

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO  
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO  
CAMPUS DE BAURU  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

**MANGÁ: UMA NOVA GÊNESE**  
**Análise da História em Quadrinhos *Neon Genesis Evangelion***  
Alexandre Luiz dos Santos Mendes

Bauru  
2006

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Alexandre Luiz dos Santos Mendes

**MANGÁ: UMA NOVA GÊNESE**  
**Análise da História em Quadrinhos *Neon Genesis Evangelion***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da área de concentração Produção de Sentido na Comunicação Midiática, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da UNESP/Campus de Bauru, para obtenção do título de Mestre em Comunicação, sob orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Solange Bigal.

Bauru  
2006

**DIVISÃO TÉCNICA DE BIBLIOTECA E DOCUMENTAÇÃO  
UNESP - BAURU**

Mendes, Alexandre Luiz dos Santos.

Mangá : uma nova gênese : análise da história em quadrinhos Neon Genesis Evangelion /

Alexandre Luiz dos Santos Mendes, 2006.

80 f.

Orientador : Solange Bigal.

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2006.

1. Mangá. 2. Estética. 3. Comunicação. 4. Design. I - Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II - Título.

Alexandre Luiz dos Santos Mendes

**MANGÁ: UMA NOVA GÊNESE**  
**Análise da História em Quadrinhos *Neon Genesis Evangelion***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, da Universidade Estadual Paulista, Campus de Bauru, para a obtenção do título de Mestre em Comunicação.

**Banca Examinadora**

*Presidente:* **Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Solange Bigal**  
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC)  
Universidade Estadual Paulista (Unesp/Bauru)

*Titular:* **Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro**  
Escola de Comunicação e Artes (ECA)  
Universidade de São Paulo (USP)

*Titular:* **Prof. Dr. Luciano Guimarães**  
Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação (FAAC)  
Universidade Estadual Paulista (Unesp/Bauru)

Bauru, 13 de setembro de 2006.

*Dedico esse trabalho a meu pai,  
que me deu a vida e ensinou a viver,  
e minha mãe, a quem devo tudo o que tenho.*

## AGRADECIMENTOS

*Agradeço à minha mãe Rute por todo esforço, amor e dedicação durante todos esses anos em que sou seu filho. Além de ter achado tempo, dentro do seu dia atribulado, para ler e corrigir essa dissertação.*

*À minha namorada Dayse (minha Dê) por trazer luz e amor à minha vida e por iluminar esse trabalho com seus comentários e correções, tornando-se co-autora.*

*À Bigal, minha orientadora e guia. Alguém que apostou em mim ainda no oitavo termo da graduação e acompanhou de perto toda a evolução dessa pesquisa.*

*Ao Leandro, conviva da Dayse e novo amigo, que com seus comentários tornou o texto melhor.*

*Ao Roberto (eterno Betão), que despertou em mim a paixão pelos animes e mangás. Agradeço por todas as horas de conversas, discussões e incursões gastronômicas que, inevitavelmente, culminaram nessa investigação.*

*Ao Danilo (grande Danilão), amigo sempre pronto a socorrer nas horas desesperadas, principalmente, naquelas em que a tecnologia falha.*

*Ao David, meu amigo e incentivador, que mesmo longe está presente.*

*Aos convivas de Bauru: Renato (grande Renatão) e Armando (ilustre Senhor Melo), por todo o apoio e amizade durante os anos da graduação na "Cidade Sanduíche". Sem vocês, a estada em Bauru tornar-se-ia inviável. E aos novos moradores do 32A: Alexandre (Herr Hessel) e Bruno (grande Brunão), assim como os agregados Chico, Pimpão, os "Producoxas" e "BCC", que me ajudaram muito a vencer mais essa etapa de meu crescimento acadêmico.*

*Às amizades cultivadas durante o período de mestrado, em especial durante a organização dos eventos de comunicação: Alex, Lauro, Marquinhos, nossa coordenadora Ana Sílvia e, principalmente, à Lauren e Vanessa.*

*Ao Sílvio e ao Helder, funcionários da Seção de Pós-graduação da FAAC, pois sem a ajuda deles não seria possível atravessar os anos de mestrado.*

*À Biblioteca da Fundação Japão e todos os seus funcionários, por proporcionarem o material de pesquisa necessário ao estudo da Estética Japonesa e diversos outros temas relativos ao universo nipônico.*

*A todos os amigos que, de alguma forma, contribuíram para a realização dessa dissertação.*

*E à CAPES, sem a qual não seria possível desenvolver essa pesquisa.*

ありがとう ございます。

*Há algum tempo, numerosos espectadores já tinham deixado a sala, cansados dos golpes teatrais frustrados, irritados com essa viravolta da comédia em tragédia, tendo chegado para rir, decepcionando-se por ter que pensar.*

Michel Serres



MENDES, A. L. S. **Mangá: Uma Nova Gênese:** Análise da História em Quadrinhos *Neon Genesis Evangelion*. 2006. 80 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, UNESP – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2006.

## RESUMO

No Japão, há diversas manifestações estéticas que ainda refletem o espírito de sua tradição milenar, que provém da filosofia Zen-budista. O Mangá, denominação dada às histórias em quadrinhos japonesas, teve como uma de suas primeiras expressões pergaminhos desenhados pelo monge Toba (século XI). Atualmente, os mangás consistem na maior indústria editorial de histórias em quadrinhos do mundo. Há no mercado uma gama enorme de mangás publicados em Língua Portuguesa, os quais têm uma grande repercussão no Brasil, principalmente entre o público jovem. Nesse trabalho, toma-se o mangá como uma forma de expressão humana e, por consequência, um ato de comunicação. Essa dissertação busca, ao analisar os dois primeiros volumes da publicação brasileira da série *Neon Genesis Evangelion*, verificar se esse mangá possui um caráter estético que o permita transcender a situação de mera produção mercadológica. Fundamentalmente, foram utilizadas as Funções de Linguagem de Jakobson como base para a análise da obra, pois essas possibilitam ler a estética de uma linguagem verbo-visual. Em especial, destaca-se a Função Poética, cuja característica fundamental é o predomínio da mensagem para a construção de um produto estético. A fim de estender o uso de uma fundamentação teórica voltada para a leitura das manifestações ocidentais para ler um quadrinho japonês, é necessário estudar o trabalho de Haroldo de Campos com o Método Ideográfico, que consiste em aplicar a analogia presente na formação das palavras da Língua Sino-japonesa (ideogramas ou *kanjis*) à construção dos poemas concretos. A própria escrita dos ideogramas é uma manifestação estética tradicional, denominada *Shodo*. Dessa forma, é possível uma aproximação entre a Estética Japonesa (o conceito de *Wabi-Sabi*) e a Poesia Concreta, o que possibilita o uso das Funções de Linguagem para ler os mangás. Por meio da análise, pôde-se constatar que o mangá em questão possui um caráter estético, visto que a obra opera com a dominância da Função Poética da Linguagem. Portanto, além de um produto que atende os anseios dos consumidores do mercado de mangás do gênero *mecha*, *Neon Genesis Evangelion* carrega consigo elementos da tradição estética milenar japonesa, transformando-se em uma referência para os artistas do meio.

**Palavras-chave:** Mangá; Estética; Comunicação; Design.

MENDES, A. L. S. **Mangá: A New Genesis:** Analysis of *Neon Genesis Evangelion* Comic Book. 2006. 80 f. Dissertation (Master Degree in Communication). Faculty of Architecture, Arts and Communication. UNESP – São Paulo State University, Bauru, 2006.

## ABSTRACT

In Japan, there are several aesthetic manifestations coming from Zen-Buddhism philosophy that reflect its millenary tradition. Manga is the denomination given to Japanese comics. The parchments drew by Monk Toba (11<sup>th</sup> century) were one of the earliest expressions of this media. Nowadays, manga is the largest editorial comics industry throughout the world. There are in the market a lot of mangas published in Portuguese, which have a great repercussion in Brazil, especially among young people. In this research, manga is understood as a form of human expression and, in consequence, as a communication act. It was selected the two firsts Brazilian numbers of *Neon Genesis Evangelion* series to verify if this manga has an aesthetic character that allowed it to transcend the status of a mere commercial production. As theoretical basis it was chosen Jakobson's Language Functions, because they help us comprehend an aesthetic verbal and visual language. Especially the Poetic Function stands out because it has as its fundamental characteristic the emphasis on the message to organize aesthetic products. In order to extend the use of a theoretical basis developed to analyze western manifestations to read a Japanese comic book, it is necessary to study Haroldo de Campos's work with the Ideogram Method. It consists in the use of the analogy present in Chinese-Japanese word construction to make Concrete Poems. The writing of ideograms itself is a traditional aesthetic manifestation called *Shodo*. In this way, it is possible to bring together Japanese Aesthetics (*Wabi-Sabi*) and Concrete Poetry. That allows us to use Jakobson's Language Functions to comprehend manga. Through the analysis, it is noted that this manga possesses an aesthetic character because it operates with the dominance of the Poetic Function. Therefore, besides *Neon Genesis Evangelion* is a commercial product that attends to the aspirations of *mecha's* comics consumers, it carries within elements of the Japanese millenary aesthetic tradition and became a reference to other artists of this kind of media.

**Keywords:** Manga; Aesthetics; Communication; Design.

## SUMÁRIO

---

<b>1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS</b>	<b>9</b>
<b>2 IDEOGRAMA: A FUNÇÃO POÉTICA E O <i>WABI-SABI</i></b>	<b>12</b>
2.1 As Funções da Linguagem	12
2.2 Ideograma: Japão e o Concretismo	16
2.3 <i>Wabi-Sabi</i> : A Estética Tradicional Japonesa	21
<b>3 MANGÁS E ARTE SEQÜENCIAL</b>	<b>27</b>
3.1 Arte Gráfica Seqüencial	27
3.2 O Universo dos Mangás	42
3.3 Um Breve Histórico: Dos Primórdios aos <i>Mechas</i>	44
<b>4 NEON GENESIS EVANGELION</b>	<b>50</b>
4.1 Yoshiyuki Anno: Além dos Quadrinhos	50
4.2 Evangelion: O Início da Saga	52
4.2.1 Um Projeto Estético	53
4.2.2 O Reflexo das Cores	58
4.2.3 Ver o Olhar	63
4.3 Uma Nova Gênese: Evangelion	71
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>75</b>
<b>6 BIBLIOGRAFIA</b>	<b>77</b>

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

---

As histórias em quadrinhos (HQs), sejam elas tiras ou mesmo revistas, como lembra Eisner (1999), permeiam a juventude de muitos e são um dos primeiros contatos com a leitura. Mangá é o nome dado às histórias em quadrinhos japonesas, consistindo na maior indústria editorial desse tipo de publicação. Como Eisner (1999) e McCloud (2005) sugerem e Luyten (2000) confirma, os quadrinhos possuem um potencial comunicativo muito grande. No Japão, os mangás são utilizados como meio de transmissão de informações, em panfletos informativos e, até mesmo, como material paradidático.

Atualmente, há no mercado uma gama enorme de mangás publicados em Língua Portuguesa. O número total dessas publicações no mercado brasileiro, segundo a revista MangáEx, entre séries e títulos correlatos, chega a um milhão e meio de exemplares por mês. Nesse sentido, é importante realizar uma leitura aprofundada dessas obras a fim de descobrir se este tipo de publicação possui algum traço que, de alguma forma, o diferencie da produção mercadológica, sendo apenas mais um produto de exportação japonês consumido, principalmente, pelos jovens.

Desse modo, essa pesquisa tem como objetivo verificar se é possível atribuir um caráter estético a essas publicações através do estudo da série *Neon Genesis Evangelion*. Essa série foi selecionada como objeto de análise, pois influenciou toda a produção de mangá feita a partir da década de 90, época em que estreou no Japão. Além disso, diferentemente do que ocorre com a maior parte dos títulos do gênero *mecha*, essa série desloca o centro de atenção das batalhas travadas entre os robôs para os conflitos humanos das protagonistas.

Então, considerando-se que a estética da tradição milenar oriental influencia as manifestações japonesas: a pintura *Sumi-e*, a caligrafia *Shodo*, a poesia *haiku*, o design dos jardins, as cerâmicas, os arranjos florais, o teatro *No*, as artes marciais e Cerimônia do Chá; pode-se incluir em meio a essas manifestações os quadrinhos denominados Mangá? Em outras palavras: *Neon Genesis Evangelion* possui um caráter estético que o permita transcender a condição de uma mera produção mercadológica? Essa problematização gera algumas hipóteses, dentre as quais, as mais relevantes são:

1. Os mangás descendem de uma tradição estética milenar e, por mais que tenham sofrido modificações ao entrar na lógica de mercado, permanecem com um caráter estético que pode ser flagrado em determinadas obras, inclusive na série em questão;

2. Apesar de descender de uma tradição estética milenar, a entrada dos mangás na lógica de mercado criou mecanismos que permitiram produzir essas séries em grande escala, de modo a atender a demanda dos consumidores ávidos por uma distração barata. Assim, essa publicação não passa de reinvenção de uma fórmula de sucesso;
3. Embora a maioria dessas obras não passe de meras imitações, algumas séries revolucionam o mercado apresentando uma organização totalmente nova e rapidamente transformam-se em modelos para os artistas deste meio.

Para realizar o estudo proposto foi adotado o Método Abduativo. A Abdução produz hipóteses expandindo, desse modo, o universo de possibilidades acerca do objeto de estudo. De forma análoga ao que ocorre na arte, gera novos interpretantes, um método importante aos estudos no campo da Comunicação na sua relação com a Estética e o Design. Santaella (2001, p.120) descreve a abdução como “o mais original dos tipos de raciocínio [...] É o tipo de raciocínio através do qual a criatividade se manifesta não apenas na ciência e na arte, mas também na vida cotidiana.” Nesse sentido, é possível analisar o mangá como uma manifestação da vida cotidiana, um ato de comunicação em que um potencial criativo pode se expressar.

Fundamentalmente, essa pesquisa baseia-se nas Funções da Linguagem de Roman Jakobson, pois essa teoria permite a análise da estética de uma linguagem verbo-visual. Em especial, destaca-se a Função Poética, cuja característica fundamental é a projeção do Eixo Paradigmático sobre o Sintagmático, o que gera uma pluralização de significados. Entretanto, para estender o uso desta teoria para a leitura de um quadrinho japonês, foi necessário, primeiro, estudar o trabalho de Haroldo de Campos (2000) no qual ele concebe o princípio de formação dos ideogramas sino-japoneses como método para elaboração dos poemas concretos – o Método Ideográfico. Por sua vez, a própria escrita dos ideogramas, no Japão, corresponde a uma forma de arte: a caligrafia tradicional denominada *Shodo*. Assim, é possível estabelecer uma aproximação entre a Estética Japonesa (representada pelo conceito de *Wabi-Sabi*) e a Poesia Concreta, o que possibilita o uso das Funções da Linguagem para estudar os mangás. Além desses teóricos, os principais autores que sustentam esta discussão são: Juniper (2003), Koren (1994) e Teiji (1993) que apresentam uma introdução aos principais conceitos da Estética Japonesa (*Wabi-Sabi*); os teóricos sobre quadrinhos: Eisner (1999), McCloud (2005), Luyten (2000) e Moliné (2004); juntamente com os teóricos no campo da Semiótica, na sua relação com a Comunicação e o Design: Bigal (1999, 2001a, 2001b), Ferrara (2003) e Santaella (2001).

Estrategicamente, essa dissertação, no primeiro capítulo, descreve as Funções da Linguagem de Jakobson, o Método Ideogrâmico, a Caligrafia *Shodo* e o conceito de *Wabi-Sabi*. Após expor as teorias que sustentam essa pesquisa, no segundo capítulo, são apresentadas as reflexões de Eisner (1999) e McCloud (2005) sobre a arte dos quadrinhos, além de uma breve introdução ao universo dos mangás e um histórico do surgimento do gênero *mecha*. Finalmente, no terceiro capítulo, discorre-se sobre a série *Neon Genesis Evangelion* e apresenta-se a análise propriamente dita.

## 2 IDEOGRAMA: A FUNÇÃO POÉTICA E O *WABI-SABI*

---

### 2.1 As Funções da Linguagem

Roman Jakobson foi membro do Círculo Lingüístico de Moscou (e também do de Praga), grupo que juntamente com a Associação para os Estudos da Linguagem Poética, *Opoyaz*, deu origem ao Formalismo Russo. Ele deixou uma importante contribuição para os estudos da Poética em seu artigo *Lingüística e Comunicação*. Para Jakobson (1969, p.119) “a Poética trata dos problemas da estrutura verbal, assim como a análise de pintura se ocupa da estrutura pictorial. Como a Lingüística é a ciência global da estrutura verbal, a Poética pode ser encarada como parte integrante da Lingüística”. Entretanto, como ressalta Ferrara (2003, p.60, grifo nosso) ao comentar o trabalho desse autor:

[...] a questão estudada **não se refere tão somente à poesia**, mas sobretudo, à natureza de organização das estruturas verbais. Porém, dada a natureza lógica do enfoque do autor, **suas considerações podem e devem ser ampliadas para todas as linguagens, verbais e não verbais**; portanto, atingem, também, a produção da imagem, visto que é de linguagem que se trata.

Os formalistas russos estavam preocupados em descobrir o que diferenciava uma comunicação ordinária (que segue uma ordem previamente estabelecida, uma mensagem cotidiana) de uma comunicação extraordinária (que não possui uma organização predeterminada, transformando-se, porventura, em uma mensagem poética). Nesse sentido, Jakobson (1969, p.118, grifo do autor) procura responder a uma pergunta fundamental: “*Que é que faz de uma mensagem verbal uma obra de arte?*” Remetendo ao texto de Ferrara é possível ainda estender a pergunta ao universo dos quadrinhos, pois se trata de uma linguagem que envolve tanto palavras como desenhos, trabalhando, simultaneamente, com o código verbal escrito e o não verbal – imagens. Dessa forma a pergunta mais acurada seria: o que determina o caráter estético de uma história em quadrinhos?

Para responder a essa pergunta é preciso, primeiro, entender quais são os seis fatores constitutivos do ato de comunicação: Emissor (remetente, codificador), Receptor (destinatário, decodificador), Código, Canal (contacto), Referente (contexto) e Mensagem. O Emissor é aquele que codifica, isto é, seleciona e combina os elementos que construirão a Mensagem a partir de um dado Referente. Esta Mensagem será transmitida por um Canal a um Receptor, o qual decodifica a mesma. Para que haja a comunicação é necessário que o

Código<sup>1</sup> usado, seja familiar tanto ao emissor quanto ao receptor. Portanto, nas palavras de Jakobson (1969, p. 123), em todo o ato de comunicação:

O REMETENTE envia uma MENSAGEM ao DESTINATÁRIO. Para ser eficaz, a mensagem requer um CONTEXTO a que se refere (ou “referente”, em outra nomenclatura algo ambígua), apreensível pelo destinatário, e que seja verbal ou suscetível de verbalização; um CÓDIGO total ou parcialmente comum ao remetente e ao destinatário (ou, em outras palavras, ao codificador e ao decodificador da mensagem); e, finalmente, um CONTACTO, um canal físico e uma conexão psicológica entre o remetente e o destinatário, que os capacite a ambos a entrarem e permanecerem em comunicação.

