Ainda segundo Cláudia ( 2017 ), para enfrentar a forte concorrência dos heróis americanos, os quadrinhos nacionais adaptaram aventuras de heróis de novelas juvenis radiofônicas, como O Vingador, de P. Amaral e Fernando Silva e Jerônimo, o herói do Sertão, de Moisés Weltman e Edmundo Rodrigues. A partir da década de 1960, multiplicaram-se as publicações e novos personagens brasileiros. Destaque para Pererê, de Ziraldo ( que mais tarde criaria O Menino Maluquinho ), Gabola, de Peroti, Sacarrolha, de Primaggio e toda a série de personagens da Turma da Mônica de Maurício de Sousa. Maurício de Sousa é o maior nome dos quadrinhos nacionais desde então. Foi o único a viver exclusivamente dos lucros de suas publicações. A Turma da Mônica é o maior sucesso do ramo no país, em todos os tempos, tornando-se uma linha de produtos que vão desde sandálias, selos de identificação de produtos alimentícios, material escolar, roupas, etc. Também já foram produzidos desenhos animados e longa-metragens com os personagens. Outra publicação brasileira que se tornou famosa foi o jornal O Pasquim por suas tirinhas de quadrinhos, principalmente os de Jaguar. Os cartunistas Henfil, Daniel Azulay, também se destacam nessa época. Daniel Azulay criou

um herói brasileiro, o Capitão Cipó, que representou um dos melhores momentos dos quadrinhos nacionais

A partir da década de 1980, a Editora Abril passa a publicar os heróis da Marvel e da DC Comics no Brasil, com as revistas Capitão América e Heróis da TV. Depois, com Batman, Super-Homem, Homem-Aranha, Incrível Hulk, entre outros. Nesse momento os grandes jornais brasileiros passam a colocar trabalhos de autores nacionais em suas tirinhas. Dentre os autores nacionais destacam-se Miguel Paiva ( Radical Chic ), Glauco ( Geraldão ), Laerte ( Piratas do Tietê ), Angeli ( Chiclete com Banana ), Fernando Gonsales ( Níquel Náusea ) e Luís Fernando Veríssimo ( As Cobras ). Também a edição brasileira da revista americana Mad passa a publicar trabalhos de autores brasileiros. Nos anos 1990 novas revistas em quadrinhos de heróis passam a ser editadas no país pela Editora Abril, como por exemplo a recém criada norte-americana *Image Comics*. O Brasil nos anos 2000 continua com o mercado de quadrinhos em expansão. A Editora Globo continuava a publicar com grande sucesso os gibis da Turma da Mônica, que atualmente são publicados pela editora Panini Comics, a Editora Abril segue firme com os quadrinhos de heróis americanos da Marvel, DC e Image. E agora muitas outras editoras surgiram para publicar os quadrinhos vindos do Japão, como por exemplo a Editora JBC.

## 2.2 HISTÓRIA MUITO BREVE DOS MANGÁS

Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos do Japão. A palavra surgiu da junção de dois vocábulos: “*man*” ( involuntário ) e “*gá*” ( desenho, imagem ). mangá seria traduzido então como desenhos involuntários.

Embora as primeiras manifestações dos quadrinhos japoneses datam ainda do século XI, com caricaturas cômicas de animais chamadas “*chôjûngiga*”, foram necessários 600 anos para que o termo “mangá” viesse a surgir. Quando em 1814 o pintor Katsushika Hokusai lançou o primeiro encadernado que tinha uma coleção de histórias com desenhos em sequência. A série, que teve quinze volumes, foi chamada de “*Hokusai mangá*”. A partir deste ponto os quadrinhos japoneses passaram a ser chamados de mangás, embora, essa denominação só seria consolidada nos anos 1950, com as obras de Osamu Tezuka, o “pai do mangá moderno”.

### 2.2.1 Características do Mangá

Os mangás possuem características distintas que os diferem dos estilos de quadrinhos de outras partes do mundo, a começar pela representação gráfica. O alfabeto japonês é composto de ideogramas que não representam somente sons, mas também ideias. No Japão, o que chamamos de onomatopeias nos mangás é chamado de *On'yu* (音喩, som + metáfora). Elas são sempre escritas ou com os silabários *hiragana* e *katakana*, jamais com *kanjis* ( são caracteres da língua japonesa adquiridos a partir de caracteres chineses, no ocidente é sinônimo de ideograma ), pois eles não representam sons, mas conceitos e significados ( BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS, 2016 ).

Essas *on'yu* são então reunidas em diversos grupos, cada grupo possui características e significados um pouco diferentes sendo eles classificados em 3. A primeira é a própria onomatopeia ou fonomímia ( Figura 1 ). Neste grupo entram toda e qualquer imitação de som possível, incluindo risadas e vários sons que fazemos. No Japão elas são separadas em sons produzidos por coisas vivas e sons produzidos por objetos e fenômenos, a diferença entre uma voz e um barulho. A primeira é chamada de *Giseigo* ( 擬声語, imitação + voz + palavra ), enquanto a segunda é chamada de *Giongo* ( 擬音語, imitação + barulho + palavra ).

Figura 1 - “Nya” – Miau (exemplo de fonomímia)



O segundo grupo é chamado de fenomímia( Figura 2 ) que por sua vez representa ações e características físicas. No Japão são chamadas de *Gitaigo* ( 擬態語, imitação + condição + palavra ). Vale a pena destacar que embora não representem um som real, ainda assim são sons, só que artificiais. Eles servem principalmente para duas coisas: destacar ações, características e condições. Na imagem abaixo, por exemplo, você tem três delas: a primeira indicando tanto a chuva contínua quanto o estado de estar ensopado, a próxima o cambalear bêbado e a última a condição de estar dormindo pesadamente.

Figura 2 - Exemplo de fenomímia



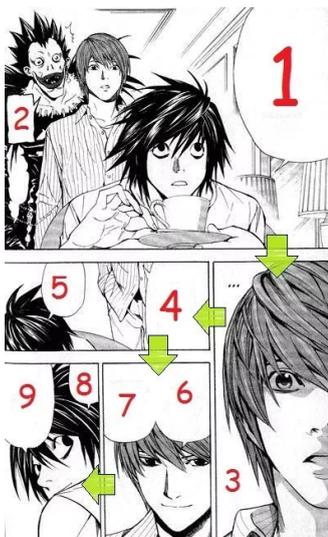
Fonte: <https://blogbbm.com/2016/03/28/as-mimeses-e-onomatopeias-japonesas/>

A ideia é reforçar algo óbvio, porém nem sempre este é o caso. Algumas vezes as onomatopeias podem ser usadas para destacar pequenos detalhes no cenário ou movimento que o autor considera crucial e que poderia passar sem ser percebido se não houvesse o destaque.

Algumas podem até mesmo destacar algo que não está lá. Por exemplo, a *on'yu* de “tempo carregado”. Um autor não precisa desenhar um quadro ou cenário mostrando as nuvens e tempo ruim, ele pode simplesmente usar a representação escrita da fenomímia em algum canto do quadro. Outro exemplo são as características “complicadas” de serem desenhadas, ainda mais a depender do artista, como granulação, lisura, etc. Existem “sons” que especificam texturas.



Figura 4 - Death Note, exemplo de ordem de leitura



Fonte: <https://otakubfx.com.br/como-ler-um-mangá-quadrinho-japones/>

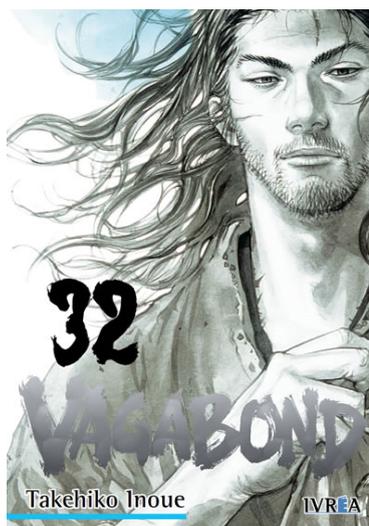
O estilo de traço é diferente dos quadrinhos de outros países. Os personagens dos mangás geralmente têm olhos grandes e corpos magros, entretanto isto não é uma regra. Esta tendência surgiu por que Osamu Tezuka era um grande fã da Disney e buscou inspiração nas obras de lá, como por exemplo Betty Boop ( que tinha olhos bem grandes ) para fazer seu mangá. Os olhos grandes ajudam a demonstrar emoções e representam melhor os sentimentos dos personagens. Tudo isso influenciou os mangakás, afinal de contas, eles buscam transparecer o estado de espírito dos personagens, tornando os olhos algo essencial nesse desenvolvimento. As imagens abaixo representarão os exemplos, sendo a Figura 5 a representação clássica, e a Figura 6 é a que não segue a regra.

Figura 5 - Fullmetal Alchemist, exemplo de traço clássico



Fonte: Fullmetal Alchemist, 3 em 1, 2011

Figura 6 - Vagabond, exemplo de traço realista



Fonte: <https://www.milcomics.com/comics-mangá-y-libros/vagabond-32>

Os mangás geralmente são escritos e desenhados por um único autor e as obras sempre chegam a uma conclusão, diferente das HQs ocidentais que um mesmo personagem pode passar pela mão de vários escritores e desenhistas, e sua história é interminável, como por exemplo o Superman, publicado pela DC Comics desde 1937.

Outra característica interessante dos mangás é que primeiro eles são publicados em capítulos, em revistas que reúnem vários mangás de outros autores. Os mangás que se destacam são posteriormente reunidos em volumes próprios de mais ou menos duzentas

páginas cada chamado tankobon ( Figura 7 ). Isso coloca mais pressão nos capítulos iniciais de um mangá, pois se ele não for popular pode vir a ser cancelado, entretanto caso isso não ocorra, eles têm uma liberdade maior para conduzir suas histórias.

Figura 7 - Berserk, exemplo de tankobon



Fonte: <http://nsgmangá.blogspot.com/2017/07/berserk-tomo-38-espanol.html>

Outra característica das HQs nipônicas sempre presente é o fato de serem produzidas em preto-e-branco e publicadas em papel jornal ( Figura 8 ), tornando o produto mais barato e acessível para todos os tipos de leitores.

Figura 8 - Shonen Jump, exemplo de revista que os mangás são publicados



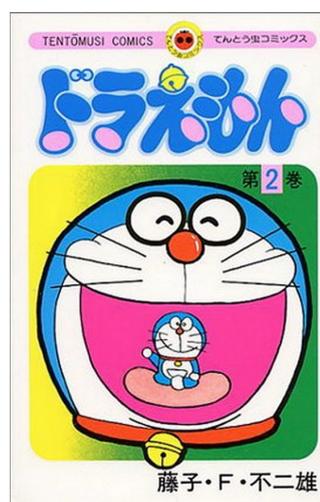
Fonte: <https://boichi.com/drstone/dr-stone-cover-on-the-shonen-jump/>

### 2.2.2 Diferentes gêneros dos Mangás

Os mangás têm classificações distintas ( Editora JBC, 2011 ) que misturam diversos gêneros e eles são definidos da seguinte forma:

*Kodomo*: São os mangás voltados para o público infantil ( *kodomo* significa criança ). Geralmente trazem histórias cômicas recheadas de lições de moral e ensinamentos. Além de tramas simples, a arte não é exagerada e é bem infantilizada para manter a atenção de seus leitores. *Anpanman*, o doce de feijão herói, é um dos maiores expoentes do *kodomo*( Figura 9 ) mangá.

Figura 9 - *Doraemon*, exemplo de *kodomo*



Fonte: <http://coveredblog.blogspot.com/2010/10/sean-hartter-covers-doraemon-volume-2.html>

*Shounen*: O estilo de mangá que rompeu fronteiras e levou os quadrinhos japoneses mundo afora. O *shounen* ( Figura 10 ) é o gênero de mangá voltado para o público infanto-juvenil masculino. *Dragon Ball, Os Cavaleiros do Zodíaco, Samurai X, Yu Yu Hakusho, Inu-Yasha, Fullmetal Alchemist, Yu-Gi-Oh, Naruto, One Piece, Death Note, Kuroko no Basket, Slam Dunk, Bakuman, Negima, Another, To Love-Ru* entre tantos outros são exemplos de sucesso dos shounens. Entre as principais características desse estilo estão as histórias sempre voltadas para aventura, comédia e esportes. O traço usado pelos autores, embora seja cartunesco, é detalhado, preciso, forte e atrativo.

Figura 10 - *One Punch Man*, exemplo de *shounen*



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/one-punch-man/217032/capitulo-130#!/page14>

*Shoujo*: Este é o estilo de mangá direcionado para o público infanto-juvenil feminino. Diferente do *shounen*, seu traço é leve e sua arte clara e menos poluída. As histórias apresentadas nas páginas de um mangá shoujo podem ter aventura e comédia, mas os romances – que podem ou não conter elementos fantásticos – sobressaem no gosto de suas leitoras. *Sakura Card Captors* ( Figura 11 ), *Sailor Moon, Nana, Merupuri, Fruits Basket, Candy Candy, Rosa de Versalhes, Glass Mask, e Orange* estão entre os destaques do gênero;

Figura 11 - *Cardcaptor Sakura*, exemplo de *shoujo*

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/441493569704393569/>

*Hentai ( Seijin )*: No Ocidente, incluindo o Brasil, os mangás de cunho erótico voltados para o público adulto ficaram conhecidos como hentai. No entanto, no Japão, esse estilo é conhecido como seijin. Acredita-se que esse gênero surgiu a partir de gravuras eróticas que datam do Período Edo ( 1600 – 1867 ). Os temas também são bem variados e para todos os gostos. Os estilos usados por seus mangakás são bem abrangentes: podem ir desde comédias até o terror, e todos com sexo envolvido.

*Ecchi*: Apesar de ter ficado estigmatizado fora do Japão como um estilo de mangá, o ecchi, na verdade, é um dos elementos usados em obras voltadas para meninos em sua maioria. É o chamado “*fan service*”. É aquela pitada de erotismo para apimentar alguma história ou criar alguma situação cômica. Títulos como *Freezing*, *Video Girl Ai*, *Love Hina*, *Ikkitsusen*, *Tenjoh Tenge*, *Highschool of the Dead* ( Figura 12 ), *Highschool DxD* e *Queen’s Blade* são exemplos famosos por usarem – e abusarem – desse elemento em suas histórias.

Figura 12 - *HighSchool of The Dead* ,exemplo de ecchi



Fonte: <https://www.mangágo.org/high-school-of-the-dead/chap-23>

*Yaoi*: É uma vertente dos mangás *shoujos*, por isso mesmo é voltado para garotas, embora também alcance o público gay masculino. Seus temas podem envolver comédia, drama e até aventura, porém, o que o caracteriza são os relacionamentos amorosos entre protagonistas do mesmo sexo, no caso, homens. *Gravitation* e *Loveless* ( Figura 13 ) são exemplos de sucesso desse subgênero.

Figura 13 - *Loveless* ,exemplo de *yaoi*



Fonte: <https://www.viz.com/blog/posts/revolutionary-mangá-loveless-returns>

*Yuri*: O *Yuri* traz basicamente as mesmas características dos *yaois* ( podem ser comédias, aventuras ou dramas ). A grande diferença é que neles são mostradas as relações homoafetivas entre mulheres. Outro detalhe é que, diferente do *yaoi*, os mangás desse estilo podem ser publicados tanto em revistas de mangás masculinos quanto nas direcionadas para as garotas. Um bom exemplo desse subgênero é o mangá *Citrus* ( Figura 14 ).

Figura 14 - *Citrus*, exemplo de *yuri*



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/383650461993631668/>

*Gekigá*: Gênero que surgiu ainda durante a década de 50 para se diferenciar dos quadrinhos voltados para o público infanto-juvenil. O termo *gekigá*, passou a ser usado para fazer oposição ao mangá, que era uma denominação genérica para toda a produção de quadrinhos dessa época no Japão. O *gekigá* é um gênero direcionado para o público adulto e por isso mesmo seus temas são mais densos. Seu traço é mais pesado e menos cartunescos. As aventuras do matador *Golgo 13* ( Figura 15 ) é uma das grandes referências dentre os títulos que marcaram esse estilo.

Figura 15 - *Golgo 13*, exemplo de *gekigá*



Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/pin/171066485826328809/>

*Seinen*: Surgido ao longo dos anos 1970, o *seinen* nada mais é que uma versão atualizada do *gekigá*. As características permanecem as mesmas ( temas adultos e traço pesado ). São dessa fase grandes sucessos como *Akira*, *Éden*, *Lobo Solitário*, *Ghost in the Shell*, *Gantz* ( Figura 16 ), *Blade – A Lâmina do Imortal*, *Vagabond* e *Old Boy*.

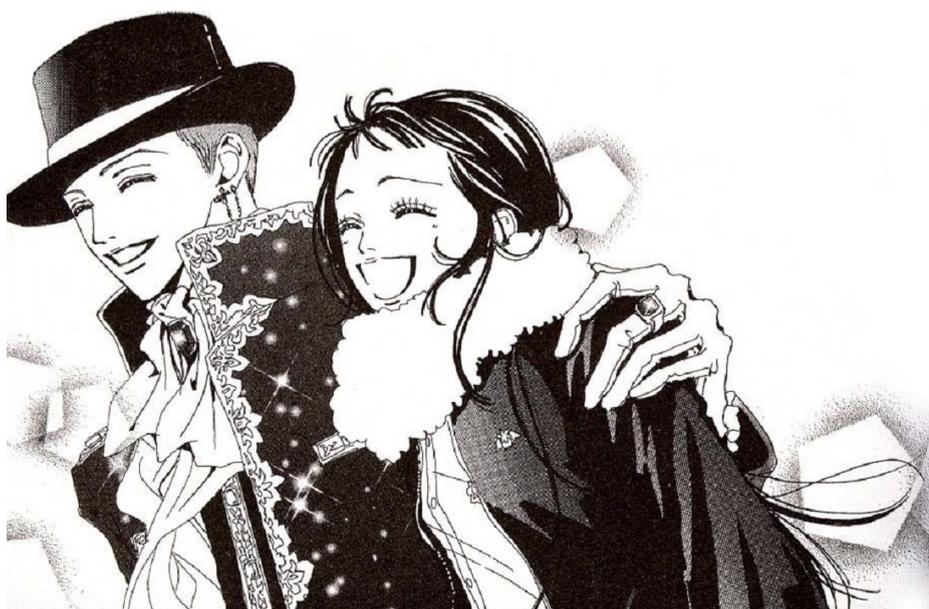
Figura 16 - *Gantz*, exemplo de *seinen*



Fonte: <https://cutewallpaper.org/21/gantz-mangá-online/view-page-21.html>

*Josei*: seria o equivalente ao *gekigá* ou ao *seinen* para o público feminino. Nesse estilo encontramos histórias para mulheres adultas, geralmente sobre o seu cotidiano e seus romances. Porém, diferente do shoujo, *josei* é mais realista e raramente elementos fantásticos são usados em suas tramas. A sexualidade também é mais explorada, mas de uma forma sóbria e sem que seja vulgar. *Honey and Clover*, *Nodame Cantabile* e *Paradise Kiss* ( Figura 17 ) são alguns títulos famosos entre os *joseis*.

Figura 17 - *Paradise Kiss*, exemplo de *josei*



Fonte: <https://ptanime.com/paradise-kiss-analise-mangá/>

### 2.3 MANHWA

Manhwa ( *man-hwa*, literalmente histórias em quadrinhos ) é um termo coreano para qualquer história em quadrinhos. Fora da Coreia, o termo é usado especificamente para as histórias em quadrinhos da Coreia do Sul.

A leitura dos manhwas é feita de maneira ocidental, da esquerda para direita, devido a forma de escrita do *hangul*. A relativa obscuridade da cultura coreana no ocidente fez com que a palavra "manhwa" permanecesse um tanto desconhecida. Um quadrinista de manhwa é chamado de manhwa-ga

Assim como mangá japonês, os quadrinhos coreanos são influenciados pela arte clássica da Ásia, em especial a chinesa. Um dos primeiros exemplos de arte sequencial do

país é *Bomyeongshiudo*, uma xilogravura que representa uma fábula budista onde uma vaca explica os fundamentos do budismo.

O manhwa, se desenvolve então sob duas influências: a tradição épica e a arte pictórica oriental.

Em 30 de outubro de 1883, o primeiro jornal coreano foi publicado, *Hanseongsunbo*. Nestes primeiros jornais, não havia histórias em quadrinhos, mas muitas ilustrações que ajudavam a entender os eventos da época. Em 1909, o jornal *Daehanminb* publica o primeiro manhwa moderno, o satírico *Saphwa* de Lee Do-yeong, a publicação é interrompida no ano seguinte, por conta da ocupação japonesa da Coreia. A imprensa e o país são controlados com mão de ferro, porém com revolta coreana no dia 1 de março de 1919, o Japão relaxou o controle da imprensa e em 1920 novos manhwas são publicados.

A partir de 1924, com a publicação de *Meongteongguri heonmulkyeogi* de Noh Su-hyeong, publicado no *Chosun Ilbo* as primeiras compilações e revistas especializadas em quadrinhos são publicadas. O manhwa se firma como um meio privilegiado para criticar a opressão japonesa. Em resposta, o governo japonês publica mangás propaganda, para apoiar a produção de arroz, ou incitar jovens a se juntarem ao exército ( LUYTEN, 2003 ). O manhwa tem diferentes classificações, assim como os mangás, que dentro dessas classificações podem fazer uso de diferentes gêneros, eles se dividem da seguinte forma:

*Myeongnang*: destinado às crianças ( equivalente ao *kodomo* dos mangás );

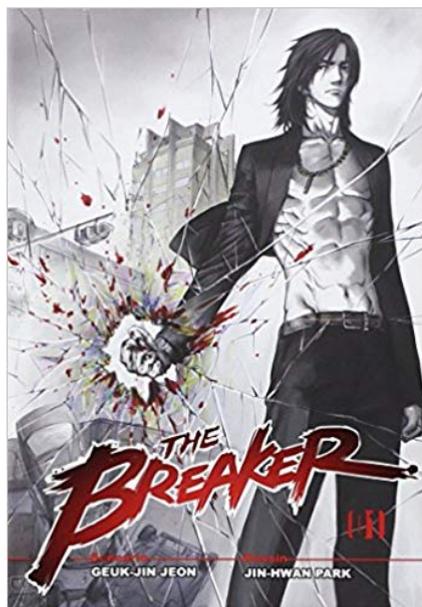
*Sonyung*: destinado a garotos ( equivalente ao *shounen* dos mangás );

*Sunjeong* : destinado a garotas ( equivalente ao *shoujo* dos mangás );

*Tchungnyun*: destinado a jovens adultos ( equivalente ao *seinen* e *josei* dos mangás );

*Ttakji* : Histórias de aventura publicadas na década de 50 e ambientadas no Ocidente;

Alguns exemplos de obras manhwa são: *The Breaker* ( Figura 18 ), *The Breaker New Waves*, *La Mosca*, *Aflame Inferno* e *Yongbyeong Maluhan*.

Figura 18 - *The Breaker*, exemplo de manhwa

Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/the-breaker/108>

## 2.4 OS PRIMEIROS QUADRINHOS AMERICANOS

As Histórias em Quadrinhos, ou simplesmente HQs, normalmente estão associadas à narração, apresentando texto e imagem que estabelecem uma ideia de conjunto. Gênero muito popular entre todos, as HQs infelizmente ficaram, por muito tempo, relegadas ao injusto rótulo de “subgênero”. Super-heróis/super aventuras, dramas, aventuras e ficção científica dominam tradicionalmente as revistas em quadrinhos americanas

Os “comics” americanos, por sua vez, conseguem florescer no começo do século XX. Foi no final dos anos 30 que os grandes super-heróis surgiram. Com as aventuras do *Superman* ( 1938 ), *Batman* ( 1939 ), *Mulher-Maravilha* ( 1941 ), *Capitão América* ( 1940 ), o *Fantasma* ( 1936 ), *Namor – O Príncipe Submarino* ( 1939 ), *Tocha Humana* ( 1939 ), *Capitão Marvel* ( 1939 ) e tantos outros que os quadrinhos se solidificaram nos Estados Unidos e no mundo inteiro. Os comics substituíram as revistas “pulp” do começo do século XX, que traziam histórias de detetives, aventuras e ficção científica ( o *Zorro*, *John Carter* e *Tarzan*, por exemplo, surgiram nessas publicações ). As revistas em quadrinhos americanas de super-heróis dos anos 1930 também começaram a sobressair com tiras de ficção científica como *Flash Gordon* e *Buck Rogers*. Antes dos anos de 1960, havia muito humor, faroeste, romance, horror, guerra, crime, biografia e adaptação de clássicos da literatura.

A primeira história em quadrinhos moderna foi criada pelo artista americano Richard Outcault, em 1895. A linguagem das HQs, como se conhece hoje, com personagens fixos, ações fragmentadas e diálogos em balões de texto, foi inaugurada nos jornais sensacionalistas de Nova York com uma tirinha de Outcault, chamada *The Yellow Kid* ( Figura 19 ), e fez tanto sucesso que acabou sendo disputada por outros jornais de renome ( VERGUEIRO, 2001 ).

Figura 19 - *The Yellow Kid*

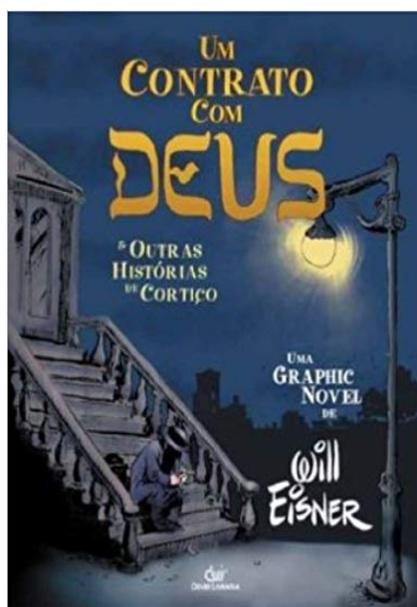


Fonte: [https://cartoons.osu.edu/digital\\_albums/yellowkid/HoganAlley\\_Enlarge/D\\_1602.jpg](https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/HoganAlley_Enlarge/D_1602.jpg)

#### 2.4.1 GRAPHIC NOVEL

As graphic novels – Romance Gráfico em português – são HQs que apresentam conteúdos voltados para o público adulto. Com histórias longas, densas e elaboradas como os romances, geralmente usam como suporte livros com edições caprichadas, papéis e impressões de alta qualidade.

A definição de graphic novel foi popularizada por Will Eisner depois de aparecer na capa de sua obra *Um Contrato com Deus* ( Figura 20 ) publicada em 1978.

Figura 20 - *Um Contrato com Deus*

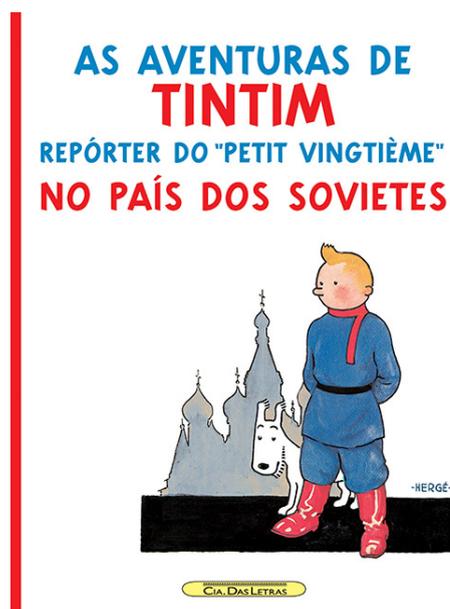
Fonte: <https://www.amazon.com.br/Contrato-Deus-Outras-Historias-Cortico/dp/857532280X>

Um trabalho maduro e complexo, focado na vida de pessoas ordinárias do mundo real. O selo de "graphic novel" foi colocado na intenção de distingui-lo do formato da HQ tradicional. Eisner citou como inspiração os livros de Lynd Ward, que produziu romances completos em xilogravura. O sucesso comercial de *Um Contrato com Deus* ajudou a estabilizar o termo "graphic novel", e muitas fontes creditam erroneamente Eisner a ser o primeiro a usá-lo, quando foi Richard Kile quem originalmente usou o termo em um ensaio publicado no fanzine *Capa-Alpha* em 1964. ( INFOESCOLA, 2008 ).

Como exemplo importante da arte temos obras como *Maus*, *Sandman*, *Wachtmen*, e *V de Vingança*.

## 2.5 QUADRINHOS EUROPEUS

Os quadrinhos europeus começaram como tirinhas de jornal e cartoons. Já nos anos de 1920, revistas como *Zonneland* – dedicadas a um casamento de imagem e texto – começaram a ser publicadas. O primeiro ponto de virada dos quadrinhos europeus foi a publicação de *Tintim na Terra dos Soviets* em 1929 ( Figura 21 ). A série Tintim de Hérge se tornaria um dos quadrinhos mais influentes de todos os tempos.

Figura 21 - *Tintim na Terra dos Sovietes*

Fonte: <https://www.companhiadasletras.com.br/detalhe.php?codigo=12324>

Os quadrinhos vindos dos EUA também eram populares na Europa, porém durante a Segunda Guerra Mundial, a Itália e a Alemanha proibiram esses quadrinhos de serem publicados tornando-os muito raros na França no período da ocupação nazista. Mas bravos artistas locais responderam a essas proibições com continuações *bootleg* ( impressões de má qualidade e não oficiais ) das séries que haviam sido proibidas. O cineasta italiano Federico Fellini ajudou por anos nas publicações das tirinhas do *Flash Gordon* na Itália fascista. A guerra influenciou de forma intensa esses cartunistas, e após a guerra, quando eles ficaram livres para criar suas próprias histórias, foram feitos os quadrinhos *The Smurfs*, *Asterix* e *Gaston*. Durante esse período, não aconteceram muitas mudanças nas revistas e vinham, o estilo de linha clara de Hergé era muito influente e diferentes artistas tentavam imitá-lo, e aos demais que faziam sucesso. O mercado comumente tinha como público alvo as crianças, entretanto a indústria começou a amadurecer e ao longo das décadas de 1960, 70 e 80, eles migraram para um público mais maduro. Nessa época, mais revistas para adultos foram lançadas e começaram a publicar trabalhos seminais, especialmente *Barbarella*, de Jean-Claude Forest, e *The Adventures of Jodelle* de Guy Peellaert e, na Itália, a série *Valentina* de Guido Crepax.

A tendência de quadrinhos voltados para adultos ganha força, resultando no lançamento da revista *Metal Hurlant*. Fundada por Moebius, Philippe Druillet e Jean-Pierre

Dionnet, a revista apresentou o trabalho de seus fundadores, bem como os de Caza, Serge Clerc e até mesmo americanos como Bernie Wrightson e Richard Corben. Com ênfase na ficção científica e na fantasia, a *Metal Hurlant* ampliou novamente o panorama e redefiniu como as pessoas entendiam os quadrinhos, não apenas na França, mas em todo o mundo (NETO, 2016).

Alguns exemplos de HQs européias mais recentes são: *Requiem Cavaleiro Vampiro* ( Figura 22 ), *Arawn*, *Siegfried*, *Crepúsculo dos Deuses*, *Odin*, *Crônicas da Lua Negra*, *Juiz Dredd*, *Barracuda*, entre outras.