Em segundo lugar, esses fatores sempre estão presentes em todo ato de comunicação e organizam-se de forma hierárquica, de modo que a dominância de um determina uma função de linguagem diversa, como apresenta Bigal (1999):

1. Se a dominância recair sobre o Emissor, a função correspondente será a Emotiva, caracterizada pelas interjeições e reconhecível na primeira pessoa (eu, nós);
2. Se a dominância recair sobre o Receptor, a função correspondente será a Conativa, caracterizada pelo imperativo e o vocativo e reconhecível na segunda pessoa (tu, vós, você, vocês);
3. Se a dominância recair sobre o Código, a função correspondente será a Metalingüística, caracterizada por um enfoque na explicação do próprio código.
4. Se a dominância recair sobre o Canal, a função correspondente será a Fática, caracterizada por testar o funcionamento do canal sem transmitir informação;
5. Se a dominância recair sobre o Referente, a função correspondente será a Referencial, caracterizada por uma linguagem lógico-discursiva, função centrada no contexto e reconhecível na terceira pessoa (ele, eles, ela, elas);
6. Se a dominância recair sobre a Mensagem, a função correspondente será a Poética, voltada para a construção da própria mensagem, para o caráter material dos signos.

Sendo assim, a ênfase da teoria de Jakobson é a dominância da Mensagem, ou seja, momento no qual “a mensagem volta-se para si mesma, para a sua própria estrutura, para sua própria produção de sentidos”. (BIGAL, 1999, p.43) Quando a função poética predomina numa comunicação, essa pode ser considerada como estética, ou seja, a mensagem em questão, seja ela literária, pictórica, fotográfica, cinematográfica, midiática, hipermidiática ou de qualquer outra natureza, possui um caráter estético.

---

<sup>1</sup> Sistema de signos pré-convencionados que visam representar determinada mensagem.

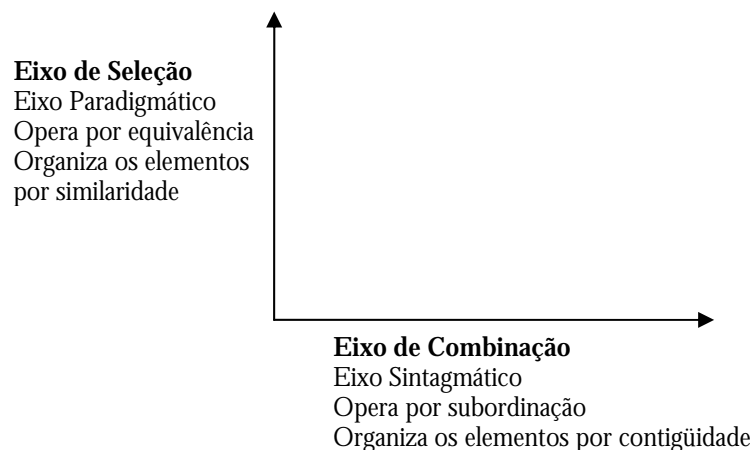


A mensagem deve ser entendida, então, como organizadora dos seis fatores do ato de comunicação. O seu caráter depende do fator dominante, podendo ser, portanto, emotiva, conativa, metalingüística, fática, referencial ou poética. Nesse momento, Jakobson (1969, p.129) se pergunta: “Qual é o característico indispensável, inerente a toda obra poética?”

Para responder a esta questão, é preciso entender a característica fundamental da função poética da linguagem, que é a projeção do Eixo de Seleção (Eixo Paradigmático) sobre o Eixo de Combinação (Eixo Sintagmático). Para compreender esses dois conceitos, recorre-se ao seu criador: Ferdinand de Saussure (1972).

O Paradigma ou Eixo Paradigmático “é uma memória ou o repertório de signos<sup>2</sup> organizados por equivalência: semelhança e dessemelhança, sinonímia e antonímia” (BIGAL, 1999, p.98). Também chamado de Eixo de Seleção, no paradigma os signos são organizados por similaridade<sup>3</sup> ou analogia. Para facilitar a compreensão, é possível pensar o paradigma como compartimentos da memória, dentro dos quais os signos estão separados por semelhança ou dessemelhança. Estes signos são resgatados no ato da comunicação, da fala.

O Sintagma ou Eixo Sintagmático é a organização seqüencial dos elementos presentes no paradigma. Também chamado de Eixo de Combinação, no sintagma os signos são organizados por contigüidade<sup>4</sup>, encadeando-se para formar uma mensagem, o que produz a subordinação dos seus elementos. Como pode ser observado no gráfico:



<sup>2</sup> Nesta dissertação o conceito de signo é entendido à luz de Pierce (1975, p.94, grifo do autor): “um signo, ou *representamem*, é algo que, sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo melhor desenvolvido. Ao signo, assim criado, denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Coloca-se no lugar desse objeto, não sob todo os aspectos, mas com referência a um tipo de idéia que tenho, por vezes, denominado o *fundamento* do representamem.”

<sup>3</sup> A similaridade é um tipo de inferência associativa em que se unem signos que se tem por semelhantes. (BIGAL, 1999, p.96)

<sup>4</sup> Contigüidade é um tipo de inferência associativa em que um signo que nos é familiar traz à mente todo o sistema de signos do qual faz parte. (BIGAL, 1999, p.96)

Portanto, ao compor uma mensagem o emissor **seleciona** de seus paradigmas a **combinação** de signos que comporão o sintagma, a mensagem propriamente dita. O que quer dizer que o sintagma é a manifestação do paradigma. Em termos mais simples: o repertório do sujeito da comunicação se manifesta no ato da fala.

Em síntese:

[...] devemos recordar os dois modos básicos de arranjo utilizados no comportamento verbal, *seleção* e *combinação*. [...] A seleção é feita com base de equivalência, semelhança e dessemelhança, sinonímia e antonímia, ao passo que a combinação, a construção da seqüência, se baseia na contigüidade. *A função poética projeta o princípio de equivalência do eixo de seleção sobre o eixo de combinação*. A equivalência é promovida à condição de recurso constitutivo da seqüência. (JAKOBSON, 1969, p.129-130, grifo do autor)

No caso da Função Poética, o Eixo de Seleção é projetado sobre o Eixo de Combinação, o que proporciona que a mensagem (sintagma) seja construída por equivalência, tal como acontece com o Eixo Paradigmático, uma vez que este foi rebatido sobre o Sintagmático. Nesse caso, toda a carga informacional presente nos paradigmas é transportada para uma estrutura sintagmática que se torna pluralizada, oferecendo mais de um significado. Por exemplo, quando um emissor seleciona em meio aos seus paradigmas o substantivo garoto, o verbo chutar e o substantivo bola e combina esses signos de modo a formar a mensagem: “O garoto chuta a bola”, o sintagma está organizado por contigüidade. Todos os seus elementos são comuns, conhecidos e convencionados e a mensagem é decodificada instantaneamente. Trata-se, portanto, de um signo redundante – uma mensagem cotidiana. Entretanto, quando Caetano Veloso elabora o seguinte verso de *Chuva, Suor e Cerveja*: “Acho que a chuva ajuda a gente a se ver”, ele cria uma aliteração<sup>5</sup>. A repetição dos caracteres *ch, ch, ju, gen*, cria o próprio som da chuva, ou seja, “o verso chove”. Essa relação inusitada, não convencional e ainda não prevista no repertório do destinatário cria um signo novo – uma mensagem poética.

Portanto, o caráter estético de um quadrinho aparece quando a Função Poética da Linguagem predomina no ato de comunicação. A fim de usar uma teoria desenvolvida para ler obras ocidentais para analisar o mangá, que se encontra inserido dentro do universo nipônico, é necessário, primeiro, estudar o trabalho de Haroldo de Campos (2000) com o Método Ideogrâmico.

---

<sup>5</sup> Figura de linguagem na qual há a repetição de sons parecidos.

## 2.2 Ideograma: Concretismo e o Japão

As letras utilizadas pelos japoneses (os ideogramas ou *Kanji*) são provenientes da China. *Kanji* (漢字) em uma tradução literal significa letras chinesas. Diferentemente do que ocorre na China, onde há apenas os ideogramas, os japoneses criaram outros dois alfabetos mais simples e dinâmicos: o *hiragana* e o *katakana*. O que distingue esses dos ideogramas é o fato de serem silábicos (fonéticos), possibilitando, assim, a representação dos sons que constituem cada palavra. É importante frisar que os três alfabetos convivem simultaneamente no Japão, sendo utilizados em larga escala na comunicação cotidiana, possuindo diversas aplicabilidades em uma sentença: o *hiragana* é utilizado principalmente em palavras vernáculas, para os conectivos e as desinências (dos verbos e adjetivos); o *katakana* aparece nas palavras que não são de origem japonesa; e a grande maioria das palavras possui sua representação em termos de ideogramas ou *kanjis*.

Ao aproximarmos dois ideogramas de significados distintos, essa aproximação cria um significado que transcende a simples soma dos significados dos anteriores, sendo que o sentido criado é próprio da relação entre os dois como, por exemplo, o ideograma de fogo 火 (*hi* ou *ka*) que juntamente com o de montanha 山 (*yama* ou *san*) compõe o ideograma de vulcão 火山 (*kazan*). Essa operação de relação é válida também para dois *kanjis* que juntos se tornam um único, como o signo de portão 門 (*kado* ou *mon*), que com o de boca 口 (*kuchi* ou *kou*, *ku*) formam o verbo indagar, chamar 問 問 (*to*).

Haroldo de Campos, ao estudar o ensaio de Fenollosa<sup>6</sup>, pensa na aplicação da relação entre os ideogramas, presente na construção dos significados da Língua Sino-japonesa, como método de criação dos poemas, ao que dá o nome de Método Ideogrâmico. Campos, dessa forma, amplia a noção de Função Poética de Jakobson, na medida em que o Método Ideogrâmico relaciona os vários elementos de uma mensagem para a construção do significado: o espaço do papel, a relação entre as palavras, as imagens, as linhas, os elementos visuais, sonoros, e mesmo sinestésicos. É o próprio argumento “verbivocovisual”<sup>7</sup> da Poesia

<sup>6</sup> FENOLLOSA, E. Os Caracteres da Escrita Chinesa como Instrumento para Poesia. In: CAMPOS, H. (Org.) **Ideograma**. São Paulo: Edusp, 2000.

<sup>7</sup> Conceito apresentado pelos concretistas que representa a palavra (verbi), sua sonoridade (voco) e sua composição (visual) em termos de elementos: letras e layout da página. Em síntese: “[...] uma área lingüística específica – ‘verbivocovisual’ – que participa das vantagens da comunicação não-verbal, sem abdicar das virtualidades da palavra [...]” (CAMPOS, A., 1965, p.157)

Concreta, na qual a obra não se faz apenas das palavras, a sonoridade das mesmas e a sua disposição na composição da página também são importantes.

Haroldo de Campos (2000) descreve quatro princípios básicos que regem o funcionamento do Método Ideogrâmico:

1. Picturalização: transformação das formas da natureza em signos visuais;
2. Simplificação das formas (traços iniciais): desdobramentos dos signos visuais (figura 1);

Fogo	火	
Montanha	山	
Portão	門	
Boca	口	

Figura 1 - Exemplos da evolução dos kanjis desde a picturalização até a simplificação das formas. À esquerda é apresentada a escrita contemporânea de cada ideograma. (Fonte: AOTS, 1994, p. 12-14)

3. Associação (combinatório) (figura 2): estrutura analógica intrínseca à Língua Sino-japonesa, o próprio processo de construção de significados a partir dos ideogramas.

火 hi (fogo)	山 yama (montanha)	火山 kazan (vulcão)
門 kado (portão)	口 kuchi (boca)	問う tou (chamar)

Figura 2 – Exemplos de combinação entre os kanjis.

4. Radical como classificador semântico (figura 3): sinais que auxiliam na interpretação do ideograma, pois o significado do kanji é análogo ao significado do radical isolado.

Radical de fogo (*Hihen*) 火 → 煙  
Kemuri (fumaça)

Figura 3 – Classificador semântico

Para observar o funcionamento do método foi selecionado um poema do movimento concretista. O Movimento Concretista foi fundado na década de 1950 pelos irmãos Augusto e Haroldo de Campos e por Décio Pignatari. Esse movimento promove um novo modo de conceber a poesia, que passa a ser compreendida como experimentação, aproveitando-se do caráter material dos signos, utilizando-se de recursos visuais e da estrutura interna da própria palavra na composição do poema. Os ideogramas, nesse sentido, têm um caráter visual predominante, sendo os verdadeiros representantes da materialidade do signo.

No poema “*LIFE*”, Décio Pignatari constrói um ideograma: uma seqüência de slides mostra cada uma das letras da palavra americana (*life*). Em seguida, aparece o ideograma Sol (日), astro que, de certo modo, também é uma forma de representação da vida. A palavra “*life*” é projetada no último slide. Dessa forma, há uma relação entre a palavra “*life*” e o ideograma “日”(sol). No caso do poema, Pignatari decide inverter a projeção das letras I e L para remeter à construção desse *kanji*, uma vez que os traços que compõem um ideograma são desenhados em uma ordem precisa: o primeiro traço a ser desenhado é o vertical (丨), que se relaciona com a letra “I”. No segundo traço, desenha-se, em um só movimento, a parte superior e lateral direita do *kanji* (丩), construindo a imagem de uma letra “L” de ponta cabeça. A terceira linha é a horizontal intermediária (𠃍), criando a imagem de uma letra “F”. O quarto e último traço é o horizontal (日) que, ligando-se aos dois anteriores, gera a imagem de uma letra “E”. Isso pode ser observado na figura 4.

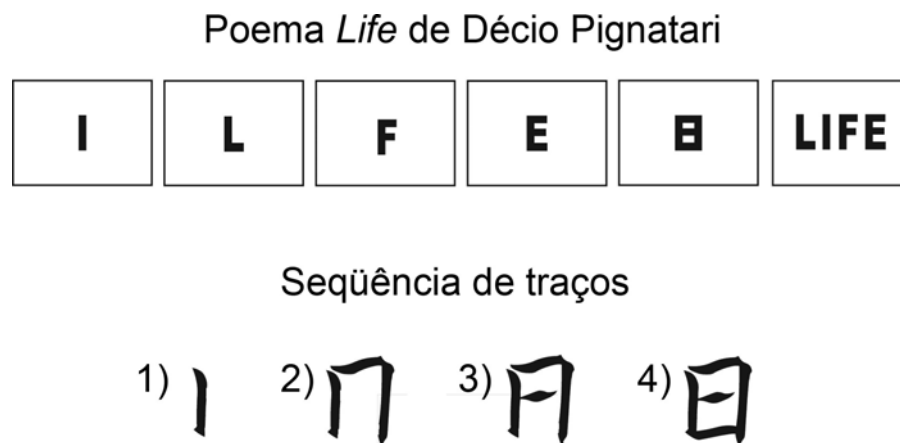


Figura 4 - Os slides que formam o poema LIFE de Décio Pignatari e a ordem de desenho dos traços que constituem o ideograma de sol, na notação usual no Japão.

Campos estuda o processo de relação inerente aos ideogramas sino-japoneses como método para poesia. Em síntese: “[...] o método ideogrâmico de compor: – justaposição direta de elementos em conjuntos geradores de relações novas.” (CAMPOS, A., 1965, p.102)

No Japão, a própria escrita dos ideogramas é uma das manifestações da arte tradicional japonesa. Nesse sentido, é possível uma aproximação entre a arte da caligrafia e os Poemas Concretos. Assim, a relação entre o branco do papel e todos os elementos que compõem o texto, além de uma preocupação dos concretistas, constitui a base do *Shodo*, caligrafia japonesa, herdeira da tradição Zen, filosofia da qual emerge o conceito de *Wabi-Sabi*.

O *Shodo* é herdeiro da pintura *Sumi-e*<sup>8</sup>, utilizando os mesmos materiais e técnicas. Os dois elementos básicos do *Shodo* são a linha e o espaço do papel. Quando o calígrafo vai escrever uma obra, precisa pensar em todos os detalhes: que tipo de linha usar; a quantidade de tinta no pincel; planejar a ocupação do papel, ou seja, pensar o lugar de cada elemento; o quanto de branco haverá em volta da palavra e mesmo dentro dela, em outras palavras: o layout da página. A manifestação estética aparece no diálogo entre a linha caligráfica e o espaço do papel, que se revela enquanto suporte para a composição. Espaço que envolve e delimita os contornos das linhas que formam as palavras, criando campos de tensão entre os traços e o branco do papel, o cheio e o vazio.

No *Shodo*, existem basicamente dois tipos de linhas: linha “convencional” e a linha “caligráfica”. Esses dois tipos de linha são utilizados para escrever os ideogramas, porém, essa última possui uma capacidade expressiva maior devido às texturas criadas pelo movimento do pincel e o esgotamento da tinta conforme esse movimento se desenvolve, como ilustrado na figura 5.

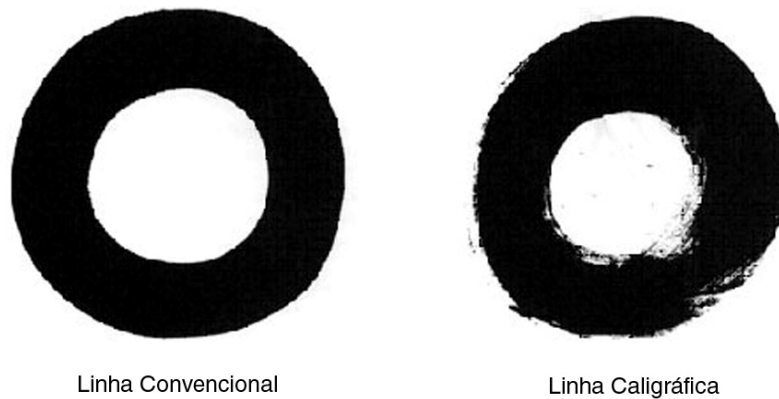


Figura 5 - Exemplos das linhas utilizadas pelos calígrafos japoneses. (Fonte: SATO, 1999, p.19)

Há três tipos básicos de estilo de escrita da caligrafia tradicional japonesa, a *Kaisho* (figura 6) é a forma convencional de escrita do ideograma. Os alunos iniciam seus estudos por essa forma. A *Gyosho* (semicursiva – figura 6) permite que alguns traços sejam estilizados a fim de tornar a escrita mais rápida e as formas mais interessantes, ou seja, permite, ainda que

<sup>8</sup> Pintura tradicional japonesa que se caracteriza pelo uso de tinta (em especial preta - nanquim) e pincel sobre um papel especial com alto índice de absorção.

brevemente, que o calígrafo imprima uma marca pessoal à escrita. E a *Sosho* (cursiva – figura 6), a mais estilizada das três, é também a que permite maior expressão do artista, podendo, em alguns casos, tornar o ideograma completamente ilegível (figura 7).