Figura 22 - *Requiem Cavaleiro Vampiro*



Fonte: <http://ndrangheta-br.blogspot.com/2016/06/hq-euro-requiem-cavaleiro-vampiro-livro.html>

Os quadrinhos europeus embora tenham toda a estética ocidental de quadrinhos, são mais parecidos com os quadrinhos orientais no seu tipo de conteúdo, pois os autores tem mais liberdade para trabalhar suas histórias, não estando presos a personagens já pré-estabelecidos.

### 3. OS 4 PILARES

A partir do conhecimento obtido ao longo da minha relação com as HQs, percebi que alguns dos desenhistas foram fundamentais para o meu interesse e considero que sejam pilares para esta forma de linguagem. Apresento quatro desenhistas que considero como pilares. Cada um dos quatro pilares tem uma grande importância para o mundo e também para a concepção da minha obra e escolhas, três deles são contemporâneos, e contribuíram para a proliferação dos quadrinhos e dos mangás de um jeito incalculável, são o *zeitgeist* ( termo alemão que significa, o espírito duma época dos quadrinhos. Maurício de Sousa é um gigante para o gibi brasileiro, o que ele fez e faz é sem precedentes e comparação no nosso país. Stan Lee é alguém cujo tamanho é quase inconcebível, influenciou a cultura mundial, do oriente ao ocidente, transformou o modo de como as pessoas olham para os quadrinhos como um todo, e o modo de como é possível passar suas ideias através da banda desenhada, um gênio. Por último Akira Toriyama, um homem que trouxe os animes e os mangás a novos patamares com suas obras, popularizando a si e aos seus demais ao redor do mundo. O quarto pilar, Homero vem influenciando o ocidente a quase três milênios, é fundamental para a aretê ( excelência, virtude ) grega, que se mantém, com alguma alterações do tempo é claro, transmitindo a busca pela excelência pessoal e independente, suas obras são atemporais.

Neste capítulo será apresentado breves biografias destas referências icônicas para o contexto da abordagem deste TCC, sua importância para seu meio e também seus legados.

#### 3.1 MAURICIO DE SOUSA E A TURMA DA MÔNICA

Maurício de Souza nasceu em Santa Isabel, São Paulo, 1935. É filho de Antônio Mauricio de Sousa e de Petronilha Araújo de Sousa, Mauricio cresceu num ambiente cercado de arte, pois seu pai, além de barbeiro, era poeta, compositor e pintor, e sua mãe poetisa.

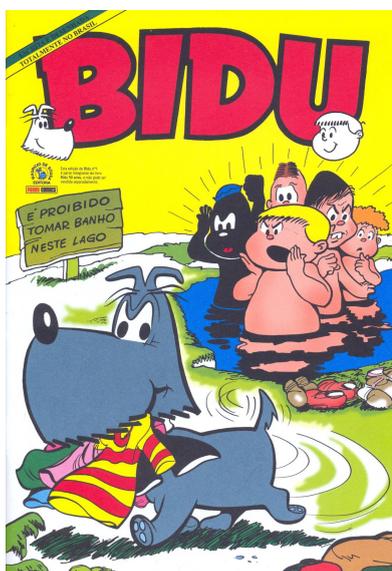
Ainda bebê, Mauricio mudou-se de Santa Isabel para a cidade vizinha Mogi das Cruzes, após algum tempo começou a fazer cartazes e ilustrações para os rádios e jornais locais.

Com dezenove anos e morando em São Paulo, em 1954, Mauricio pegou seus desenhos e foi até a *Folha da Manhã* procurando uma vaga de desenhista. O diretor de arte do jornal não quis contratá-lo. Após a entrevista, quando eles ainda encontrava nos corredores da *Folha*, sua falta de ânimo chamou a atenção de um repórter, Mário Cartaxo que lhe

ofereceu um emprego de copidesque. Entretanto poderia ter sido de qualquer outra coisa. O conselho de Mário Cartaxo era que ele aceitasse qualquer oportunidade, e fosse tentando se aproximar dos desenhos a partir disso.

Pouco tempo depois, Maurício virou repórter policial da *Folha*, depois de ilustrar várias matérias para o jornal, em 18 de julho de 1959 ele teve a chance que sempre quis, sua primeira sua primeira tirinha, foi publicada na *Folha da Tarde*. As tirinhas eram sobre o cãozinho Bidu ( Figura 23 ) e seu dono ( SOUSA, 2017 ).

Figura 23 - O primeiro quadrinho de Maurício “*Bidu*”



Fonte : <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/bidu-n-1/bi189100/28249>

Depois de Bidu e Franjinha, o número de personagens cresceu, com Horácio, Piteco, Titi e Jeremias. Em 1960, foi criado o Cebolinha que se tornou o personagem principal, substituindo o Bidu, outros personagens também ganharam séries próprias, como Piteco, Astronauta, Horácio, Penadinho, Zezinho, Hiroshi e Raposão. Porém mesmo com todos esses personagens, Maurício recebeu queixas sobre a pouca presença de mulheres em seus quadrinhos, desta forma ele criou a Mônica em 1963, como uma personagem secundária nas tirinhas do Cebolinha, o carisma da personagem a transformou na protagonista das tirinhas, tornando Cebolinha seu coadjuvante no final da década de 1960.

Com a Mônica, as tirinhas se tornaram gibi. A primeira revista ( Figura 24 ) foi feita em 1970. Com uma tiragem inicial de 200 mil exemplares, era o maior número de impressões

já feito para um personagem de quadrinhos nacional até então ( SUPERINTERESSANTE, 2019 ).

Figura 24 - Mônica, primeira edição.



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/monica-e-sua-turma-n-1>

No auge, em 1987, a turma da Mônica vendia 5 milhões de gibis mensais. As únicas publicações que competiam com as de Mauricio eram as da Disney. Hoje, nem eles, a turma ocupa em torno de 80% do mercado nacional de quadrinhos.

Nas historinhas, há representantes para todas as etnias, sexos e características há negros, índios, asiáticos, brancos, homens, mulheres e pessoas com deficiência. Hoje, a Turma da Mônica está presente em gibis, mangás, graphic novels, livros, desenhos animados, parques, jogos, aplicativos, filmes, no teatro, redes sociais e milhares de produtos licenciados e todas essas coisas, em diferentes países ( LUISA , 2019 ).

A Turma da Mônica tem uma grande quantidade de personagens principais e secundários como a Mônica, Cebolinha, Magali, Cascão, Chico Bento, e muitos outros, e cada um deles tem a sua própria revista. A maioria das histórias se concentra no dia a dia dos personagens. O palco das histórias é o bairro fictício do "Limoeiro", numa cidade brasileira. As histórias com a Mônica e o Cebolinha geralmente são sobre o eterno conflito entre os dois. O Cebolinha sempre faz planos "Infalíveis", contra ela, com várias armadilhas e invenções, mas o resultado é sempre o mesmo a Mônica invariavelmente ganha no final. As histórias

sobre Cascão no geral são sobre sua sujeira e bagunça e seu medo de água, por conta disso ele nunca tomou um banho na vida. As histórias com Magali geralmente são sobre a sua capacidade sobre-humana para comer.

Suas graphic novels são muito bem escritas e ganharam diversos prêmios, por exemplo *Astronauta Magnetar* que explora a mente humana, diante da solidão e as peças que nós podemos nos pregar, tendo como protagonista um de seus grandes personagens o Astronauta, que tem como conceito a exploração e curiosidade.

Hoje, a Turma da Mônica é praticamente um símbolo nacional não oficial. Desde os anos 1960 com a fundação da Mauricio de Sousa Produções, seus gibis vem ajudando a alfabetizar diferentes gerações brasileiras - eu incluso – vendendo mais de 1 bilhão de gibis ao longo desse tempo.

Ao longo de sua extensa carreira Maurício ganhou diversos prêmios e homenagens, entre eles: Prêmio Gran Guinigi, pela revista Mônica ( Itália, 1971 ); Troféu Yellow Kid, o Oscar dos Quadrinhos Mundiais ( Itália, 1971 ); Prêmio de Literatura Infantil da ABL ( Brasil, 1999 ); Doutor Honoris Causa da Universidade La Roche ( Pittsburgh, 2001 ); Medalha do Vaticano ( Washington, DC, 2004 ); Homenagem da Escola de Samba Unidos do Peruche ( São Paulo, 2007 ); Medalha de Vermeil ( França, 2008 ); Prêmio Pulcinella, pelo conjunto da obra ( Itália, 2011 ).

A pergunta que fica é, o que torna a turminha tão relevante há tantas décadas? A resposta não é difícil. Talvez o segredo sejam seus personagens. Suas histórias são sobre o dia a dia comum, ficando sempre próximo da infância de verdade. O Limoeiro não é um mundo de contos de fadas, o verdadeiro palco da turminha sempre foi a rua, a padaria, o campinho, os lugares comuns, que sempre estávamos em nossas infâncias. As briguinhas, rivalidades, birras e brincadeiras de qualquer grupo de crianças são o coração das suas histórias. Isso é o que o torna tão influente a tantas gerações, é fácil, comum, nostálgico e é leve, como toda a infância deveria ser.

### 3.2 AKIRA TORIYAMA E DRAGON BALL

Akira Toriyama nasceu em Nagoya no Japão no dia 5 de abril de 1955. É um mangáka muito célebre, por ser o criador das séries *Dragon Ball* e *Dr. Slump*. Akira começou sua carreira em 1978 com o mangá *Wonder Island* publicado na *Weekly Shonen Jump*, e depois fez outros dois mangás, *Highlight Island*, seguido por *Tomato Girl Detective*.

Mas, ele conquistou sua fama mesmo com *Dr. Slump*, publicada pela *Shonen Jump* de 1980 a 1984. A série teve 18 volumes, e foi a primeira obra sua a ganhar um anime. Entretanto, ele provavelmente é mais famoso por ser o criador da mais conhecida série de mangá da história, *Dragon Ball*. Toriyama fez *Dragon Ball* de 1984 a 1995. Durante esse tempo, ele produziu 42 volumes. Além disso, o sucesso de *Dragon Ball* acarretou a ser adaptada em uma série de anime para televisão.

Akira Toriyama ganhou diversos prêmios por seus personagens e carreira, ingressou no Hall da Fama do prêmio Will Eisner, ganhou o prêmio especial do Festival Internacional de Quadrinhos de Angoulême, na França, e o governo francês também o condecorou, com o título de *Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres* ( Cavaleiro da Ordem das Artes e das Letras ), foi também vencedor do prêmio Shogakukan Mangá Award de 1981. Goku, protagonista de *Dragon Ball* também é representante das Olimpíadas de Tóquio de 2021, e há também um dia comemorativo em seu nome no Japão, 9 de Maio, dia do Goku.

*Dragon Ball* foi inicialmente inspirado pelo clássico romance chinês *Jornada ao Oeste* mas com um pouco de kung fu. O mangá segue as aventuras de Son Goku, da sua infância até a idade adulta, enquanto ele treina artes marciais e explora o mundo em busca das 7 Esferas do Dragão, que quando reunidas invocam o dragão Shenlong, que concede um desejo.

Akira imaginou que a série duraria somente um ano, ou enquanto durasse a saga das Esferas do Dragão, porém ela durou muito mais. Embora as histórias sejam fáceis de entender, *Dragon Ball* é destinado para leitores mais velhos. Toriyama se inspira no cenário chinês, para combinar com a sua inspiração inicial *Jornada ao Oeste*.

*Dragon Ball*, basicamente, é sobre as lutas entre Goku e seus algozes. Durante a história aparecem vários adversários poderosos, com objetivos de conquistar ou exterminar a Terra, sendo assim a trama tem vários elementos de ficção científica. Goku e seus amigos sempre tentam detê-los, sem que a morte representa um obstáculo para eles, já que eles podem ser revividos com as Esferas do Dragão.

Um dos valores presentes na obra é sobre amizade e responsabilidade, uma vez que vários dos desejos que os protagonistas pedem ao juntar as Esferas do Dragão, sejam para reviver amigos e os humanos que morreram por conta de suas batalhas. Além disso, Goku sempre ajuda os seus amigos quando eles estão em perigo. O protagonista oferece uma imagem de redenção e esperança, assim como o crescimento individual, aumentando o seu poder várias e várias vezes à medida que a série continua, Goku luta para melhorar e

desenvolver suas habilidades porque isso faz com que ele seja mais forte e se sinta mais feliz. Ele está sempre à procura de inimigos mais fortes para se forçar a melhorar e provar que é melhor do que antes, mas ele não invalida os seus adversários nesse processo, justamente o contrário, sempre demonstra piedade e tenta trazê los para o seu lado. Mostrando que há aqui uma virtude nele, de ser sempre melhor do que era antes, e ele reconhece o valor de seus adversários também, tomando-os por valorosos. Por exemplo, pouco antes de derrotar Majin Boo, no mangá ele diz, "Você lutou bem , e sozinho. Espero que possa reencarnar como um cara legal, nessa hora eu vou te enfrentar no mano a mano. Até lá vou treinar e esperar. Até mais" ( TORYAMA, DRAGON BALL, cap 516, p. 11, 1995 ) ( Figura 25 ).

Figura 25 - *Dragon Ball Z*



Fonte: <https://leitor.net/mangá/dragon-ball/114660/capitulo-516#!page11>

Dragon Ball é o principal exemplo da chamada "Era de Ouro da Shonen Jump", o período entre os anos 1980 e 1990, quando a revista vendia muito. A jornada de Goku conquistou a admiração em todos os lugares do globo, e mesmo depois de décadas após sua primeira aparição, Goku continua a ter uma grande influência no mundo do anime e mangá, especialmente sobre os autores de shounen. Vários mangákás, afirmam que Goku inspirou os protagonistas de suas histórias.

O mangá *Dragon Ball* foi adaptado em duas séries de anime pela Toei Animation: *Dragon Ball* e *Dragon Ball Z*, sendo transmitidas no Japão de 1986 a 1996. Além disso, o

estúdio desenvolveu vinte filmes e três especiais de televisão, assim como mais duas séries de anime, intituladas *Dragon Ball GT* ( 1996–1997 ) e *Dragon Ball Super* ( 2015–2018 ). De 2009 a 2015, o anime de *Dragon Ball Z* foi refeito e exibido no Japão sob o título *Dragon Ball Kai*. Várias empresas fizeram adaptações do mangá para outras mídias, incluindo filmes em live-action, jogos de cartas, *action figures*, além de várias coleções de trilhas sonoras e um grande número de jogos eletrônicos. A franquia já gerou mais de \$5 bilhões em mercadorias, o que torna *Dragon Ball* uma das franquias baseadas em mangá mais comercializadas de todos os tempos ( GUIA DOS QUADRINHOS, 2007 ).

Desde o seu lançamento, *Dragon Ball* foi e é uma das séries de mangá e anime mais bem sucedidas de todos os tempos. Os quarenta e dois volumes do mangá já venderam 250 milhões de cópias em todo o mundo, tornando-se a segunda série de mangá mais vendida da história. É amplamente considerado como uma das maiores, quiçá a maior, série de mangá já feita.

Os animes, especialmente *Dragon Ball Z*, também são muito populares em vários países tendo inclusive causado um incidente diplomático entre México e Japão em 2018. *Dragon Ball* é indiscutivelmente um dos mangás mais influentes e impulsionou a popularidade dos mangás e das animações japonesas em toda a cultura ocidental.

### 3.3 STAN “THE MAN” LEE

Stanley Martin Lieber nasceu na cidade de Nova Iorque, no dia 28 de dezembro de 1922 e veio a falecer na cidade de Los Angeles, no dia 12 de novembro de 2018, exerceu uma grande lista de funções e profissões ao longo de sua carreira, com quase todas relacionadas a criação. Foi escritor, editor, publicitário, produtor, diretor, empresário e ator e o mais célebre criador de histórias em quadrinhos, criando um grande número personagens da Marvel Comics.

A origem da família de Lee é modesta, sendo de judeus vindos da Romênia, ele morou boa parte da infância e também da adolescência na região do Bronx, na periferia de Nova Iorque. Na adolescência, Lee estudou na DeWitt Clinton High School, que também ficava no Bronx. Se formou relativamente cedo, com 15 anos, depois de se formar no colegial, aos dezesseis anos, foi contratado por Martin Goodman, marido de sua prima Jean Goodman, para trabalhar na sua editora Timely Comics. Seu primeiro trabalho publicado foi um conto

ilustrado por Jack Kirby chamado *Captain America Foils the Traitor's Revenge*, publicado em *Captain America Comics #3* ( de maio de 1941 ).

Quando Joe Simon e Jack Kirby, saíram da Timely no final de 1941, Goodman, nomeou Lee, com dezoito anos, como editor interino. Cargo em que ele logo foi efetivado, e permaneceu como editor-chefe da divisão de revistas em quadrinhos, bem como diretor de arte durante um longo tempo.

Na década de 1950, quando a Timely Comics mudou o seu nome para Atlas Comics, Lee escreveu histórias dos mais diferentes gêneros indo do romance ao horror. No final da década de 1950, Lee não estava feliz com os rumos que a sua carreira estava tomando e pensou em abandonar o ramo. Sua esposa Joan, então sugeriu que ele fizesse as histórias do jeito que preferisse e achasse ser melhor, já que ele planejava sair e não tinha nada a perder com isso. Assim, em 1961, foi feita sua primeira criação com Jack Kirby ( que havia retornado a editora ), O Quarteto Fantástico.

Com a chegada do Quarteto Fantástico, as vendas aumentaram muito. Justo por isso, a popularidade da empresa seguiu as vendas e também aumentou. Os heróis deram tão certo que Martin resolveu mudar o nome da empresa que, agora se focava nos super-heróis. Então Martin e Lee começaram a pensar em um nome, e notaram que o primeiro super-herói que apareceu nas publicações da editora foi o Tocha Humana, em uma HQ que se chamava “*The Marvelous Tales*”, então decidiram, a empresa se chamaria Marvel.

Com o aumento das vendas, Stan ficou ainda mais motivado e criou muitos outros personagens, só com Kirby ele criou, o Incrível Hulk, Thor, os X-Men o Homem de Ferro, Pantera Negra e Os Vingadores, então vieram, Homem-Aranha e Doutor Estranho que foram criados com Steve Ditko e o Demolidor que foi criado com Bill Everett.

Graças ao seu imenso sucesso em tudo que fazia na editora, na década de 1960, Stan Lee se tornou o rosto da Marvel Comics. Ele fazia o grosso dos quadrinhos da editora, e escrevia uma coluna que saía mensalmente nas revistas, chamada “*Stan’s Soapbox*”.

Mesmo sem pensar muito dá para perceber o potencial e as qualidades atípicas de Stan Lee, ele era quase um “milagre” para as histórias em quadrinhos, um dos grandes motivos de seu enorme sucesso foi por que ele estava sempre na fronteira da inovação, como por exemplo, a revelia do que era feito naquele tempo, Lee colocava os seus super-heróis no mundo comum, tornando mais fácil a identificação do leitor com seus personagens.

Essencialmente, os heróis da Marvel Comics na época eram das cidades, tinham a vida de uma pessoa comum, os heróis do Lee são humanos antes de qualquer coisa, tinham que lidar com problemas financeiros, psicológicos, de vícios. Por exemplo, o Homem-Aranha, ele se chama Peter Parker, é um jovem de classe média-baixa, órfão, que mora com os tios, e um dia por acaso ganha poderes, por causa de uma aranha radioativa. O que realmente segurava a atenção dos leitores é a desmistificação da imagem de que herói é um ser sem defeitos, como um Deus.

Lee também fez uso de suas histórias para fazer comentários sociais sobre o mundo, a respeito do racismo e a intolerância. "*Stan's Soapbox*", além de promover os próximos projetos de quadrinhos, também abordou questões de discriminação, intolerância e preconceito.

Além disso, ao contrário dos outros criadores de HQs, Stan Lee adorava interagir com o seu público. Na verdade, ele não só encorajou o engajamento do público, como também ofereceu um espaço para que o público pudesse mandar cartas sobre seus trabalhos. Informações sobre os membros da equipe da Marvel e prévias das histórias seguintes eram apresentadas no espaço da revista dedicado a isso, *Bullpen Bulletins* que ( como as sessões de cartas que aparecem em cada título nas HQs ) foi escrita de um jeito informal e bem-humorado. O objetivo de Lee era que os fãs pensassem nos criadores de quadrinhos como amigos, as cartas que eram enviadas aos editores de quadrinhos eram sempre endereçadas a "Querido Editor", como um velho amigo. Por conta destas cartas, Lee entendia sempre mais o que o seu público gostava ou não em suas histórias, com isso ele aperfeiçoava cada vez mais a escrita para os seus personagens.

A revolução de Stan foi além dos personagens e enredos, ou maneira como ele incluía os leitores construindo um senso de comunidade entre os fãs e os criadores. Ele introduziu a prática de incluir um painel de crédito na página inicial de cada história, creditando o roteirista, desenhista, arte-finalista e o letrista.

Para conseguir manter seu ritmo de trabalho insano e entregar as histórias nos prazos, ele usou um sistema em que ele conversava sobre a história com o artista e então fazia uma breve sinopse ao invés de um roteiro completo. Com base na sinopse, o artista fazia o número de páginas atribuído, tendo a liberdade para determinar e complementar a narrativa. Depois que o artista desenhava as páginas, Lee escrevia os balões e as legendas e depois

supervisionava o processo de letragem e coloração. Por causa disso, os artistas foram creditados como co-roteiristas.

Ele continuou como editor chefe da seção de quadrinhos e editor de arte até o ano de 1972, quando se tornou publisher no lugar de Martin Goodman, que se aposentou (GERMANO, BATTAGLIA, 2018). Em 1981, ele se muda para o estado da Califórnia para ajudar no desenvolvimento das produções audiovisuais da Marvel. Ficou ainda mais popular quando começou a fazer seus famosos “cameos” nos filmes dos seus super-heróis, sua primeira aparição foi no filme O Julgamento do Incrível Hulk, de 1989.

Nos anos 2000, suas aparições explodiram de popularidade. Quando a produção de filmes de heróis começou a fazer muito sucesso. Inclusive, suas aparições se tornaram ainda mais apreciadas, especialmente pelo tom de humor que estavam contidas nelas. Assim, sua popularidade cresceu cada vez mais. Em 2008, ele ganhou a Medalha Nacional Americana de Artes por tudo que fez pelos quadrinhos, e ganhou uma estrela na calçada da fama, em 2011.

O legado de Stan Lee é simplesmente imenso, coisa que poucos humanos conseguiram. Criou mais de trezentos e sessenta e um personagens, foi produtor-executivo cento e sessenta e quatro vezes vezes no cinema e na TV e atuou cento e vinte uma vezes, seja como, personagem de desenho animado, dublador ou nas trinta e três participações em filmes da Marvel. Lee faleceu aos 95 anos, uma perda dolorosa. E durante a sua vida, ele praticamente sozinho mudou para sempre a história do entretenimento, dos quadrinhos e da cultura popular, um homem que foi uma força cultural.

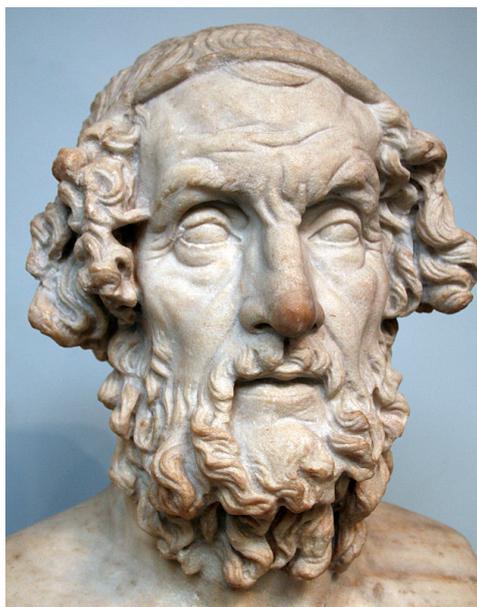
### 3.4 HOMERO E OS HERÓIS DA ILÍADA

Homero foi um poeta épico da Grécia Antiga, ao qual tradicionalmente se atribui a autoria das mais importantes epopeias da história da civilização Ilíada e Odisseia.

Os gregos antigos acreditavam que Homero ( Figura 26 ) era um indivíduo histórico, o famoso historiador grego Heródoto considerava Homero como um dos principais formuladores da mitologia grega. Ele se baseava na existência de mais de trinta poemas em homenagem aos deuses, os Hinos Homéricos, também supostamente compostos pelo poeta, mas cuja autoria exata nunca foi possível identificar.

Acredita-se que ele era um poeta cego, nascido na Esmirna, onde fica a atual Turquia, ou em alguma ilha do mar Egeu e tenha vivido no século 8 a.C. Mas a sua origem é tão cercada de mistérios, que oito cidades dizem ser sua terra natal do poeta ( NUNES, 2017 ).

Figura 26 - Representação idealizada de Homero feita no período helenístico



Fonte: <http://historiadobrasilja.com/grecia/>

A *Iliáda* conta a história da Guerra de Tróia e de seus muitos heróis mas principalmente Aquiles, e a *Odisséia* narra os dez anos em que Ulisses levou para regressar a Ítaca.

Homero foi uma espécie de personificação coletiva da memória grega de antigamente e ajudou a definir princípios éticos e padrões de comportamento que guiaram a conduta da sociedade grega por muitos séculos. Antes do advento da filosofia, Homero já aproximava os deuses dos homens, tornando os deuses homéricos, mais humanos.

A influência de Homero na *aretê* grega ( a *aretê* é natural dos nobres, um conjunto de qualidades físicas, morais, intelectuais e espirituais, um amálgama de todas essas qualidades, muito embora *aretê* não é algo que seja dado, tem de ser conquistado ) é nítida, com seus heróis sendo a base do alicerce moral para a sociedade em questão mesmo após o advento da filosofia.

Na *Iliáda*, existem inúmeros personagens heróicos. Do lado dos Gregos: Agamémnon, Ajax, Diomedes, Menelau, Nestor, Ulisses e Pátroclo. Do lado dos Troianos: Andrômaca Enéias, Hécuba Heitor, Páris e Príamo. Mas, é claro que Aquiles é o que mais se destaca. Ele é o herói perfeito, que tem sangue da nobreza é valente e intrépido. É o *aristoi* ( excelente ). Segundo Schilling ( 2007 ) é muito citado entre os estudiosos da ética dos gregos, o registro

feito por Homero do testemunho do velho Nestor, relatando um encontro que ele viu antes da guerra, no palácio do rei Peleu, o pai de Aquiles.

Na cerimônia em que Aquiles apresentava seus respeitos para ir a guerra na missão de resgatar Helena dos troianos, o seu pai Peleu rei da Ftia aconselhou-o "a ser sempre o melhor ( *aièn aristeuein* ) e estar acima dos demais", que o jovem buscasse façanhas extraordinárias, para vir poder exercer a sua virtude ( *aretê* ), conquistar algo que merecesse o reconhecimento dos seus semelhantes e com isso, ter um assento no reino dos heróis imortais, aqueles que jamais saíam da lembrança dos homens. Essa é a essência dos objetivos que um nobre deve ter.

Todo o Código do Cavaleiro que orientou por séculos a aristocracia helênica se baseou nisso, a obrigação de tentar ser alguém extraordinário, cuja fama se espalharia pelo mundo e ecoaria por gerações. Alexandre o Grande é um excelente exemplo disto. Nada mais podia vir a interessar o verdadeiro guerreiro, que para isso devia ter coragem para dar início a sua lenda. O campo de batalha serve como um palco onde, aos olhos dos demais valentes, ele demonstra suas habilidades e virtudes excepcionais. O teste definitivo era o confronto contra um igual, o exercício obrigatório que se devia cumprir na conquista da *aretê*. Não há nenhum valor em matar um plebeu, que ninguém sabe de onde veio.

Na Iliada se pode destacar um perfeito exemplo disto quando Glauco ( um jovem guerreiro lício, filho de Anfilioques, que lutava do lado troiano ) luta com o Diomedes ( filho de Tideo, um guerreiro formidável que veio com os gregos ). Um pouco antes de lutarem, Glauco responde à pergunta de Diomedes sobre sua linhagem e o quanto ele era qualificado para aquele duelo mortal. Desta forma Glauco era alguém merecedor de estar ali frente ao famoso Diomedes.

A busca da *aretê* é, portanto exclusiva do homem de valor, daquele que se destaca e ascende entre os demais. Na ética guerreira de Homero não se pensava que plebeus pudessem alcançar a *aretê*, quando um plebeu morria no campo de batalha não havia dor ou luto, no entanto era completamente diferente quando um guerreiro reconhecido por todos, era morto, por vezes o combate até parava em sinal de respeito frente à tamanha perda, em determinadas ocasiões as guerras até cessavam momentaneamente para que o rituais fúnebres fossem feitos em homenagem ao herói morto.

E ainda que pertençam a uma classe especial, tida como a dos melhores homens ( *aristoi* ), somente poucos se qualificarão. Heitor, nos seus últimos momentos, ao ver que ia

morrer, disse: "Agora, meu destino encontrou-me. Que eu não pereça docilmente, sem bravura e sem glória, mas praticando um grande feito para os ouvidos das gerações que hão de vir" ( HOMERO, ILÍADA, Canto XXII, 304-5 700 a.C ).

O que a ética de Homero propõe é o um modelo, a do Homem Perfeito. Alguém raro que não se limita pela lei comum nem lhe é obediente, é fora de série que não somente se sobressai entre os demais, como faz ele mesmo as regras que pretende seguir. É um herói que, mesmo sem amparo dos deuses, deve responder sozinho aos desafios que surgem e vingar as desonras que por acaso o submetem. Ele é superior.

O herói deveria sempre considerar que era melhor conquistar a eternidade numa só ação, um feito impressionante, mesmo correndo perigo, do que passar a vida toda sem um brilho, sem um feito. É melhor viver pouco deixando um legado, como foi o caso de Aquiles, do que ter uma vida longa e não deixar legado algum. Essa era a verdadeira imortalidade que um herói poderia almejar. Jamais ser apagado da memória dos seus e na de todos os que o sucederão pelas eras ainda por vir.

Nietzsche ( 1844 - 1900 ) filósofo alemão que foi último filósofo moderno e o primeiro filósofo contemporâneo, vai basear a construção do ideal Super-Homem no modelo Homérico, que ele considerava o modelo ideal para a humanidade alcançar um novo status. Nesse carácter moral aristocrático grego, Aquiles e Diomedes, até mesmo Odisseu seriam quase o ideal perfeito do Super-Homem, homens que são muito além de um humano comum, pessoas que subjagam deuses, superam seus adversários, trilham seu próprio destino e não se submetem a ninguém, dessa forma é o Super-Homem de Nietzsche, mas vai ainda além, um ser que acredita em si mesmo acima de todas as coisas, que está livre da ilusão de deuses ou religião, que está além do bem e do mal, nada está acima do além-homem. E assim como há inspiração de Homero em Nietzsche o mesmo pode se dizer dos super-heróis tanto de quadrinhos quanto de mangás, sendo estes muito mais incisivos por que geralmente seus heróis são de berços nobres e grandes escolhidos, ou algo além do humano, que vem para demonstrar e ensinar o caminho aos humanos, como por exemplo Superman, Goku e Diana Prince, há alguma exceções sobre o berço nobre, mas todos buscam ser melhores e não se deixam subjugar, todos.

## 4 ANÁLISE DE GRAPHIC NOVELS

Neste capítulo farei uma breve análise de três graphic novels, incluindo sua quadrinização, arte e conceitos que traz consigo e também um curto histórico de seus autores, as obras serão: *Watchmen*, *300* e *Maus*. Todas elas trazem algo único para os quadrinhos a sua maneira, e influenciaram os que vieram depois.

### 4.1 WATCHMEN

Alan Moore nasceu em Northampton, Inglaterra, no dia 18 de novembro de 1953 é um escritor conhecido principalmente por seu trabalho em histórias em quadrinhos. De maneira frequente é descrito como um dos melhores escritores de quadrinhos da história.

*Watchmen* é considerada um marco na evolução dos quadrinhos nos EUA, pelo fato de introduzir abordagens e linguagens temáticas mais maduras e menos superficiais, quando comparada às histórias em quadrinhos comerciais. *Watchmen* foi, para os quadrinhos da década de 1980, junto com *A Queda de Murdock* e *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, e *Maus*, de Art Spiegelman um dos responsáveis por despertar o interesse do público adulto para um formato que até então era considerado infanto-juvenil ( VERGUEIRO, 2006 ).

A série ganhou vários Prêmios Kirby e Eisner, incluindo o de "Melhor Minissérie", além de uma honraria especial no tradicional Prêmio Hugo, voltado à literatura. *Watchmen* também é a única HQ presente na lista dos cem melhores romances eleitos pela revista Time desde 1923 ( ASSIS, 2019 ).

*Watchmen* acontece nos EUA do ano 1985, e neste universo os vigilantes mascarados existem, na história da humanidade. Os EUA vivem um momento delicado por conta da Guerra Fria e estão a ponto de deflagrar uma guerra contra a URSS. *Watchmen* retrata os super-heróis como pessoas críveis, que enfrentam uma série de problemas psicológicos, morais e filosóficos. É uma história de investigação, drama e aventura que incorpora temas filosóficos, éticos e morais.

A trama segue os desdobramentos de uma conspiração descoberta após a investigação do assassinato do vigilante aposentado Edward Morgan Blake, o Comediante. Ao longo da história há várias tramas fragmentadas que exploram a índole humana e as diferentes formas que cada pessoa pode interpretar os conflitos do bem contra o mal.

A responsabilidade moral tem destaque, e o título *Watchmen* faz referência a frase "Who watches the watchmen?" ( "Quem vigia os vigilantes?" ) que tem origem na frase em latim do poeta romano Juvenal. Desta maneira Moore questiona o conceito de "super-herói" que está enraizado na cultura de massas dos EUA. Por conta disto ele nunca usa a palavra "super-herói", ao invés disso ele usa termos como, vigilantes mascarados ou aventureiros fantasiados.

Moore, não só construiu personagens com personalidades extremamente complexas, como também construiu um mundo levando em conta questões econômicas, políticas e culturais.

Então partindo da premissa de que o Dr. Manhattan que é um ser igual a Deus existe naquele mundo, onde ninguém tem poderes, que impactos ele causa na geopolítica mundial, economia e como sociedade se comporta em relação a ele? Moore pensou um mundo onde o Manhattan fosse muito ativo, evoluindo a humanidade tecnologicamente como um todo, dirigíveis são um meio de transporte eficaz, ele inventa os carros elétricos e eles são economicamente viáveis, tornando combustíveis fósseis desnecessários, genética e produção de novos materiais saltam anos em pouco tempo devido aos avanços tecnológicos introduzidos por Manhattan. A geopolítica mundial é outra, a existência dele fez com que a Guerra Fria beneficiasse totalmente para o lado dos EUA. Até 1985, a URSS não tinha posto os pés no Afeganistão.

*Watchmen* é muito bem construído esteticamente, fazendo uso das formas rígidas com maestria, tendo de seis a nove painéis é a maneira clássica de como os quadrinhos são feitos, e Dave Gibbons usa e abusa dessa tática, pois dessa forma toda vez que uma formatação diferente é apresentada, como uma página com um único quadro, ou uma página pouco ortodoxa em relação à obra, isso imediatamente chama a atenção do leitor tornando a cena mais significativa, por estar acostumado ao formato inflexível. Gibbons faz isso de propósito pois assim ele conduz o leitor e manipula o que ele deve sentir em cada cena. Por exemplo, quando o personagem Coruja, que é apaixonado pela personagem Espectral, pensa ou sonha com ela, os quadros se multiplicam chegando até dezessete deles em uma mesma página, isso para mostrar o desejo que ele sente por ela e também para marcar o ritmo acelerado do seu coração, quando ele pensa nela ( Figura 27 ). Os personagens foram construídos de maneira simples, para ser mais fácil identificá-los, mas mesmo com essa simplicidade do traço Dave imprime personalidade nos seus personagens, pois ao longo da história, quando ela vai e

volta, se percebe o ganho de rugas ou cicatrizes que os personagens tiveram ao longo do tempo, e também em Watchmen eles se favorece das hachuras e da iluminação em que o personagem se encontra para falar sobre as sua emoções e intenções através do desenho.

Figura 27 - Watchmen 1



Fonte: Watchmen, cap 7, pág 16.

O Dr. Manhattan é um dos personagens mais complexos - e o meu favorito - de Watchmen. Ele era um cientista chamado Jonathan Osterman que devido a um acidente, consegue capacidades muito além das humanas, e a bem da verdade muito além do que grande parte dos personagens de quadrinhos como um todo, se assemelhando a uma divindade. Na verdade não somente se assemelha, ele é uma divindade, sempre foi, mesmo

antes de sofrer o acidente, o tempo é todo um só para ele, isso também é representado no símbolo de hidrogênio que ele mesmo faz, em sua testa, pois o hidrogênio é o elemento químico mais abundante no universo e representa quase a totalidade dos átomos dos comos, e Jon é como o átomo e até mais, ele está em todo lugar, em todo o tempo, o tempo todo.

Os painéis que contam com o do Dr. Manhattan são bem mais flexíveis que os dos demais personagens tendo assim uma quantidade inconsistente de painéis por página, especialmente quando a história vai e volta do futuro, para o passado então para o presente de uma forma não linear, pois é dessa forma que Manhattan vê o tempo. Por exemplo se eu estiver deitado, me levantar, assistir TV e após almoçar, todas essas coisas que eu fiz aconteceram de maneira linear, eu posso me lembrar de estar deitado, mas só posso viver o exato momento em que estou. Para o Manhattan isso é diferente, o tempo não é linear para ele, está sempre vivendo todos os momentos: ele está deitado ao mesmo tempo que está vendo TV e ao mesmo tempo que está almoçando, não que ele esteja fazendo essas coisas simultaneamente, muito embora pudesse, ele está vivenciando essas coisas, ou seja ele está presente ao longo de todo o tempo, não em um só ponto como nós, passado, presente e futuro são um só para ele ( Figura 28 ).

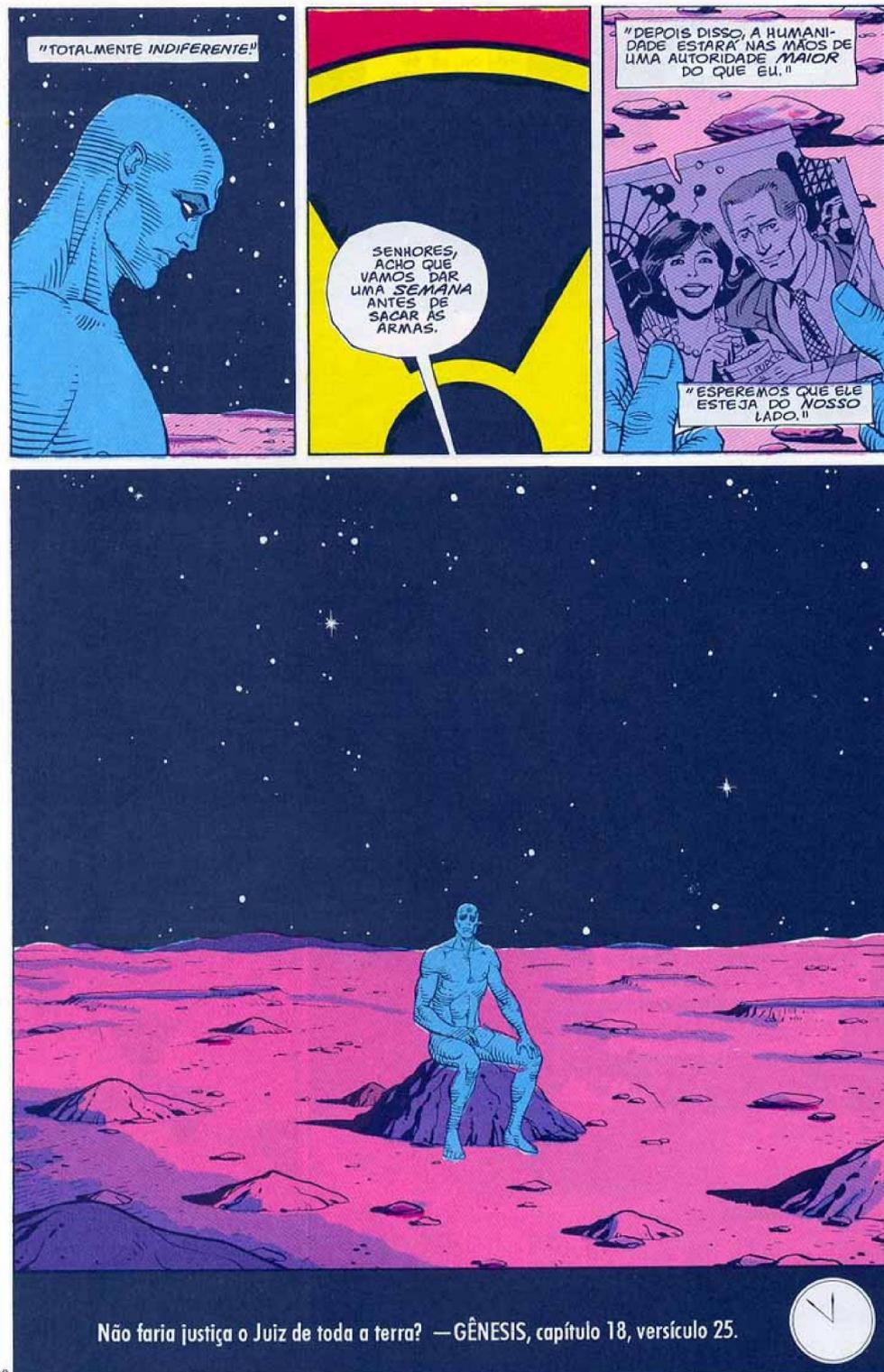
A coloração e o traço da história demonstram que não existem sombras no Dr. Manhattan, sua cor não muda, ao contrário de outros personagens em que o ambiente afeta como eles são representados. O mesmo não pode ser dito do Jon, o ambiente que ele está não o afeta, nunca, não há sombras na sua persona, ele é, ele é como uma força da natureza, totalmente imparcial e indiferente ( Figura 29 ), não reconhece as moralidades das suas ações ( Figura 30 ). Ele reflete sobre aquilo que está a sua volta, para exemplificar a sua existência, fazendo uso da metafísica de Aristóteles, sobre as potencialidades do ser e de tudo que é externo ao ser, Dr. Manhattan fala que o que é externo a nós também existem além do espaço, no caso o espaço físico que algo pode vir a usar, mas também no tempo, ou seja algo sempre foi tudo que poderia ser ao mesmo tempo. Por exemplo, uma placa de mármore, antes de se tornar esta placa, ela fazia parte de uma montanha, agora a placa pode se tornar uma escultura, e após isso, com o tempo se tornará pó. Mas isso não acontece em etapas, tudo está predeterminado: a placa sempre foi todas as suas etapas ao mesmo tempo, só não vemos isso. Isso poderia dizer então, que o futuro é inexorável, e as coisas são todas as suas etapas ao mesmo tempo, e não podem ser diferentes disso, isso assusta, pois é uma afirmação que de tudo já está definido.

A obra é permeada por um niilismo puro, o Comediante sendo seu expoente máximo e mais claro, ele ( o Comediante ) entende que o mundo é um carro desgovernado, não há alguém no controle, ele entende ( Figura 31 ), e a obra deixa claro que mesmo um ser que é um Deus ( no caso Manhattan ) também vê as coisas dessa forma. Ele explicita que se existisse um Deus, ele não seria como ele, da forma que as pessoas acham que Deus deveria ser. As coisas acontecem ao acaso e tudo se conecta perfeitamente ou tudo está predeterminado? " Talvez o mundo não tenha sido feito, talvez nada seja feito, talvez simplesmente seja, tenha sido, será eternamente, um relógio sem artesão" ( MOORE, WATCHMEN, cap 4, p. 28, 1987 ) ( Figura 32 ).

Figura 28 - Watchmen 2



Figura 29 - Watchmen 3



Fonte: Watchmen, cap 4, pág 28.

Figura 30 - Watchmen 4



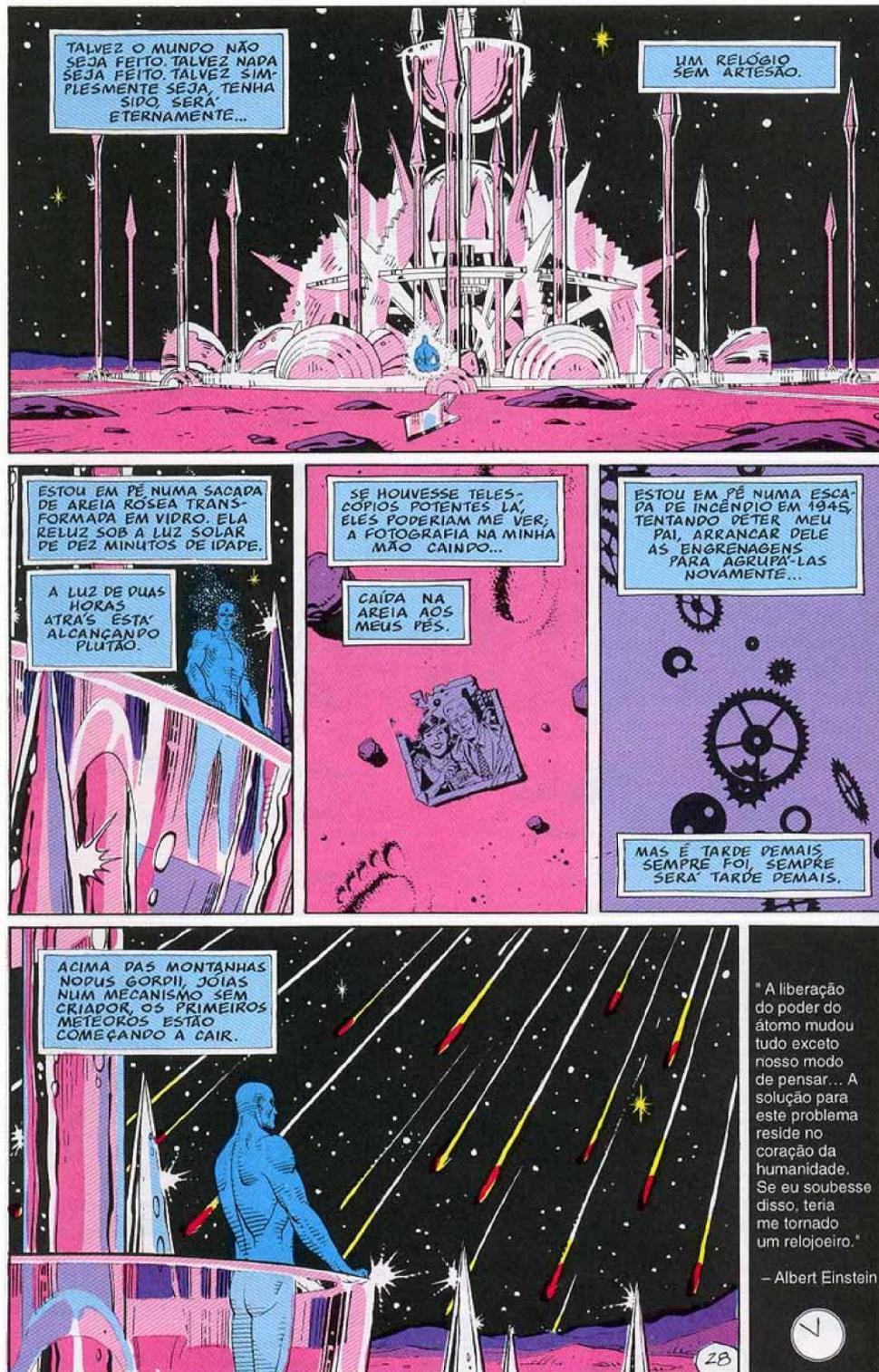
Fonte: Watchmen, cap 2, pág 15.

Figura 31 - Watchmen 5



Fonte: Watchmen, cap 4, pág 19.

Figura 32 - Watchmen 6



Fonte : Watchmen. cap 4, pág 28.

No primeiro capítulo somos apresentados a Walter Kovacs vulgo Rorschach. A história começa sendo contada sobre o seu ponto de vista, a partir do que seria uma leitura do seu diário, ele não tem fé no mundo, pensa que a maioria esmagadora das pessoas o mundo como um todo tem o código moral frouxo, é extremamente pessimista e tem um código moral implacável ( Figura 33 ). Quando Moore faz isto ele nos leva a ter a mesma visão que o Rorschach tem, tanto pela narrativa, como pelas arte e as cores, independente do que você pense, se não prestar atenção vai achar que Rorschach está certo sem nenhuma dúvida, por que o mundo de Watchmen é próximo, mas também é sujo e deprimente. Os painéis do Rorschach são sempre rígidos também, para acompanhar seu código moral. O personagem traz à tona a nossa vontade punição retributiva, porque não? Aqueles que praticam o mal, devem ser tratados com maldade. Isso traz o sentimento de justiça a qualquer custo, fazer o que é certo. Durante sua entrevista na cadeia com o psicólogo ( Figura 34 ), fica ainda mais explícito a caminho que nós percorremos como leitores, por que o psicólogo somos nós dentro da obra, durante a aplicação do teste de Rorschach somos capazes de compreender ainda mais a fundo o próprio Kovacs e o que o levou ao extremo, por que ele era mole como o resto do mundo, e a morte de uma criança leva ele a se tornar o Rorschach, alguém que não cede, não faz acordos, como ele diz em um diálogo com o Coruja "Não, nem mesmo diante do armagedon, acordos jamais" ( MOORE, WATCHMEN, cap 12, p. 21, 1987 ).

Todo este percurso nos leva a crer, que Rorschach é muito mais um santo do que um justiceiro, os fins não justificam os meios para ele. Entretanto, por mais que sejamos induzidos a pensar como ele sua visão não é confiável e seus métodos são dúbios, isso fica evidente quando ele vai atrás de informações, na periferia da cidade, e de que maneira os personagens de lá tem medo dele (Figura 35). É mostrado também que mesmo ele preferindo morrer pelo que ele acha que é correto, ele tem uma visão muito errada sobre as pessoas que ele tem como corretas, isso fica claro, no diálogo dele com Espectral 2, em que ela acusa o Comediante de tentar estuprar sua mãe, ele retruca "Não vim especular sobre lapsos morais de homens que morreram a serviço de seu país" ( MOORE, WATCHMEN, cap 1, p. 21, 1986 ) (Figura 36). Rorschach é intransigente? É, porém ele não passa a mesma régua para todos, ele não tem uma moral tão absoluta assim. No capítulo 6 de Watchmen há ali um aviso, sobre percurso que Rorschach percorreu, "Não enfrentes monstros sob pena de te tornares um deles, e se contemplos o abismo, o abismo a ti também contempla" ( MOORE, WATCHMEN, cap 6, p. 28, apud NIETZSCHE, 1987 ) ( Figura 37 ).

Figura 33 - Watchmen 7



Fonte : Watchmen, cap 1, pag 1.

Figura 34 - Watchmen 8



Figura 35 - Watchmen 9



Figura 36 - Watchmen 10



Fonte: Watchmen, cap 1, pág 21.

Figura 37 - Watchmen 11



Adrian Veidt, o vigilante mascarado chamado Ozymandias, é o homem mais inteligente do planeta. Em todo o momento da história em que ele está, está sempre clara a sua dominância, representa nos quadros, sempre centralizado, essa é a influência que ele exerce na história. Ele é inspirado em Alexandre, o Grande, e isso é apresentado durante a história. Segundo o próprio personagem, Alexandre era o único ser humano com o qual ele sentia alguma afinidade, pois aos trinta e três anos ele havia conquistado a maior parte do mundo civilizado conhecido. Veidt vê sentido nas coisas, vê o caos e quer ordená-lo, traz um pouco consigo o conceito de Vontade de Poder, pois em sua descrição sobre de onde vinha a sua inteligência ele diz " Talvez eu tenha decidido ser inteligente e não o contrário? Talvez tal decisão caiba a todos" ( MOORE, WATCHMEN, cap 11, p. 8, 1987 ) ( Figura 38 ). Ele admira Alexandre, por que segundo ele, Alexandre queria trazer luz um mundo de trevas, e essa também era a sua empreitada, levando em conta o contexto da Guerra Fria, Veidt vê muito próximo o fim da humanidade, e em sua cruzada contra o mal, ele percebe que suas ações são infrutíferas, pois o mal não se concentrava só no crime organizado, o mal tem muitas formas e governos também o praticam, eis aí o nó górdio do seu tempo ( Figura 39 ), o que ele podia fazer a respeito disso, e ele o faz, cria uma ameaça externa, seres de outro mundo e mata milhões, para que os povos se unissem em uma só bandeira que seria guiada por ele, Ozymandias ( Figura 40 ).

O que isso o torna? Vilão ou Herói? Em que pé isso deixa os demais personagens da história? Somente dançaram a música que Veidt, tocou, o único sucesso deles, foi fracassar em impedir que ele salvasse o mundo, e até mesmo Deus, foi manipulado por um homem ( Figura 41 ). Pois, tudo o que ele fez foi visando um bem maior para a humanidade, alguns milhões de vidas parecem um bom preço a se pagar por bilhões, tendo em conta uma visão maquiavélica e uma ética utilitarista as últimas consequências, mesmo uma paz baseada em uma mentira é paz da mesma forma, eis aí "o bem", conseguido através "do mal". Há algo além disso? Aqui o bem maior , o bem do próximo e não de si mesmo justifica o massacre e coloca em xeque moral os demais. O que Ozymandias não vê, é que ele não pode mudar a natureza humana. "Meu nome é Ozymandias, Rei dos Reis: Contemplem minhas obras ó poderosos, e desesperai-vos! Nada resta, junto à decadência" ( SHELLEY, 1818 ).

Figura 38 - Figura 12



Figura 39 - Figura 13



Figura 40 - Figura 14

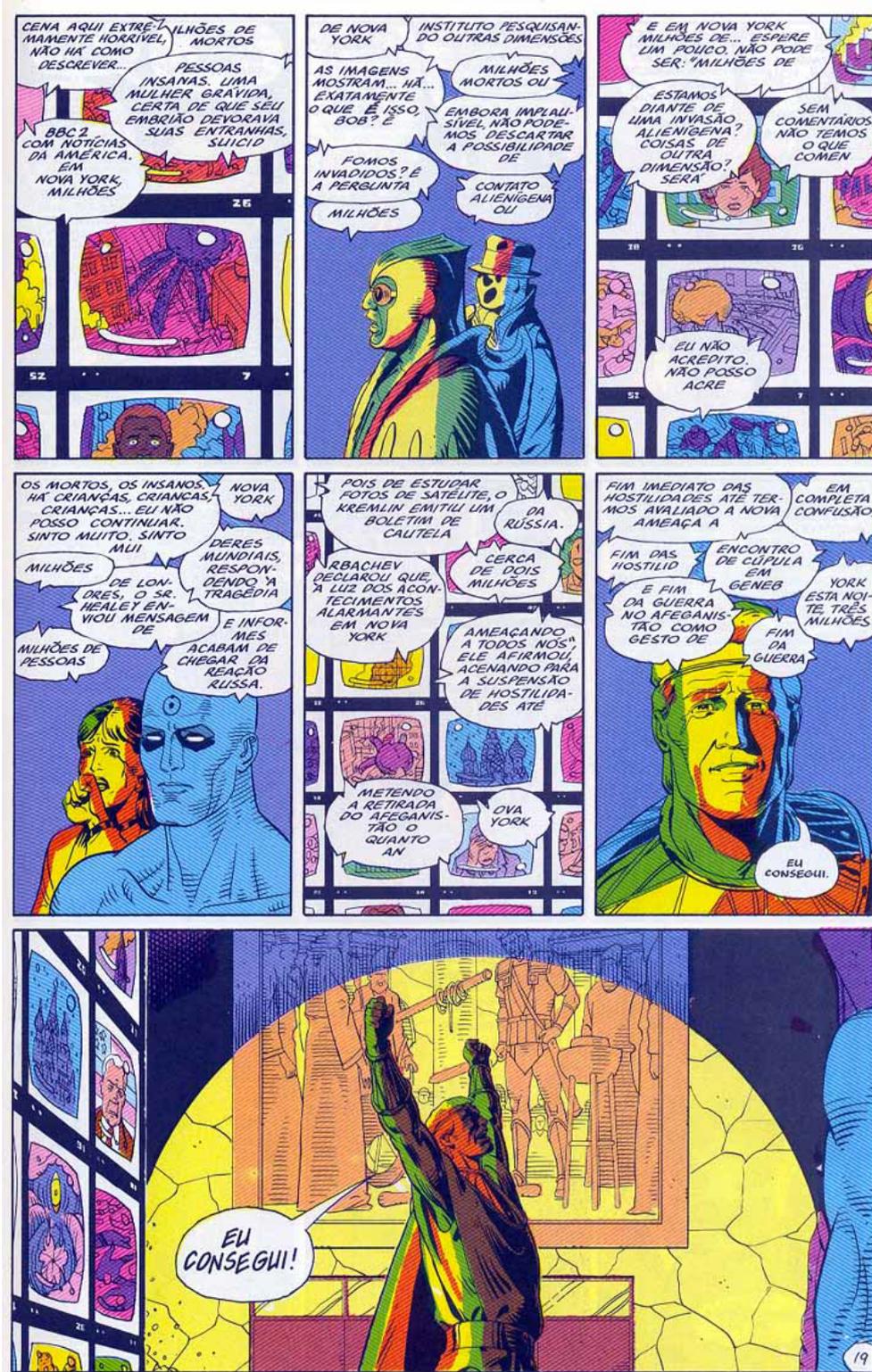


Figura 41 - Watchmen 15



Fonte: Watchmen, cap 12, pág 20.

Praticamente todos os personagens de Watchmen são egoístas, tudo o que eles fazem é exercer poder sobre os demais, seja para alcançar a paz, erradicar o mal, ou por motivos pessoais. Entretanto Daniel Dreibern, o Coruja, não é assim, ele é o mais ético dos

personagens, e carrega consigo várias qualidades que Aristóteles classifica em Ética a Nicômaco, como por exemplo, a temperança, coragem, amabilidade, esportividade e amizade. Ele é o baluarte que não está em nenhum dos extremos, e justamente por isso, é tachado de o mais covarde e desinteressante dos vigilantes ( Figura 41 ), isso é como uma piada de mau gosto, é até irônico, escolher o caminho do meio não serve em um mundo de extremos.

Figura 42 - Watchmen 16



Watchmen é uma obra rica e complexa, que nós deixa a pensar de inúmeras maneiras, sua contribuição para o seu meio, e até fora dele é incomensurável, é uma das grandes obras da contemporaneidade.

#### 4.2 300

Frank Miller nasceu no dia 27 de janeiro de 1957 em Olney, Maryland, EUA. Quando jovem era viciado em filmes *noir*, aqueles filmes policiais de investigação mais antigo em preto e branco, lia as HQs de Guido Crepax, Will Eisner e era admirador da linguagem cinematográfica presente nos mangás. Todo esse conjunto de coisas que ele admirava quando jovem o influenciaram artisticamente. Seu primeiro trabalho profissional foi pela editora Gold Key, nas páginas da revista de terror e mistério “*Além da imaginação*” nº 84, de junho de 1978.

Pouco depois, ainda em 1978, foi trabalhar na Marvel. Sua primeira HQ publicada na Marvel foi no nº 18 de “*John Carter: Warlord of Mars*”. Em 1979, estreou no “*Demolidor*” de Roger McKenzie. Após a saída de McKenzie ele pode roteirizar e desenhar o título imprimindo seu estilo cinematográfico. O título bimestral do Demolidor, que estava prestes a ser cancelado, se transformou num dos mais importantes do mercado, por conta de Miller, que ganhou notoriedade desta forma. Em 1983, na minissérie “*Ronin*”, pôde mostrar toda sua influência do oriental e do mangá.

Ainda na metade da década de 1980 ele produziu a minissérie “*Batman, o Cavaleiro das Trevas*”, um marco nos gibis da época. E então com dez anos como profissional, Miller já era considerado um gênio em sua área. Miller ainda trabalhou com a origem do “*Demolidor*”, ao lado de John Romita Jr., e uma graphic novel, “*Elektra vive*”. Nos anos 1990 consolidou ainda mais seu status com o drama “*300*” e, principalmente, “*Sin City*”. ( GUIA DOS QUADRINHOS, 2017 ).

300 é uma série de história em quadrinhos lançado em 1998, publicada originalmente em cinco edições pela editora Dark Horse Comics. Venceu o Eisner Awards de 1999, na categoria "Melhor Minissérie". Em 2006, a Dark Horse relança 300 em um único volume, com noventa e duas páginas em formato horizontal ( *widescreen* ) como havia sido planejado originalmente, isto traz um impacto diferente na obra, por que faz com que as páginas e a HQ como um todo, fiquem mais parecidas com o cinema, e deixe tudo mais épico, justamente para enfatizar o quão inacreditável foi o feito dos trezentos de Esparta.

Miller, desenha de uma forma genial e seus desenhos são para ser contemplados; ele faz uma montagem de páginas excelente, usando seus painéis das mais diferentes maneiras, tornando dessa forma o fluxo narrativo, algo extremamente particular, e pra lá de bem feito, é praticamente sem igual. Miller aplica em seus desenhos traços fortes e firmes, para evocar no papel a determinação que seus personagens têm.

Lynn Varley faz as cores de uma maneira sublime que se integram perfeitamente ao clima do roteiro e os desenhos de seu esposo Frank Miller. Ela faz uso de um tom meio ocre desgastado, e sépia, extraíndo dessa maneira o máximo do potencial épico, doloroso e dramático da HQ. As capas são minimalistas e estão impecáveis e cumprindo todas as funções possíveis, são chamativas, resumem de um modo preciso o conteúdo da edição, e são extremamente elegantes.

O ano é 480 a.C., sob o comando de Xerxes I, é reunido sob a bandeira do império persa o maior exército já visto até a data, eles tinham um objetivo, conquistar todos os povos gregos. Atenas, Egina, Eubéia e Esparta reúnem seus exércitos e se preparam para conter o avanço Persa sobre os gregos. Para a batalha das Termópilas, Leônidas, rei de Esparta, conta apenas com seus 300 soldados da guarda especial, onde enfrentarão um inimigo infinitamente maior.