Figura 6 – Os três modos de escrever os ideogramas.  
(Fonte: <<http://www.geocities.com/sobreojapao/shodo.htm>> Acesso em 10 jan. 2006)



Figura 7 - *Shodo*, do estilo *Sosho*, do ideograma *kokoro*, que significa coração, alma, espírito e cuja grafia convencional é 心. (Fonte: SATO, 1999, p. 41)

Portanto, na caligrafia tradicional japonesa, assim como no Método Ideogrâmico, o artista precisa pensar em vários aspectos para a composição da sua obra. Nesse sentido, o trabalho de Haroldo de Campos, ao propor o uso da relação inerente à construção dos ideogramas na execução dos poemas concretos, estabelece uma aproximação entre a Função Poética de Jakobson e a estrutura da formação dos ideogramas sino-japoneses. Por sua vez, essa aproximação cria uma relação, por meio do *Shodo*, entre as Funções de Linguagem e a Estética Tradicional Japonesa: o conceito de *Wabi-Sabi*.

### 2.3 *Wabi-Sabi*: A Estética Tradicional Japonesa

Nascido do Zen-budismo, o *Wabi-Sabi* é um conceito elaborado a fim de explicar os princípios da estética japonesa. Do mesmo modo que outros conceitos pertencentes a filosofias orientais, o *Wabi-Sabi* carece de uma conceituação precisa, pois os próprios japoneses acreditam que a totalidade desse conceito não pode ser expressa por meio de palavras, pode apenas ser sentida e vivida. Este conceito é composto por duas palavras, como mostram Juniper (2003) e Teiji (1993):

- *Wabi* (侘) é usado para descrever sentimentos de solidão, desamparo, abandono, miséria. Entretanto, apesar da denotação negativa dos termos, *wabi* é empregado para indicar um estilo de vida liberto do mundo material: o ideal do monge Zen que transcende a necessidade de conforto e encontra paz e harmonia em uma vida mais simples. O coração do *Wabi* é a **simplicidade** conseguida a partir do trabalho com as cores, formas e texturas naturais inerentes a materiais como madeira, palha, bambu, argila e pedra, que se manifesta também nos artigos fabricados a partir desses materiais como cerâmicas, papéis e tecidos.
- *Sabi* (寂) é usado para descrever a **fugacidade** da vida e das coisas, a impressão do tempo que ressalta a beleza dos objetos. *Sabi* descreve as novas e diferentes formas de beleza que aparecem durante o uso dos objetos fabricados a partir de materiais orgânicos e a convicção de que o valor estético da peça não diminui com o decorrer dos anos, mas aumenta. A apreciação do *Sabi* confirma o ciclo natural da vida; tudo o que é criado da terra volta para a terra, em um *continuum* de nascimento e renascimento.

O *Wabi-Sabi* expressa a crença na beleza das formas orgânicas, imperfeitas e incompletas e na efemeridade da vida. Considerado um grande tabu para as culturas ocidentais, a morte para os orientais possui um sentido de acontecimento natural. A vida flui em um ciclo contínuo no qual todas as coisas aparecem e desaparecem do mundo. A melhor metáfora para essa raiz estética é a contemplação da flor de cerejeira (*Sakura* – 桜 – figura 8). Muito importantes para a cultura japonesa e presentes em várias manifestações artísticas, as flores de cerejeira aparecem todos os anos durante a primavera. Essa pequena flor rosada permanece aberta por aproximadamente uma semana e durante esse período os japoneses se reúnem e



fazem uma espécie de piquenique debaixo das árvores (*Hanami*). Muito delicadas, “na tradição japonesa simbolizam a fugacidade da vida”. (LUYTEN, 2000, p. 172)



Figura 8 - Flor de cerejeira (*sakura* – 桜), um dos símbolos do Japão. (Fonte: <<http://www.quisazhaderach.de/Pictures/flower/sakura/sakura8.jpg>> Acesso em 11 jan. 2006.)

Baseado, portanto, na filosofia Zen e no estilo de vida dos monges, o *Wabi-Sabi* possui como características principais **a simplicidade, a fugacidade, a assimetria e a imperfeição**. A simplicidade aparece no uso de materiais orgânicos e na economia das formas (minimalistas, despojadas de itens alegóricos), desenhos simples que convidam à reflexão e à contemplação. O uso de materiais orgânicos, que marquem a passagem do tempo, ressalta a característica de fugacidade, da vida e das coisas do mundo. Os materiais mais usados são: a argila na fabricação de cerâmicas; palha e fibras naturais para a confecção de tecidos e papéis; pedras como parte de móveis e constituintes do design dos jardins (em especial os jardins para meditação Zen); madeira e bambu presentes na arquitetura, móveis, vasos, divisores de jardins e outras peças; e o ferro, porque ele tem a propriedade de se degradar com o passar do tempo e das intempéries vindo a enferrujar. A assimetria e a imperfeição são elementos presentes na natureza, pois as formas naturais são imperfeitas, irregulares e assimétricas.

Além de uma forma de meditação, a filosofia Zen está profundamente enraizada no modo de vida dos japoneses, influenciando também as manifestações estéticas tradicionais: a pintura *Sumi-e* (figura 9), a caligrafia *Shodo* (figura 10), a poesia *haiku* ou *haikai*, o design dos jardins (figura 11), as cerâmicas (figura 12), os *ikebanas* (arranjos florais – figura 13), o teatro *No* (figura 14), as artes marciais e a Cerimônia do Chá.



Figura 9 - Exemplo de uma pintura do estilo Sumi-e. (Fonte: <<http://janzarella.com/sumie/Winter.jpg>> Acesso em 11 jan. 2006)



Figura 10 – *Shodo*, caligrafia tradicional japonesa  
(Fonte: < [http://www.tsuki-kage.com/images/aiki\\_shikishi.jpg](http://www.tsuki-kage.com/images/aiki_shikishi.jpg) > Acesso em 12 jan. 2006)



Figura 11 - Jardim para meditação Zen. (Fonte: <<http://tflana.smugmug.com/keyword/garden/1/9907068>> Acesso em 12 jan. 2006)



Figura 12 - Utensílios utilizados na Cerimônia de Chá. Ao lado dois *chawan* (tigela) com o chá verde.  
 (Fonte: < <http://mudry.org/photoblog/2004/10/03/6-chanoyu>>; < [http://www.chachabin.co.jp/cgi-bin/shop/goods\\_detail.cgi](http://www.chachabin.co.jp/cgi-bin/shop/goods_detail.cgi)> Acesso em 12 jan. 2006)



Figura 13 – Arranjo floral (*ikebana*) (Fonte: <[http://www.ikebana-madrid.com/Ikebana\\_seccion2\\_noticias\\_Antropologia.htm](http://www.ikebana-madrid.com/Ikebana_seccion2_noticias_Antropologia.htm)> Acesso em 30 set. 2006)



Figura 14 - Máscara tradicional do Teatro *Nô*. (Fonte: < [http://www.geocities.jp/noh\\_mask\\_miyagi/](http://www.geocities.jp/noh_mask_miyagi/)> Acesso em 13 jan. 2006)

A forma de arte mais representativa da Estética *Wabi-Sabi* é a Cerimônia do Chá (*Sado* ou *Chanoyu* – figura 15), pois ela integra todos os conceitos estéticos principais e as outras formas tradicionais de arte em uma única totalidade. Ao convidar as pessoas para a cerimônia, o mestre de chá<sup>9</sup> primeiramente prepara as comidas (doces) e bebidas a serem servidas aos convidados e a sala do chá (pequeno cômodo onde se realiza a cerimônia), pendurando na parede um *Kakemono*<sup>10</sup> e também decorando a sala com um *Ikebana*. Os movimentos do mestre são ritualísticos, uma verdadeira performance. Como descreve Juniper (2003), os anos de prática trazem ao domínio da arte na sua forma mais pura os movimentos do mestre, a arte aparecendo como pura conexão com a realidade. A clareza do pensamento e a precisão dos movimentos do mestre possuem um efeito hipnótico nos participantes, que espiritualmente tornam-se um com o mestre. Sen no Rikyu foi o maior mestre de chá que existiu e estabeleceu as bases da cerimônia como é conhecida hoje. Ele acreditava que a apreciação das coisas materiais, traduzida pelo amor às exuberantes peças de chá vindas da China, desviava o centro de atenção de toda a espiritualidade presente à cerimônia, começando, assim, a usar utensílios simples e rústicos, para que a mente não fosse desviada para o mundo material, mas permanecesse na contemplação da fugacidade da vida. A simplicidade se reflete também no design da própria sala de chá e utensílios relativos à cerimônia.



Figura 15 - *Frame*, retirado do curta de animação **Arigatoo** de Danilo Yuji Enoki, que representa a sala de chá com os seus elementos principais.

<sup>9</sup> O mestre de cerimônia ou mestre de chá é a pessoa que prepara e serve o chá, não sendo obrigatoriamente o dono da casa.

<sup>10</sup> Uma pintura ou caligrafia desenhadas sobre um pedaço de pergaminho colado em papel.

Como foi visto durante o percurso desse capítulo, o que determina o caráter estético dos quadrinhos é a dominância da Mensagem na construção do ato de comunicação. Em outras palavras: o predomínio da Função Poética da Linguagem no mangá. Por sua vez, o trabalho de Haroldo de Campos e a caligrafia *shodo* possibilitam uma aproximação entre as Funções da Linguagem e a Estética Japonesa. A fim de analisar como essas funções e os princípios do Wabi-Sabi aparecem em *Neon Genesis Evangelion* se faz necessário, primeiro, estudar os elementos fundamentais que compõem as HQs. Por esse motivo, no início do terceiro capítulo são apresentadas as reflexões de Eisner (1999) e McCloud (2005). Após elencar os principais componentes dos quadrinhos e seus desdobramentos nos mangás, com o objetivo de melhor entender o objeto de análise, será mostrado um panorama do universo do mangá e sua história desde os primórdios (os pergaminhos desenhados pelo monge Toba) até o surgimento do gênero *mecha* (do qual faz parte a série *Evangelion*).

### 3 MANGÁS E ARTE SEQÜENCIAL

---

#### 3.1 Arte Gráfica Seqüencial

A fim de melhor compreender os mangás é necessário, primeiro, estudar a contribuição de Will Eisner, artista de quadrinhos americano e teórico desse tema. Eisner popularizou o termo Arte Seqüencial como sinônimo de histórias em quadrinhos. Para o autor, a Arte Seqüencial é “[...] uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.” (EISNER, 1999, p.5) Scott McCloud, outro artista americano e teórico dos quadrinhos, afirma:

O mestre **Will Eisner** usa o termo **Arte Seqüencial** pra [sic] descrever as histórias em quadrinhos. Tomadas **individualmente**, as figuras [...] não passam disso... **figuras**.

No entanto, quando são partes de uma **seqüência**, mesmo uma seqüência só de **duas**, a arte da **imagem** é transformada em algo mais: **a arte das histórias em quadrinhos!** (MCCLOUD, 2005, p.5, grifo do autor)

Além disso, McCloud também procura restringir para o mundo dos quadrinhos o termo empregado por Eisner, de modo a separar essa definição do cinema, por exemplo. Dessa maneira, a fim de proporcionar uma precisão maior, emprega-se nessa dissertação “Arte Gráfica Seqüencial”, em confluência com o Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro (informação verbal)<sup>11</sup>.

Em seus trabalhos, Eisner (1999) e McCloud (2005) discutem os elementos fundamentais que constituem o que consideram a arte dos quadrinhos. Além disso, McCloud estende seus estudos aos mangás, apontando aspectos em que as produções ocidentais divergem das japonesas, a fim de criar um panorama geral da Arte Gráfica Seqüencial. Desse modo, o estudo das contribuições desses autores é importante para enriquecer o repertório de análise da obra proposta. Por este motivo, serão apresentados a seguir, resumidamente, alguns aspectos fundamentais das HQs.

Como primeiro aspecto, McCloud aponta para a construção dos personagens. O autor estabelece dois extremos de gradação: o mais realista e o mais caricaturado. Quanto mais realista for o desenho, maior a sensação de estar diante de uma figura única, ou seja, ao ver o rosto de uma personagem, quanto mais perto de uma fotografia a ilustração estiver, maior será

---

<sup>11</sup> Sugestão do Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro em sua argüição quando da defesa dessa dissertação de mestrado no dia 13 de setembro de 2006.

a sensação de olhar para o rosto de outra pessoa. Ao passo que, quanto mais caricaturado for o desenho, maior a identificação do leitor com o personagem. Os japoneses, diz McCloud (2005), se utilizam desse recuso e desenharam os protagonistas mais caricaturados, de modo a estimular a identificação com o leitor. Já os antagonistas, ou os personagens menos empáticos, são desenhados com mais detalhes, evitando, assim, que haja identificação. Isso pode ser demonstrado na figura 16.



Figura 16 – Imagem da capa do primeiro volume do mangá *Neon Genesis Evangelion*. Em vermelho, está destacado o protagonista, Shinji Ikari, desenhado mais caricaturado para que haja identificação do leitor com o personagem. Em amarelo, seu pai, Gendo Ikari, um homem misterioso, desenhado com mais detalhes para evitar que o leitor se identifique. (Fonte: SADAMOTO, 2000, p. 8)

Ainda sobre o desenho do personagem, é importante recorrer a Eisner (1999) e sua “Anatomia Expressiva”. O rosto, no diálogo entre a expressão facial e as palavras, revela os sentimentos das personagens no quadrinho. “Seu papel na comunicação é registrar emoções.” (Idem, Ibid., p.111). Ao desenhar um personagem, o artista precisa decidir qual tipo de rosto, conjugado ao texto, transmitirá de modo mais eficaz o sentido proposto pela obra.



Figura 17 – Nessas figuras, Eisner (1999) explora os diferentes sentidos gerados pela conjugação de uma determinada face com a frase “sinto muito”. (Fonte: Idem, Ibid, p.110)

Além disso, o corpo do personagem também é responsável pela transmissão dos sentimentos. Os dois elementos principais do desenho do corpo são o gesto e a postura:

Um GESTO, [...] tende a ser sutil e limitado a um âmbito restrito de movimentos. Em geral a posição final é a chave do significado. O processo de seleção é, nesse caso, restrito ao contexto dentro de uma seqüência. [...]

Uma POSTURA é um movimento selecionado de uma seqüência de movimentos relacionados de uma única ação. [...] é preciso selecionar uma postura, de um fluxo de movimentos, para se contar um segmento de uma história. Ela é então congelada no quadrinho, num bloco de tempo. (EISNER, 1999, p.103-105, grifo do autor)

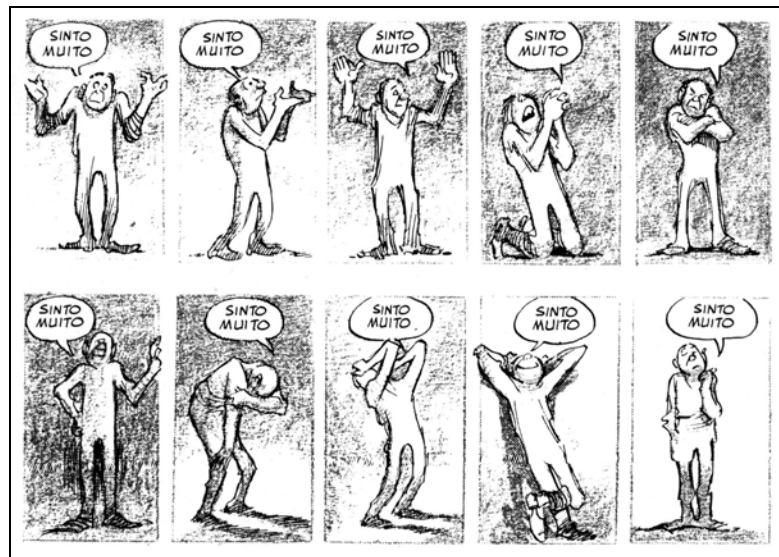


Figura 18 – Nessa imagem, Eisner (1999) explora os diferentes sentidos gerados pela conjugação da expressão corporal com a frase “sinto muito”. (Fonte: Idem, Ibid, p. 103)

No Japão, além da configuração do rosto, os olhos das personagens são responsáveis pela construção das emoções, geralmente possuindo mais detalhes que os outros elementos da face, que se restringem meramente a linhas. O uso de olhos grandes é herança do trabalho de Ossamu Tezuka. Ele utilizava figuras com olhos aumentados, pois considerava que a expressividade do olhar ajudava a demonstrar mais claramente as emoções.



Figura 19 – Personagem de olhos grandes e expressivos de Ossamu Tezuka: Astroboy, Zoran, Safiri e Ching.



Em linhas gerais, o corpo e o rosto dos personagens, o fundo do quadro e as palavras são os elementos constituintes do quadrinho. Porém, o quadro em si, chamado por McCloud (2005) de “Moldura de Tempo” é um elemento importante dos quadrinhos. A moldura é utilizada para demonstrar a mudança de tempo ou espaço de um quadro a outro. Uma moldura mais extensa indica um intervalo maior, pois abrange mais elementos em seu interior, na medida em que um quadro estreito, por suas dimensões reduzidas, abarca menos elementos e reforça a idéia de momentos menores. O tempo também pode ser estendido através do uso da “sarjeta”. Ela é a distância entre um quadro e outro dentro da página, isto é, o espaço em branco que divide dois quadros. Quanto mais extensa for a sarjeta, maior a duração de um quadrinho. McCloud (2005, p. 100-102) tenta demonstrar esses conceitos através dos exemplos que sequeem. A primeira seqüência mostra todos os quadros com mesma medida temporal (figura 20). A segunda repete o quadrinho mudo<sup>12</sup> de modo a aumentar a duração do tempo (figura 21). A terceira evidencia o uso de uma sarjeta maior (figura 22) e a quarta de um quadro mais alongado (figura 23).