A história toda é contada a partir do ponto de vista do rei Leônidas. O que guia a história são o dever a glória, combate e vitória e a honra acima de tudo. Os bravos trezentos foram homens incríveis que encaram o maior desafio da história e ultrapassaram as barreiras do tempo e da existência, estando para sempre na História, o objetivo de todo guerreiro.

A HQ é composta por batalhas sanguinárias e reviravoltas, e visualmente Miller dá um espetáculo à parte. Miller pega como base para compor sua histórias as descrições de Heródoto que foi quem primeiro romanceou a história dos trezentos de Esparta, que segundo ele seriam estes trezentos espartanos contra quatro milhões de persas.

300 de Esparta mostra a história que se tornou praticamente mitológica, transmitindo uma mensagem de resistência, anti-derrotismo até mesmo diante do impossível ou do fracasso inevitável. A história é sanguinária, belicista e destaca que a coragem e a bravura são virtudes que têm que estar acima do bem estar próprio, a máxima da areté grega homérica.

Miller conta a progressão da história com poucas ilustrações, elas são economizadas ao máximo, e tem que contar o máximo da trama possível em um único quadro, dessa forma, por exemplo ele usa uma única imagem numa página, aquela página contém menos

informações, objetivando que o leitor se detenha ali para observar e interpretar o que está vendo de maneira mais demorada. As onomatopeias estão sempre visualmente destacadas até exagerando-as, Miller as utiliza para dar peso nas emoções dos personagens e da história, que aqui se mantém muito discretas nas interações e uns com os outros, usando da velha máxima de menos ser mais. As falas e descrições também seguem o tom de poesia grega épica usada em 300 "Nós marchamos" ( MILLER, 300, cap 1, p. 1. 1998 ) ( Figura 43 ).

Figura 43 - 300 1



Fonte: 300, cap 1, pág 1

Miller dá ao Rei Leônidas um passado lendário ( Figura 44 ), um homem que é mais que um homem, alguém cunhado pelos próprios deuses, um titã entre gigantes, isto fica muito claro logo na introdução da HQ enquanto Dilios conta a sua história, evocando logo de cara uma das principais mensagens passadas pela HQ, espartanos nunca se rendem ( Figura 45, 46 ).

Figura 44 - 300 2



Figura 45 - 300 3



Fonte: 300, cap 1, pág 7

Figura 46 - 300 4



Fonte: 300, cap 1, pág 9.

“Jamais houve um homem sacro que não amasse o ouro!” ( MILLER, 300, cap 2, p. 4, 1998 ). É desta forma que o Rei Leônidas via os líderes religiosos, na sua opinião os homens sacros são seres desprezíveis, que enganam os que crêem neles como porta-voz dos deuses, usando seus nomes para disfarçar a sua própria corrupção, isso fica ainda mais perceptível na maneira como Miller desenhou os éforos, nos conduzindo a acharmos eles repugnantes também, para termos a mesma visão que o Rei ( Figura 46, 47 ). Leônidas crê nos deuses, mas não em seus representantes, e ele está correto.

Figura 47 - 300 5



Figura 48 - 300 6



Fonte: 300, cap 2, pag 5.

Miller fez grandes pesquisas a respeito do povo espartano, com isso ele capturou a essência deles, o espírito belicoso, a guerra que corre no sangue dos cidadãos de Esparta. Em momentos que em outras histórias seriam emocionantes e bregas, por conta de como o povo de Esparta era, isso cria algo completamente diferente, o espírito guerreiro sempre se sobressai, eles não são adeptos à delicadeza, mas isso não quer dizer que eles não amam, ou se preocupam com os seus, longe disso, por mais belicosos que sejam há ali um amor fraternal genuíno dos quais todos compartilham, isto fica muito claro entre os guerreiros. Porém mesmo a relação de um homem com sua mulher é seca, mas não por isso desprovida de sentimentos, isso fica muito claro no diálogo entre Gorgo, Rainha de Esparta e Leônidas, em que ela lhe diz "Volte com seu escudo, ou sobre ele" e a subsequente explicação do narrador "Adeus meu amor, ele não disse isso. Não há espaço para ternura, não em Esparta. Não há lugar para a fraqueza" ( MILLER, 300 cap 2, p. 7, 1998 ). Mesmo após essas palavras que parecem ser duras, Miller desenha lágrimas nos olhos de Gorgo ( Figura 49, 50 ) quando ela se vira, mas não poderia ser diferente, os personagens são extremamente profundos, todos eles, e mesmo quando suas falas carregam um peso de emoções muito grandes, elas ainda são dura e frias. " Apenas os valentes e fortes podem se chamar de Espartanos. Apenas os valentes. Apenas os fortes" ( MILLER, 300, cap 2, p. 7, 1998 ).

Figura 49 - 300 7



Fonte: 300, cap 2, pág 7.

Figura 50 - 300 7



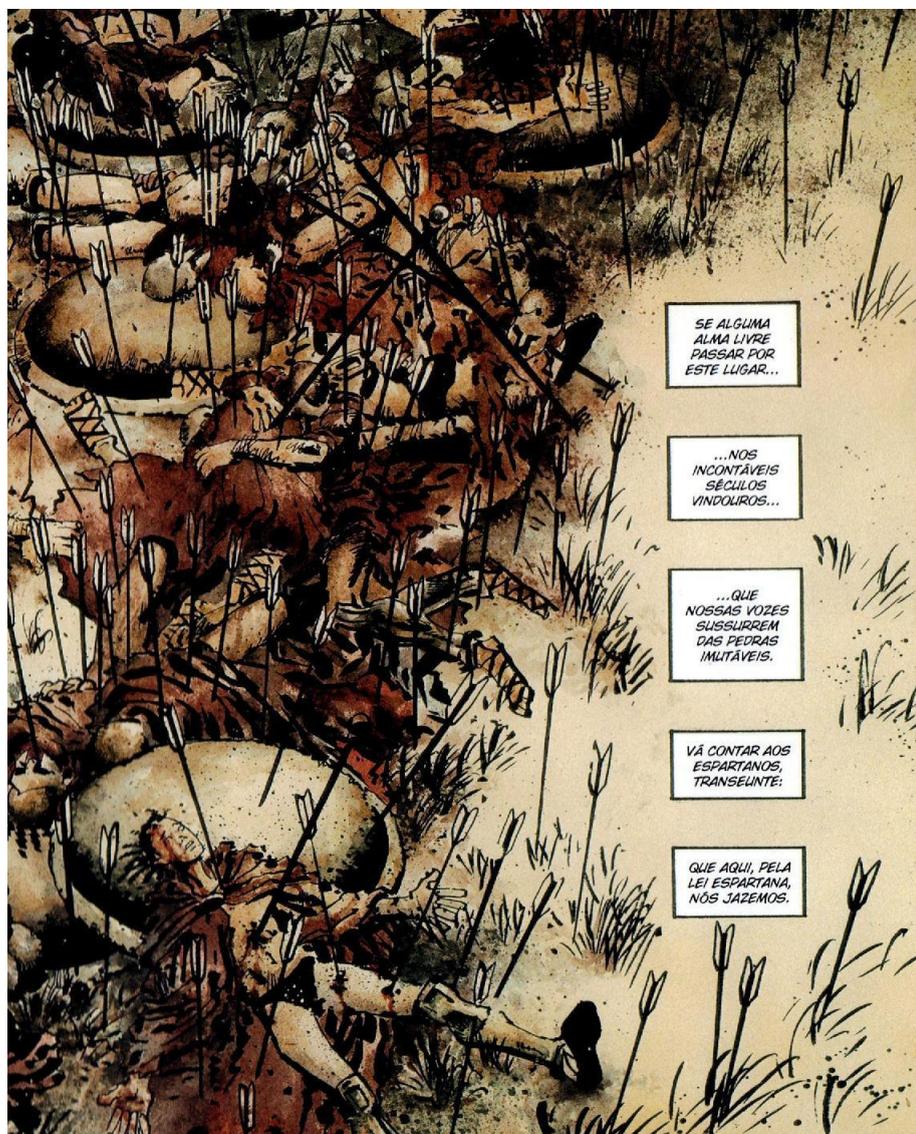
Fonte: 300, cap 2, pág 7.

Ao longo da história da Grécia Antiga, houve um espetáculo em torno da batalha, quando os exércitos voltavam das batalhas e a maneira como eles eram celebrados, criando uma espécie de estética da guerra, em algo belo. E também cria padrões estéticos que são seguidos com o passar das gerações, e o que se exige nesse padrão, ter um espírito destemido, habilidade, força e poder, sendo que a conquista deste estética representa a soma de todas as

virtudes. E os trezentos espartanos eram mais do que virtuosos, eram a concepção física da aretê homérica ( Figura 52, 53 ).

No fim o sacrifício espartano ficou na memória do mundo todo, homens que galgaram seu lugar no assentos dos heróis eternos, que para sempre serão lembrados e reverenciados, homens livres, que conquistaram a vitória pelo seu sacrifício "Se alguma alma livre passar por este lugar, nos incontáveis séculos vindouros, que nossas vozes sussurem das pedras imutáveis. Vá contar aos espartanos, transeunte: Que aqui, pela lei espartana, nós jazemos." ( MILLER, 300, cap 5, p. 19, 1998 ) ( Figura 51 ).

Figura 51 - 300 8



Fonte: 300, cap 5, pág 19

Figura 52 - 300 9



Fonte: 300, cap 5, pág 20.

Figura 53 - 300 10



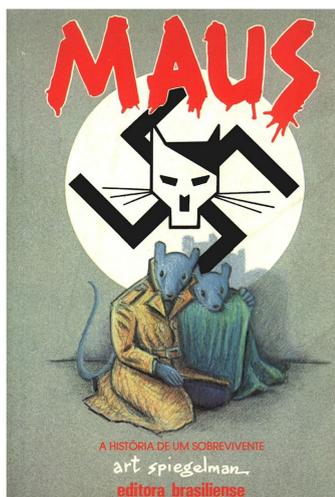
Fonte: 300, cap 5, pág 20.

Por fim faz-se pensar que há uma demasiada glorificação em torno da guerra, essa estética que ela apresenta, mas olhando ao passado, e aos relatos, as representações, não tem como não pensar, que lutar, lado a lado dos seus irmão pela liberdade, deve ter sido glorioso.

### 4.3 MAUS

Filho de sobreviventes de um campo de concentração, Arthur ( Art ) Spiegelman nasceu em 1948 em Estocolmo ( Suécia ) filho de judeus poloneses que sobreviveram ao campo de concentração de Auschwitz, na Polônia, durante a II Guerra Mundial ( 1939-1945 ). Ainda pequeno, emigra com os pais para os EUA com dezesseis anos, iniciou sua carreira de desenhista de quadrinhos. Foi ilustrador e capista da revista New Yorker durante dez anos e é co-fundador e editor de Raw, a famosa revista de quadrinhos e artes gráficas de vanguarda. Em 1986 foi lançado o primeiro volume de *Maus* ( *Maus: A Survivor's Tale* ) ( Figura 54 ) que retratava a história de como seus pais sobreviveram ao Holocausto. O segundo volume, *Maus: And Here My Troubles Began*, sairia em 1991.

Figura 54 - Capa



Fonte : Maus, vol 1, capa.

Esta obra atraiu imensa atenção da crítica para um trabalho feito em quadrinhos, incluindo uma exibição no Museu de Arte Moderna em Nova York e rendendo-lhe um prêmio Pulitzer especial em 1992 ( RAY, 2020 ). “Os judeus são indubitavelmente uma raça, mas eles não são humanos” ( SPIEGELMAN, MAUS VOL I apud HITLER, 1980 ), é com essa frase de Adolf Hitler que *Maus* começa.

A história que Spiegelman escreveu, trata com muita sensibilidade e cuidado sobre o holocausto, mas não somente isto, Spiegelman aborda questões como, racismo, empatia, xenofobia, depressão, e também a dor que os sobreviventes tem, por conseguirem sair vivos dos campos de concentração, quando algum ente querido não conseguiu. Nesta obra não se

fala somente dos que se sentem culpados por conseguirem sobreviver, quer por inteligência, quer por sorte, mas aborda também o pós-guerra, como é viver a isso, como uma família de sobreviventes pode lidar com algum integrante que se suicida, por conta dos traumas que sofreu.

A HQ começa em 1978, na cidade de Nova Iorque, Art vai até seu pai, Vladek, para conversar sobre as experiências dele envolvendo o Holocausto, ele faz isto pois está colhendo material para o projeto, no caso seu quadrinho que está preparando. Durante a narrativa, Spiegelman retrata as experiências de seu pai, desde os anos que levaram a Segunda Guerra Mundial, até o dia em seus pais são liberados dos campos de concentração nazistas. Grande parte da história gira em torno da relação difícil entre Art e seu pai Vladek, e a ausência de sua mãe, Anja, que se suicidou quando o autor tinha vinte anos. Nesta ocasião tomado pela dor, Vladek destruiu todos os relatos que Anja escreveu sobre o tempo em que ela viveu Auschwitz.

Art utiliza um estilo de arte minimalista junto a um ritmo de fluxo narrativo, e uma estrutura nos seus painéis, que são geniais. Mas o que realmente impulsiona a HQ, é a sua história, que ao longo de mais de mil e quinhentos painéis em preto e branco, poucos deles não tem texto. A HQ como já mencionado é feito em preto e branco, mas diferente de muitas obras que usam desse estilo, aqui há um alto contraste com praticamente tudo sendo realmente preto e branco, tendo muito pouco cinza no sombreamento, as manchas pretas dentro dos quadros, juntamente com as bordas grossas e pretas, são equilibradas por áreas brancas e largas margens brancas. Quando a história se encontra no presente, no caso de Art entrevistando seu pai, os painéis se mantêm coesos, quase sempre em oito quadros por página, agora quando ela vai ao passado, para a história do Vladek, o número de painéis varia bastante. Art queria que a sua HQ, passasse a impressão de ser um diário, desta forma ele desenhou sobre papel de carta com uma caneta-tinteiro e corretivo líquido de máquina de escrever. Sua HQ foi reproduzido no mesmo tamanho em que foi desenhado, ao contrário do que geralmente é feito, pois quase sempre são feitos desenhos maiores, e então impressos em um tamanho menor, para esconder possíveis defeitos na arte.

A obra representa os seres humanos com cabeças e rabos de diferentes tipos de animais (Figura 55), os judeus são desenhados como ratos, os alemães como gatos e polacos como porcos, isso entre muitas outras representações para diferentes nacionalidades, credo ou religiões. Spiegelman tirou proveito da maneira que os filmes de propaganda nazista

retrataram os judeus como pragas, e chegou à conclusão de que ratos seriam um símbolo mais do que adequado para os judeus na propaganda nazi. Desta maneira mesmo que os personagens estejam antropomorfizados o leitor identifica facilmente os personagens como humanos, mas é impedido de traçar característica raciais baseados em traços faciais, e ao mesmo tempo a antropomorfização está sempre ali, para lembrar da onipresente classificação racista.

Figura 55 - Maus 1



Art, não esconde os defeitos de seu pai, tampouco os seus na verdade, isso fica evidente quando Vladek em um episódio racista, fica bravo com Françoise, esposa de Art, por dar carona a um afro-descendente, um "schwartzser" ( mais escuro ). Quando ela o repreende, Vladek que é uma vítima do antissemitismo ( Figura 56 ), diz "Não tem comparação os judeus e schwartzers!"( SPIEGELMAN, MAUS VOL II, p 99, 1991 ).

Figura 56 - Maus 2



*Maus* pode ser encarado como, uma biografia, autobiografia, história e ficção é uma mistura de muitos gêneros, transformando a obra em algo único. Art apresenta toda a HQ do ponto de vista da pesquisa, para realizar a sua obra, com as visitas a casa de seu pai e as conversas que ele tem com ele, e a narrativa o segue desde seus momentos mais inspirados, até o momento em que suas idéias rareavam. Entretanto grande parte da história é narrada não por Spiegelman, mas sim por seu pai, e a sua narração dos tempos de Auschwitz.

Essa volta ao passado dos seus pais, acaba sendo também uma tentativa de compreender o seu presente e o da sua família. Art nasceu poucos anos depois do fim da guerra, ele não viveu ou presenciou os horrores do Reich. Condenando ele a conviver com fantasmas que ele era incapaz de exorcizar, Ele carrega um pesar muito grande por seu irmão morto, Richieu, que morreu durante o Holocausto e que Spiegelman acha nunca vai estar à altura dele, carrega o fardo do suicídio de sua mãe que acontece muito tempo após o fim da guerra, e tem um relacionamento muito difícil com seu pai ( Figura 57 ). A história é contada em dois momentos, o passado da guerra em que Vladek assume o posto de narrador e o presente, em que um Art já adulto registrar a história do seu pai. Art, não foge da realidade com seus personagens, seu pai não é uma grande herói, é só um sobrevivente, com uma personalidade muito difícil, que é falho e complexo, consegue com isso calçar os pés na realidade e isso dá um peso dramático muito maior na sua narrativa. A morte do seu irmão, o suicídio da sua mãe e o comportamento paranóico de Vladek, tudo isso foi moldado pelos traumas da guerra, tudo sua vida foi moldada pelo Reich, que já não existia quando ele nasceu, Art consegue entender isso? A verdade é que provavelmente não, somente que viveu nos campos de concentração nazista, compreendem.

Figura 57 - Maus 3



14

Fonte: Maus, vol II, pág 14.

Quando Vladek começa a contar a sua história, ele vai desde o começo, como quando ele conheceu a mãe de Art, a Anja, de que forma se dá a relação e o casamento deles. Após esses tempos menos turbulentos, o cenário da guerra vem a tona, aqui Vladek descreve a maneira que o nazismo começou, com as primeiras perseguições contra os judeus, o estopim da guerra propriamente dita, então sua luta, fugas e quando permaneceu cativo. De maneira gradual, mas não lenta, ele vai vendo, amigos, família e praticamente todos com quem ele se importa sendo mortos, mas a inteligência e jogo de cintura de Vladek, faz com que ele consiga manter ele e Anja vivos, a revelia de todas as dificuldades pelas quais eles passam, se

escondendo dos nazistas nos mais diferentes lugares, contando com ajuda de amigos e com a sorte, e fazendo uso da riqueza que eles possuíam. Entretanto o inevitável acaba acontecendo e na metade da história, os dois acabam sendo pegos e levados para os campos de concentração.

Ao longo do primeiro volume da HQ é sentida a presença invisível de Hitler nos rumos da história. É sua ascensão ao poder que catalisa os eventos que levariam a Alemanha ao massacre judeu, e a mão oculta do Führer conduz toda a tragédia ( Figura 58 ).

Figura 58 - Maus 4



O primeiro volume de *Maus*, termina com dois momentos marcantes para a narrativa como um todo. Na história de Vladek, ele e Anja chegam a Auschwitz, no presente na história contada por Art, ele e seu pai tem uma briga muito feia, por ele ter jogado fora o diário da sua esposa após ela se suicidar, o diário conta sobre Auschwitz e o que aconteceu com ela naquele lugar maldita, e como ela lidou com todos esses traumas quando a guerra havia acabado, esse era um relato importante para a história do Art, mas não somente por isso, era a chance de ele conhecer de maneira mais profunda sua própria mãe, que segundo seu pai era muito parecida com o Art. A discussão dos dois finaliza o volume um, deixando muito claro a abismo que havia entre os dois, com Spiegelman chamando seu pai de assassino ( Figura 59 ). Art não esconde em momento algum, toda a raiva e frustração que sente com os inúmeros defeitos do seu pai. Vladek é muito tradicionalista e avaro, seguindo a risca todos os estereótipos de judeus que existem. O personagem é paranóico e tem ideias loucas ( grande parte delas por conta de seu jeito sovino, que em partes se devem ao que ele viveu em Auschwitz ), vive reclamando sobre a sua segunda esposa, Mala, e não deixa de julgar e se comparar com Art.

Figura 59 - Maus 5



159

Fonte: Maus, vol I, pág 159.

Por mais que Vladek seja cheio de falhas e defeitos, o leitor não consegue desgostar dele, ele é extremamente carismático. Seu jeito avarento é bem engraçado, assim como o seu sotaque e as observações que ele faz, isso ajuda na digestão da obra, não a tornando extremamente depressiva e pesada, já que ela tem seus momentos de humor. Vladek ama muito a sua primeira esposa Anja, e é um personagem com uma perseverança gigante, mesmo diante de Auschwitz ( Figura 60 ), todo esse conjunto de coisas, faz que o leitor tenha uma simpatia genuína por ele.

Figura 60 - Maus 6



95

Fonte: Maus, vol II, pág 95.

No oitavo capítulo de *Maus*, que foi feito após a publicação do primeiro volume, que teve um sucesso estrondoso, porém inesperado, abre com Art sofrendo pela culpa, ele agora não é mais um rato, é só um humano com máscara de rato, o desenho o mostra sobre uma pilha de cadáveres, uma pilha de cadáveres judeus ( Figura 61 ), ele se sente culpado pelo fato de pensar que todo o seu sucesso, o sucesso de *Maus*, foi construído em cima desta pilha. Em uma consulta ao seu psiquiatra, Art revela esses sentimentos, e o que seu psiquiatra lhe faz notar que essa culpa e frustração que ele sente podem ser pelo menos uma parte por conta de

ter retratado o seu pai de uma maneira tão desfavorável, afinal Vladek é só um homem velho, que sente culpa, um pai que sobreviveu e viveu mais do que seu primeiro filho. Pai algum deveria enterrar seu próprio filho.

Figura 61 - Maus 7



41

Fonte: Maus, vol II, pág 41.

No segundo volume de *Maus* é narrada a luta de Vladek e Anja para sobreviverem em Auschwitz, e também a maneira em como Art e Françoise, tem que lidar com Vladek, que não fica mais novo e está cada vez mais debilitado. Neste segundo volume a linha narrativa de Art, no caso a do presente, ganha mais espaço sobre a história do passado, os relatos de

Vladek. Aqui Art tenta encontrar uma solução para seus conflitos com seu pai, e busca também entender a si mesmo, há mais presença de interação dele com seu velho pai e também com sua esposa, Art agora é dono da história, agora ele expõe seus medos e inseguranças e as formas com as quais lidou com eles. Com isso seu personagem e de seu pai ganham ainda mais desenvolvimento.

Vladek e Anja sobrevivem a Auschwitz é claro, e depois de toda essa jornada, Art acaba a sua história com o reencontro dos dois, lhes dando assim um final feliz ( Figura 62 ), frente a toda aquela desgraça, colocando em segundo plano o suicídio da sua mãe, e a morte do seu pai por infarto em 1982. O que importa é que eles conseguiram, eles não poderiam estar mais felizes.

Figura 62 - Maus 8



Fonte: Maus. vol II, pág 136.

O desenho final da obra, mostra a lápide conjunta de seus pais que eles descansam em paz. Assim termina a jornada memorial de Art Spiegelman.

## 5 ANÁLISE DE MANGÁS

Neste capítulo trarei três obras, entretanto agora obras de mangá, trarei um curto histórico de seus autores e então uma breve análise das obras em si, que são elas: Vinland Saga, Shingeki no Kyojin e Berserk

### 5.1 VINLAND SAGA

Makoto Yukimura é um mangaká, nascido em 8 de Maio de 1976 em Yokohama no Japão. Yukimura estreou em 2000 com o elogiado *Planetes*, serializado pela revista *Kodansha Weekly Morning* e adaptado para anime pelo estúdio Sunrise.

Vinland Saga começou a ser serializada em abril de 2005, pela revista semanal shounen *Weekly Shōnen Magazine* da editora Kodansha, onde continuou até outubro do mesmo ano. Após isso, o mangá entrou em um hiato de dois meses, retomando a serialização no final de dezembro de 2005 na revista mensal seinen *Afternoon*, que também pertencia a Kodansha. Esta mudança foi causada pelo próprio autor Makoto Yukimura, por que ele não conseguiria manter um ritmo de lançamento mensal a longo prazo.

Vinland tem uma arte sublime e visceral ao mesmo tempo, e Yukimura não poupa nos detalhes e nem nas hachuras, fazendo de seu mangá um deleite para os olhos, por mais que seja sujo e agressivo, tamanha é habilidade com que os personagens e os quadros são compostos.

O título do mangá Vinland Saga, é uma ligação direta com a Vinlândia, que hoje ficaria a oeste no território do Canadá, Vinlândia foi a primeira colônia na América. Porém Vinland Saga não começa direto em Vinlandia, como o título diz é uma saga, então o mangá começa na região de Danelaw, a terra dos daneses, no início do século XI, situada no período da Inglaterra Anglo-Saxã, entre os anos 1000 e 1014 d.C, quando a Dinamarca, fazendo uso do vikings, dominou os ingleses e em sequência assumiu o controle do país. O mangá faz uma combinação com a origem do rei Canuto o Grande até a sua ascensão ao poder, com a busca pela vingança concentrada no explorador histórico Thorfinn, o filho de Thors um ex-guerreiro que foi assassinado. Vinland Saga é então uma ficção histórica, já que mistura fatos e acontecimentos reais, com alguns personagens fictícios. Os principais personagens são de ascendência dinamarquesa ou seja, vikings que vieram a Inglaterra na invasão do rei Sueno I. O mangá retrata a sociedade Viking em todos os seus aspectos sejam eles, militares, políticos ou religiosos.

O realismo do mangá vai além desses aspectos, e Yukimura toma muito cuidado, para retratar exatamente, quão brutal era uma invasão viking. Muitas vezes nos é mostrado na história o que acontece após as pilhagens, e a falta de piedade que decorre disso. A violência é uma das principais características, tanto do mangá, quanto do seu protagonista, e elas são desenhadas com tanta precisão que chegam a causar desconforto, tirando o possível glamour da morte na guerra.

E essa construção extremamente violenta é o que sustenta o caráter pacifista que o mangá adquire com o passar dos capítulos. Essa violência ganha um grande destaque, quando os principais personagens começam a se amargurar com ela, nesse caso o protagonista Thorfinn, que é afetado diretamente por isso. Vinland Saga então ganha uma carga cultural japonesa muito clara, os conceitos do Bushido ( o código de honra dos samurais ), vão ganhando um destaque cada vez maior, através do próprio Thorfinn.

Thors "The Troll" ( Figura 63 ), pai de Thorfinn, é uma presença incrível ao longo desta história, pois representa um ideal a ser aspirado como guerreiro. Um homem com poder inimaginável, que descobre o verdadeiro significado do que é ser um guerreiro quando se afasta do campo de batalha ( Figura 64 ).

Figura 63 - Vinland Saga 1



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/vinland-saga/29248/capitulo-15#!page4>

Figura 64 - Vinland Saga 2



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/vinland-saga/29240/capitulo-7#!page16>

Thors é um ex-guerreiro da tropa viking, a Jomsvking, é considerado pelos seus como o homem mais forte do mundo e um dos guerreiros mais fortes da história. Ele deserta do seu exército e foge com a sua esposa Helga e os filhos para a Islândia, a procura de uma vida tranquila e longe das guerras. Entretanto os Jomsvikings o encontram após alguns anos, e o obrigam a mando do rei Sueno da Dinamarca, a voltar para o campo de batalha, sob a pena de que, se não cumprisse a ordem sua vila seria dizimada. Então rumo a esse encontro, ele é emboscado pelo mercenário Askeladd, que faz seu filho de refém. Sua vida então chega ao fim. Thorfinn cresce sedento de vingança e como um mortífero guerreiro, cujo único desejo é matar o homem que matou seu pai. E para isso ele se junta ao bando de Askeladd. Ao longo da jornada e constantemente busca vingança e desafia Askeladd para um duelo até a morte sempre que pode.

Quando começamos a acompanhar a sua história ele é constantemente brutal com qualquer ser humano, a vingança o consome dia e noite, e uma criança que cresce sobre a batuta do assassino do seu pai, não consegue lidar com seus problemas, ou que Askeladd está ali, todo dia ao seu lado, ainda é muito jovem, e tem sentimentos complicados demais para que ele mesmo possa compreendê-los, é questionado mais de uma vez se aquilo que está trilhando vale a pena, se a vingança vai fazer ele virar um verdadeiro guerreiro ou não. A história dele não é tão definida, mas pequenas reflexões que se seguem ao longo desses dois pontos, a morte de Thors e a perda final de Askeladd. Tudo isso, é claro, em uma dicotomia contínua que tenta humanizar Thorfinn - entende-se, em consequência das palavras de seu pai - enquanto o menino viaja, sem medo ou consideração, um caminho que o desumaniza e o joga no poço mais profundo a cada passo que ele dá. Seu caminho rumo ao abismo, acontece de maneira acelerada, além de mortes e recados, além da constante fome de Thorfinn por um duelo justo contra seu pai adotivo, ele está perdido na busca de um destino auto-imposto que o lança nas profundezas morais de seu ser, escravo de seu destino.

Thorfinn é um escravo da vingança, um escravo, afinal, para si e para suas próprias emoções, do início ao fim. Diferentemente do trabalho que exerce, no caso ser um guerreiro, Thorfinn falha em aprender alguma coisa, a respeito de si ( Figura 65 ). É uma morte lenta e angustiante, que se prolonga por onze anos e não encontra paz ao perder a luz que ilumina seu caminho. As opções de redenção nada mais são do que obstáculos em um caminho que seu próprio pai negou e do qual Askeladd - mais pai agora que Thors - tenta desviá-lo. Um

caminho que não tem, Valhalla como destino ( Figura 66 ). Entretanto após Thorfinn tanto andar perdido ( Figura 67 ), ele encontra o caminho, por mais que alguém o tenha apontado.

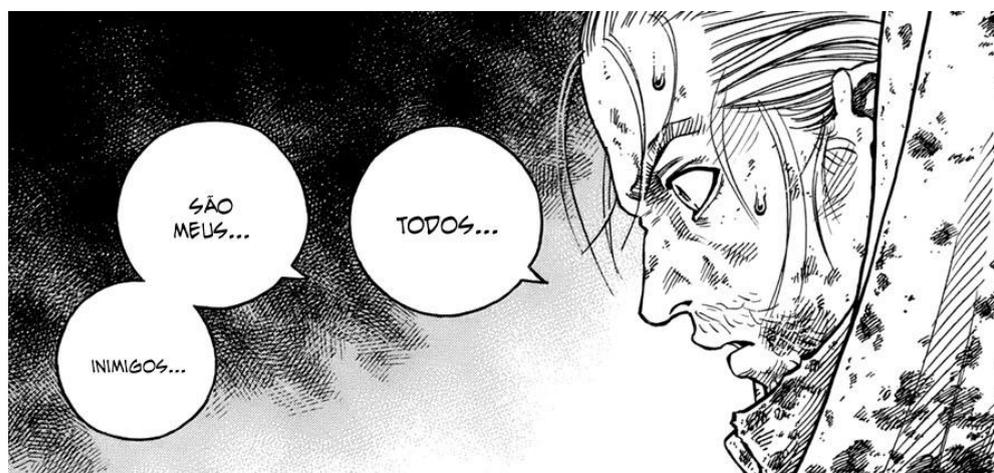
Figura 65 - Vinland Saga 3



Figura 66 - Vinland Saga 4



Figura 67 - Vinland Saga 5



191

Askeladd é um contraponto no enredo ao que memória de Thors implica, mas ele não é o outro lado da moeda, nenhum dos personagens presentes em *Vinland Saga*, tem somente a função de ser um contraponto. Askeladd é um mercenário viking, que odeia os vikings. Por conta disso, acaba sendo um objeto do olhar pacifista do autor. Mas de uma maneira muito mais brutal, o pacifismo pelo qual ele luta e busca só é conseguido através da violência, tornando-o tudo o que ele odeia. E por mais que ele odeie o conceito dos vikings o que eles representavam agiam e faziam, ainda assim tem um amor fraternal verdadeiro por alguns de seus subordinados, e como nada é preto no branco em *Vinland Saga*, ele os odeia ao mesmo tempo. A maneira pela qual despreza os vikings, sua forma e a natureza da imposição de poder faz dele um homem calculista e frio, mas também especialmente emocional, ele transpõe sua visão pela força por que foi criado assim, e nunca encontrou nenhum homem entre os seus que fizesse mudar de idéia, o que ele procurava antes de conhecer o príncipe Canuto era o caos e destruição mútua. Entretanto Askeladd não é tolo, ele reconhece homens melhores do que ele, quando os encontra ( Figura 70 ), caso sejam homens iguais a ele, acabam por se tornar somente meios para o seu objetivo, alcançar a paz. No seu fim, provoca a catarse de Thorfinn, abrindo seus olhos, arrastando ele para fora do inferno com simples palavras, “Você daqui pra frente, depois que eu morrer. O que você fará da sua vida, Thorfinn? (YUKIMURA, VINLAND SAGA, cap 54, p. 12, 2008) ( Figura 68 ). No fim ele demonstrou um grande poder de sacrifício e a capacidade do homem de salvar o que ama, no caso seu filho ( Figura 69 ), sua pátria e seus ideais.

Figura 68 - Vinland Saga 6



Figura 69 - Vinland Saga 7



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/vinland-saga/29218/capitulo-54#!page13>

Figura 70 - Vinland Saga 8



No decorrer da história que começou como um olhar brutal à natureza violenta e implacável da guerra, onde todos são inimigos, ela se transforma em uma jornada épica para encontrar uma terra onde a guerra e a escravidão não sejam mais uma realidade ( Figura 73 ), onde as pessoas possam viver em paz e harmonia ( Figura 72 ). A natureza do mangá mudou ao longo do tempo, assim como o personagem principal Thorfinn, mas não é uma transformação como um estalar de dedos, ele que era um ultra guerreiro em busca de vingança contra aquele que matou seu pai, matou incontáveis pessoas ao longo do seu caminho sangrento, fez aquilo que fizeram com ele, quando Askeladd morre ele se vê vazio e sem objetivo, é condenado a escravidão e simplesmente não se importa. O objeto que o mantinha em pé não existe mais, quando ele acorda do seu pesadelo, e vê no que se tornou, o que ele era, as palavras de seu pai se fazem presente, e depois de muito tempo sem sentir algo, agora ele carrega consigo cada pessoa que um dia ele tirou a vida, pessoas das quais ele não tinha rancor ou mágoa, cujo nome ele não conhecia, que também queriam viver. Essas pessoas não podem ter perdido a vida em vão, ele para com a violência se torna um homem que se recusa a tirar outra vida, ele precisa encontrar o lugar, ele precisa ir até Vinlandia, para compensar aqueles que morreram, fundar uma terra de paz, agora ele luta a verdadeira batalha ( Figura 71 ).

Figura 71 - Vinland Saga 9



Figura 72 - Vinland Saga 10

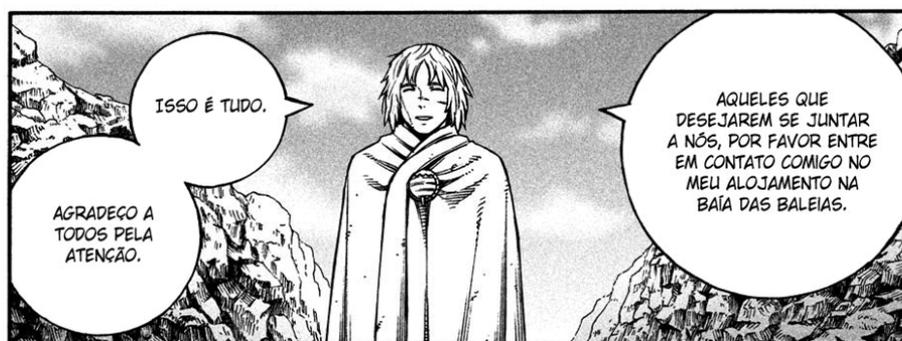


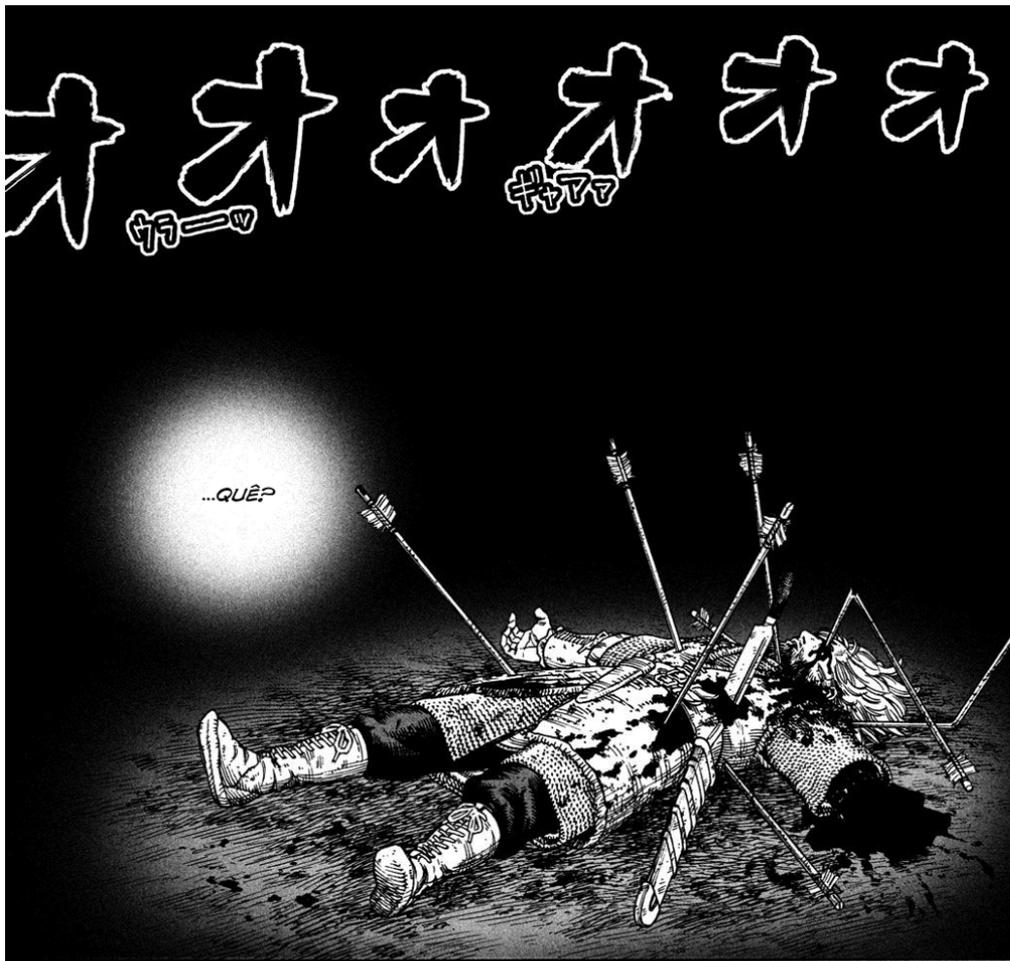
Figura 73 - Vinland Saga 11



Há um momento a se destacar quando um soldado é ferido e começa a morrer durante a batalha e ele pondera sobre Valhalla ( Figura 74 ), sobre o fato de ele não estar indo para lá, ou as Valquírias vindo buscá-lo, os guerreiros do mundo, ao longo de toda a história, lutaram sem saber por que, lutaram por uma mentira ( Figura 75 ), grande parte deles morre assim como nasce, sem saber por que, poucos casos na história há de batalhas que foram por algo maior do que si mesmo ou que foram por objetivos nobres, morrer e antes disso descobrir que tudo no que se acredita é mentira é triste. Tudo fica escuro e ele grita em sua própria cabeça o quão assustado ele está ( Figura 76 ); infelizmente, é tarde demais para ele perceber que a luta foi por nada.

O conceito de guerra como um fracasso foi amplamente aceito por Thorfinn , e para alguns dos quais estão com eles, seu pai sempre esteve certo. “Você não tem inimigos, ninguém no mundo é seu inimigo.” ( YUKIMURA, VINLAND SAGA, cap 7, p. 17, 2005 ).

Figura 74 - Vinland Saga 12



...QUÊ?

9



ELES ESTÃO ESCURECENDO...!

MERDA, MEUS OLHOS...



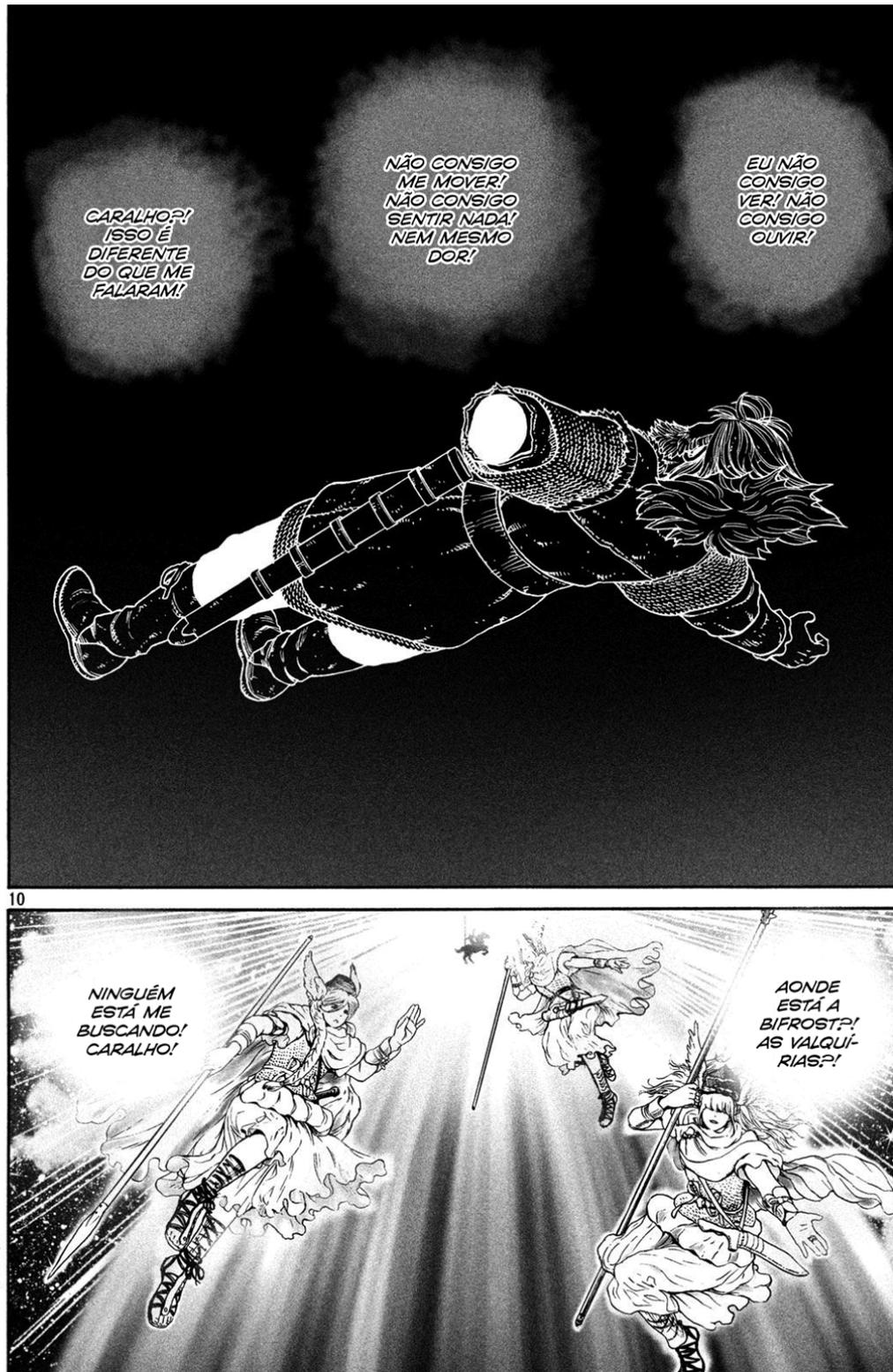
EU LUTEI EM MUITAS BATALHAS.

QUÊ? POR QUÊ?

ELAS NÃO ESTÃO VINDO...

463

Figura 75 - Vinland Saga 13



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/vinland-saga/170568/capitulo-154#!page11>

Figura 76 - Vinland Saga 14



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/vinland-saga/170568/capitulo-154#!page12>

A verdadeira batalha é sempre contra si mesmo, sobre não recorrer a violência para mudar o mundo, manter-se sempre no caminho, essa é a verdadeira batalha esse é o desafio, “Um verdadeiro guerreiro, não precisa de espada” ( YUKIMURA, VINLAND SAGA, cap 15, p. 4, 2005 ).

## 5.2 SHINGEKI NO KYOJIN

Hajime Isayama nasceu no dia 29 de agosto de 1986 em Oyama no Japão. Ele é um mangaká e escritor. Sua primeira série de mangá, ainda em andamento, é *Shingeki no Kyojin*, que foi publicado pela primeira vez em setembro de 2009 na revista mensal *Bessatsu Shōnen Magazine*, da editora japonesa Kōdansha e se tornou um dos mangás mais vendidos de todos os tempos com noventa e seis milhões de cópias em circulação em setembro de 2019 (MANGÁ UPDATES, 2020).

A história do mangá é simplesmente excelente, o enredo de todo o mangá é sobre buscar a verdade e a liberdade a qualquer custo, para que a humanidade possa ter a chance de salvação, dessa maneira criando um mundo único e envolvente. Os personagens são extremamente profundos, e ele traz a baila imensas críticas sociais e políticas, como a maneira que algumas pessoas se tornam simplesmente incomunicáveis e o medo que isso acarreta, como o ser humano pode ser o animal mais perigoso da história. Por conta disso que os seus titãs são humanoides, Isayama desejava que os Titãs passassem uma aura imponente e amedrontador, por isso ele desenha propositalmente os Titãs de maneira deformada, para passar uma sensação de desconforto e medo nos leitores. Embora o mangá tenha uma das histórias mais geniais já feita em um mangá, o mesmo não pode ser dito de sua arte, seus desenhos são extremamente amadores para um mangaká profissional, seu traço é feio e não de maneira proposital, as expressões de seus personagens são muito ruins em algumas ocasiões beiram o ridículo, seus traços às vezes parecem rascunhos, os animais e até mesmo as vezes os humanos têm proporções incorretas, entretanto com o passar do tempo ele melhorou imensamente a sua arte, chegando ao ponto de ser bem aceitável, com algumas cenas muito bem desenhadas e bonitas.

O mangá gira em torno da personagem Eren Yeager ele vive em um mundo onde a humanidade é rodeada por enormes muralhas para se proteger dos Titãs, que são criaturas gigantes. A história narra a luta da humanidade para recuperar seu território perdido, se libertar do medo e opressão dos titãs e desvendar os mistérios que envolvem o aparecimento dos mesmos ( Figura 77 ).

Figura 77 - Shingeki 1



Mais de cem anos antes do início da história, os Titãs aparecem de repente e quase erradicaram a humanidade. Eles têm geralmente cerca de três a quinze metros de altura. Os Titãs não precisam se alimentar, a energia solar os proporciona tudo o que precisam para se manterem ativos, porém mesmo assim, eles atacam e comem os humanos de maneira instintiva, além disso possuem a pele resistente e difícil de penetrar, tendo um fator de cura extremamente alto, podendo regenerar até mesmo a cabeça, seu único ponto fraco fica na nuca, eles não possuem órgão reprodutivos e tem uma inteligência muito limitada.

A humanidade para se proteger possui três enormes muralhas concêntricas de cinquenta metros de altura cada, tendo em torno de cem quilômetros de distância uma da outra. A primeira linha de defesa é a Muralha Maria, a segunda é a Muralha Rose e a terceira é a Muralha Sina. Entretanto estas muralhas não tem unicamente a função de proteção, elas também servem como delimitadores das classes sociais.

Os mais pobres e sem linhagem alguma são obrigados a viver nas bordas da civilização na área entre a muralha Maria e a Rose, os mais ricos e de linhagem nobre ficam protegidos no centro da muralha Sina em uma cidade completamente distante de toda a realidade e perigo que os titãs representam.

No início do mangá e durante um bom tempo, vemos os personagens se questionando profundamente qual o sentido das suas vidas, e dos demais da humanidade, visto que tudo ao seu redor é sustentado pela apatia, falta de esperança e o medo constante da morte.

Há uma família real secreta que controla a cidade murada pelas sombras alimentando assim uma conspiração generalizada e a verdadeira monarca possui o poder de apagar lembranças. Deste modo enganando a todos que estão dentro das muralhas, criando lá Paradis ( Paraíso ).

No mangá, por exemplo, após a queda da Muralha Maria, o governo envia milhares de pessoas para cultivar em um plano de retomada da muralha, tudo não passava de uma desculpa, o real motivo é apenas um ato do governo para diminuir a população, enviando todos para morrer, para que não houvesse falta de alimentos.

O Estado e a monarquia tinha Soberania para fazer o que quiser, criando no coração das pessoas um espírito muito forte de patriotismo e unidade, pelo meio de que existe uma ameaça maior que a humanidade, desta forma todas as pessoas têm um medo ininterrupto disso. Um constante estado de guerra contra um inimigo faz com que toda ação tomada pelo Estado, mesmo as mais desumanas, seja necessária e justificável.

Assim como todo regime ditatorial, no mangá toda ação do governo tem como base seu poder militar para controlar toda a população, além disso busca manipular a verdade e a opinião pública. Quem controla a informação controla tudo ( Figura 78 ).

Figura 78 - Shingeki 2



A luta contra os Titãs é monopolizada em torno do exército, dentro dessa característica a sociedade deste mundo é bem militarizada, passando um sentimento pró militarismo, o exército é organizado em três divisões. Existe a Divisão de Reconhecimento, que explora os territórios além das muralhas, combate os titãs e os estuda, porém suas incursões sempre causam muitas baixas e no geral não obtiveram resultados significativos durante a sua existência, o que gera crítica popular, sobre ser um mal gasto dos impostos. A Divisão de Guarnição, é a divisão que é especializada na manutenção das muralhas e preservação da ordem civil. E por último a Polícia Militar, é a divisão cobra impostos a população, e protegem a família real, os soldados dessa divisão tem uma vida relativamente tranquila, muito embora por conta disto eventualmente eles estão envolvidos em subterfúgio político, fraude e corrupção pois quanto mais perto se está do poder maior a corrupção.

Ao contrário da nossa realidade, no mangá, o ser humano após o surgimento dos titãs foi retirado da sua posição de líder da cadeia alimentar se alocando somente como mais um integrante do ciclo da vida em um primeiro momento.

Depois de um período muito longo de paz para quem estava dentro das muralhas, os titãs atacam repentinamente o distrito de Shiganshina. Eren Yeager o protagonista testemunha, junto de sua irmã adotiva Mikasa e seu amigo Armin o aparecimento do maior Titã já visto até então de sessenta metros, o Titã Colossal e um outro com características únicas também, o Titã Blindado, que tem em torno de vinte metros, e os dois abrem uma brecha na muralha Maria. Os demais titãs comuns, em seguida, invadem a cidade e promovem uma carnificina, matando mãe do Eren, que é devorada diante de seus olhos. Daquele dia em diante nasce nele uma vontade inabalável, ele vai extinguir os titãs da face da terra e então ingressa no exército, para um dia poder fazer parte da Divisão de Reconhecimento.

Passados cinco anos, Eren se gradua junto de sua irmã e seu amigo, sendo então enviados para o distrito de Trost, uma das cidades da fronteira da Muralha Rose, então o Titã Colossal reaparece e faz uma brecha na muralha Rose, na batalha que se seguiu, Eren é devorado por um do titã na frente de Armin. Eren então vira um titã de maneira misteriosa, entretanto ele ataca outros titãs e não humanos. Embora seja inicialmente considerado por alguns uma ameaça, pois eles não entendem como pode um humano virar um titã, mas ele ajuda os soldados a recuperar o distrito de Trost fechando a brecha aberta na muralha pelo Titã Colossal. Depois de ser levado à justiça, ele é recrutado pela Divisão de Exploração

como um trunfo da humanidade na reconquista da Muralha Maria, e na libertação além das fronteiras.

Mais tarde Isayama nos revela a verdade sobre o seu mundo, Paradis o país murado. não é o último baluarte da humanidade, enquanto os habitantes se perguntavam o que havia além das muralhas, é descoberto que eles são somente uma ilha e há bem mais fora da ilha, há outros humanos, nações inteiras, existe um inimigo muito mais perigoso que os titãs além mar, e este inimigo são os próprios humanos afinal “o homem é o lobo do homem” ( PLAUTO, ASINARIA 194 a.C. ) “Seria ótimo se nossos únicos inimigos fossem titãs monstruosos, mas nosso verdadeiro inimigo, são humanos, a civilização, ou seja o mundo” ( ISAYAMA, SHINGEKI NO KYOJIN, cap 89, p. 24, 2017 ) ( Figura 79 ). E esta primeira parte da obra serve como alegoria ao mito da caverna de Platão, pois tudo o'que eles viam antes eram sombras, não sabiam do mundo real, achavam que eram a única coisa que havia restado da humanidade, e a sua própria ignorância lhes é revelada.

Figura 79 - Shingeki 3



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/shingeki-no-kyojin/114345/capitulo-89#!page24>

Os habitantes da ilha de Paradis são descendentes de uma raça chamados de eldianos, do Império de Éldia, descendentes de Ymir - sendo ela uma clara referência a mitologia nórdica- que quando expostos a um determinado estímulo se transformam em titãs, seriam esses os titãs comuns, aqueles com pouca inteligência, que não pensam. Igual a muito impérios ao longo da nossa história, o império de Éldia se desordenou e caiu. As pessoas que eram oprimidas por eles ascenderam e estabeleceram seus próprios impérios, um em específico tem muito mais ódio dos eldianos que os demais, o Império de Marley. Os oprimidos se transformaram nos opressores dos sobreviventes do império de Éldia – tirando aqueles que fugiram atravessando o mar para fundarem Paradis – que sofrem largamente sob o regime cruel de Marley.

Pelo crime de serem descendentes do sangue de Ymir, tendo dessa forma o potencial genético para se transformar em um titã, essas pessoas e seus descendentes são tratados como lixo, até pior do que isso. Os eldianos que nascem no continente, vivem em campos de concentração, e acabam sendo usados como armas contra o resto do mundo, pelo mesmo império que se dizia oprimido. Ultrapassar os limites do seu campo de concentração designado resulta em punições muito cruéis ( Figura 80 ). Além de todas essas coisas, para identificar párias exames de sangue são feitos e eles têm de usar braçadeiras de identificação, tudo isso para aumentar a segregação e evitar que os eldianos se misturassem com os demais.

Cada criança eldiana que nasce em Marley, sofre uma lavagem cerebral muito severa, tanto por que seus pais as induzem a isso, para ficarem vivos, e também por que eles querem se redimir o que aconteceu a milhares de anos atrás a qualquer custo, e com isso eles criam um ódio cego de terem nascido eldianos, e também um ódio gigantesco pelas pessoas da ilha Paradis ( Figura 81 ), que sequer sabem da existência do mundo. Desta maneira eles conseguem controle sobre eles, sacrificando seus eus, a identidade de um povo, como se todos os sofrimento que eles os fazem passar seja justificável, e convencendo-os disso. Eles colaboram, aceitam essa condição, são usados como armas contra os seus próprios, por que após centenas de anos de submissão, eles não sabem ser outra coisa, que não seja ser escravo.

Há um personagem chamado Zeke Yeager, irmão do protagonista, que cresceu no continente, a solução dele para a paz mundial seria que o povo de Paradis fizesse uma eutanásia, para isso ele usaria o poder dos reis sob a muralha para tornar todos os eldianos estéreis. As crianças nunca foram mal intencionados, entretanto a realidade criada pelos

outros acaba por rotular as suas vontades como más e criminosas, para o povo de Paradis ( Figura 82 ).

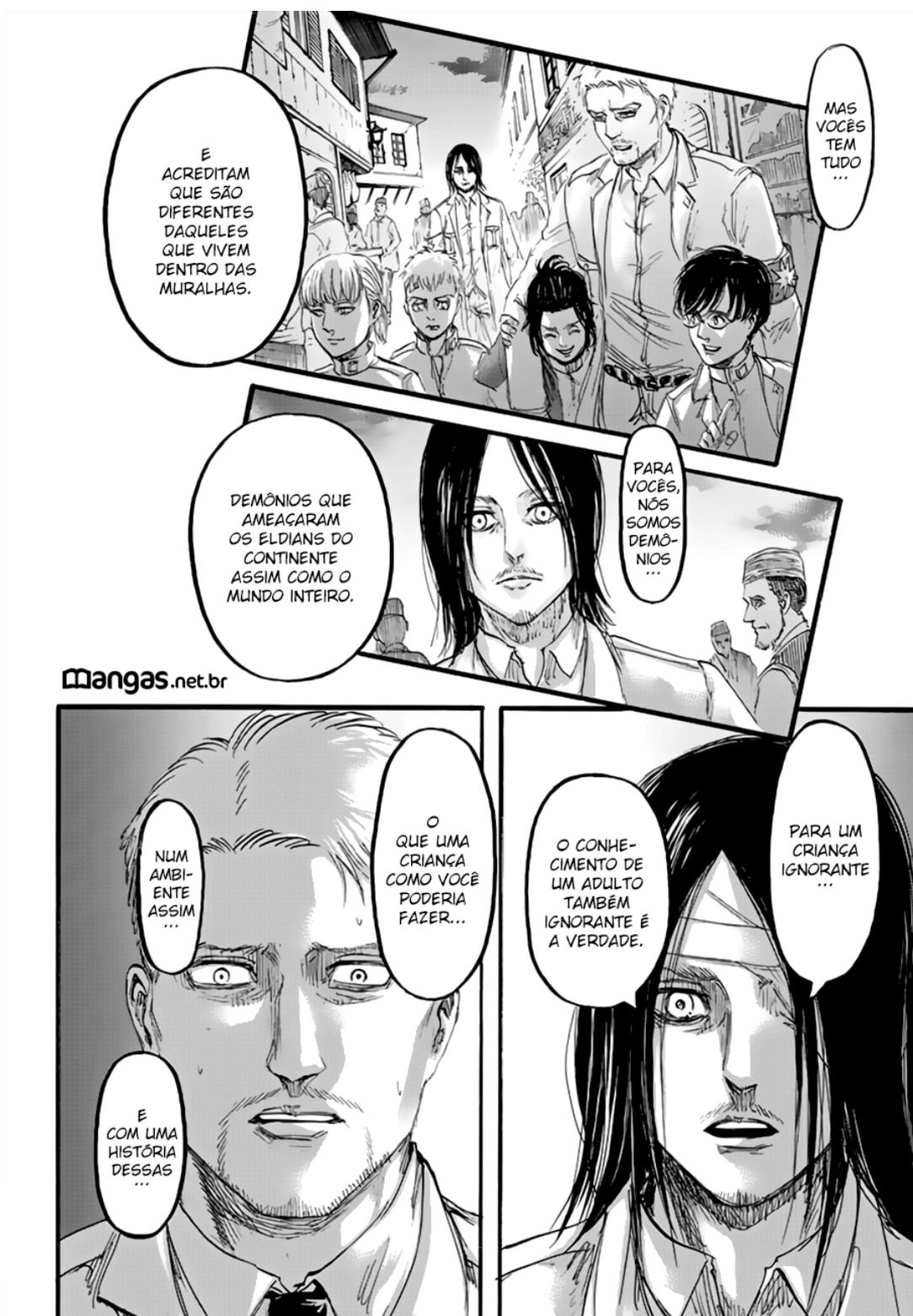
Figura 80 - Shingeki 4



Figura 81 - Shingeki 5



Figura 82 - Shingeki 6



Isayama retrata todos os lados deste conflito, desde os eldianos que vivem em miséria até o Império de Marley que agora os oprime, e também os eldianos exilados em Paradis. A história de como as coisas aconteceram no passado também é alterada pelos marleianos, criando assim uma narrativa que justifique as atrocidades que eles cometem com os eldianos. Na versão de Marley, a lenda que é contada por gerações afirma que a jovem ( Ymir, a primeira titã ) tinha feito um pacto com o demônio para conseguir seus poderes. Com estes poderes o Império de Eldia, tentou fazer uma limpeza étnica durante o período de mil e setecentos anos. Obviamente isso é uma mentira, qualquer ação de limpeza étnica que durasse por milênios resultaria na erradicação da raça em questão, então teriam sido por essas ações, que os eldianos são castigados por gerações.

Os eldianos que residem no continente, que ainda não tiveram seus espíritos destruídos acreditam numa história completamente diferente, eles relembram de um passado grandioso, Ymir era uma deusa, e que ela e o império de Eldia trouxeram paz e prosperidade para todo mundo, construindo estradas, achatando montanhas entre muitas outras coisas. Óbvio que isso também não é verdade. Toda a história do mundo, possui muitas versões, quase nenhuma delas falam sobre o que de fato aconteceu ( Figura 83 ).

Figura 83 - Shingeki 7



Todos os descendentes são extremamente desumanizados, uma das punições aplicadas aos descendentes que violem a lei, ou irritam o oficial errado é transformá-los em titãs comuns e soltá-los na ilha Paradis, para que lá eles devorem o próprio povo, ou seus entes queridos. Em determinada cena, quando crianças furam o isolamento do seu campo de concentração para ver um dirigível decolar, eles são flagrados por dois oficiais, e uma delas é dada para cachorros comerem, ainda viva. Em várias dessas cenas, muitos personagens chegam à conclusão de que, a natureza humana é cruel, e a única forma da espécie humana sobreviver é nutrindo-se dessa mesma crueldade e lutando pela sua sobrevivência.

Aqueles que controlam Paradis, os reis sob a muralha, tem o poder de alterar a memória e a genética dos seus. Cem anos antes, o rei do império eldiano resolveu se retirar da guerra entre Marley e Eldia, se refugiando em Paradis, e lá avisou, para deixá-los em paz ou ele destruiria o mundo, então a última imagem do mundo dos Eldianos de Paradis foi uma ameaça. Dentro das muralhas o rei alterou a memória de todos, ninguém mais se lembrava do mundo exterior, Paradis era para ser simplesmente o paraíso da ignorância, entretanto Marley nunca cumpriu acordo algum, sempre mandando titãs em direção a eles, eles não querem poupá-los, ninguém quis conversar, eles eram inocentes, ignorantes e indefesos, morrendo de forma violenta e injusta.