Figura 20 – Narrativa com tempo normal



Figura 21 – Repetição do quadro mudo de modo a estender o tempo



Figura 22 – Nessa seqüência, a extensão do tempo é conseguida pelo aumento da sarjeta.

<sup>12</sup> Quadrinho sem informação sonora (balões de fala ou onomatopéias), uma pausa.



Figura 23 – Um quadro mais alongado abarca mais elementos em seu interior, o que aumenta sua duração.

Além da forma do quadro e da distância entre um e outro, os elementos textuais no seu interior também determinam sua duração, como os balões e as onomatopéias<sup>13</sup>. O balão é a maneira mais usual de se representar a fala nos quadrinhos. Existem vários formatos de balões, pois cada tipo procura expressar nuances diferentes da fala, como aponta Eisner (1999, p.27). A forma dos balões conjugada ao tipo de letra escolhido realça a expressividade do personagem (figura 24).

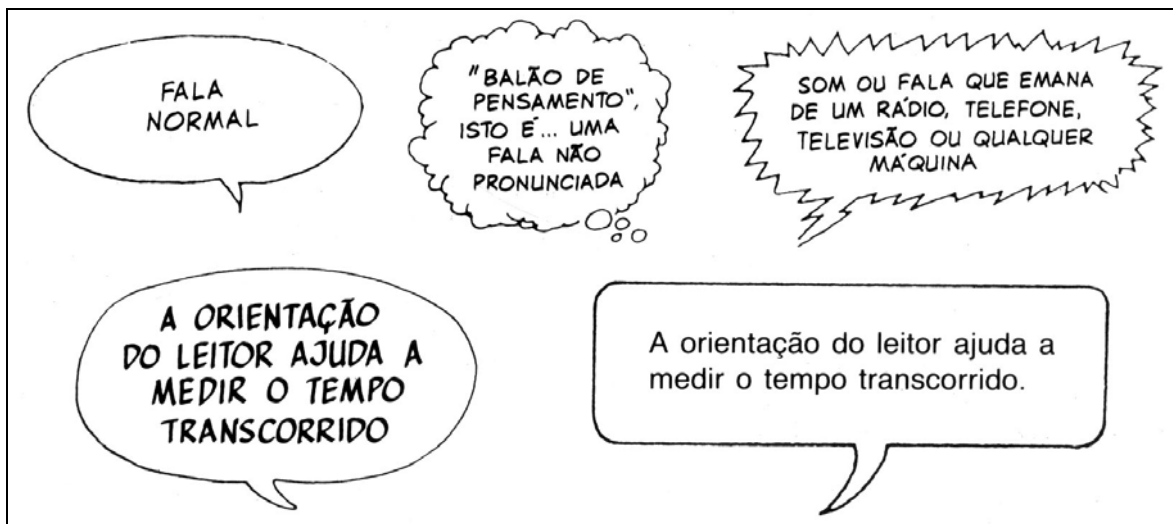


Figura 24 – Eisner (1999) demonstra o uso alguns formatos diferentes de balão. Os dois abaixo mostram como o tipo de letra escolhido influencia na expressividade da personagem. As letras desenhadas à mão (à esquerda) adicionam uma nuance à fala, ao passo que letras padronizadas passam uma idéia de automação.

Ainda segundo McCloud (2005), ao se retirar a moldura de um quadro mudo, torna-se difícil quantificar exatamente sua duração, o que cria uma sensação atemporal (figura 25). No Japão, esses quadros também são utilizados sangrados, ou seja, um quadro está “sangrado” quando pelo menos uma de suas arestas não fica contida dentro do limite da página, o que faz os elementos internos da imagem “vazarem”, “sangrarem” para fora,

<sup>13</sup> Palavras que imitam o som de animais ou objetos (máquinas, carros, aviões, etc), como, por exemplo o “boom” de uma explosão, o “tic-tac” do relógio.

originando uma idéia de fuga. Na figura 26, o quadro destacado está sangrado pelas arestas superior e direita.



Figura 25 - O quadro mudo torna-se atemporal pela supressão da moldura. (Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 102)

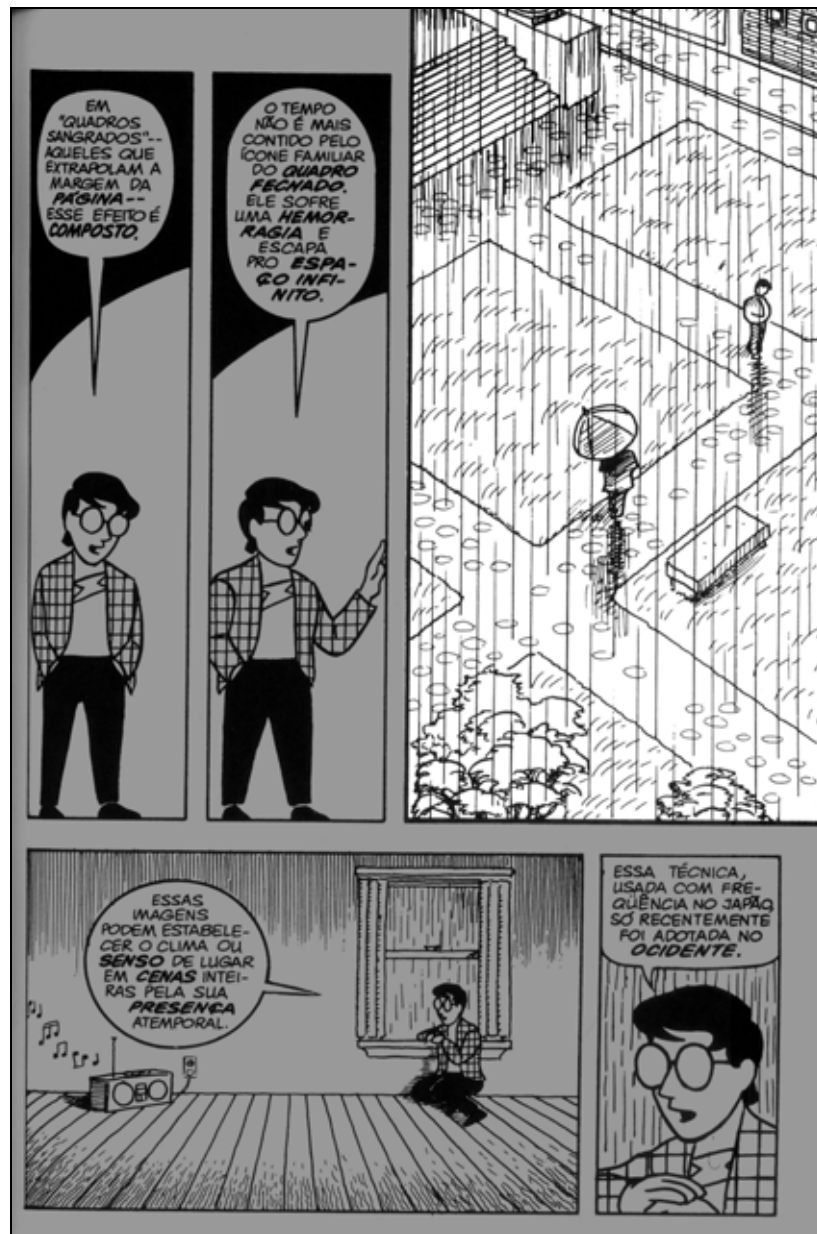


Figura 26 - Pela falta de elementos indicativos de duração, o quadro sangrado adquire um caráter atemporal. (Fonte: Idem, Ibid, p. 103)

Em síntese: “o tempo não é mais contido pelo ícone familiar do **quadro fechado**. Ele sofre uma **hemorragia** e escapa pro [sic] **espaço infinito**. Essas imagens podem estabelecer o clima ou **senso** de lugar em **cenas** inteiras pela sua **presença** atemporal.” (MCCLOUD, 2005, p.103, grifo do autor)

Para McCloud (2005), o tempo nos quadrinhos implica em som e também em movimento. O som é expresso pelos balões e onomatopéias. O movimento é a simulação do deslocamento dos elementos visuais. Esse deslocamento pode acontecer dentro um mesmo quadro ou ser representado pela transição entre dois quadrinhos consecutivos.

McCloud (2005, p.70-74) descreve seis tipos de transições entre os quadros:

1. *Momento-para-Momento* (figura 27): apresenta pouca diferença entre os quadros;



Figura 27

2. *Ação-para-Ação* (figura 28): feita entre as ações das personagens dentro de um mesmo tema;



Figura 28

3. *Tema-para-Tema* (figura 29): feita entre os temas dentro de uma mesma cena ou idéia;



Figura 29

4. *Cena-para-Cena* (figura 30): muda de aspecto no tempo-espaço da obra, alternando entre cenas;



Figura 30

5. *Aspecto-para-Aspecto* (figura 31): mostra partes isoladas de uma mesma cena de modo a criar uma ambientação;



Figura 31

6. *Non-sequitur* (figura 32): não possui uma seqüência aparentemente lógica entre os quadros.



Figura 32

McCloud (2005) observou que os quadrinhos, tanto ocidentais quanto japoneses, utilizam a transição *ação-para-ação* em primazia. Porém, diferentemente do que ocorre com os quadrinhos americanos e ocidentais, os japoneses tendem a utilizar bastante a transição de *aspecto-para-aspecto*, que mostra vários quadros com fragmentos de uma mesma cena. Isso pode ser observado na figura 33, que mostra diferentes aspectos de uma estação de trem enquanto o protagonista utiliza o telefone público<sup>14</sup>.

<sup>14</sup> Convém ressaltar que o sentido da leitura no Japão é oposto ao nosso, ou seja, os japoneses lêem as obras da direita para a esquerda. Sendo assim, o primeiro quadrinho mostra os trens; o segundo, as catracas; o terceiro, o quadro de horários dos trens; o quarto, o protagonista com o telefone na mão; o quinto, desligando o telefone; e, no sexto, o garoto vira-se e fica de costas para o orelhão.



Figura 33 – Transição *Aspecto-para-Aspecto* de modo a criar o ambiente da estação de trem. (Fonte: SADAMOTO, 2001-a, p. 13)

Esse tipo de transição mostra vários ângulos de uma mesma cena, criando uma ambientação e estendendo o tempo. O autor atribui a razão do uso dessa transição ao fato do Japão possuir uma “**tradição** de obras de artes **cíclicas** e **labirínticas**” (MCCLOUD, 2005, p. 81, grifo do autor). Ou seja, os mangás, assim como as diversas manifestações estéticas tradicionais japonesas, possuem uma raiz estética que transforma a arte em meditação. Isso remete diretamente ao conceito de *Wabi-Sabi*, originado na tradição Zen-budista. Moliné (2004) ao estudar os apontamentos de McCloud (2005) a respeito do uso da transição *aspecto-para-aspecto*, conclui: “essa realidade pode nos fazer vir à mente a conhecida doutrina filosófica

oriental *zen*, que é baseada na contemplação e na meditação.” (MOLINÉ, 2004, p. 31, grifo do autor)

No entanto, além de introduzirem um caráter reflexivo em suas obras, por meio da transição *aspecto-para-aspecto*, os japoneses revolucionaram o uso das “linhas de movimento”. Para McCloud (2005, p. 114), essas linhas são um recurso usado a fim de se representar o deslocamento dos objetos dentro de um único quadro. Nesse sentido, o autor expõe quatro maneiras principais de se demonstrar o movimento através dessas linhas:

1. Linhas de Movimento destacadas (figura 34);
2. Imagens múltiplas (figura 35);
3. Incorporação de um efeito fotográfico que gera um “fantasma” do objeto (figura 36);
4. Outro efeito fotográfico, obtido a partir do deslocamento da câmera de acordo com o objeto, desfocando o fundo da imagem e mantendo o primeiro plano (figura 37).

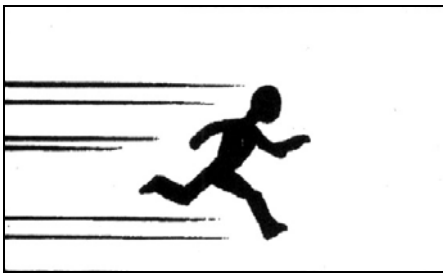


Figura 34

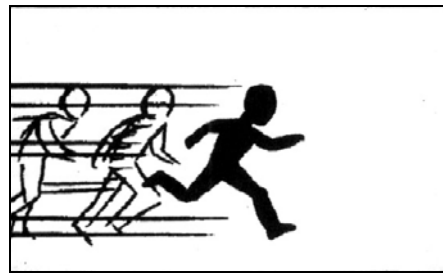


Figura 35

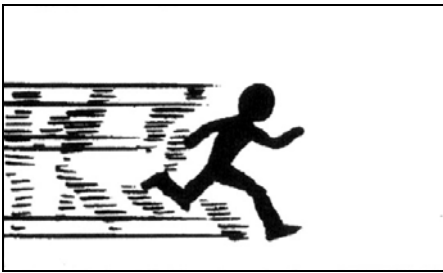


Figura 36



Figura 37

A revolução promovida pelos japoneses foi a de usar essas linhas em primeira pessoa, ou seja, colocar o leitor no meio da ação, no lugar do protagonista. Em alguns casos, as linhas de movimento podem substituir totalmente o fundo do quadro, como pode ser observado na figura 38.



Figura 38 – Linhas de Movimento. *Neon Genesis Evangelion*. (Fonte: SADAMOTO, 2001-b, p. 23,37)

Porém, a linha não é usada apenas para representar o movimento. Ela é o principal elemento de composição dos quadrinhos. Além disso, a articulação da linha com o espaço do papel é o elemento fundamental de trabalho dos calígrafos sino-japoneses. Desse modo, Eisner (1999) cria uma ponte entre a expressividade da caligrafia *Shodo* e a expressividade conseguida pelo artista de quadrinhos ao optar por uma linha mais ou menos expressiva:

Na caligrafia chinesa [sino-japonesa], o estilo da pincelada restringe-se à beleza da execução. [...] Na arte dos quadrinhos, o estilo e a aplicação sutil de peso, ênfase e delineamento combinam-se para evocar beleza e mensagem. [...]

Para fins de ilustração, sigamos a progressão de uma expressão isolada, desde o uso antigo até a moderna tira de quadrinhos. O antigo hieróglifo egípcio para a idéia de devoção era o símbolo mostrado abaixo, expresso de modo similar pelos chineses.



Egípcio

Chinês



Um exemplo simples do efeito que o estilo "caligráfico" tem sobre o símbolo básico da devoção, tal como poderia ser usado nos quadrinhos.

(Figura 39)



Na moderna tira de quadrinhos, o “pictograma” da devoção seria expresso com variações do **estilo caligráfico**.



(Figura 40)

(EISNER, 1999, p.14-15, grifo nosso)

Portanto, a preocupação dos calígrafos com a linha caligráfica e o espaço do papel é a mesma dos artistas de histórias em quadrinhos com a composição de seus desenhos. Contudo, diferentemente dos calígrafos sino-japoneses, que se expressam através da escrita dos ideogramas, os artistas de quadrinhos precisam pensar na relação que os seus desenhos tem com a palavra escrita, pois a Arte Gráfica Seqüencial é uma fusão de texto e figuras com o propósito de narrar uma história.

Desse modo, é importante recorrer aos apontamentos de McCloud (2005, p. 153-155) a fim de entender as diversas formas de união entre palavras e imagens:

1. *Específicas de palavras* (figura 41): as figuras apenas ilustram o texto, não acrescentam nenhuma informação. As palavras assumem papel primordial na transmissão da mensagem;



Figura 41

2. *Específicas de imagem* (figura 42): as palavras acrescentam uma trilha sonora à seqüência de imagens. Neste caso, são primordialmente as imagens que transmitem a mensagem;



Figura 42

3. *Duo-específicos* (figura 43): palavras e figuras transmitem a mesma mensagem;



Figura 43

4. *Aditiva* (figura 44): as palavras ampliam o significado transmitido por uma imagem;



Figura 44

5. *Paralelas* (figura 45): as palavras e imagens transmitem mensagens diferentes, sem se interseccionarem. Não há relação entre texto e imagem;



Figura 45

6. *Montagem* (figura 46): as palavras são partes integrantes da imagem;

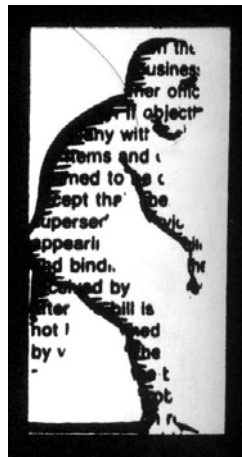


Figura 46

7. *Interdependente* (figura 47): as figuras e as palavras se unem para transmitir uma idéia que nenhuma das duas conseguiria transmitir sozinha.



Figura 47

Os aspectos apresentados anteriormente auxiliam na compreensão dos elementos que compõem a Arte Gráfica Sequencial. Dessa forma, um último ponto a ser estudado é a descrição que McCloud (2005) faz dos seis passos que compõem o processo criativo dos quadrinhos:

1. *Idéia/Objetivo*: o teor da obra, ou seja, o seu conteúdo;
2. *Forma*: o meio selecionado para transmitir os conteúdos: desenho, pintura, escultura, animação, literatura, teatro, cinema, histórias em quadrinhos;
3. *Idioma*: o “gênero”, a “escola de arte” a qual a obra pertence;
4. *Estrutura*: as técnicas de composição do trabalho;
5. *Habilidade*: conhecimento específico de materiais e técnicas necessário para materializar (dar forma) aos conteúdos propostos pela obra;
6. *Superfície*: a forma esvaziada de conteúdo – aspectos como o acabamento.

O processo criativo, por sua vez, acontece na ordem inversa, isto é, da superfície para a idéia. Assim, o artista que sabe dar acabamento à obra, domina as técnicas de composição do meio, possui habilidade para executar seu trabalho e um estilo de expressão próprio, inevitavelmente, se depara com uma questão: “o que estou querendo?” (MCCLLOUD, 2005, p.177) Essa pergunta remete à discussão estética da dialética entre forma e conteúdo. Segundo McCloud (2005), no mundo dos quadrinhos, o profissional que se faz essa pergunta escolhe entre um dos dois primeiros passos do processo criativo: o artista que escolher o primeiro passo, o conteúdo, tornar-se-á um grande narrador e revolucionará o modo de contar histórias. Já quem escolhe o segundo passo, a forma, revolucionará a arte dos quadrinhos ao introduzir um modo novo de organizar a obra. Esse processo não é estanque, podendo alternar a dominância do primeiro ou segundo passos, dependendo do projeto em que o profissional esteja trabalhando. Sendo assim, do artista deve vir a necessidade de apresentar um projeto estético inovador.