Após a descoberta do mundo, os residentes da ilha conseguem chegar ao continente escondidos, eles entram no país de Marley, lá eles encontram coisas boas, mas também as ruins, eles estão lá para observar um fórum internacional sobre a libertação eldiana, sem a presença dos eldianos para opinarem sobre seu futuro, lá é decidido que a real culpa de todo o mal do mundo são dos eldianos da ilha, aqueles que vivem no continente são simples descendentes, são eles então taxados como impuros e demônios, e que devem ser extintos da face da Terra ( Figura 84 ). O mundo inteiro estava contra essa pequena ilha. Tudo isso agrava muito a situação, pois os que foram esperavam presenciar um mínimo de piedade e justiça nesse encontro de paz, e eles encontram o pior. Essa é a gota d'água para que a decisão de Eren o protagonista, completamente sem fé no mundo, seja tomada, ele volta seu plano para defender unicamente Paradis, o mundo se tornou em definitivo o inimigo para ele.

Em determinado ponto da história é revelado qual o verdadeiro poder do Titã de Ataque, o titã em que Eren se transforma, ele tem a capacidade de acessar memórias de outros portadores daquele Titã, seja no passado ou no futuro. Não é apenas o que Eren viveu que faz

parte dele, mas também o que seu pai viveu, o que outros portadores antes e depois dele viveram, memórias e vivências que ele traz dentro de si

Mas o que Eren fez foi além, ele não apenas acessou estas memórias, ele intervém nessas memórias para influenciar o passado e ver o futuro, diante disto, ele se torna praticamente o Deus daquele universo, o inimigo que conhece o futuro não pode ser derrotado. E há aqui uma encruzilhada: se deixar ser destruído para o suposto bem e equilíbrio mundial, ou revidar? A nação de Marley é belicista, e mesmo com os mais de cem anos com Eldia fora do cenário global os conflitos continuam, e Marley também faz uso de titãs na guerra, o que mudou então de fato? Não houve uma descentralização extrema de poder no mundo, então para capitalizar os demais países demonizando Paradis ao extremo, para unir todos sob um único objetivo, de eliminar Eldia, por mais que residisse em Paradis de fato o poder para acabar com o mundo, não havia indícios de que isso ocorreria sem influência externa.

Então Eren após adquirir o poder dos reis sob a muralha, ele consegue ativar o poder de coordenar os titãs, Eren libertar os titãs colossais, que eram do que as muralhas eram formadas, para pisarem o mundo ( Figura 86 ). Muito embora seu objetivo seja proteger os eldianos, e as pessoas que ama, isso divide aqueles que o conheciam, pois antes de ele revelar seu plano a todos, ele parecia estar agindo com irmão Zeke, no plano de eutanásia dos eldianos, e seus amigos tentavam impedi-lo a qualquer custo, depois que seu verdadeiro plano é revelado, os seus amigos agora tentam impedi-lo de qualquer jeito igualmente, desta forma tem aqueles que apoiam Eren a facção dos Yageristas e a maioria esmagadora das pessoas de Paradis apoiam Eren, o vêem como um salvador, aquele que vai impedir que o mundo os destrua a revelia, e tem os que querem impedi-lo, mas o que justifica um genocídio? (Figura 87). Pois ele parece não medir consequências ao libertar mais titãs do que seria necessário para enfrentar o governo e o exército de Marley.

Os anos de alguém que possui um titã especial se limita a quinze anos, mesmo que Eren varesse do planeta a nação de Marley, e quanto aos demais que apoiaram a erradicação deles, quanto tempo ficariam sem agir contra eles, no momento que Eren morresse o que seria de Paradis, o mundo não suportaria um único país contendo tal poder sobre suas cabeças, se o poder fosse passado adiante, quem sabe como seria a próxima pessoa que herdaria o titã. Mas as ações do Eren acabam tendo como consequência a morte de vários inocentes, ameaçando inclusive nações que pouco tinha a ver com o conflito. “Se outras pessoas tentarem roubar

minha liberdade, eu vou roubar a deles” ( ISAYAMA, SHINGEKI NO KYOJIN, cap 121, p. 3, 2020 ) ( Figura 85 ). Sob essa ótica, Eren sempre foi um absolutista moral, e para ele o mundo não tem mais valor que os seus. Então até que ponto suas ações seriam justificáveis, qual seria o limite?

Figura 84 - Shingeki 8



Figura 85 - Shingeki 9

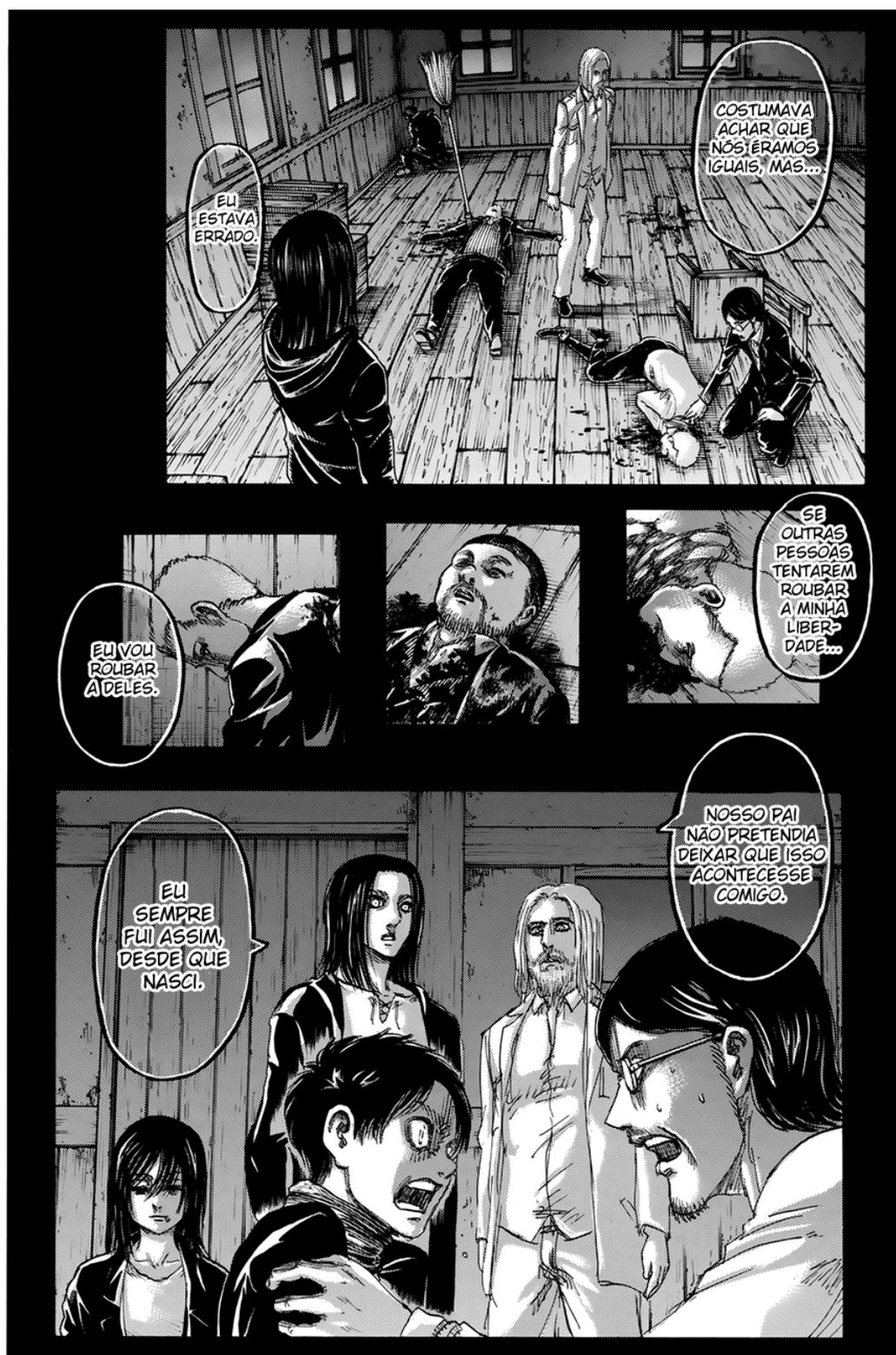


Figura 86 - Shingeki 10



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/shingeki-no-kyojin/209528/capitulo-123#!page40>

Figura 87 - Shingeki 11



Então qual é a solução para um caso desses? Todo o ódio envolvido no conflito é milenar, mas isso ajuda em que, milenar somente para um lado entretanto, o outro tem que lidar com todo o ódio e discriminação do mundo simplesmente por existirem, os medos daqueles que os julgavam estavam corretos? Tudo se concretizou como eles previram, mas quanto disso não foi cavado por eles mesmos, a própria ruína da qual tanto se temia, respostas bélicas sempre pareceram o melhor jeito de lidar com as situações, e o é realmente?

Eren é guiado pura e simplesmente pelo ódio cego, sobre ser imposto pelo mundo e pelos seus espalhados pelo mundo se são dignos ou não e aceitar o próprio extermínio. Existe o caminho do meio, não o da submissão, não o da aniquilação, mas do diálogo, conversando todo mundo se entende, mas quem quer realmente conversar com aqueles que se odeia, chegar a um denominador comum? ( Figura 88 ) Tudo que se prega é a aniquilação do oposto, do diferente, inseguranças irracionais, levam a extremistas, nenhum lado está correto, nem Eren querendo varrer a face da terra para manter a segurança do seus, tampouco o resto do mundo que querem dizimar Paradis, pelo simples fato de ter medo de um futuro que pode nunca chegar, mas que acaba chegando por conta de ações de ambos os lados, trazer o ódio à baila de uma conversa nunca irá dar certo, tudo que eles deveriam fazer é conversar.

Parar de falar sobre justiça de uma maneira imprudente, parar de lutar para se provar que está certo e olhar para si antes de o fazer com os demais, todos tem a responsabilidade, de lembrar para sempre seus erros, desta história banhada em sangue, e transmitir para as gerações futuras para que os mesmos erros não sejam repetidos, transmitir lições, não rancores ( Figura 89 ). Mas isso é utópico neste mundo. Os extremos conduzem aos extremos.

Figura 88 - Shingeki 12



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/shingeki-no-kyojin/213175/capitulo-127#!page12>

Figura 89 - Shingeki 13



Fonte: <https://mangálivre.net/mangá/shingeki-no-kyojin/213175/capitulo-127#!page13>

Shingeki no Kyojin ainda não chegou ao seu fim, porém o futuro para esse mundo não é dos mais otimistas, poucos serão livres, o restante deixará de existir.

### 5.3 BERSERK

Kentaro Miura nasceu no dia 11 de julho de 1966 em Chiba no Japão. Mesmo quando jovem, ele sonhava em ser mangaká, então ele começou a estudar artes. Ao terminar seus estudos, ele teve a oportunidade de trabalhar com os mangakás que criaram *Hokuto no Ken*, Tetsuo Hara e Buronson. Após esse início ele criou um mangá chamada *Berserk* que tinha um protagonista muito diferente do habitual, seu nome era "Guts".

A primeira vez que Miura apresentou *Berserk* ao mundo foi em 1988 com uma one-shot de quarenta e oito páginas, chamado de *Berserk Prototype*. O primeiro capítulo de Berserk foi publicado na já extinta revista *Monthly Animal House* em 25 de agosto de 1989. E em 26 de novembro de 1990, o primeiro volume do mangá foi publicado pela editora Hakusensha sob a impressão *Jets Comics*. Depois dos três primeiros volumes do mangá, os capítulos começaram a ser publicados pela revista *Young Animal* ( também pertencente a editora Hakusensha ) em 1992. Ganhou o Prêmio de Excelência na sexta edição do Prêmio Cultural Osamu Tezuka em 2002. Desde o final de 2006, que a publicação de Berserk vem sendo irregular, sem periodicidade definida, podendo sair um capítulo uma vez por mês ou uma vez a cada seis ou sete meses, varia muito, ele ainda está em publicação. Atualmente já foram publicados um total de 39 volumes em formato tankōbon. Em janeiro de 2016, 40 milhões de cópias do mangá já tinham sido vendidos por todo o mundo ( YOUNG ANIMAL, 2016 )

Berserk, é uma daquelas raras obras que chegam e influenciam toda uma época. Cada personagem presente na obra é um universo à parte, passando por conflitos psíquicos, tendo motivações escusas e sonhos a conquista, o mangá aborda temas da filosofia, psicologia, religião e ocultismo. A história de Berserk acontece em um mundo de fantasia sombria inspirada na Europa medieval sendo um reflexo do estado cruel e ignorante das pessoas dessa época. A história gira em torno do protagonista Guts o modelo dionisíaco, é um anti-herói, ex-mercenário, que tem um caráter ambíguo, ele teme criar laços e sofrer, por que já sofreu todas as mazelas possíveis do Ser, tendo isso marcado tanto sua carne quanto sua alma. Desprezando os fracos e a existência, agora é um espadachim amaldiçoado que vive, quase

exclusivamente, motivado pela ira e a vingança contra Griffith e os Apóstolos. Griffith, também conhecido como Falcão Branco, é o antagonista, que é a representação do cavaleiro apolíneo, belo, lógico e inspirador, que move aos demais através do exemplo e das palavras, um espelho da aristocracia helênica. É o líder do chamado de "Bando do Falcão", que ele ama porém, não hesita em sacrificá-lo em nome da realização de seu sonho: fundar um país, afinal mesmo tendo nascido plebeu, é praticamente um rei sem coroa, que nunca vai poupar esforços ou sangue, em razão do seu objetivo. O mangá trata de coisas como, traição, livre-arbítrio, isolamento, a obra olha para a humanidade e se o ser humano é a priori bom o mal.

Para ter uma outra dimensão de compreensão de Berserk tem que se ter em mente a Vontade de Poder ( 1901 ) de Nietzsche, que seria a força motriz que move o universo, estando presente, nos humanos nos animais e em forças naturais, essa força poderia ser empregada em feitos, realizações e conquistas ou coisas ainda maiores. Talvez por isso mesmo que a obra seja tão violenta, mas o diferencial aqui é que não é uma violência gratuita, do choque pelo choque, tudo se encaixa perfeitamente dentro do contexto do mundo e proposta da obra.

Desde sua criação em 1988, Berserk permaneceu como o auge do texto sombrio ideal, pois não apenas ilustra um conto de vingança e a eterna luta entre homem e destino, mas também por que examina temas de amizade, solidão, bem e mal, e o melhor e piores aspectos da natureza humana e a necessidade da humanidade tem de criar um poder superior. Miura faz um excelente trabalho escrevendo e desenvolvendo os temas e personagens ao longo da série o conflito e a dualidade entre Guts e Griffith são a força motriz da história.

Guts é cínico, visto como um pária, sofre de um passado conturbado e é, em alguns casos, autodestrutivo é constantemente perseguido por demônios e outros monstros , muitas vezes recebe pouco reconhecimento ou crédito por suas ações. Em contraste, Griffith possui características como inteligência, charme carismático e tendência a ser introspectivo, é um herói angelical que ergueu a cidade mais santa conhecida pelo homem através da magia e abriu suas portas a qualquer pessoa. Ao longo de sua jornada, Guts encontra uma infinidade de inimigos que vão desde humanos, criaturas do mito e folclore, entidades demoníacas e até alguns semi-deuses. Seus encontros com esses inimigos geralmente terminam em confrontos terríveis e muito violentos, às vezes mais sangrentos para o nosso herói do que para os adversários.

Sobre a nudez, as variedades masculina e feminina ocorrem mais de uma vez. Um dos principais elementos da trama envolve o estupro de um personagem e como isso afeta tanto no nível mental quanto no físico; entretanto ele não cai no clichê de uma mulher que se torna forte após um trauma, a personagem em questão no caso a Caska sempre foi uma mulher forte e impositiva, e o trauma a destrói, pois todo mundo que ela conhece simplesmente morre na sua frente, é traída de maneira terrível pela pessoa que ela mais tinha fé, em decorrência de tudo isso ela cai, e somente se recupera após uma longa jornada e período de tempo, e mesmo que ela se recupere por mágica, nada no mundo de Berserk é fácil, o trauma ainda está lá, ainda existe, as coisas não se resolvem magicamente.

Muitas das imagens usadas, particularmente nos designs de certos personagens podem ser um tanto horríveis e perturbadoras. Além de ser um dos melhores mangás escritos por aí, Berserk também mantém a distinção de ser um dos mangás mais cativantes do mundo. Miura usa modelos e desenhos de personagens mais realistas, renunciando a muitas das características anatômicas e elementos estilísticos normalmente encontrados no mangá. Os desenhos das criaturas podem ser incrivelmente lindos e perturbadores. Às vezes, o uso pesado do preto pode dificultar a discernimento da ação nos painéis, mas mesmo assim é um prazer estético de se ver, evoluiu muito ao longo do tempo também, não só seu estilo, mas também seu design de época, no início tinha um traço parecido com outras obras dos anos 1980 e 90, como Hokuto no Ken ( que foram todos muito influenciados por filmes como Mad Max, com um protagonista forte e pouco emotivo, que veste roupas de couro ), mas nada disso agora é percebido. As pessoas não apreciam o visual de Berserk por causa de cabeçalhos ou intestinos, elas apreciam a minúcia das expressões de caráter do artista maravilhosamente talentoso, Miura pode ilustrar florestas exuberantes e ruínas desoladas. Ele pode criar paisagens infernais cheias de cadáveres, sangue e demônios, mas também a pureza do sorriso de uma criança.

Nós acompanhamos Guts desde a sua infância, até a sua fase adulta, presenciamos os acontecimentos que levaram a ser quem ele é atualmente, e de que maneira ele reagiu a esses eventos, tanto na hora, quanto após. Sob essa ótica Berserk é também uma história sobre o amadurecimento de um personagem, a forma como Guts encara as suas responsabilidades, e o peso que isso tem nele. Guts é criado num bando de mercenários, sem mãe ( que morre pouco antes dele nascer, ou seja ele nasceu de um cadáver ) e sem ninguém em quem pudesse confiar, ele tinha que prover seu próprio sustento e cuidar de si mesmo para que não morresse

no campo batalha. Esse era o fardo que tinha que carregar Guts, isso é ridiculamente pesado para uma criança, entretanto ele tenta lidar com isso de todas as maneiras possíveis.

Até o dia em que ele foi traído e vendido, isso o traumatizou de tal maneira que lhe custa acreditar em alguém posteriormente, e ele acaba matando em legítima defesa, aquele que era uma figura paterna para ele, que ele não conseguia acreditar que o havia vendido. ( Figura 90, 91, 92 )

Figura 90 - Berserk 1



Figura 91 - Berserk 2



Figura 92 - Berserk 3



Fonte : <https://mangálivre.net/ler/berserk/online/14168/capitulo--7#!page50>

Isso mostra que não importa o quanto Guts se treinasse e se preparasse, ficasse forte ou amadurecido para a sua idade, ele ainda não estava pronto para matar o homem que o criou, certamente ninguém estaria, aquele que ele mais respeitava, mas que o traiu e o vendeu.

Isso o deixa abalado, confuso e com marcas profundas pelo resto da vida, como não poderia deixar de ser, sentindo nojo e raiva quando um homem o toca, quase homofóbico. (Figura 93)

Figura 93 - Berserk 4



Fonte: <https://mangálivre.net/ler/berserk/online/14173/capitulo--2#!page30>

Depois disso ele foge daquele local e passado um tempo entra para o Bando do Falcão, ficando por alguns anos. Passado um tempo Guts deixa o bando em busca de uma vida própria, deixando Griffith que cai em desgraça, por se perde momentaneamente, e todos esses

eventos levam ao eclipse, o principal evento do mangá, no qual Guts é completamente impotente, ele não consegue sequer salvar uma única pessoa. Essa incapacidade de fazer alguma coisa é transmitido graficamente, quando sua espada quebra, ou quando seu branco é arrancado, é quase como se o espírito do personagem fosse dilacerado na cena. Guts sobrevive a esse evento e agora precisa não somente lidar com seu passado já traumático, mas também com esses eventos recentes, e ainda por cima cuidar da mulher que ama Caska, que foi completamente destruída mentalmente e espiritualmente, ver seu melhor amigo se tornar um monstro e traí-lo da pior maneira possível, matando todos seus amigos. Tudo isso tem um preço a mente de Guts começa a ficar ainda mais deturpada do que já era, estando a poucos passos de perder o controle, a qualquer momento enlouquecer

Ele tem ataques de fúria incontrolável ao menor sinal de inimigo, antes ele tinha prazer na batalha, a adrenalina de sair vivo de um combate, agora não, agora ele se banha no massacre, ele tem prazer em matar. Guts não tem interesse em ser herói, ele quer espalhar sua violência e vingança não importa como, nem que isso destrua uma cidade no processo, ele diz que a morte de inocentes não o atinge, pois isso é apenas para disfarçar e revestir o valor sua real fraqueza, e alguém fraco é sem valor e não tem lugar naquele mundo.

Todo esse conjunto de coisas acabam criando um ser dentro dele, que reúne toda a raiva, toda sanguinolência, loucura e ódio de tudo já viveu e passou, como uma manifestação da sua psique, a Besta da Escuridão. Ela só aparece após os eventos do Eclipse, por que o eclipse não deixou apenas grandes sequelas físicas, mas também mentais.

Em muitos momentos Guts entra em total harmonia com a Besta da Escuridão, que lhe serve muito bem na matança. Na sua caça aos Apóstolos, Guts mergulha cada vez mais na Besta, e sob influência de sua ira incontrolável, faz uma chacina toda vez que depara com um Apóstolo, nessas ocasiões, Guts os tortura da pior maneira que conseguir, enquanto se diverte com isso. Guts continua a alimentar a Besta com mais sangue e violência, pois ele não pode esquecer o medo e o ódio, ele não pode sair desse ciclo, ele precisa da raiva, senão o que o manterá de pé? Então que tudo queime.

Guts encontra novos companheiros na sua jornada, e consegue controlar a Besta, pois quando ela está no controle ele entra em modo Berserker, e não diferencia amigo de inimigo, mas graças a eles seus novos companheiros ele a coloca sobre controle e mantém sua besta aprisionada, mas a Besta está sempre a espreita, esperando que o momento que os amigos de Guts irão morrer, pois isso o colocará em desespero novamente e então "Quando isso

acontecer, ninguém conseguirá te parar, você será completamente engolido por mim, correndo com hostilidade e êxtase" ( MIURA, BERSERK, cap 209, p. 7, 2006) ( Figura 94 ).

Resumindo, a Besta da Escuridão representa uma visão de sentimentos intensos de negatividade. Guts é a verdadeira forma de antipatia, desgosto, rancor, inimizade e destruição. Seu estilo brutal , demoníaco e sanguinário simboliza muito bem os sentimentos maldosos. A Besta é Guts e o Guts é a Besta. A escuridão está sempre lá aguardando uma única brecha para caminhar a luz do dia, influenciando Guts a se perder, a ficar completamente louco, sempre no limiar de si, tanto físico quanto mentalmente ( Figura 95 ).

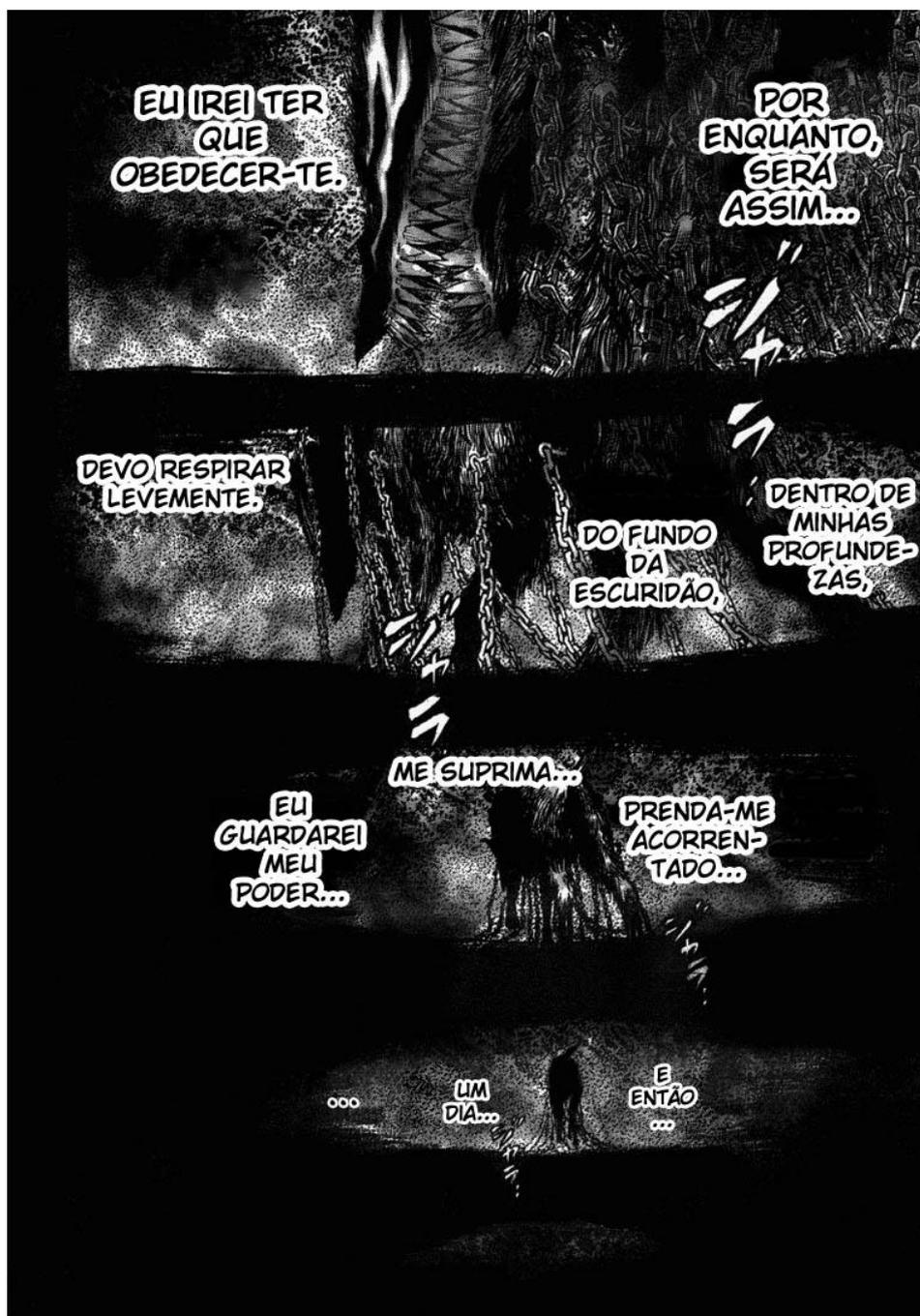
Todo o stress, desenvolvimento e sofrimento que foi forçado em Guts ao longo da sua vida o fez amadurecer mais em vinte ano do que pessoas levam todo uma vida, mas nada disso é natural e nem um pinga desse desenvolvimento foi benéfico, porém foram necessários para mantê-lo vivo, tudo isso resulta em um personagens de múltiplas camadas, profundo e ricamente interessante.

Figura 94 - Berserk 5



Fonte: <https://mangálivre.net/ler/berserk/online/14407/capitulo-290#!/page4>

Figura 95 - Berserk 6



Fonte: <https://mangálivre.net/ler/berserk/online/14407/capitulo-290#!/page5>

Muito embora Berserk seja uma história de fantasia medieval, e tenha um protagonista, o mundo de Berserk é sobre os humanos e o poder que de maneira inconsciente podem exercer no mundo. O mundo de Berserk tem uma divisão de três níveis, o primeiro é o plano físico, é onde acontecem as coisas normais, o mundo real, a segunda parte é o plano

astral, ele ainda é real ao seu modo, mas é como se fosse um plano mais elevado que o físico, é onde ficam os seres sobrenaturais, e por último o plano das ideias, esse é o plano mais distante dos humanos e é também o mais próximo, pois ele é governado pelas ideias do subconsciente humano, que influencia todos os demais planos. Ali as ideias, emoções e intenções de todos os seres vivos correm num caos e ganham vida e o ser humano por ter um maior grau consciência tem uma influência muito maior neste plano, ou seja, todos os seres sobrenaturais são criação da mente humana, que nascem no reino das ideias e ganham vida no reino astral.

No mangá isso é ainda mais reforçado no arco Fantasia, quando os planos físico e astral se unem, então os mitos que a humanidade acreditava aparecem no mundo físico, isso demonstra que o subconsciente humano influencia o mundo de maneira absurda.

Griffith, o vilão que aos olhos do mundo é o herói, foi elevado a salvador da humanidade. Mas pra isso ele teve que tomar uma terrível decisão, oferecer como sacrifício o Bando do Falcão, todos seus companheiros que sempre estiveram ao seu lado nas lutas para realizar o seu sonho, de fundar um país, ou recusar essa escolha, e ignorar tudo pelo o que eles já haviam lutado ( Figura 96 ). O que é correto nessa situação? Não sacrificá-los seria fidelidade a eles ou traição aos ideais pelos quais todos lutaram? Sacrificá-los das piores maneiras possíveis é o correto?

Quando é elevado Griffith é levado a presença de Deus, para ter uma conversa. Ele habita no plano das ideias, o mundo de Berserk é cruel demais, com guerras e mortes aos montes, o que o subconsciente humano poderia formar disto, somente sentimentos negativos, daí nasceu Deus, a idéia principal a Idéia do Mal ( Figura 97 ).

Entretanto a revelia de como se chama, o Ideia do Mal não é maligno, é simplesmente a personificação dos desejos humanos, principalmente que deve existir algo que de razão as suas vidas, que os guie e os controle, que lhes tire a responsabilidade, e Deus faz unicamente isso, obedece aos humanos e aos seus desejos ( Figura 98, 99, 100 ). É isso que Griffith fica sabendo em sua conversa com o Ideia do Mal, tudo foi manipulado para aquele momento, a muitos séculos atrás humanos já vinham sendo influenciados, fazendo a linhagem perfeita para o surgimento do Falcão Branco.