Até esse momento, foram estudados os principais elementos que compõem os quadrinhos em geral e seus desdobramentos nos mangás, bem como seu processo criativo. Finalmente, para melhor compreender a análise proposta por essa dissertação será feito um panorama do universo dos quadrinhos e da história dos mangás desde o seu surgimento no século XI até o aparecimento e desenvolvimento do gênero *mecha*.

### 3.2 O Universo dos Mangás

A palavra mangá significa desenhos involuntários ou livres e é composta por dois ideogramas: *man* (漫) – involuntário e *ga* (画) – desenho. Para efeito lingüístico, percebe-se uma tendência de aporuguesar essa palavra colocando um acento, de modo a ressaltar a pronuncia do vocábulo: mangá. No ocidente, os fãs desse tipo de obra se autodenominam *Otaku*<sup>15</sup>, assim como seus autores são denominados *mangakas*.

No Japão, os mangás são veiculados de duas maneiras principais, como descreve Luyten (2000):

1. As histórias são vendidas em grandes revistas de papel jornal de baixa qualidade, contendo de 160 a 600 páginas, com formato de 18x25 cm, publicadas semanal, quinzenal ou mensalmente. O enredo se desenvolve de um número para o outro e cada uma dessas revistas possui mais de uma série publicada. As séries que têm pouca aceitação do público geralmente são canceladas, a fim de dar espaço à outras publicações, e as de grande aceitação são publicadas até o fim<sup>16</sup>.
2. Como essas grandes revistas possuem um tamanho exagerado e mais de um título diferente por número, os fãs têm dificuldade de colecionar suas séries favoritas. Dessa forma, ao fim de uma série ou a cada número determinado de capítulos publicados, lança-se uma revista encadernada com capa mais resistente, impressa em papel jornal de melhor qualidade, contendo entre 160 e 200 páginas, com formatos variando entre 17x11cm ou 18x13cm. Essas publicações são denominadas *tankobon*.

O mercado de mangás no Japão é dividido em vários segmentos de público, fornecendo entretenimento ou mesmo informação a todos e quaisquer segmentos da sociedade. Há várias categorias e gêneros de publicação, sendo que uma mesma série pode enquadrar-se em mais de um. As séries comerciais são divididas em três categorias principais: *Shonen* (mangás para garotos - figura 48), *Shojo* (mangás para garotas - figura 49) e *Gekiga* (mangá para o público adulto - figura 50).

<sup>15</sup> No Japão, esta denominação possui também um caráter pejorativo, pois alguns desses *otakus* alcançam estados patológicos na sua devoção a esse tipo de obra. Isso pode ser observado no filme *Otaku no Video*, dirigido por Hideaki Anno, criador da série *Neon Genesis Evangelion*.

<sup>16</sup> Diferentemente do que ocorre com os quadrinhos ocidentais, nos quais as histórias se desenvolvem *ad infinitum*, permitindo que títulos como Batman e Super-homem tenham mais de 50 anos cada, no Japão todos os títulos, de um modo geral, tem começo, meio e fim.



Figura 48 – Capa e página interna da revista *Shonen Ace A* de 25 de dezembro de 2004 (representante do gênero *Shonen*, mangá para garotos), da editora Kadokawa, com destaque para a série *Neon Genesis Evangelion*.



Figura 49 – Capa e página interna da revista *Nakayoshi* de 11 de novembro de 2001 (representante do gênero *Shojo*, mangás para garotas), da editora Kodansha, a maior do país, com destaque para a série *DaaDaaDaa*.



Figura 50 – Exemplo de *Gekiga*, a série *Kozure Okami (Lobo Solitário)*. Com roteiro de Kazuo Koike e desenhos de Goseki Kojima. Lobo Solitário figura entre as séries mais importantes da história do mangá e foi publicada em vários países. Este foi o primeiro mangá a ser publicado no Brasil, na década de 1980, e a presente versão é publicação da editora Panini, com as capas criadas por Frank Miller para a versão norte-americana (*Lone Wolf and Cub*).

Dentre as demais categorias do mercado editorial convém destacar o gênero *mecha*<sup>17</sup>. Esse gênero envolve títulos que tratam de qualquer tipo de mecanismo de alta tecnologia. Com o passar do tempo, *mecha* passou a designar séries em que os heróis pilotam robôs gigantes em batalhas tanto na Terra como no espaço sideral ou planetas alienígenas.

### 3.3 Um Breve Histórico: Dos Primórdios aos *Mechas*

As revistas *AnimeEX Special* e *MangáEX* apresentam um histórico sobre o surgimento do mangá e a história dessas publicações no Brasil. Moliné (2004), além do levantamento histórico, cria um guia com os mangás e autores mais representativos desse tipo de quadrinhos; e Luyten (2000), além de historiar, analisa o impacto do mangá na sociedade japonesa. Dessa forma, não se pretende fazer aqui um levantamento histórico detalhado sobre

<sup>17</sup> Pronuncia-se “meká”, corruptela de *mechanism* em inglês, mecanismo em português.

o mangá no Japão e como essa forma de manifestação chegou ao Brasil, mas apresentar dados que auxiliem na compreensão da série *Neon Genesis Evangelion*.

Pode-se considerar que o surgimento do mangá data do século XI, quando um monge zen-budista chamado Toba desenhava em pergaminhos animais personificando figuras do meio social: monges e nobres, como crítica ao estilo de vida desses. Essas obras ficaram conhecidas como *Chojugiga* (figura 51).



Figura 51 – Fragmento de pergaminho *Chojugiga*. (Fonte: KOMATSU, 1987, p.11)

O autor que cunhou o nome mangá foi Katsushika Hokusai, grande artista do movimento *Ukiyo-e*. Sua obra mais importante é a série de gravuras “*Trinta e seis vistas do Monte Fuji*” (figura 52). Em 1814, publica o primeiro dos quinze volumes de seu caderno de desenhos, os quais ficaram conhecidos como *Hokusai Manga* (figura 53), pois esses cadernos continham os estudos do artista, ou seja, desenhos involuntários ou livres, alusão à tradução literal da palavra mangá.





Figura 52 – Destaque para a xilogravura mais famosa da série das “36 Vistas do Monte Fuji” de Hokusai. (Fonte: NARAZAKI, 1979, p. 195)



Figura 53 – Fragmento de um dos livros que ficaram conhecidos como Hokusai Manga. (Fonte: <<http://www.geocities.com/Vienna/1834/manga1/source/8.htm>> Acesso em 10 jan. 2006)

Mas é em 1901 que o termo aparece como denotativo de histórias em quadrinhos, recuperado por Rakuten Kitazawa, autor da primeira HQ japonesa: *Togosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (A Viagem de Togosaku e Mokube a Tóquio).

Entretanto, o pioneiro do mangá moderno foi Ossamu Tezuka, ou o *Manga no Kami Sama* (O Deus do Mangá). Foi Tezuka quem inaugurou o estilo de desenho que se conhece hoje: personagens de olhos grandes e expressivos. Esse artista foi inspirado pelo traço de Walt Disney e pelas atrizes do gênero de teatro *Takarazuka*, que Tezuka observava quando criança, cujos olhos eram aparentemente maiores por causa da maquiagem. Tudo isso fizeram-no pensar na importância de olhos grandes para representar melhor as expressões. Entre os grandes sucessos desse *mangaka* estão obras como *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro) publicado no Brasil pela Editora JBC e que na década de 70 foi exibido na Rede Record; *Jungle Taitei* (Kimba: O Leão Branco), série que se transformaria no primeiro filme de animação do Japão e *Tetsuwam Atomu* (AstroBoy), que foi primeiro desenho animado do estilo *mecha* (figura 54).



Figura 54 – Trabalhos de Ossamu Tezuka. À esquerda, *Tetsuwam Atomu* (Astroboy), à direita, *Jungle Taitei* (Kimba: O Leão Branco) e *Ribon no Kishi* (A Princesa e o Cavaleiro).

Se *Astroboy* inaugurou, na década de 1960, as animações do gênero *mecha*, em 1979 estreou na TV japonesa *Kidou Senshi Gundam* (Mobile Suite Gundam) anime que mudaria o conceito dos *mechas* ao introduzir robôs “reais”, ou seja, robôs que possuem uma mecânica possível de ser reproduzida no mundo real, em brinquedos, na medida em que esses executam os mesmos movimentos e transformações dos robôs da série de TV. Todos os desenhos animados da família *Gundam* foram patrocinados por uma grande empresa de brinquedos (figura 55).

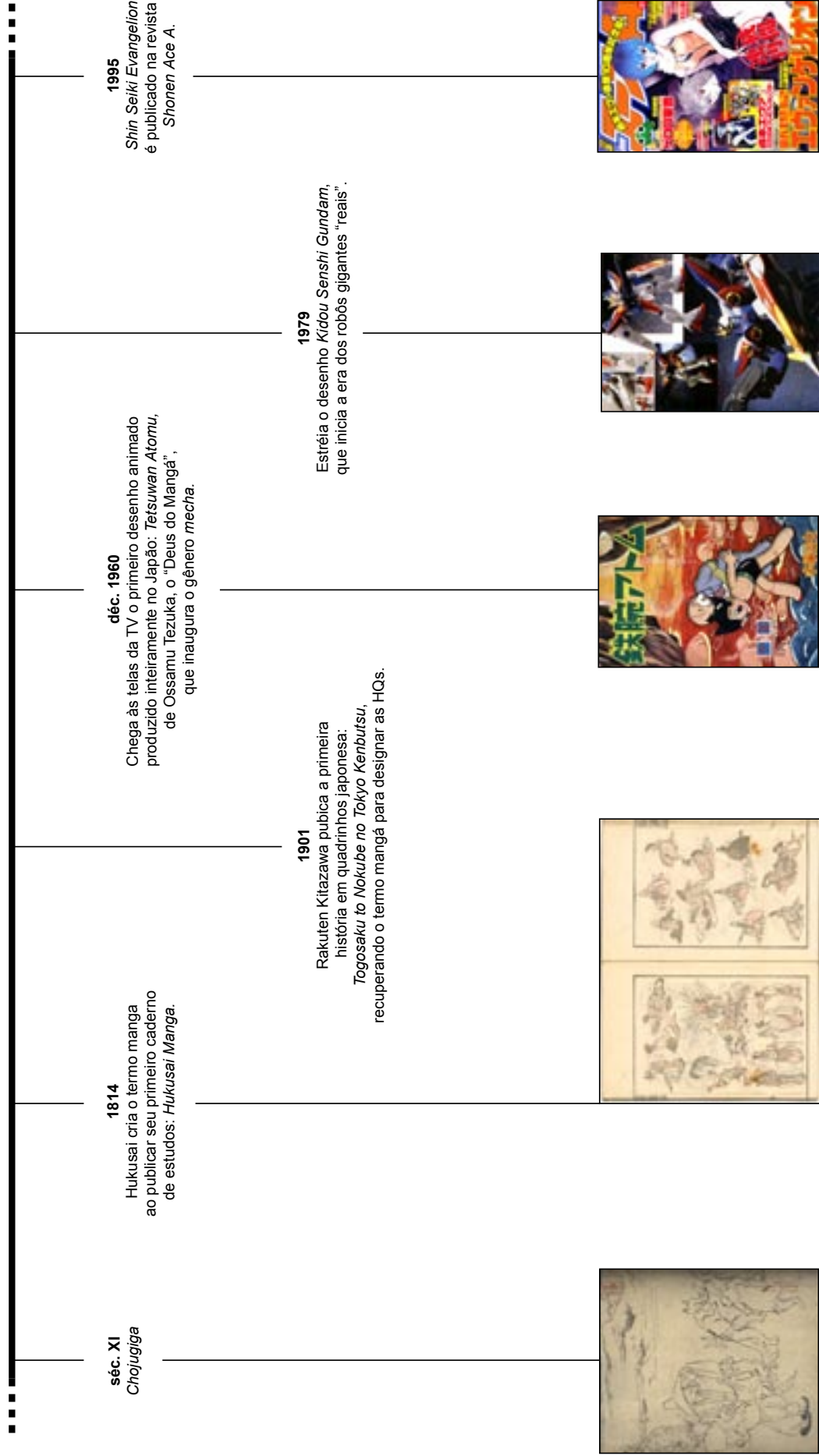


Figura 55 – Brinquedo do Gundam Wing Zero, robô da série Mobile Suite Gundam Wing, que como no desenho animado transforma-se em um avião. (ART BOOK V, [199-?], p. 34-35)

O outro marco desse estilo corresponde exatamente ao objeto dessa pesquisa, a série *Neon Genesis Evangelion*, que em 2005 completou 10 anos.

Em síntese, é possível montar o seguinte quadro resumo:

## Quadro resumo - linha do tempo - Mangá Mecha



## 4 NEON GENESIS EVANGELION

---

### 4.1 Yoshiyuki Anno: Além dos Quadrinhos

A série Neon Genesis Evangelion começou a ser publicada em 1995 na revista *Shonen Ace A* da editora Kadokawa e teve o *anime*<sup>18</sup> lançado no mesmo ano. O desenhista dos quadrinhos e responsável pelo *character design*<sup>19</sup> dos personagens da série é Yoshiyuki Sadamoto. Já o roteirista e diretor da animação é Hideaki Anno, ambos sócios fundadores do Estúdio Gainax. O trabalho de Anno com o roteiro e com a direção das animações da série encerrou-se antes do trabalho de Sadamoto com os mangás, que são publicados até hoje. Entretanto, esse tem a sua própria visão da narrativa, mudando alguns aspectos em relação aos *animes*.

A grande inovação, no universo dos mangás, promovida por essa série foi centrar o conflito nos problemas pessoais das personagens principais. Desse modo, deslocou o centro de atenção das lutas, principal enfoque dos quadrinhos que seguem a linha *mecha*, para o universo humano e psicológico das personagens.

A narrativa da série desenvolve-se em um mundo pós-apocalíptico vitimado pelo “Segundo Impacto”, nome dado a uma grande explosão no continente Antártico, causada, segundo os dados oficiais, pelo impacto de um meteorito de grandes dimensões, semelhante ao que dizimara toda a população de dinossauros do planeta (o “Primeiro Impacto”).

Nessa realidade, a humanidade é vítima do ataque de criaturas conhecidas como Anjos<sup>20</sup> e a única arma capaz de defender os homens são ciborgues<sup>21</sup> gigantes (figura 56) conhecidos como unidades EVA (Evangelion). Esses robôs são comandados por adolescentes, sendo que, no primeiro volume do mangá, são apresentados dois pilotos: Shinji Ikari (figura 56), o protagonista e Rei Ayanami (figura 56).

---

<sup>18</sup> Do francês *anime*, é a denominação que os japoneses dão às animações (desenhos para TV, cinema, vídeo ou DVD)

<sup>19</sup> Denominação dada aos desenhos conceituais da aparência dos personagens.

<sup>20</sup> Criaturas gigantes que atacam a humanidade, entretanto não se sabe de onde elas provêm ou qual o intuito dos ataques.

<sup>21</sup> Corruptela de *Ciber Organism* (Organismo Cibernético). Este termo é usado para designar robôs com aparência humana que possuem tecido vivo em sua composição.



Figura 56 – Os pilotos adolescentes: Shinji Ikari (protagonista), Rei Ayanami e o robô EVA-01.(Fonte: SADAMOTO, 2000, p. 52,57; <[http://lilith.eu.org/mecha\\_2.html](http://lilith.eu.org/mecha_2.html)> Acesso em 12 jan. 2006)

A cidade de Tokyo-3<sup>22</sup> é palco dos acontecimentos desta série: dos conflitos pessoais das personagens e das lutas dos protagonistas e seus ciborgues contra os Anjos. Essa cidade é construída sobre uma caverna em forma esférica, denominada Geofront. Em caso de ataque, os prédios podem ser recolhidos para o interior dessa caverna.

No Geofront, fica a base da Nerv, organização responsável pela construção dos EVAs, comandada por Gendo Ikari, pai de Shinji (figura 57). Nessa organização também trabalham a Major Misato Katsuragi (figura 57), comandante das ações táticas em defesa da cidade; e a Doutora Ritsuko Akagi (figura 57), responsável pela engenharia, manutenção dos EVAs e do computador central.



Figura 57 – Misato Katsuragi, Gendo Ikari e Ritsuko Akagi. (Fonte: SADAMOTO, 2000, p. 54; <<http://www.absoluteanime.com/eva/gendo.htm>> Acesso em 12 jan. 2006; <[http://lilith.eu.org/page\\_9.html](http://lilith.eu.org/page_9.html)> Acesso em 12 jan. 2006)

<sup>22</sup> Assim denominada, pois é a terceira vez que a população japonesa precisa reconstruir a sua capital. Após a destruição da cidade de Tokyo, os moradores mudam-se para Tokyo-2, enquanto secretamente a cidade de Tokyo-3 era construída.

## 4.2 Evangelion: O Início da Saga

No Brasil, a série começou a ser publicada pela Editora Conrad em novembro de 2001 e atualmente encontra-se no décimo oitavo volume. Cada volume brasileiro corresponde à metade de um volume japonês (*tankobon*). O primeiro volume da edição japonesa, cujo nome original é *Shin Seiki Evangelion*<sup>23</sup>, foi publicado pela Editora Kadokawa em setembro de 1995, estando agora no nono volume.

Por se tratar de uma série muito extensa e como não há previsão de que o desenrolar dos fatos nos quadrinhos seja o mesmo dos animes, optou-se por centrar o eixo de análise nos dois primeiros volumes da publicação brasileira. Além disso, esses volumes foram selecionados, pois os protagonistas são apresentados ao leitor e os conflitos que se desdobrarão no decorrer da história já se evidenciam.

No início do primeiro volume brasileiro, o protagonista encontra-se dentro de um trem com destino à cidade de Tokyo-3, pois havia sido convocado pelo pai. Na estação, enquanto espera pela major Misato, que o levará ao encontro do pai, o menino vê-se no meio do fogo cruzado entre as forças armadas e o Anjo Sachiel. Nesse momento, é resgatado pela major e pela unidade EVA-01 pilotada por Rei. Ao chegar à base da Nerv, Shinji descobre o motivo de ter sido convocado: ele deve pilotar o EVA-01 e derrotar Sachiel. Indignado, o menino se recusa a comandar o robô. Gendo, então, solicita que tragam Rei de volta para que, mesmo gravemente ferida, tome lugar de Shinji. Misato tenta convencer o garoto a pilotar, mas o pai do menino diz que não há lugar para covardes na corporação. Com o orgulho ferido, o menino decide aceitar a missão. O volume termina com o protagonista frente a frente com o Anjo.

No segundo volume, a luta se desenrola. Durante a luta, há um período em que o menino fica desacordado e tem a visão de uma figura que pensa ser sua mãe, mas que, na verdade, mostra-se como um ser grotesco. Na luta contra o Anjo (que se autodestrói), Shinji consegue sentir em seu corpo todos os ataques desferidos pelo oponente, tendo a sensação de estar machucado. Acabada a luta, a equipe de resgate é acionada e o garoto é levado ao hospital. Ao acordar e caminhar pelo corredor, Shinji vê seu pai acompanhando a maca em que se encontra Rei. Cruzando com o filho, o pai não lhe dirige nenhuma palavra, vira-se e segue com a garota. Nesse momento, Misato aparece e decide levar o garoto para morar consigo. Saindo do hospital, ela leva o garoto para uma colina de onde se pode ver toda a

---

<sup>23</sup> Evangelion: A Nova Era

cidade, no horário exato em que os prédios emergem do Geofront. Enquanto Shinji vislumbra a cena, a major lhe diz que ele fizera um bom trabalho. O garoto chora, pois gostaria muito de ter ouvido essas palavras de seu pai naquele encontro no corredor do hospital.

De um modo geral, esse é o eixo narrativo dos volumes selecionados. O foco da análise voltou-se, então, para o depoimento de Hideaki Anno (localizado às páginas 96 e 97) e para as páginas 7 e 80, a fim de explorar melhor como as Funções da Linguagem de Jakobson, os aspectos inerentes à arte dos quadrinhos e os elementos do *Wabi-Sabi* aparecem na obra.

#### 4.2.1 Um Projeto Estético



Figura 58 – Páginas 96 e 97 da edição brasileira do mangá.

As páginas 96 e 97 contêm o depoimento de Hideaki Anno (figura 58), roteirista e diretor dos animes da série *Neon Genesis Evangelion*, uma carta aos leitores em que Anno reflete sobre sua vida e obra. Trata-se de uma página dupla, isto é, um tipo de composição em que o



espaço de uma página par e uma ímpar consecutivas é entendido como único. Para facilitar a leitura, o depoimento segue na íntegra:

Ano, 2015.

Um mundo onde, quinze anos atrás, mais da metade da humanidade foi dizimada. Um mundo miraculosamente reerguido; sua economia, produção, circulação e consumo restabelecidos, a ponto das prateleiras das lojas de conveniência estarem novamente cheias.

Um mundo habitado por pessoas acostumadas à reconstrução, mas que convivem com o sentimento de que o fim de tudo se aproxima. Um mundo em que há poucas crianças para construir as futuras gerações.

No Japão, a antiga Tóquio foi destruída e abandonada. A população migra para a província de Nagano e cria a nova capital, Tokio-2, que servirá de fachada enquanto outra cidade é construída, baseada em tecnologia avançada capaz de suportar qualquer tipo de ataque: a fortaleza de Tokio-3. Uma fortaleza que será atacada ininterruptamente por estranhos e inexplicáveis seres chamados “Anjos”.

Este é o cenário em que se passa “Evangelion – A Nova Era”. Trata-se de um mundo saturado de visões pessimistas. O mundo no qual nossa história começa, mas somente depois de terem sido removidos dele todos os traços de otimismo.

Ali há um garoto de 14 anos com medo de ter contado com outras pessoas. Ele considera esse contato inútil, abandonou qualquer esforço para que os outros o compreendam e tenta viver em um mundo isolado.

É um garoto que se sente abandonado pelo pai, e se convenceu de que é uma pessoa completamente desnecessária para o mundo. Um menino amedrontado, que não tem coragem nem de se suicidar.

Há também uma mulher de 29 anos, que vive sua vida do jeito mais despreocupado e mal se permite envolver com outras pessoas. Ela se protege do mundo com relacionamentos superficiais, que acaba abandonando.

No fundo, ambos têm um medo exagerado de se machucarem. Os dois seriam inadequados como personagem principal de uma história, já que não têm a atitude necessária para serem reconhecidos como heróis.

E exatamente por isso os escolhi para serem meus personagens principais.

As pessoas costumam dizer que “viver é estar em constante transformação”. Criei esta obra esperando que, no final da história, o mundo e os personagens tenham sofrido grandes mudanças. É o meu mais sincero desejo.

Em “Evangelion – A Nova Era” estão depositados quatro anos da minha vida, a vida de um homem estraçalhado, incapaz de realizar o que quer que fosse. Um homem que fugiu de tudo durante quatro anos, e de quem o máximo que se poderia dizer é que não estava morto.

E, então me veio um pensamento: “Não posso fugir”, e retomei esta produção.

A minha intenção era registrar em um filme todos os meus sentimentos. Sei que é uma atitude egoísta, arrogante e irresponsável. Mas precisava de um objetivo. O resultado, ainda não sei. Já que ainda não encontrei em mim mesmo um final para esta história.

Não sei o que vai acontecer com Shinji, Misato, Rei, ou para onde a vida os levará. Porque ainda não sei para onde a vida irá levar as pessoas de minha equipe. Sei que isso tudo soa a irresponsabilidade.

Contudo, é natural, uma vez que desejei criar um sincronismo entre nós e o mundo de Evangelion. É um risco que corremos, que digam: “Isso também é uma imitação”.

Mas, no momento, só tenho esta explicação para oferecer. Talvez nossa “originalidade” possa ser encontrada em algum lugar aí dentro...

17/7/1995, escrito no estúdio em um dia chuvoso e nublado. (SADAMOTO, 2001-a, p.96-97, grifo nosso)

É possível perceber que o depoimento de Hideaki Anno apresenta um caráter metalingüístico, ou seja, o foco do texto é a própria série. O roteirista se utiliza da carta aos leitores (código verbal) para refletir sobre sua obra (o roteiro) e explicá-la.

A função metalingüística também aparece no título localizado na página 97: “O QUE ESTAMOS TENTANDO CRIAR?” O texto do depoimento é a resposta a essa pergunta, levando o leitor a acompanhar os apontamentos do autor acerca de seu processo criativo. Aqui a questão funciona como uma reiteração, uma tentativa antecipada de respondê-la. Além disso, o título remete à questão: “o que estou querendo?”, apontada por McCloud (2005, p.177) como desencadeadora da reflexão dialética entre forma e conteúdo. Entende-se que, nesse caso, pelo fato de Anno ser roteirista, esse opta por se tornar um grande contador de histórias, ou seja, a opção feita pelo artista é pelo conteúdo. Isso pode ser observado em uma passagem em que Anno diz: “É um risco que corremos, que digam: ‘Isso também é uma **imitação**’. Mas, no momento, só tenho esta explicação para oferecer. Talvez nossa **‘originalidade’ possa ser encontrada em algum lugar aí dentro...**” (SADAMOTO, 2001-a, p.96, grifo nosso) Nesse fragmento, é possível notar a preocupação do roteirista com a criação de uma obra diferente das produções mercadológicas, que copiam uma às outras, além de convidar o leitor a explorar cuidadosamente o trabalho, a fim de encontrar elementos criativos no interior do mangá. Dessa forma, é possível flagrar pistas de um projeto estético para a série.

O subtítulo “ANTES DE INICIAR A SAGA ‘EVANGELION – A NOVA ERA’”, por sua vez, dá enfoque ao autor e o seu projeto, pois trata do contexto que antecede o começo da série. Desse modo, o roteirista torna-se o protagonista, na medida em que seus personagens figuram em segundo plano. Isso pode ser comprovado pelo texto e sua disposição no *layout*, ocupando lugar de destaque na página. Essa evidência é reforçada pela composição em preto e branco, em que as imagens dos personagens adolescentes (Shinji Ikari e Rei Ayanami), representadas por contornos brancos, mesclam-se ao fundo negro da página, potencializando o impacto visual das caixas de texto. O negativo da imagem (figura 59) corrobora o destaque dado ao depoimento do autor, pois invertendo a relação figura-fundo, as caixas de texto tornam-se fundo para as imagens das crianças. Dessa forma, os personagens figurariam em primeiro plano. Assim, a carta aos leitores prevalece como o elemento mais importante da página dupla.



Figura 59 – Ilustração original e o negativo da página. A inversão torna os personagem figura e o texto fundo.

O caráter reflexivo dessas páginas aparece através da analogia entre o texto e suas imagens, ou seja, as imagens reiteram o sentido do texto. Nota-se isso na repetição do título e subtítulo, na parte superior e inferior do quadro, unidos por três retângulos sangrados. Apesar de sangrados, o que proporcionaria a fuga das imagens, a repetição passa a uni-las. Nas bordas esquerda e direita há duas ilustrações, sangradas, da personagem Rei. Essas figuras, na realidade, são a mesma imagem espelhada, o que gera o mesmo efeito de união presente nos títulos. Mais do que isso, as imagens constituem uma figura feminina que ampara a composição, protegendo o depoimento, tal como se Anno protegesse sua criação. A página, então, adquire praticamente um formato tridimensional, como uma esfera, ou ovo, que guarda em si a potência de um projeto estético pronto a eclodir em uma gênese, ou uma nova gênese.

O título da série *Neon Genesis Evangelion* significa exatamente isso: *Neon* do grego *Neos* significa novo; *Genesis* significa gênese, começo, início; *Evangelion* significa boa nova, boa notícia. Portanto, o próprio título da série já evidencia o projeto estético para a obra.

Outro aspecto que pode ser analisado no depoimento do roteirista é a aproximação dele com sua obra. Isso se evidencia, primeiramente, pela ilustração no centro da página dupla (composta apenas por contornos brancos), do personagem Shinji vestido com o *plug suite*<sup>24</sup>. A escolha de representar o personagem dessa maneira remete a uma imagem radiográfica que o desvela e o desconstrói. Desconstruído, personagem e autor se confundem, misturam-se. Há diversos elementos que comprovam essa união: doze linhas que ligam o texto ao corpo do garoto, realizando uma fusão entre as palavras, representando o roteirista e personagem. Já no texto:

[Shinji] É um garoto que se sente abandonado pelo pai, e se convenceu de que é uma pessoa completamente desnecessária para o mundo. **Um menino amedrontado, que não tem coragem nem de se suicidar.** [...]

Em “Evangelion – A Nova Era” estão depositados quatro anos da minha vida, a vida de um homem estraçalhado, incapaz de realizar o que quer que fosse. **Um homem que fugiu de tudo durante quatro anos, e de quem o máximo que se poderia dizer é que não estava morto.**

E, então me veio um pensamento: “Não posso fugir”, e retomei esta produção.

**A minha intenção era registrar em um filme todos os meus sentimentos.** [...] O resultado, ainda não sei. **Já que ainda não encontrei em mim mesmo um final para esta história.** [...]

Contudo, é natural, **uma vez que desejei criar um sincronismo entre nós e o mundo de Evangelion.** [...] (SADAMOTO, 2001-a, p.96, grifo nosso)

Em síntese, Anno primeiro descreve o protagonista da história, personagem que tem várias características do próprio diretor. Em seguida, fala de sua própria vida para, finalmente, estabelecer uma conexão entre sua vida e a série. No depoimento, a vida é tomada como história em quadrinhos. Os próprios personagens, por sua vez, fazem parte de algo muito próximo à realidade. Diferentemente de outros títulos do gênero *mecha*, em que a ênfase é dada nos robôs, Evangelion retrata a vida dos personagens com suas imperfeições e problemas. Evidencia-se, então, a analogia entre a própria vida e o mundo dos quadrinhos: a vida concebida como mangá e mangá concebido como vida.

Os aspectos apresentados até aqui apresentam o projeto estético proposto pelo autor em seu depoimento. Cabe analisar, então, as páginas 7 e 80 do mangá para verificar se esse projeto se confirma.

<sup>24</sup> Roupas usadas pelos personagens adolescentes da série (Shinji, Rei e Asuka) ao pilotar os robôs Evangelion.

#### 4.2.2 O Reflexo das Cores



Figura 60 – Página 7 da versão brasileira do mangá.

Os quadrinhos apresentados na figura 60 referem-se à página de abertura do mangá, em que Shinji aparece encostado à porta de um vagão de trem. Enquanto viaja, o personagem pensa na atual conjectura de sua vida e como isso refletiu na sua redação, motivo pelo qual seu professor briga com ele.

A página é composta por dois quadrinhos: um maior, que abarca toda a página, e outro menor, à esquerda. Para facilitar o estudo, o quadro maior foi denominado QD1 e o menor QD2, como mostra a figura 61.



Figura 61 – Denominação dos quadros da página 7.

O primeiro aspecto a ser analisado se refere às cores dos quadrinhos. Entende-se que as cores adicionam sentido à imagem e, conseqüentemente, à narrativa. Os tons azuis representam resfriamento, água e ar, enquanto os amarelos, aquecimento, fogo e sol. Ainda, é possível considerar que as cores frias suscitam uma idéia de passividade e as quentes, uma idéia de ação. Dessa forma, no QD1 há a predominância de tons azuis e cinzas (cores frias), o que oferece uma sensação de inibição, repouso, retraimento. Os diálogos complementam essa percepção:

**Não penso em ser nada** no futuro.

**Nem tenho sonhos ou esperanças.**

Até os meus 14 anos **deixei-me levar pela vida** e provavelmente **continuarei assim.**

Por isso, sempre achei que **não me importaria em morrer de repente**, em um acidente ou coisa parecida. (SADAMOTO, 2001-a, p.7, grifo nosso)

Pode-se perceber, através dos trechos em destaque, que o garoto reflete sobre sua vida em total passividade e resignação, o que é confirmado pelo uso das tonalidades azuis.

No QD2, por sua vez, predominam amarelos e laranjas (cores quentes), suscitando no quadro a criação de sentimentos que levam à atividade. Os balões corroboram esse pressuposto: o garoto escreve uma redação sobre suas conjecturas e o professor lhe “dá uma bronca”. Desse modo, os verbos “escrever” e “dar” indicam ações sofridas e exercidas pelo menino.

O QD1 está inclinado diagonalmente (figura 62) e o olhar do garoto dirige o leitor para a redação do QD2. Dessa forma, a sensação de repouso e inibição é apenas aparente e parcial, justamente, porque o enquadramento diagonal dá movimento à totalidade da página.



Figura 62 – Esquema da inclinação do quadro que acompanha a direção do olhar do garoto.

Outro aspecto a ser analisado é a disposição do corpo da personagem como um todo. O olhar e a postura do garoto sugerem um caráter introspectivo. A linha da boca encontra-se ligeiramente inclinada para baixo, o que alude a uma expressão de melancolia.

Invertendo a inclinação da boca, a personagem passa a sorrir, mas a expressividade do olhar permanece a mesma: meditativa (figura 63). Esse fato é confirmado pela postura do garoto, com a cabeça recostada à janela do trem, gerando também no corpo do garoto essa idéia de meditação.



Figura 63 – Detalhes dos olhos da personagem. Independentemente da curvatura da boca, os olhos contêm uma expressão reflexiva.

O texto dos balões corrobora a indagação do garoto sobre sua vida e seus sentimentos. O caráter auto-analítico percebido no texto é reforçado pela imagem refletida do garoto no vidro da porta do trem. Então, nota-se que, tanto as imagens quanto as caixas de texto apresentam um caráter reflexivo, ou seja, o texto amplia o sentido gerado pela imagem. Dessa forma, a união entre palavras e figuras é aditiva.

Então, o depoimento apresentado anteriormente foi apenas um indicativo da reflexão que se repetiria no decorrer de toda a narrativa.

Mostrado ligeiramente de perfil, tem-se a impressão que o garoto dialoga com seu reflexo. Sua imagem refletida é seu próprio passado, suas tradições que o arrastam, ainda que esse não seja seu desejo. Recostado à porta do vagão, o garoto pende para dentro do reflexo de seu passado. As falas evidenciam esse pressuposto: Shinji não consegue pensar em nada para si mesmo, não almeja coisa alguma, nem faz planos para sua vida, por isso não se importa em morrer. Nesse sentido, é como se, praticamente, ele devesse carregar o mundo em suas costas, suprir as expectativas depositadas nele, ser um grande homem e ter responsabilidades em relação à humanidade. Verifica-se que a inclinação de seu corpo e o braço apoiado por sobre o ombro remetem à figura de Atlas, o titã que sustenta o céu (figura 64). Assim, novamente, a postura do corpo confirma o sentido gerado pelo corpo do personagem.



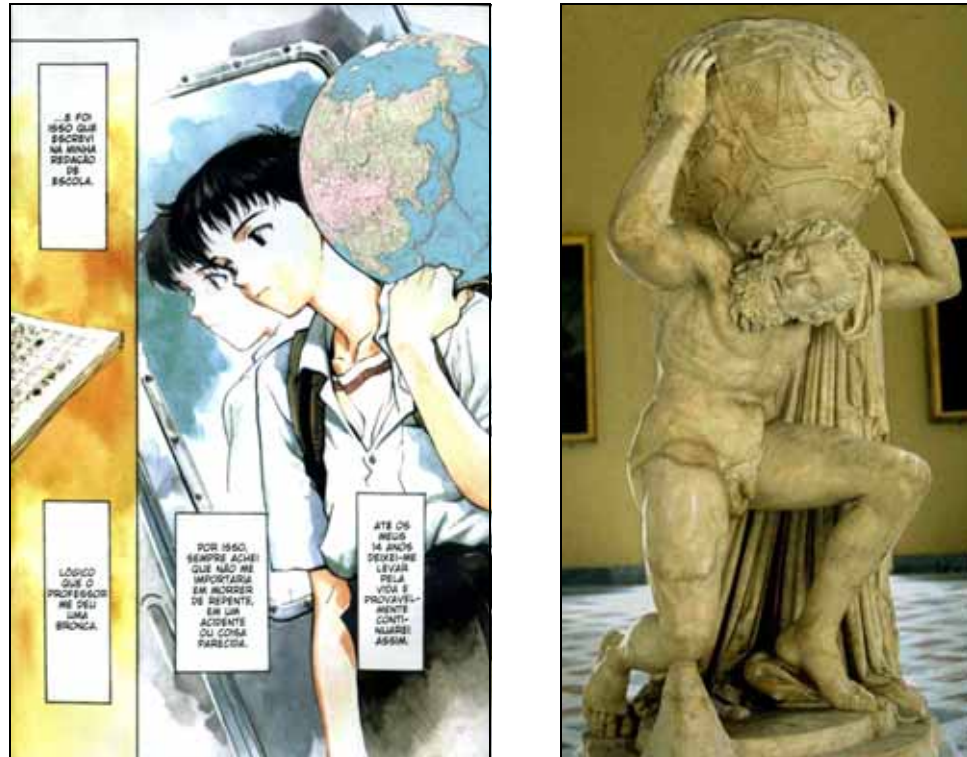


Figura 64 – Shinji segurando o mundo nas costas, em comparação à estátua “O Atlas de Farnese”, atualmente localizada no Museu Nacional de Arqueologia de Nápoles, Itália.