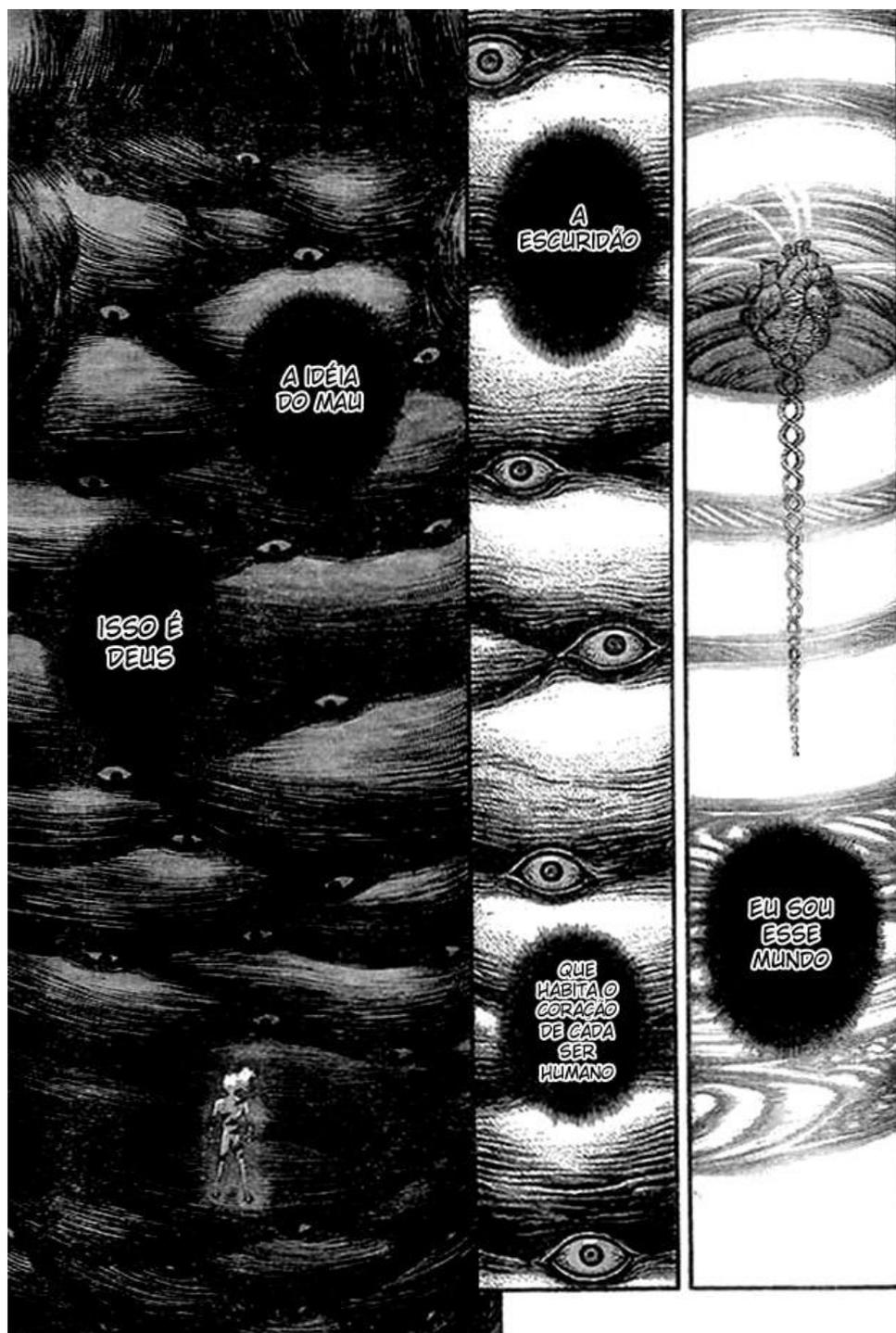
Os humanos vêm encarando um sofrimento muito grande a muito tempo, existe o desejo neles de que alguém surja e os salve de todo seu sofrimento e crie um mundo totalmente novo, sem guerras, sem sofrimento, eles estão atrás de um salvador. Ideia do Mal,

vulgo Deus ouviu seus desejos e no momento certo entregou o que eles pediram ao longo de todo o tempo. Mesmo que pra isso Griffith renascido Femto, tenha tido que sacrificar o seu Bando do Falcão, ou ainda mais pessoas que servirão de sacrifício no caminho, Idéia do Mal não liga pra isso, os humanos são apenas peões no grande plano. Se isto está certo ou errado não faz real diferença, é o desejo da humanidade.

Figura 96 - Berserk 7



Figura 97 - Berserk 8



Fonte: <https://mangálivre.net/ler/berserk/online/14184/capitulo-83#!/page4>

Figura 98 - Berserk 9

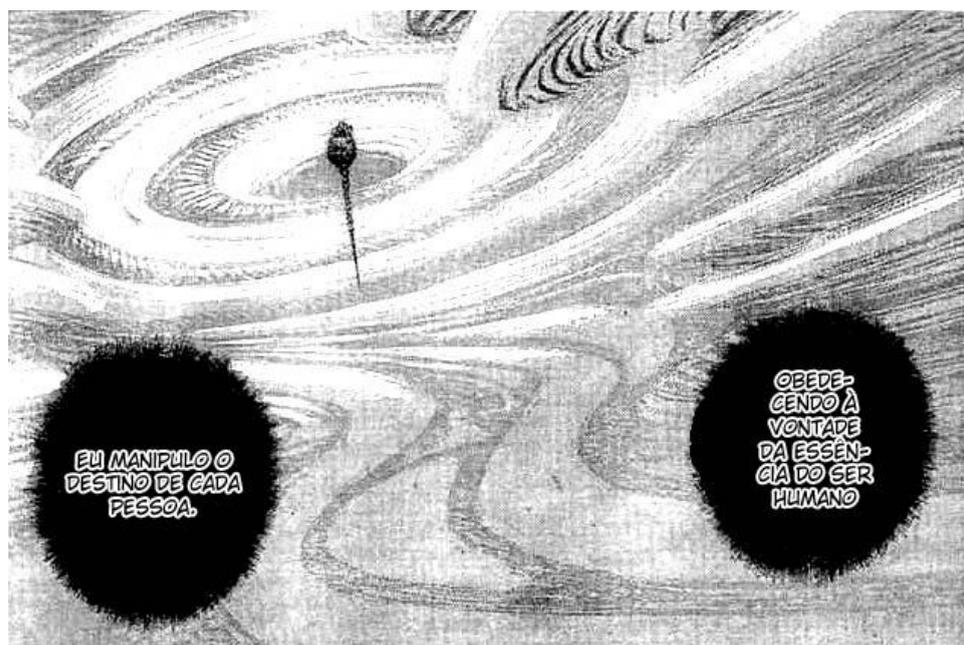


Figura 99 - Berserk 10



Fonte: <https://mangálivre.net/ler/berserk/online/14184/capitulo-83#!page7>

Figura 100 - Berserk 11



Fonte: <https://mangálivre.net/ler/berserk/online/14184/capitulo-83#!page8>

A questão que fica é, os humanos têm algum livre arbítrio? Podem controlar suas vidas e vontades, ou são apenas marionetes incapazes de verem suas cordas? A existência do Ideia do Mal traz a afirmação de que os humanos não tem liberdade alguma, sendo escravos de seus próprios desejos, de si mesmos.

Guts e Griffith são opostos, o primeiro e Dionísio o segundo Apolo, essa dicotomia está sempre muito clara. Guts por grande parte da sua vida nunca teve sonho algum, de batalha em batalha sem um objetivo, já Griffith sempre teve um sonho desde a sua infância, ele não simplesmente vivia, ele aspirava coisas muito maiores. Enquanto Guts é um pobre coitado, um ninguém nascido de uma ninguém, Griffith é o salvador da humanidade.

A humanidade sempre desejou um salvador que os guiasse e foi atendida, no entanto há também no subconsciente humano a vontade que não pode ser contido por liberdade, de que não há sentido em nada e que cada um tem que seguir suas vontades, sem algo para controlá los e guiá los, então Guts seria a forma do Ideia do Mal, se sabotar, atendendo simultaneamente o desejo dos humanos, por segurança e por liberdade.

Ou Guts pode ser algo muito maior do que isso, pode ser simplesmente alguém teimoso demais para aceitar que Deus e o destino o controlem, seria ele então o ser humano

ideal, aquele que não desiste e não se submete, que simplesmente não quer saber se Deus está se interpondo em seu caminho para fabricar um salvador, ele não liga, ele é livre.

## 6 AS INFLUÊNCIAS QUE LEVARAM À END

Ao longo do presente trabalho, foram apresentados diferentes autores e obras que tiveram diferentes níveis de influência e de muitas maneiras, em distintas etapas de minha vida, tanto para a escolha do curso, como para o tema do TCC, assim como a concepção da obra de minha autoria, tudo o que li, consumi e aprendi, foi para chegar neste trabalho: END.

### 6.1 END

Meu trabalho foi desenvolvido no formato de *one-shot*. **One-shot** ou "um-tiro", por ser uma leitura rápida é um termo utilizado para mangás ( quadrinhos, comics, banda desenhada etc ) que contenham somente um capítulo não fazendo parte de uma série, seja ele curto e postado de uma só vez ou longo e postado em partes. Um mangá *one-shot* conta a sua história toda entre quinze e sessenta páginas, às vezes evolui para uma série de mangá, neste caso então o one-shot funciona como se fosse um episódio piloto de uma série de televisão. Vários mangás populares começaram como um *one-shot*, como, Dragon Ball, Naruto, Bleach, One Piece, Berserk, e Death Note entre outros.

Por que usar esse formato? Pelo fato de que me dá uma maior liberdade de apresentar um maior número de ideias e acontecimentos, que podem ser alongadas ou continuadas no futuro, e que não necessariamente é uma história aberta, ela tem 22 páginas, para que tudo seja mais sucinto, claro e fluido o possível.

A one-shot está publicada online em diversos locais, como no Share do Clip Studio (<https://share.clip-studio.com/en-us/contents/view?code=8d20030e-cf6a-45df-84e8-28db18b8186c>), nas redes sociais Facebook e Instagram e está a venda na Amazon (<https://www.amazon.com.br/END-Cassiano-Mello-ebook/dp/B08GP49BQ7>), ou seja a one-shot não existe fisicamente, somente online, em pdf e nos seus arquivos originais. A obra será apresentada ao público através de projetores, com um tempo para cada página do quadrinho, o suficiente para que o espectador leia, disponibilizando também um cartaz com QR Code, que ao escaneado pela câmera do celular leva o espectador para as plataformas em que o quadrinho está disponível.

Foi utilizado o programa Clip Studio Pro para fazer os desenhos, aliado a uma mesa digitalizadora, e o porquê dessas escolhas ao invés do formato tradicional de desenho é simples: a mesa e o programa me oferecem maiores possibilidades de manipulação de um desenho, tornando o processo de fazer a HQ um pouco mais simples, e graças à sua variedade

de ferramentas isso me possibilitou ter uma qualidade maior tanto de imagem, como também uma qualidade maior de traço, tendo em vista que invariavelmente se torna mais prático contornar possíveis deficiências de um quadrinista amador, que é o meu caso.

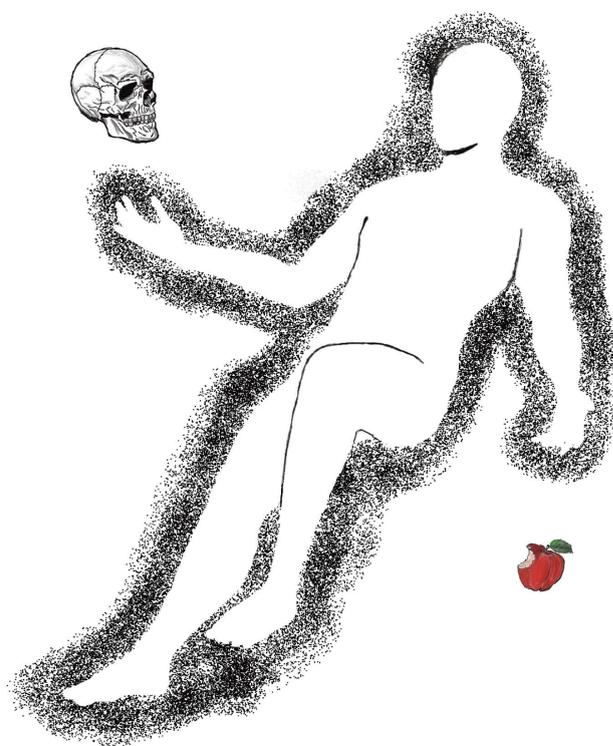
Durante o processo de criação eu busquei planejar o máximo de conceitos e imagens possíveis que estariam dentro do desenho, e o planejamento não é somente no sentido de ter uma história ou um roteiro, mas buscar colocar metáforas dentro da história, dentro dos quadros, planejando as palavras ditas, para que elas digam algo muito maior nas entrelinhas da história, tentando assim deixar toda a história do mundo subentendida. Foram feitos testes com as páginas também, procurando quadrinizações diferentes do habitual em alguns casos, deixando muito mais a imagem falar por si, do que o texto, e é claro referências dos mais diversos tipos, desde simbologia, artistas e filósofos, nada dentro da história não foi pensado com extremo cuidado. O mote filosófico principal se apegava a conceitos filosóficos associados a Nietzsche, como o niilismo e principalmente a vontade de poder, e também de maneira narrativa sigo o monomito ou a jornada do herói, descrita pelo antropólogo Joseph Campbell ( 1949 ) no livro o *Herói de Mil Faces*, muito embora eu não siga o monomito ao pé da letra, pois o conhecimento obtido pelo personagem está logo no início da história.

A jornada do herói pode ser dividida em três partes, sendo elas a partida, a iniciação e o retorno. E cada parte tem subdivisões formando assim uma espécie de ciclo dividido em dois mundos, o conhecido e o desconhecido. Começando pela capa ( Figura 101 ), abordarei algumas das minhas inspirações, e também dos signos presentes no desenho.

Nela, a capa, eu procurei colocar o máximo de referências possíveis sem que a imagem parecesse pesada, tinha o objetivo que ela parecesse libertadora, nela estão presentes diversas referências, como por exemplo: a maçã do éden, que é colorida para representar o conhecimento, Hamlet, e a pintura Escola de Atenas, do pintor renascentista Rafael e também com uma leve representação dos cosmos. O que cada parte quer dizer? Partindo primeiro pela maçã, representa o conhecimento proibido da humanidade, ela está ali por que o personagem principal comeu do fruto da sabedoria, figurativamente, sobre a referência a Hamlet e a sua famosa frase “Ser ou não ser, eis a questão”, ( SHAKESPEARE, HAMLET, ato III Cena I, 1599 ), e a figura de uma caveira ( muito embora, ele não esteja com uma caveira quando fala esta frase, e sim em um outro ato, mas a frase ficou famosa assim e desta forma vem sempre a mente a frase e a caveira, por convenção ). Questões sobre a morte e indagações maiores do que esta, deixar para trás a humanidade ou permanecer como se era? Sobre a pintura de

Rafael, ela está referenciada na direção das mãos do personagem, uma para cima e outra para baixo, representando tanto o mundo das ideias de Platão, quando o mundo físico de Aristóteles, e por último os cosmos, presente no título, por que é lá que ele agora se encontra, ele comunga com os astros. O fato da figura central ser vazia não quer dizer porém um esvaziamento do ser e sim um transcendentalismo, e uma espécie de solipsismo, tornando o ser que percebe as coisas.

Figura 101 - END 1



**END**

Fonte: END, capa, acervo próprio.

Nas primeiras cinco páginas está o monólogo do personagem principal, entretanto ele já inicia se estabelecendo como um ser divino, e estando muito anos à frente dentro da história

apresentada, o local em que ele se encontra é além mundo. Estabeleci o lugar como um grande lago, e tudo a sua volta é escuridão, não há sensação corporal ou temporal, dentro daquele espaço tudo o que o personagem sente é seu eu, ele sabe que ainda existe porque pensa ou seja parafraseando Descartes ( 1596-1650, filósofo, matemático e físico francês ) *cogito ergo sum* ( “penso, logo existo”, ou ainda “penso, portanto sou” ), entretanto o personagem não sabe em que condições de existência se encontra, visto que está privado de sentidos, e paradoxalmente não está ( Figura 102 ). O universo que se apresenta aos poucos no começo e depois ganha maior destaque no decorrer das primeiras páginas, mas ele não está de fato à deriva no universo, o universo se encontra dentro dele, afinal somos todos poeira das estrelas, e se expande para fora si.

Quanto ao monólogo em si, muitas foram as inspirações para a forma como foi feita a busca da verdade e a maneira como é narrado essa mesma busca. Existe uma série na Netflix chamada *Love, Death e Robots* ( 2019 ), nesta série há um episódio chamado *Zima Blue*, que descreve um personagem na busca pela verdade, ele se aperfeiçoa cada dia mais, e vai cada vez mais longe pela busca da verdade, busca todas as respostas no universo e depois chega à conclusão que a verdade para ele é a execução simples de uma tarefa bem feita, remetendo a uma definição de justiça presente em “*A República*”, de Platão ( 376 a.C. ). Então a verdade para o Zima estava presente com ele desde o início, tudo que ele teve que fazer foi voltar-se para si mesmo, retornando ao início da sua jornada. Entretanto este é e não é o caso do personagem título, muito embora a verdade a qual ele se refere esteja presente desde o início com ele, ela é uma verdade universal e não pessoal. Eu fiz esta escolha pelo fato de que é difícil definir uma verdade das coisas, grande parte das coisas é subjetivo ou intersubjetivo, por exemplo, a definição de justiça que Platão concebe na *República* ( 376 a.C. ), não é algo em que eu particularmente creia estar correto, assim como ao longo do livro Sócrates discorda de muitas das definições de justiça dadas pelos seus, como por exemplo quando Trasímaco diz que a justiça não é outra coisa senão o interesse do mais forte, ele está objetivamente falando o que é justiça, é isto o que nós temos e é isto o que ela é, foi e sempre vai ser, mas é de fato isto que ela deveria ser? Me parece evidente que não é, e a Sócrates também não, entretanto tampouco concorda com a visão de Sócrates sobre a justiça, que é uma visão universal de que o é justo é que cada indivíduo cumpra sua função de acordo com a sua aptidão. A questão aqui não é a definição de justiça, não a busco e não seria capaz de defini-la, Sócrates ao longo livro rebate, Céfalo, Polemarco, Trasímaco, Adimanto, e dá a sua

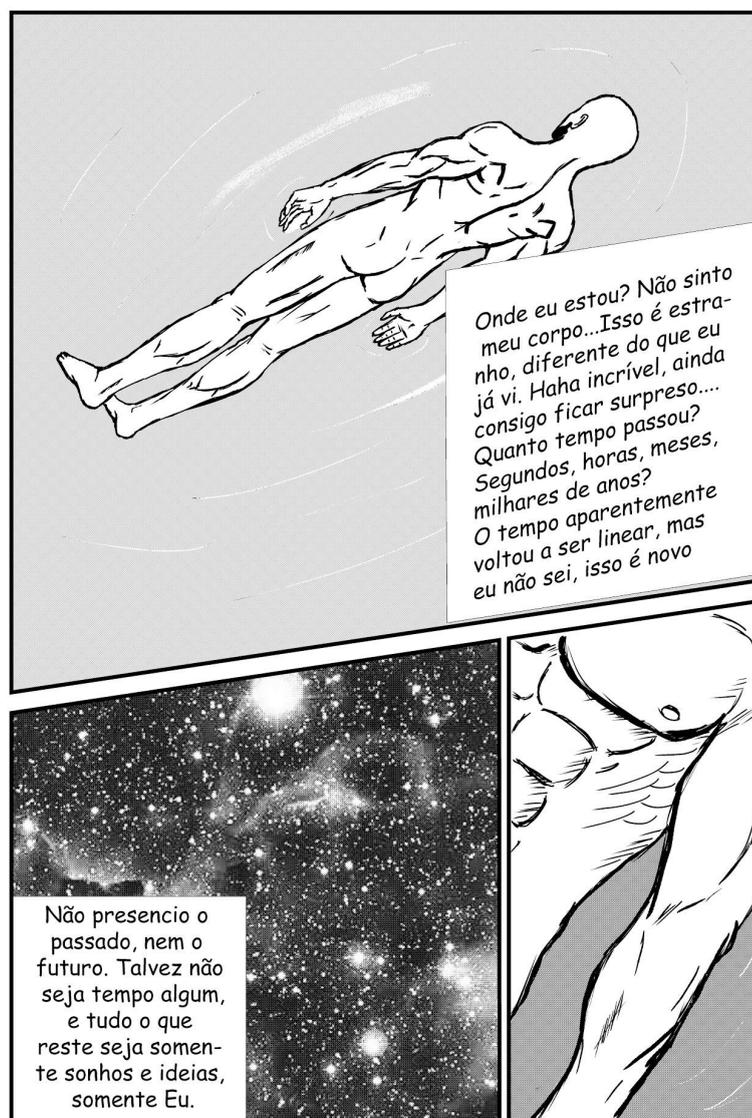
visão sobre o assunto. Mas não há uma visão universal para o assunto, o que é justo para uns é injusto para outros e as pessoas de acordo com as duas diferenças desenvolvem visões distintas em diferentes temas, por isso a verdade quanto a estes assuntos é subjetiva ou intersubjetiva.

E após todo esse preâmbulo, é que cheguei à conclusão que precisava encontrar uma verdade absoluta e irrefutável ( Figura 105 ). Como nos dizem os Vedas ( 2000 a.C. ): "A verdade é uma só, mas os sábios falam dela sob muitos nomes" .

Ela existe e ao mesmo tempo que é uma verdade individual, é universal e inerente a tudo e a todos, tudo morre, tudo encontra seu fim. Quando o universo chegar ao seu fim, a morte estará lá para erguer as cadeiras e fechar a porta. A maneira narrativa que é construída essa conclusão do personagem é referência a Watchmen, especificamente ao Dr. Manhattan e a maneira como ele encara as coisas.

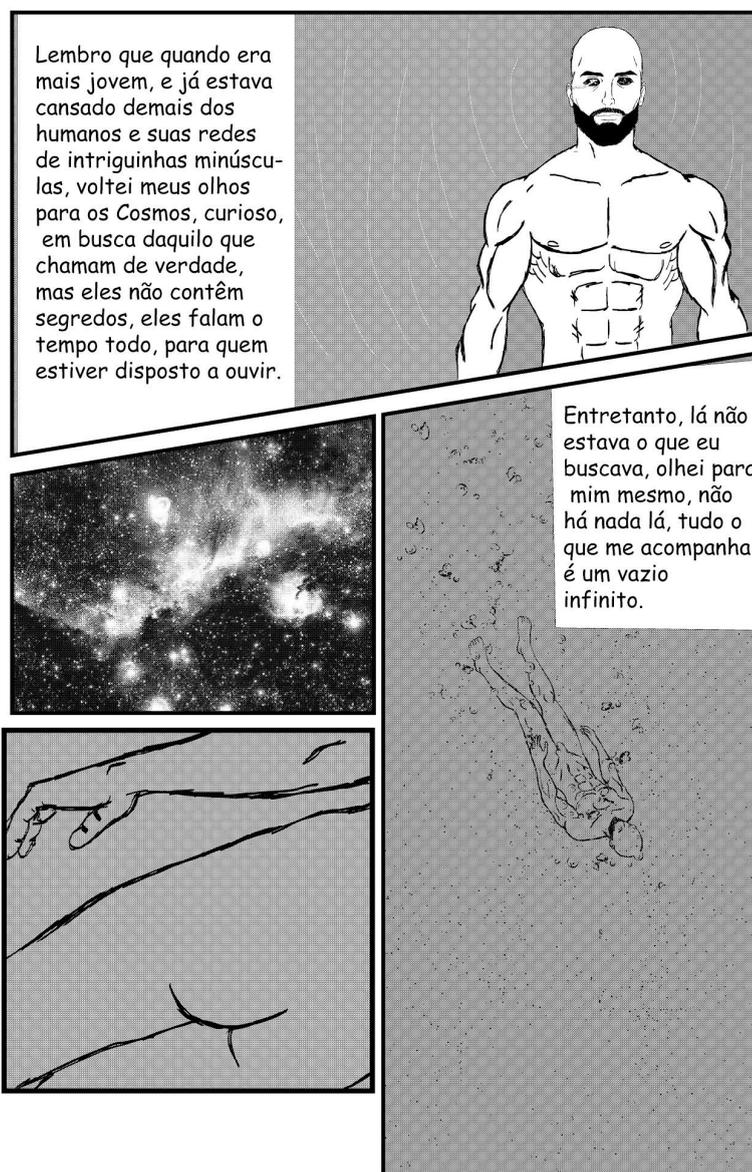
Todo o monólogo é permeado de um viés niilista e dentro de todo o seu discurso eu tentei além de expor todas estas ideias mencionadas, trazer um pouco da psique do personagem, sua relação consigo mesmo, a maneira como se sentiu e sente e o fato de que procurar a verdade em si não o levou a lugar algum, o personagem tem um vazio infinito e está sempre à borda do abismo ( Figura 103, Figura 104 ). Seres com consciência são complexos, e assim, tentei não somente destacar seu pessimismo perante si e os demais, mas demonstrar que quando ele encontra a verdade o seu desejo é esquecer. Como entrar no véu da noite e dormir eternamente, entretanto isso é algo que ele deseja, mas que não o fará por si mesmo, por isso que ele, mesmo privado de todos os seus sentidos, ouve o bater das asas da morte, e neste momento ele não tem mais medo, não tem mais raiva, não teme olhar a verdade evidente, ele fica consciente dela, e agora ele está pronto.

Figura 102 - END 2



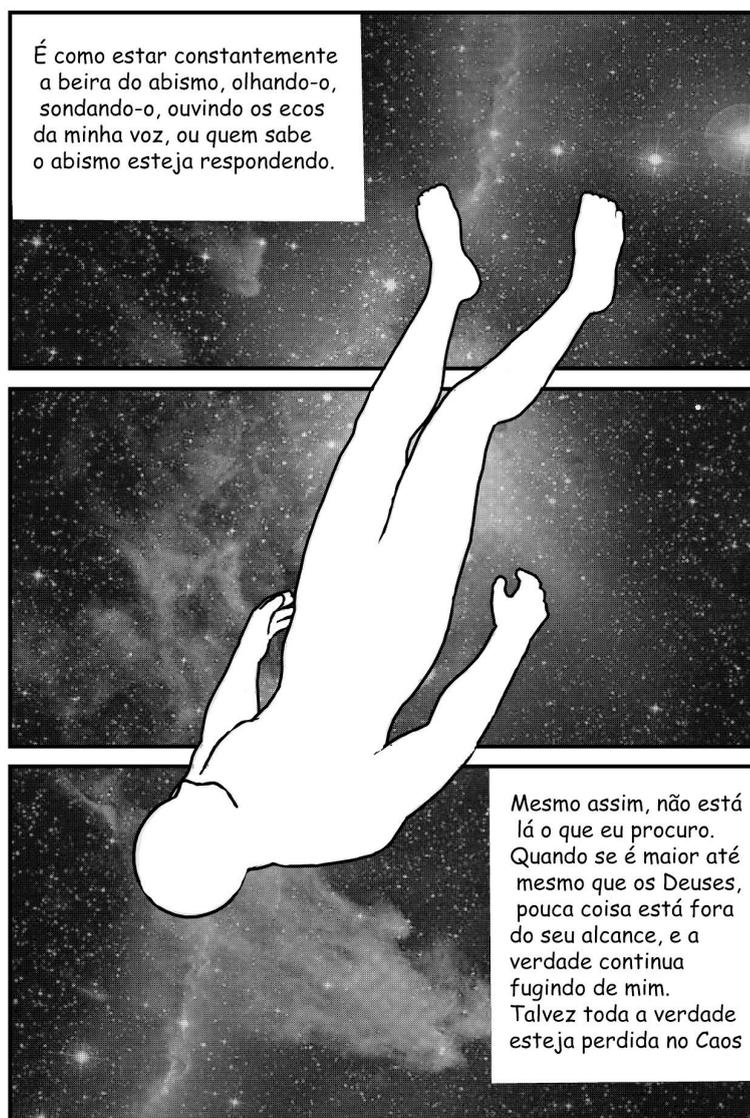
Fonte: END, pág 1, acervo próprio.

Figura 103 - END 3



Fonte: END, pág 3, acervo próprio.

Figura 104 - END 4



Fonte: END, pág 4, acervo próprio.

Figura 105 - END 5



Fonte: END, pág 5, acervo próprio.

A partir da página seis, começa a história do personagem de fato, fazendo uso da jornada do herói, eu peguei a parte final da jornada, que geralmente é a iluminação, a volta pra casa, quando se obtém as respostas, e então a coloquei logo no início da história, brincar com esta narrativa é muito interessante, então o início é diametralmente oposto, ao começo da jornada a partir da página seis está o mundo mundano ou seja a partida para a jornada.

Na página seis ( Figura 106 ), tento dar pistas do futuro do personagem e também do significado daquele mundo, através da sua roupa, onde está o *triskle* celta, que representa muitas coisas, como o presente, passado e futuro, o céu a terra e o mar, mas principalmente o nascimento a morte e o renascimento, pensei em usar também o símbolo da *Per Ankh*, a casa da vida, entretanto ela não serviria tão bem como a triskle.

Na página nove ( Figura 107 ), eu reforço a importância dos símbolos, mencionando Charles Peirce ( 1885 ) famoso filósofo americano que contribuiu imensamente para a semiótica. E também na página oito que é puro fanservice eu homenageio Dragon Ball, com a música Sorriso Resplandecente. Então entre a página seis até a página dez, eu construo o personagem, sua rotina, o jeito como ele encara certas situações, suas reações, parte do seu carácter, seus receios, angústias, sonhos e aspirações, tento fazer os personagens, aqui no caso não somente o principal, da maneira mais natural possível, conversando sobre coisas do cotidiano, tendo dias ruins ou simplesmente tendo uma diversão amigável, é claro que pelo número de páginas, se torna inviável construir mais de um personagem que não seja o principal, mas de qualquer forma tento dar personalidade aos personagens de apoio. Essa construção do comum, quando se conhece o personagem um pouco melhor, serve também para causar um maior impacto na página onze que mostra que o destino é implacável, ele não se importa com seus sonhos e aspirações.

Figura 106 - END 6

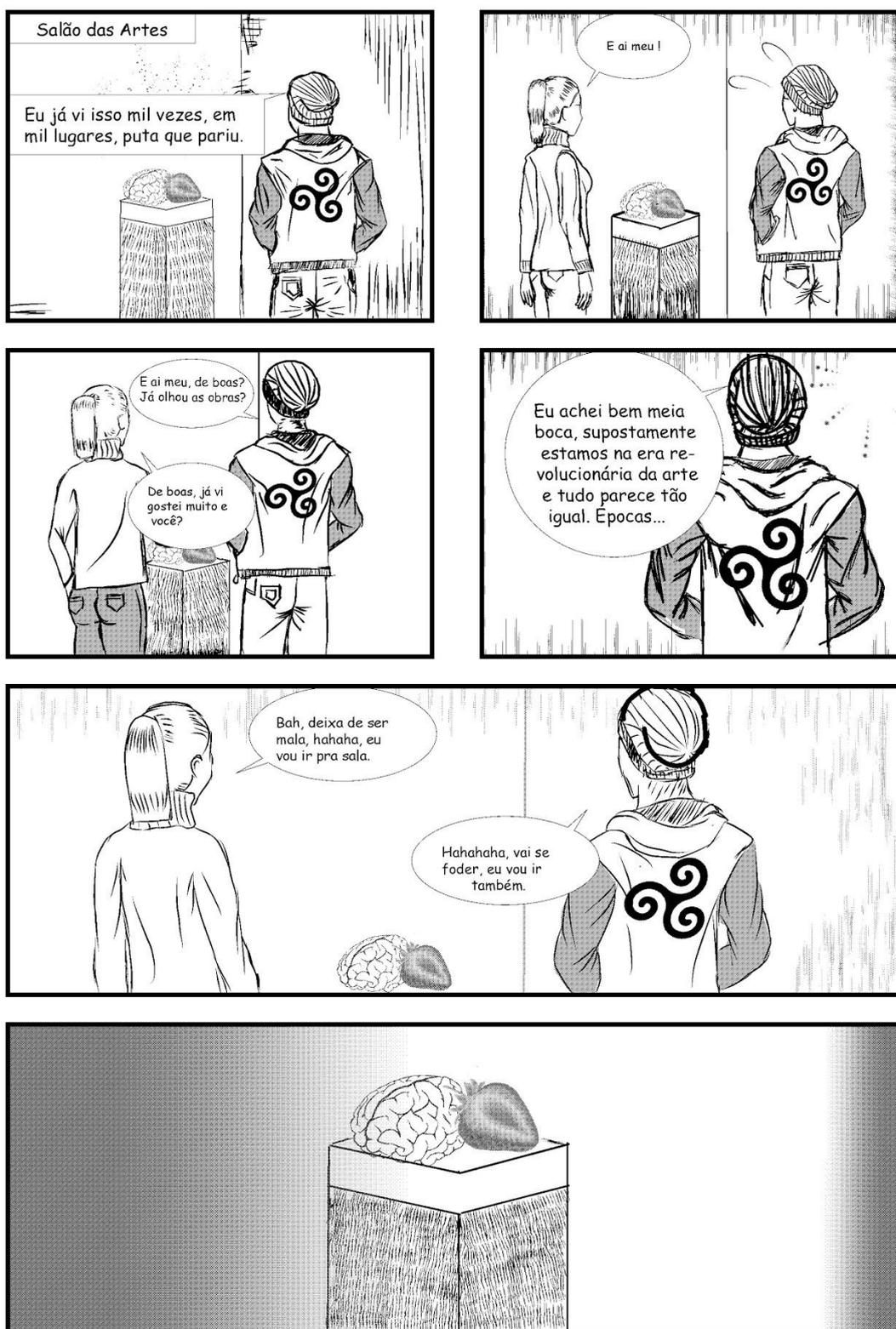


Figura 107 - END 7



Após os acontecimentos da página onze, em que o personagem é atropelado por um caminhão no caminho de volta para a sua casa, uso na página doze um recurso de sugestão visual e na transição das duas páginas faço uso de uma elipse, não mostro o momento do impacto, tampouco é mostrado o corpo machucado do personagem, mas tento deixar evidente o que aconteceu simplesmente com uma poça de sangue e uma ambulância, deixando naquele momento para o leitor deduzir o que aconteceu.

Essa é transição do mundo conhecido para o mundo desconhecido na jornada do herói, porém ao mesmo tempo não é, por isso é interessante brincar com o monomito, nesse ponto da história acontecem a chamada, a recusa da chamada, e o cruzamento do limiar, mas isso acontece com ele não mais habitando o mundo comum, pois partir do momento que ele acorda ele já não está mais vivo. Neste momento quando observa o seu corpo, apenas pela imagem se pode concluir que neste mundo existe um pós-vida, portanto existem seres superiores, sendo que isso é confirmado em seguida com a aparição de um personagem eu chamo de emissário de morte, neste universo hipotético a morte precisaria de emissários? Na verdade não, mas é bem legal ter um mesmo assim, então para evitar contradições pode-se dizer que os emissários são partes fragmentadas de um todo, mas mesmo assim seres individuais. O design do emissário foi algo que eu imaginei há muitos anos, como personagens que quando estão no mundo estão sempre elegantes, carregando um guarda-chuva e usando uma máscara de gás, aqui não tem nenhuma simbologia específica, deixando a cargo do leitor interpretar da maneira como ele achar melhor os motivos da aparência do emissário.

Na HQ, este é o momento mais importante da história, aqui está todo o mote filosófico do projeto, a vontade de potência, ou poder de vontade, neste universo da HQ cada ser humano, ou cada ser dotado de alma, nasce com um potencial simplesmente infinito, porém todos ignoram esse potencial, o personagem principal quebra essa barreira com teimosia, medo e desespero, como um animal tentando sobreviver a qualquer custo ( Figura 108 ), neste caso a vontade do personagem dobra o universo, à um único quadro com cor ( Figura 109 ) em todo o gibi, quis com isso representar um momento que ele se torna um ser que habita mais dimensões, do que o restante daquele universo.

Figura 108 - END 8

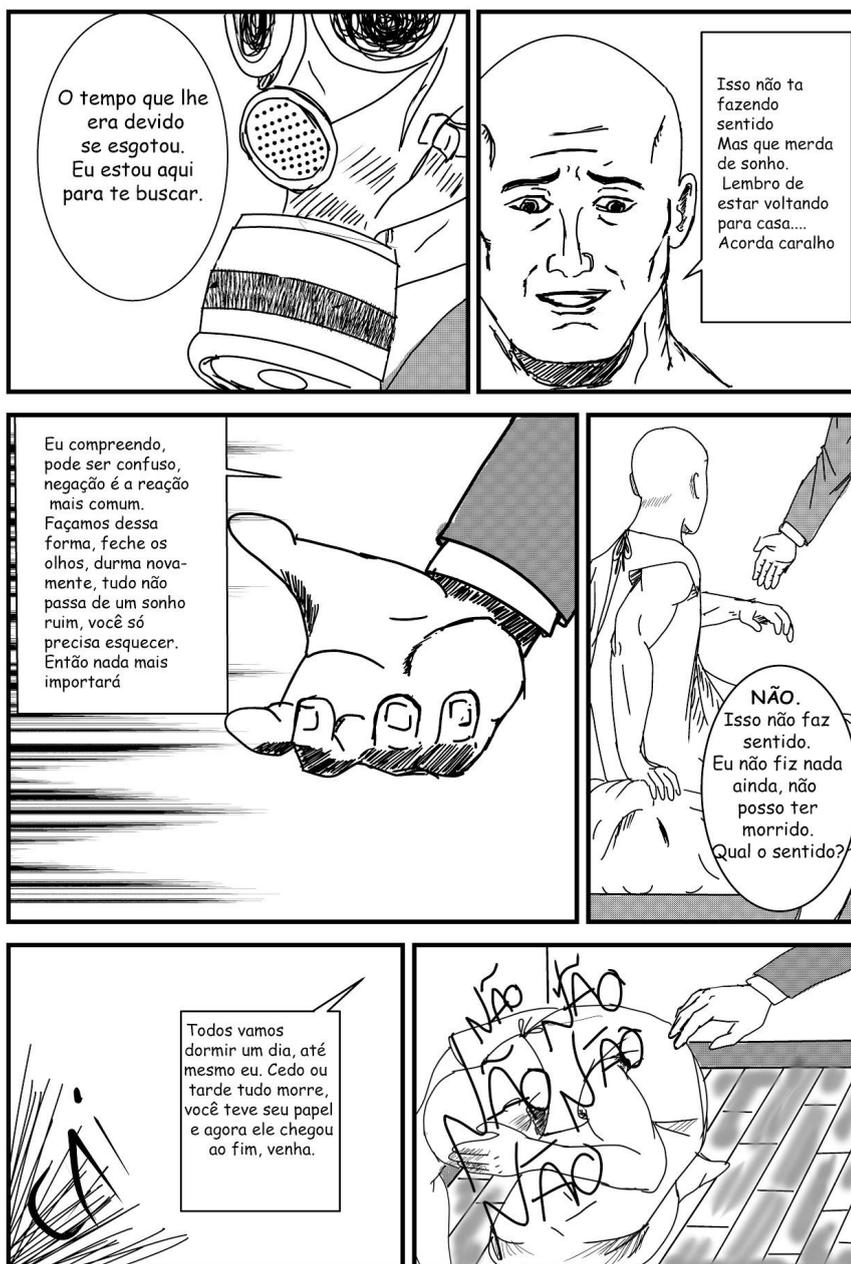


Figura 109 - END 9



Por fim testei uma narrativa só de imagens nas páginas dezessete e dezoito, uma transmitindo tranquilidade e serenidade e a outra incômodo e inquietação. Foram as páginas em que eu mais me esforcei para ter o resultado do jeito que eu havia imaginado e planejado, pois a essência do gibi é a imagem alinhada com a palavra, contar a história somente com imagens é mais complicado, pode causar interpretações errôneas, e ficar narrativamente incompleto, mas o essencial, eu creio que consegui, ao transmitir muitas mensagens pelas disposições dos quadros, e os desenhos.

Na página dezessete ( Figura 110 ), após o personagem principal ter quebrado suas correntes de contenção, eu busquei inspiração na mitologia egípcia fazendo uma representação do seu paraíso, *Aaru* ou os campos de junco, pois apenas aqueles cujo os corações pesavam menos que uma pluma da deusa Maat ( deusa da verdade ), poderiam ir para os campos de junco onde teria prazer e paz eternos. O personagem principal está nesse local que é igual a um paraíso não por que o seu coração é mais leve que a pluma da verdade, mas por que os designios dos deuses não fazem mais diferença para ele, e no momento seu rápido crescimento o faz ir a muitos lugares, mas *Aaru* o retém, como uma espécie de parada espiritual em meio a sua jornada, que o encaminha para um conhecimento sobre si.

Na página dezoito ( Figura 111 ) fica evidenciado esse conhecimento, a página é dividida ao meio em dois quadros, no lado superior esquerdo está o personagem com o sol as costas à beira de um penhasco com metade do rosto coberto pelas sombras , sendo aqui então uma clara referência à dualidade e a Nietzsche “Não enfrentes monstros sob pena de te tornares um deles. Se contemplos o abismo, a ti o abismo também contempla” ( NIETZSCHE, ALÉM DO BEM E DO MAL, p. 70, 1886 ). Essa frase possui ambivalências, pois quando Nietzsche fala sobre os monstros ele pode se referir a algo externo, como um homem bom combater um ruim, e se tornar ruim no processo e o abismo ser as más ações dos demais que podem acabar sendo refletidas na pessoa. Mas o processo pelo qual o personagem passa não é externo é interno, então se vale de outra interpretação, o abismo somos nós mesmos. Quando ele se demora olhando para si mesmo se depara com o nada, e o fundo sorri para ele, o abismo é uma espiral e quanto mais se olha para ele, mais se perde em suas referências e o eco começa a ser ouvido, dentro do personagem há um monstro, e ele habita o abismo, ao contemplar o abismo o abismo o contemplou e tudo que ele vê é a si mesmo.

Figura 110 - END 10

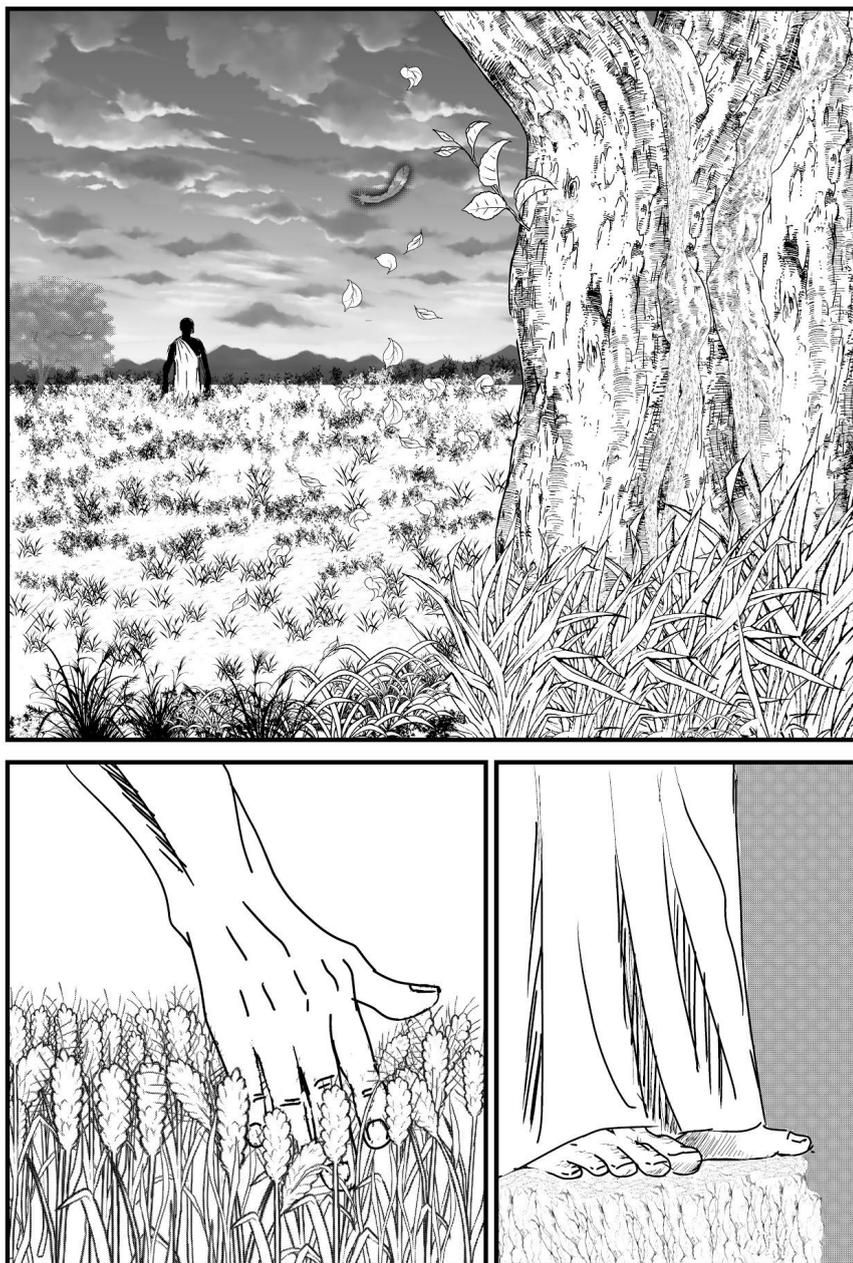
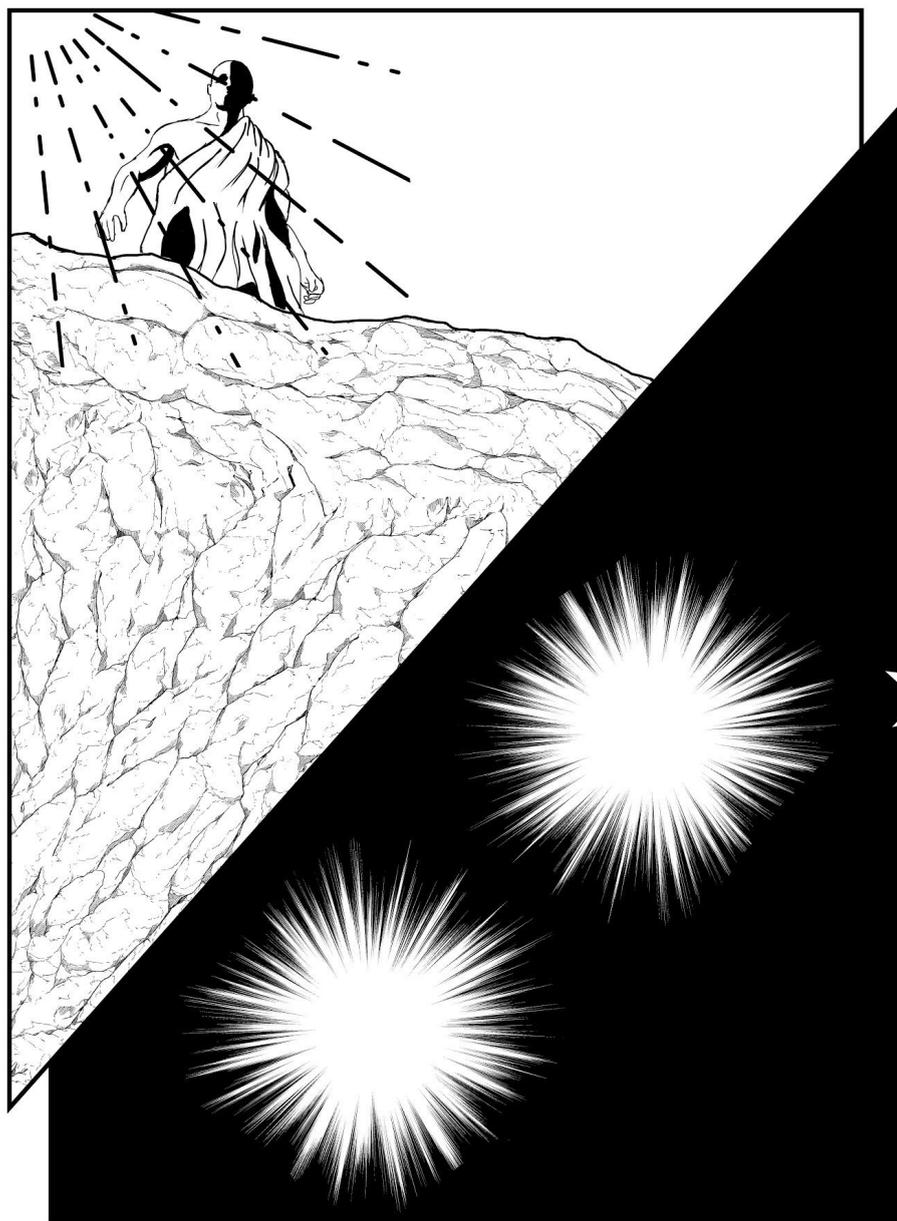


Figura 111 - END 11



Fonte: END, pág 18, acervo próprio.

Minha one-shot contempla vinte páginas, e dentro dela eu coloquei tudo que eu pude de mim, o mais pessoal e o mais criativo. O personagem principal não tem um nome, de maneira proposital, pois o potencial infinito é inerente de cada um, e gostaria que quando o leitor visse isso, se colocasse no lugar do personagem, sendo uma decisão difícil, pois isso pode acabar descaracterizando o personagem, mas creio que soube contornar essa situação.

Foi um trabalho difícil e extenuante, mas que ao seu final vejo que o processo valeu a pena, o que planejamos e o que executamos tem muita diferença, a realidade tende a ser decepcionante, mas agora diante do *FIM*, me sinto orgulhoso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar este trabalho de conclusão de curso, olhando em retrospecto as ideias aqui apresentadas, as obras analisadas e os grandes nomes reverenciados, se torna clara a influência dos quadrinhos no mundo atual, e continua conquistando um espaço cada vez maior em outras mídias, e também no meio acadêmico.

Nota-se ao longo do trabalho que os mais diversos gêneros de quadrinho espalhados pelo mundo seguem em geral uma linha narrativa em comum, a do monomito ou a jornada do herói, reforçada ainda mais pela areté homérica, principalmente no ocidente. As variações do quadrinhos espalhados pelo mundo tem suas próprias particularidades, mas as similaridades sobrepõe em muito as diferenças e não poderia ser diferente, os quadrinhos têm se provado ser uma linguagem rica e universal.

Durante o processo da construção do trabalho de conclusão de curso e da obra de minha autoria END, o trabalho passa por várias etapas, primeiramente uma etapa histórica e de caracterização, abordando o mangá, gibi, manhwa, as comics trip os quadrinhos europeus e assim por diante, ressaltando sempre as suas diferenças em relação aos demais e é fácil perceber que todos eles começam praticamente no mesmo período histórico, num tempo que não possuía tamanha integração como o atual.

Em seguida é abordado a respeito de quatro grandes influências, para a construção da obra, e também para o mundo como um todo, Mauricio de Sousa é o maior quadrinista brasileiro, responsável diretamente pela minha paixão por quadrinhos. Akira Toryama que popularizou o mangá no mundo todo, com sua obra Dragon Ball, que tem como principal força a simplicidade: nem tudo precisa ser complexo para ser excelente. Stan Lee, que é o maior do nosso século não somente para os quadrinhos, mas para a cultura como um todo, seus personagens são forte inspiração para multidões. E Homero um dos humanos que mais influenciou o moral ocidental, suas histórias agem diretamente nos quadrinhos também, assim como em meus personagens.

Ao longo deste trabalho, fiz análises de algumas graphic novels e de diferentes mangás, cada qual se concentrando no ponto forte que a história busca trazer. Grandes são os artistas que conceberam essas histórias, seus mundos e personagens. Watchmen está entre os cem livros mais influentes do século passado. Tais análises foram feitas de maneira pessoal,

usando de recursos que são acumulados ao longo do processo de estudo pelo qual um aluno passa, tanto no curso quanto sozinho, foram trazidos a baila os aspectos sociológicos, filosóficos e psicológicos de cada uma das obras, cada qual se concentrando um pouco mais em cada um desses aspectos conforme o obra se apresentava. Todos esses artistas gênios em suas áreas.

Todos estes artistas fazem parte do processo de aprendizagem e maturação para a obra END, as memórias de quando criança nos influenciam pelo resto da vida, cada obra que eu li contribui, para a formação artística de cunho filosófico verbal e imagético. Seria interessante se o meio acadêmico olhasse para os quadrinhos com mais atenção, principalmente as áreas de arte e literatura, pois é uma linguagem extremamente rica, e incrivelmente ignorada.

Porém, este trabalho foi um projeto acadêmico para apresentar de onde vêm as referências, às ideias e os planos, tudo reunido para levar a um caminho, o da obra autoral.

As histórias presentes nos quadrinhos são de um valor inestimável, nos fazem rir e nos fazem chorar, nos deixam contemplativos e eufóricos; são críticas sociais e entretenimento puro e simples, os quadrinhos só são limitados pela imaginação, e tudo que se pode tirar disso é que eles possuem um potencial ilimitado. E agora mais do que nunca tem a extrema importância de apresentar heróis para todos, com que cada pessoa se identifique, sinta orgulho, que se veja representada, de uma forma bem construída, e com propósitos fortes, a evolução é nítida com personagens mainstream, como Kamala Khan a nova Miss Marvel uma jovem heroína muçulmana, ou Jane Foster a Poderosa Thor, que luta contra Deuses e contra o câncer e também Miles Morales o Homem-Aranha um jovem negro de origem latina.

Muitos são os personagens que cada vez ganham mais espaços e dão vozes para mais pessoas, hoje todo mundo é bem vindo a festa.

## REFERÊNCIAS

AFICIONADOS. **Ataque dos Titãs: O que esperamos da ultima temporada.** Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/ataque-dos-titas-o-que-esperamos-ultima-temporada>. Acesso em: 23 mar. 2020.

BIBLIOTECA BRASILEIRA DE MANGÁS. **As mimeses e onomatopeias japonesas.** Disponível em: <https://blogbbm.com/2016/03/28/as-mimeses-e-onomatopeias-japonesas/>. Acesso em: 17 out. 2019.

BRITANNICA. **Art Spiegelman.** Disponível em: <https://www.britannica.com/biography/Art-Spiegelman>. Acesso em: 12 mar. 2020.

CAMPBELL, Joseph. **O HERÓI DE MIL FACES.** 1. ed. SÃO PAULO: CULTRIX, 1989. p. 1-432.

CENTRAL DE HQS. **Uma introdução ao quadrinho europeu.** Disponível em: <https://centralhqs.com/index.php/2016/12/16/uma-introducao-ao-quadrinho-europeu/>. Acesso em: 16 out. 2019.

DELIRIUM NERD. **Maus Art Spiegelman - Resenha.** Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2018/04/13/maus-art-spiegelman-resenha/>. Acesso em: 12 mar. 2020.

DRAGON BALL FANDOM. **Dragon Ball.** Disponível em: [https://dragonball.fandom.com/pt-br/wiki/Dragon\\_Ball\\_\(manga\)](https://dragonball.fandom.com/pt-br/wiki/Dragon_Ball_(manga)). Acesso em: 3 jan. 2020.

EL PALAMITRON. **Crítica final Vinland Saga.** Disponível em: <https://elpalomitron.com/critica-final-vinland-saga/>. Acesso em: 19 mai. 2020.

GRIFFITH, R. T. H. **OS VEDAS: Os Samhitas de Rig, Yajur, Sama e Atharva.** 1. ed. [S.l.]: Createspace Independent Publishing Platform, 2017. p. 1-500.

GRIM DARK MAGAZINE. **Review Berserk by Kentaro Miura.** Disponível em: <https://www.grimdarkmagazine.com/review-berserk-by-kentaro-miura/>. Acesso em: 28 mar. 2020.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Akira Toriyama.** Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/akira-toriyama/2102>. Acesso em: 3 jan. 2020.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Frank Miller.** Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/frank-miller/61>. Acesso em: 3 mar. 2020.

HOMERO. **Ilíada.** 1. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. p. 1-535.

INFOESCOLA. **Graphic Novel.** Disponível em: <https://www.infoescola.com/literatura/graphic-novel/>. Acesso em: 3 out. 2019.

KOTAKU. **Este mangá é tão hardcore quanto os vikings.** Disponível em: <https://kotaku.com/this-manga-is-as-hardcore-as-the-vikings-1602876456>. Acesso em: 19 mar. 2020.

MANGA LIVRE. **BERSERK.** Disponível em: <https://mangalivre.net/manga/berserk/117>. Acesso em: 4 jun. 2020.

MANGA LIVRE. **SHINGEKI NO KYOJIN.** Disponível em: <https://mangalivre.net/manga/shingeki-no-kyojin/210>. Acesso em: 28 mai. 2020.

MANGA LIVRE. **VINLAND SAGA.** Disponível em: <https://mangalivre.net/manga/vinland-saga/612>. Acesso em: 20 mai. 2020.

MANGA UPDATES. **Isayama Hajime.** Disponível em: <https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=11692>. Acesso em: 23 mar. 2020.

MANGAS JBC. **Os estilos de mangás.** Disponível em: <https://mangasjbc.com.br/os-estilos-de-mangas/>. Acesso em: 16 set. 2019.

MARES LITERÁRIOS. **Watchmen e História: um pouco de heróis, medo e Guerra Fria - Lendo Quadrinhos.** Disponível em: <http://maresliterarias.blogspot.com/2016/09/watchmen-e-historia-um-pouco-de-herois.html>. Acesso em: 9 mar. 2020.

MILLER, Frank; VARLEY, Lynn. **300.** 5. ed. SÃO PAULO: DEVIR, 2018. p. 1-88.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **WATCHMEN: EDIÇÃO DEFINITIVA.** 1. ed. BARUERI: PANINI, 2005. p. 1-2016.

NERDY KNOWLEDGE. **Coisas que eu não gosto sobre Berserk.** Disponível em: <https://nerdyknowledge.com/opinion-piece/things-i-dont-like-about-berserk/>. Acesso em: 30 mar. 2020.

NIESTZSCHE, Friedrich. **ALÉM DO BEM E DO MAL.** 1. ed. SÃO PAULO: COMPANHIA DAS LETRAS, 2005. p. 1-247.

OMELETE. **As histórias em quadrinhos e seus gêneros .** Disponível em: <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/as-historias-em-quadrinhos-e-seus-generos-parte-1>. Acesso em: 7 nov. 2019.

OMELETE. **Watchmen, 30 curiosidades.** Disponível em: <https://www.omelete.com.br/watchmen-2/watchmen-30-curiosidades#25>. Acesso em: 21 abr. 2020.

PLANO CRÍTICO. **Crítica Wachtmen**. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-watchmen-1986-1987/>. Acesso em: 9 mar. 2020.

PLATÃO. **A REPÚBLICA**. 1. ed. SÃO PAULO: Lafonte, 2017. p. 1-365.

PLAUTO. **ASINARIA**: Aquele sobre os burros. 1. ed. MADISON: University of Wisconsin Press, 2006. p. 1-272.

PT ANIME. **Attack on Titan, volume 25 análise**. Disponível em: <https://ptanime.com/attack-on-titan-volume-25-analise-manga/>. Acesso em: 23 mar. 2020.

QUADRINHEIROS. **A importância do formato de Alan Moore a Shakespeare**. Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2014/11/21/a-importancia-do-formato-de-alan-moore-a-shakespear> e. Acesso em: 4 mar. 2020.

SEGREDOS DO MUNDO. **Stan Lee, quem foi? História e carreira do criador da Marvel Comics**. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/stan-lee-quem-foi/>. Acesso em: 3 jan. 2020.

SHAKESPEARE, William. **HAMLET**. 1. ed. SÃO PAULO: PENGUIN, 2015. p. 1-320.

SHARE CLIP STUDIO. **END**. Disponível em: <https://share.clip-studio.com/en-us/contents/view?code=8d20030e-cf6a-45df-84e8-28db18b8186c>. Acesso em: 28 ago. 2020.

SOUSA, Mauricio De. **Mauricio**: A história que não está no gibi. 1. ed. São Paulo: Primeira Pessoa, 2017. p. 1-392.

SPIEGELMAN, Art. **MAUS: HISTÓRIA COMPLETA**. 1. ed. SÃO PAULO: QUADRINHOS NA CIA, 2005. p. 1-296.

SUPER INTERESSANTE. **O plano realmente infalível de Mauricio de Sousa**. Disponível em: <https://super.abril.com.br/especiais/o-plano-realmente-infalivel-de-mauricio-de-sousa/>. Acesso em: 2 jan. 2020.

SUPER INTERESSANTE. **Quem foi Homero?**. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-foi-homero/>. Acesso em: 10 fev. 2020.

SUPER INTERESSANTE. **Uma curta biografia de Stan Lee, o primeiro vingador da Marive**. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/uma-curta-biografia-de-stan-lee-o-primeiro-vingador-da-marvel/>. Acesso em: 5 jan. 2020.

SÓ HISTÓRIA. **Homero**. Disponível em: <http://www.sohistoria.com.br/biografias/homero/>. Acesso em: 10 fev. 2020.

TERRA. **O testemunho de Homero e a busca da virtude**. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/educacao/historia/o-testemunho-de-homero-e-a-busca-da-virtude,e1080231a76da310VgnCLD200000bbcecb0aRCRD.htm>. Acesso em: 10 fev. 2020.

THE BRASILIANS. **A história dos quadrinhos no BRasil e no mundo**. Disponível em: <https://www.thebrasilians.com/pb/2017/11/14/portugues-do-brasil-a-historia-dos-quadrinhos-no-brasil-e-no-mundo/>. Acesso em: 2 jan. 2020.

TODO ESTUDO. **Vontade de Potência**. Disponível em: <https://www.todoestudo.com.br/historia/vontade-de-potencia>. Acesso em: 14 abr. 2020.

UNIVERSITY OF NORTH GEORGIA. **Segunda-feira de Manga: Revisão de Berserk**. Disponível em: <https://blog.ung.edu/press/manga-mondays-berserk-review/>. Acesso em: 27 mar. 2020.

UNIVERSO HQ. **A Coréia e os manhwa : Os quadrinhos da país da manhã serena**. Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos-pelo-mundo/a-coreia-e-os-manhwa-os-quadrinhos-do-pais-da-manha-serena/>. Acesso em: 21 nov. 2019.

UNIVERSO HQ. **Os 300 de Esparta**. Disponível em: <http://www.universohq.com/reviews/os-300-de-esparta-abril/>. Acesso em: 3 mar. 2020.

VINLAND SAGA FANDOM. **Makoto Yukimira**. Disponível em: [https://vinlandsaga.fandom.com/wiki/Makoto\\_Yukimura](https://vinlandsaga.fandom.com/wiki/Makoto_Yukimura). Acesso em: 18 mar. 2020.

YOUNG ANIMAL. **Berserk**. Disponível em: <https://www.younganimal.com/berserk/>. Acesso em: 27 mar. 2020.