O QD1 retrata a reflexão do personagem sobre sua vida e o QD2 uma tentativa de reação à sua apatia. Desse modo, é possível entender que a transição entre os quadros se faz de tema-para-tema, pois os quadrinhos discorrem sobre a mesma idéia central: estão dentro de uma mesma cena, trabalhando temáticas diferentes.

As divergências com o professor tiram Shinji desse estado passivo. Ele passa a ter que decidir o que fazer sobre sua vida. Assim, pode-se concluir que o mesmo acontece no processo criativo do autor. Apesar de estar em um momento difícil de sua vida, Anno não inicia um processo autodestrutivo, mas um ato criativo. Do mesmo modo, como foi dito na análise do depoimento, Shinji funde-se com Anno. Essa prerrogativa é confirmada nas seguintes passagens:

E, então me veio um pensamento: “Não posso fugir”, e retomei esta produção.

A minha intenção era registrar em um filme todos os meus sentimentos. Sei que é uma atitude egoísta, arrogante e irresponsável. Mas precisava de um objetivo. [...] (SADAMOTO, 2001-a, p.96)

### 4.2.3 Ver o Olhar



Figura 65 – Páginas 80 da versão brasileira do mangá.

Nesse momento da narrativa, Shinji está sentado no interior do ciborgue EVA-01, a fim de pilotá-lo, furioso com seu pai que o chamou de covarde. Aparecem, aqui, elementos que resumem o conflito do garoto com o pai e seu “reencontro” com a mãe.

Essa página é composta por dois quadros (figura 65). Para facilitar o estudo, o maior foi denominado QD3 e o menor QD4 (figura 66).



Figura 66 – Denominação dos quadros da página 80.

A composição dessa página leva o leitor diretamente aos olhos da personagem no QD4, pois a ênfase desse quadrinho está no olhar de Shinji. Um dos indícios desse destaque pode ser percebido na transição entre os quadros que acontece de *aspecto-para-aspecto*, ou seja, o QD3 apresenta um “plano geral” (GAGE; MEYER, 1991, p.78) da estrutura na qual o menino está sentado. O QD4, por sua vez, é um “close-up” do protagonista, o que torna as expressões mais nítidas para o leitor (GAGE; MEYER, 1991, p.79-80). Dessa forma, entre os quadros não há mudança na ação, simplesmente uma aproximação no rosto do personagem. Isso ressalta a importância do olhar do garoto na narrativa.

Todas as linhas de movimento do QD4 convergem para o centro do olhar do menino, ou seja, prolongando-se cada uma, essas linhas se encontram no espaço entre os dois olhos do personagem, o que reforça, mais uma vez, a ênfase no olhar. (figura 67).

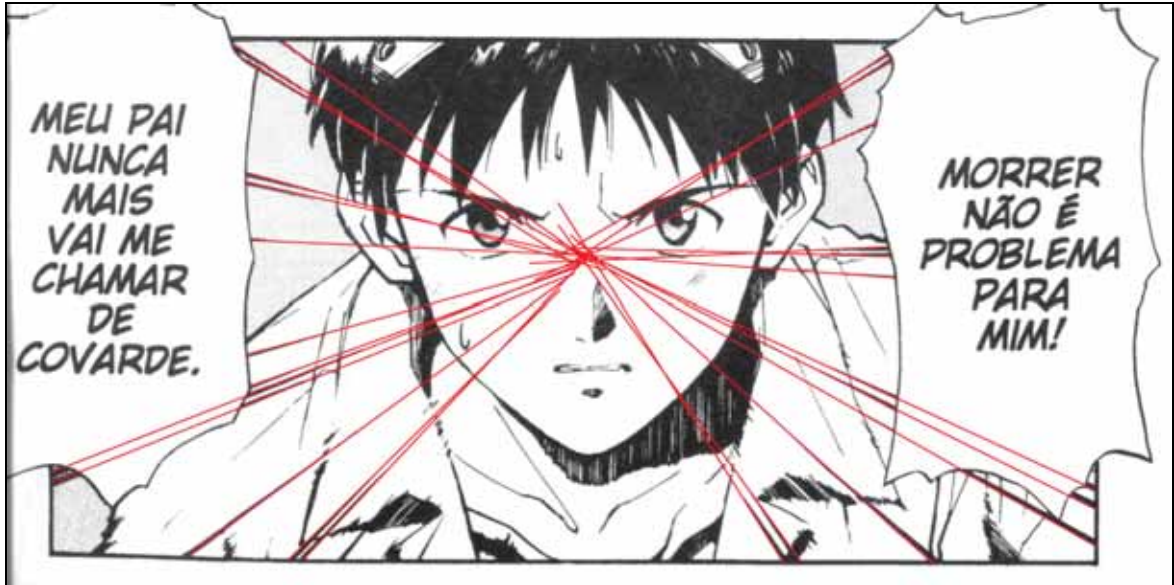


Figura 67 – Convergência das linhas de movimento do QD4 para o centro do olhar do garoto.

Diferentemente do olhar reflexivo do QD1, o garoto agora transmite raiva, evidenciado pelas linhas das sobrancelhas. Independentemente da linha da boca, inclinada para cima ou para baixo, o olho transmite todo o rancor do menino pelo pai (figura 68), transfigurado em ódio por meio de um reencontro desastroso.



Figura 68 – Detalhe do olhar do garoto com diferentes formatos de boca. A fúria presente na figura original se transfigura em revide e zanga.

Há, ainda, uma característica bastante interessante a ser notada, que confirma o enfoque dado aos olhos do garoto no QD4: diversos elementos no QD3 funcionam como “setas”, direcionando o olhar do leitor para o próximo quadro, no qual a face do garoto e, principalmente, o olhar são destacados, como pode ser observado no esquema (figura 69):

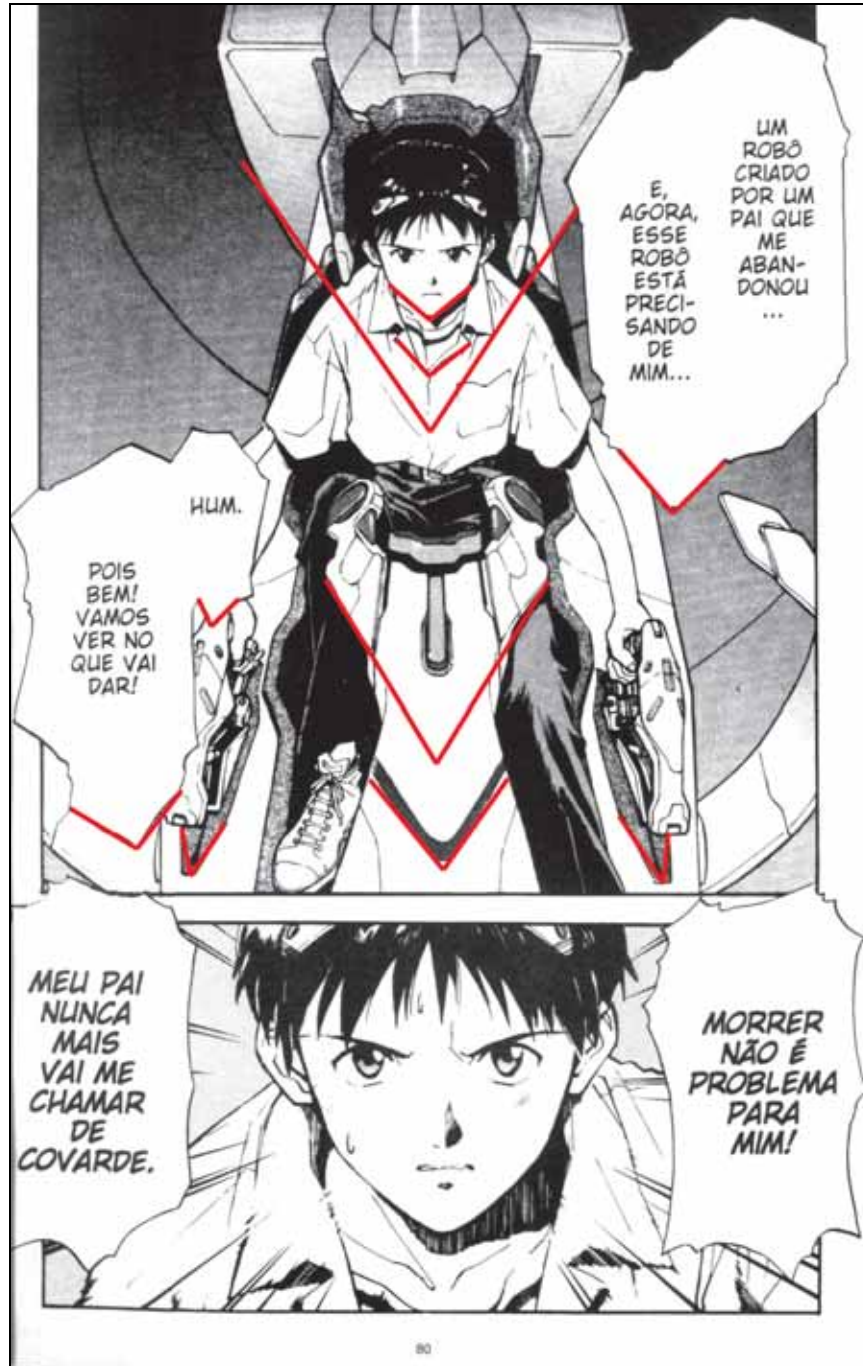


Figura 69 – Destaque para as formas (“flechas”) no QD3 que constantemente apontam para o QD4.

Entretanto, há uma parte da estrutura do *plug de entrada*<sup>25</sup> que funciona como uma seta, mas em sentido oposto às demais, fazendo o leitor retornar ao QD3, mais especificamente ao texto, a fim de ler a página por completo e compreender o motivo do aspecto furioso do olhar do garoto. Isso pode ser observado na figura 70:

<sup>25</sup> Estrutura usada para “inserir” os pilotos adolescentes nos robôs Evangelion.



Figura 70 – Seta no QD3 que direciona o olhar do leitor de volta para o texto.

Protegido dentro do EVA, o herói está pronto para batalha. A perspectiva adotada no QD3, mostra o personagem em uma postura característica de um guerreiro: o dorso ligeiramente projetado para frente e as mãos ao lado corpo, formando um semicírculo, como na comparação com a estátua “Greek Warrior”<sup>26</sup> de Andrew du Mont (figura 71).

<sup>26</sup> Guerreiro Grego.

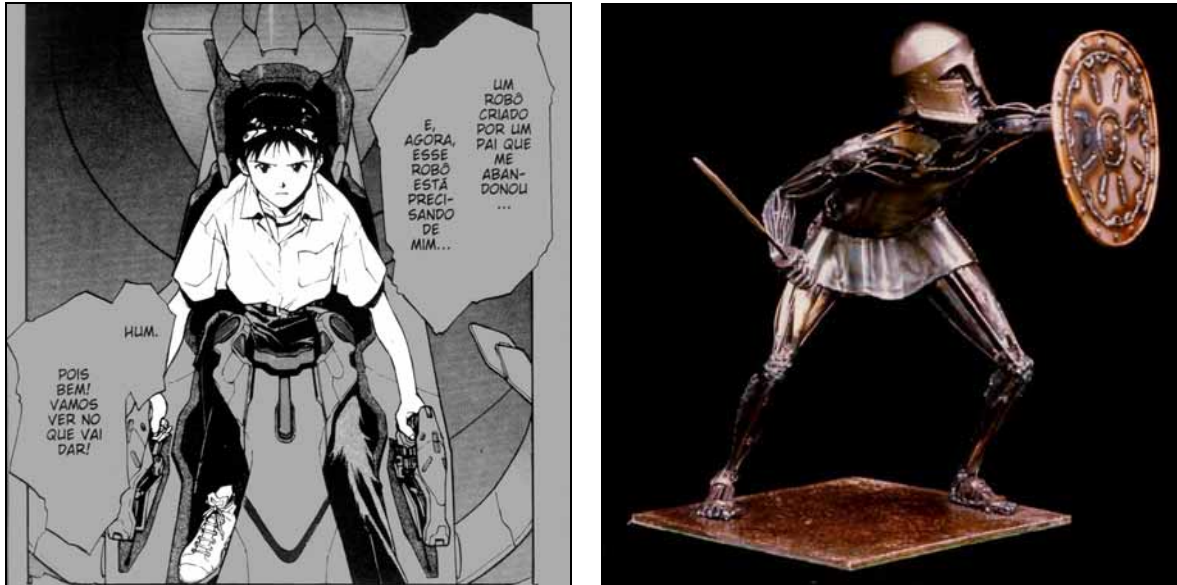


Figura 71 – Imagem de Shinji sentado no “plug de entrada”. A perspectiva adotada pelo autor cria uma analogia com a posição de batalha dos guerreiros, como representa a estátua “Greek Warrior” de Andrew du Mont.

Shinji mostra-se tal como um guerreiro, mas sua atitude esconde seus reais sentimentos. Na verdade, seu ódio suplanta qualquer outra emoção, inclusive o medo. Pode-se entender que ele sente-se compelido a aceitar as tradições e a responsabilidade de salvar a humanidade. Percebe-se que na página 7, o garoto ainda não sabe o que fazer de sua vida. Entretanto, a postura de seu corpo “pende” para o reflexo, que representa a tradição, os antepassados, como se estivesse o chamando o tempo todo. Nesse sentido, a decisão de lutar já está implícita na imagem da página analisada anteriormente, mas somente se confirma nesse momento da narrativa.

A força motriz das façanhas de Shinji nos quadrinhos é a sua vaidade, seu desejo visceral de se provar homem e não um garoto amedrontado. Além disso, nota-se pontos de convergência entre a narrativa de *Evangelion* e o mito de Édipo Rei. O conflito se manifesta no rancor que o filho nutre pelo pai, que se converte em ódio quando esse o chama de covarde. É esse ódio que impulsiona o menino para a batalha. A presença paterna está representada nos pensamentos: “Um robô criado por **um pai que me abandonou...** [...] **Meu pai** nunca mais vai **me chamar de covarde.**” (SADAMOTO, 2001-a, p.80, grifo nosso) Nessas frases, Shinji externaliza seu ressentimento e rancor em relação ao pai que o abandonou.

A presença materna exprime-se, indiretamente, pelas imagens no QD3. O EVA-01<sup>27</sup> o protege tal como uma mãe resguarda seu filho. Pode-se perceber esse aspecto,

<sup>27</sup> A unidade EVA-01 possui aprisionada dentro de si a psique da mãe do garoto. Essa informação não pode ser encontrada nos dois primeiros volumes da série, entretanto é essencial para a compreensão da análise da página 80.

verificando o assento no qual o menino está sentado: a estrutura que envolve suas pernas, semelhante a um vestido, bem como outra em que apóia sua cabeça, análoga a braços que o circundam, acalantam (figura 72).

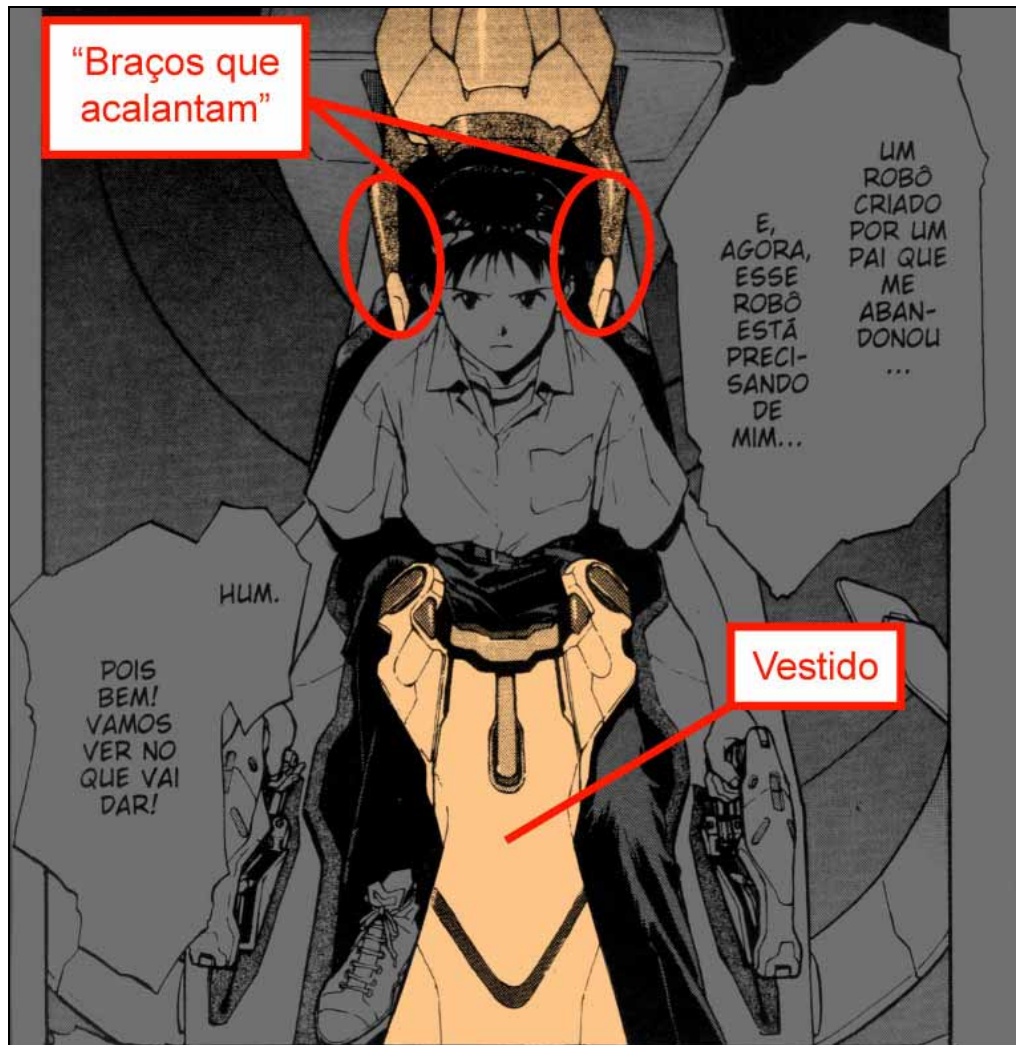


Figura 72 – Estruturas que representam a mãe.

A figura materna aparece novamente no decorrer da história. Na imagem do quadrinho objeto de análise, o menino está sentado dentro do *plug de entrada* de EVA-01 (figura 73), que, posteriormente, será preenchido por um líquido que se assemelha ao amniótico, em uma referência ao útero materno.





Figura 73 – Página 81, 82 e 83 do primeiro volume brasileiro. Em destaque o exterior do “plug de entrada” e o interior dessa estrutura sendo preenchido por líquido.

O texto também apresenta aspectos da presença materna: “E, agora, esse robô está precisando de mim...” (SADAMOTO, 2001-a, p.80) Na verdade, quem precisa do EVA, ou da mãe, é o garoto, que necessita de alguma coisa que contenha seu ódio. Nesse sentido, Shinji não é apenas contido como entra em fusão com a mãe. Uma verdadeira simbiose, tornando-se parte integrante da máquina, sentindo todas as sensações do robô. Entretanto, a simbiose é quebrada, ele é resgatado pela equipe de Nerv, que se preocupa pela sincronia<sup>28</sup> alcançada ter sido muito grande. A figura 74 mostra muito bem esse processo, quando relata o sonho de Shinji durante a luta com o Anjo Sachiel:



Figura 74 – Sonho que o garoto durante a luta, que se desenvolve nas páginas 34, 35, 36 e 37 do segundo volume da versão brasileira, em que se mostra claramente a grande simbiose que Shinji alcança em relação à EVA.

<sup>28</sup> Nesse mangá, a sincronia é entendida como o nível de conexão entre as ondas cerebrais dos pilotos e as ondas cerebrais dos ciborgues EVA.

Pode-se perceber que, durante a narrativa, o pai e a mãe estão presentes de maneira direta ou indireta, o que evidencia o conflito edipiano não somente na página analisada, mas em outros momentos da série. Como exemplo disso, o triângulo edipiano pode ser flagrado na capa do primeiro volume brasileiro (figura 75), que apresenta o garoto em primeiro plano, seu pai e sua mãe (na figura do robô EVA-01) no segundo plano, em tons de laranja.



Figura 75 – Detalhe dos elementos que compõem o triângulo edipiano no QD3 e na capa do primeiro volume.

### 4.3 Uma Nova Gênese: Evangelion



Figura 76 – Depoimento, Página 7 e 80 da versão brasileira do mangá.

As três páginas selecionadas possuem elementos em comum, tais como o projeto estético e o aspecto reflexivo.

Tomando a reflexão como elemento que une as páginas é possível uma convergência com o Método Ideogrâmico de Haroldo de Campos (2000), especificamente, no poema que apresenta em seu ensaio: “O sol se ergue à leste” (figura 77), que escrito em caracteres sino-japoneses adquire a seguinte forma:



Figura 77 – Poema “O sol se ergue à leste”. (Fonte: CAMPOS, H., 2000, p. 56)

Nesse poema, é possível notar como o ideograma de sol se embrenha nos outros dois. O sol é mostrado em três momentos e, conseqüentemente, com significados singulares em cada caso. Em uma tradução livre, é possível interpretar os sentidos que a palavra adquire da seguinte maneira: o astro sol (日); levanta-se das águas (昇); em meio às árvores (東). Ao mesmo tempo, em *Evangelion*, a reflexão se mescla e aparece em seu decorrer: no depoimento aparece como um duplo: as imagens (caixas de texto, perguntas e os três retângulos na parte superior e inferior) e o pensar sobre sua obra; na página 7, outro duplo: a reflexão do garoto no corpo do texto e o reflexo no vidro do trem; e na página 80, como a conjectura do garoto antes de começar sua conexão com o EVA.

Dessa forma, pode-se notar ainda que o projeto estético de Anno, presente em todas as páginas, possui as características da Estética Tradicional Japonesa – o conceito de *Wabi-Sabi*: fugacidade, imperfeição, assimetria e simplicidade.

No depoimento, a fugacidade aparece, sobretudo, nas seguintes passagens:

Um mundo habitado por pessoas acostumadas à **reconstrução**. [...]  
 As pessoas costumam dizer que “**viver é estar em constante transformação**”.  
 Criei esta obra esperando que, no final da história, **o mundo e os personagens tenham sofrido grandes mudanças**. É o meu mais sincero desejo. [...]  
 Não sei o que vai acontecer com Shinji, Misato, Rei, ou **para onde a vida os levará**.  
 Porque ainda não sei **para onde a vida irá levar as pessoas** de minha equipe. [...]  
 (SADAMOTO, 2001-a, p.96, grifo nosso)

Na página 7, a passagem que melhor representa esse conceito é: “até os meus 14 anos **deixei-me levar pela vida** e provavelmente continuarei assim.” (SADAMOTO, 2001-a, p.7). Os trechos destacados denotam a idéia central da fugacidade: a passagem do tempo, o ciclo de mudanças que decorre do fluxo da vida. Palavras como “reconstrução”, “constante transformação”, “grandes mudanças”, “para onde a vida levará” confirmam essa propriedade do *Wabi-Sabi*.

Nota-se a imperfeição, no depoimento, principalmente na descrição que o autor faz dos dois protagonistas que seleciona para atuar na série. Ao final de sua explanação, Anno diz que “os dois seriam **inadequados como personagem principal** de uma história, já que **não têm a atitude necessária para serem reconhecidos como heróis.**” (SADAMOTO, 2001-a, p.96, grifo nosso) Logo, a beleza dos personagens surge exatamente do fato de eles se parecerem com pessoas reais, com suas deficiências e imperfeições, e não como uma imagem idealizada. As páginas 7 e 80 confirmam esse aspecto, na medida em que o protagonista, no início da saga apático, é movido à luta simplesmente por sua vaidade e não pelo desejo de salvar o mundo.

A assimetria, por sua vez, é um aspecto constitutivo de todas as páginas analisadas. Não há elementos organizados simetricamente: no depoimento, as imagens da garota, apesar de estarem espelhadas, estão dispostas de tal maneira que a da esquerda situa-se mais internamente em relação aos limites da página do que a da direita; o garoto não se localiza exatamente no centro da composição; as caixas de texto apresentam-se em três tamanhos diferentes, do mesmo modo que as linhas que ligam o texto ao corpo do menino e o conjunto de retângulos da parte inferior da página 96 e superior da 97. Na página 7, pode-se notar que o enquadramento da figura no QD1 está inclinado e os balões de texto, que possuem tamanhos diferentes, estão dispostos de maneira irregular; o QD2 possui um formato estreito e alongado, não sendo proporcional às dimensões da página. Além disso, apesar dos balões em seu interior possuírem tamanhos semelhantes, o superior está localizado mais próximo à borda do QD2 que o inferior. Já na página 80, a assimetria é mais explicitada no formato dos quadinhos e dos balões de texto. Nesse sentido, a assimetria presente em detalhes na composição remete à imperfeição e irregularidade das formas naturais, não possuindo uma formatação lógico-racional, assim como pode ser notado também na construção da psique das personagens.

A simplicidade desse mangá decorre do foco da série estar nos personagens e não na tecnologia dos robôs. Esse processo é análogo à mudança promovida por Sen no Rikyu na estrutura da cerimônia do chá. Do mesmo modo que as cerâmicas chinesas desviavam a atenção dos participantes de toda a espiritualidade presente na cerimônia (por isso Sen no

Rikyu introduz peças simples), Anno desloca o centro de atenção do aparato tecnológico dos robôs e centra o foco da narrativa nas personagens, seus conflitos e imperfeições. Desse modo, a economia das formas que se esperaria encontrar na composição das páginas não se confirma, pois a simplicidade aparece justamente no convite à reflexão, no momento em que desloca a atenção do leitor da velocidade da tecnologia para o universo interno das personagens.

Em relação às Funções da Linguagem e a fim de determinar qual é a função dominante no mangá, é necessário, primeiro, identificar os seis fatores constitutivos do ato de comunicação: emissor (codificador), receptor (decodificador), referente (contexto), código, canal e mensagem. Dessa forma, o roteirista (Hideaki Anno) e o desenhista da história (Yoshiyuki Sadamoto) são os emissores. Nesse caso, o emissor não poderia ser Shinji, um personagem, porque o emissor é quem codifica a mensagem, ou seja, os criadores da obra. O receptor é o usuário/leitor, quem decodifica a mensagem. O referente, no depoimento, é o mangá e o processo criativo do roteirista tomado como centro da exposição; na página 7 e 80, o mangá permanece como referente, mas a ênfase é dada à narrativa. A obra possui dois códigos (Verbal Escrito e Não-Verbal), haja visto que os quadrinhos são um meio composto por imagens e palavras. Dessa forma, o código verbal escrito é representado pelas onomatopéias e falas (ou pensamentos) no interior dos balões; o não-verbal consiste nas imagens que formam os quadrinhos. O canal é a mídia impressa. E, por fim, a mensagem é poética, isto é, opera com a dominância da Função Poética da Linguagem.

A característica fundamental da Função Poética, como visto no segundo capítulo, é a projeção do Eixo de Seleção sobre o de Combinação, o que torna essa estrutura pluralizada, oferecendo mais de um significado para o sintagma. Sendo assim, a função poética se justifica pelos vários sentidos desvelados nas análises apresentadas: o duplo reflexivo tomado como o pensar do autor sobre sua criação e as imagens da menina e os títulos espelhados; as características do *Wabi-Sabi*; a proposta de um projeto estético e a analogia entre a vida e o mangá; as cores frias e quentes; o reflexo no vidro que representa o passado e a postura do corpo que “pende” para esse passado; as “setas”; as formas femininas (vestido e as mãos que acalentam); o guerreiro em posição de batalha; o triângulo edipiano e o olhar do garoto. Essa pluralização de significados verificada nas três páginas escolhidas para a análise corrobora a dominância da Mensagem no mangá. Em síntese, o projeto estético proposto por Hideaki Anno em seu depoimento, presente também nas páginas 7 e 80, possui vários elementos da Estética Tradicional Japonesa e é confirmado pela predominância da Função Poética da Linguagem em *Neon Genesis Evangelion*.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

No percurso dessa dissertação, pôde-se concluir que, a partir da análise realizada em *Neon Genesis Evangelion*, o projeto estético que Hideaki Anno sugere para a obra em seu depoimento se confirma, pois consegue construir um mangá que, mesmo inserido em uma categoria específica – o gênero *mecha*, diferencia-se dos demais por conter elementos que ultrapassam o simples enfoque nas lutas e na tecnologia dos robôs.

Em seu texto, Anno convida os usuários/leitores a explorarem o mangá, com o objetivo de encontrar subsídios que justifiquem a “originalidade” da obra. A análise possibilitou, portanto, localizar dados que confirmam sua criação como singular: a fusão entre autor/personagem explicitada no depoimento e verificada no decorrer do mangá; a semelhança entre o mangá e a vida; a reflexão proporcionada no decorrer do texto e nas imagens; elementos da estética *Wabi-Sabi*; e, por fim, o triângulo edipiano evidenciado na relação do protagonista com o pai e a mãe. Todos os sentidos destacados corroboram a dominância da Função Poética da Linguagem de Jakobson em *Evangelion*, comprovando o caráter estético desse mangá.

Acredita-se que seja essa justamente a contribuição que esse trabalho deixa para os leitores. Enquanto uma pesquisa inserida no campo da Comunicação, buscou-se abordar as histórias em quadrinhos a partir da tentativa de detectar esse caráter estético na série *Neon Genesis Evangelion*, revelando elementos que possibilitam separar esse quadrinho das produções meramente mercadológicas. Essa dissertação aumenta a compreensão sobre os mangás ao esboçar uma leitura da estética desse quadrinho, suprimindo, de certa forma, a lacuna deixada por trabalhos que visam prioritariamente um estudo sócio-histórico-cultural. Esses procuram contar a trajetória dos mangás desde o seu surgimento no século XI, sua expansão e quais os impactos sócio-culturais dessas obras tanto no Japão, como mundo afora.

Verificou-se ainda que, na trajetória percorrida, além da influência direta da ancestralidade japonesa, há subsídios suficientes para afirmar que existem aspectos do ocidente, representado, em especial, pelo Complexo de Édipo. Nesse sentido, notou-se que, mesmo inserido em um universo oriental, o autor trouxe para a obra influências externas, que ajudaram a enriquecer ainda mais o trabalho, mesclando dois mundos que aparentemente são divergentes. Anno, dessa forma, transcende uma simples descrição do Japão, mostrando que pode haver um intercâmbio desses dois conjuntos de realidades singulares.

Entende-se também que o uso da transição *aspecto-para-aspecto*, fazendo os quadros remeterem a uma reflexão, é uma das características em *Evangelion* que evidenciam sua

descendência da estética milenar oriental. Além disso, há outros elementos do *Wabi-Sabi* que confirmam esse pressuposto, demonstrando que, apesar de serem produtos mercadológicos, Anno tem uma preocupação em apresentar características da tradição nipônica.

A simplicidade em *Evangelion* é manifesta no convite à reflexão, ao pensar sobre si e sobre o mundo, lançando um olhar diferenciado, que retira o leitor do universo tecnocrático no qual o humano está mergulhado. É como se ele quisesse trazer o homem para uma indagação sobre ele mesmo e o mundo que criou para si, como as pessoas interferem nesse mundo e que influências elas têm sobre as coisas. A fugacidade traz uma nova temporalidade, na qual o tempo se expande, se desacelera de alguma forma, tendo, portanto, uma duração diversa daquela rápida e mecânica do homem moderno. Os atores deixam que a vida tome seu curso, que as coisas fluam, simplesmente aconteçam. A assimetria está presente, sobretudo, no layout das páginas, na medida em que não há uma preocupação de que seja logicamente desenhado. A imperfeição foi percebida, em especial, na construção da personalidade dos personagens, na medida em que se distanciam da imagem idealizada de um herói, trazendo pessoas do cotidiano para se aventurarem em um mundo fantasticamente criado, mas que poderia ser perfeitamente o mundo em que a humanidade vive: governado pelo pessimismo e pela vaidade, que é destruído por atos de guerra.

## 6 BIBLIOGRAFIA

---

ANIMEEX SPECIAL. São Paulo: Talismã, ano 1, n. 3,10. [199-?].

AOTS. **Shin Nihongo no Kiso I: Caderno de Exercício de Kanji I.** Tóquio: Surie Network, 1994.

ARIGATOO. Diretor e Produtor: Danilo Yuji Enoki. Bauru: Unesp, 2005. 1 DVD. DVD, son., color. Projeto de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial) – FAAC, Unesp, Bauru, 2005.

ART BOOK V. São Paulo: Escala, n. 5. [199-?].

ASIAN ART MUSEUM OF SAN FRANCISCO. **Hokusai and Hiroshige.** San Francisco: Asian Art Museum of San Francisco, 2000.

BACHA, M. L. **Alguns Tópicos Referentes à Abdução em Peirce.** Disponível em: <<http://www.pucsp.br/pos/cos/interlab/mlourdes/index.html>> Acesso em 02.abr.2003.

BARRAL, É. **Otaku: Os Filhos do Virtual.** São Paulo: Senac, 2000.

BIGAL, S. **O Design e o Desenho Industrial.** São Paulo: Annablume, 2001a.

\_\_\_\_\_. **O que é Criação Publicitária:** ou (O Estético na Publicidade). 2. ed. São Paulo: Nobel, 1999.

\_\_\_\_\_. **Vitrina:** do Outro Lado do Visível. São Paulo: Nobel, 2001b.

BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega.** 12 ed. Petrópolis: Vozes, 2002. 3 v.

CAMPOS, A. **Teoria da Poesia Concreta.** São Paulo: Invenção, 1965.

CAMPOS, H. (Org.). **Ideograma.** São Paulo: Edusp, 2000.

CAPRA, F. **O Tao da Física: Um Paralelo entre a Física Moderna e o Misticismo Oriental.** São Paulo: Cultrix, 2000.



- EISNER, W. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- ESTÉTICA WABI. São Paulo: Fundação Japão, 1999. 1 videocassete. VHS, son., color.
- EVANGELION: Death And Rebirth. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1997. 1 videocassete. VHS, son., color.
- FERRARA, L. **Design em Espaços**. São Paulo: Rosabi, 2003.
- GAGE, L. D.; MEYER, C. **O filme publicitário**. São Paulo: Atlas, 1991.
- GUIMARÃES, L. **A Cor como Informação**: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores. São Paulo: Annalume, 2000.
- HAYASHIYA, T.; HAYASHIYA, S.; NAKAMURA, M. **Japanese Arts and the Tea Ceremony**. Tokyo: Heibonsha, 1974.
- JAKOBSON, R. Lingüística e Poética. In: \_\_\_\_\_. **Lingüística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1969. p. 118-162.
- JYUU, S. Soyokaze no Yuni. Diretora e Produtora: Cristina Yurika Saito. Bauru: Unesp, 2005. 1 DVD. DVD, son., color. Projeto de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial) – FAAC, Unesp, Bauru, 2005.
- JUNIPER, A. **Wabi Sabi**: The Japanese Art of Impermanence. Boston: Turtle, 2003.
- KOMATSU, S. (Org.) **Nihon no Emaki 6**: Choju Jinbutsu Giga. Tóquio: Chuokoronsha, 1987. v. 6.
- KOREN, L. **Wabi Sabi**: for Artists, Designers, Poets & Philosophers. Berkeley: Stone Bridge, 1994.
- LUYTEN, S. B. **Mangá**: O Poder dos Quadrinhos Japoneses. São Paulo: Hedra, 2000.
- MANGAEX. São Paulo: Talismã, ano 1, n. 1. [199-?].
- MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Mbooks, 2005.

MOLINÉ, A. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MURAKAMI, T. POP+OTAKU=PO+KU. **Big EDC Tokyo**. Madri, v. 21, p. 44. [199-?].

NARAZAKI, M. **The Japanese Print: Its Evolution and Essence**. 3. ed. Tokyo: Kodansha, 1979.

OSHO. **Buda: Sua História e Seus Ensinos**. São Paulo: Cultrix, 2004a.

\_\_\_\_\_. **Zen: Sua História e Seus Ensinos**. São Paulo: Cultrix, 2004b.

OTAKU NO VÍDEO. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1992. 1 videocassete. VHS, son., color.

PEIXOTO, S. Mangá no Brasil: Um Breve Histórico. **MangaEX**. São Paulo: Talismã, ano 1, n. 1, p. 10-13. [199-?].

PIERCE, C. S. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1975.

\_\_\_\_\_. **Chance, Love and Logic: Philosophical Essays**. New York/Lincoln: Bison/University of Nebraska, 1998.

PIGNATARI, D. **Informação Linguagem Comunicação**. Cotia: Ateliê, 2002.

SADAMOTO, Y. **Der Mond**. Tóquio: Kadokawa, 2000.

\_\_\_\_\_. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Conrad, v. 1, nov. 2001-a.

\_\_\_\_\_. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Conrad, v. 2, nov. 2001-b.

\_\_\_\_\_. **Shin Seiki Evangelion**. Tóquio: Kadokawa, v. 1, 1995-.

SAKAKI, R. S. **Impacto**. Bauru: Unesp, 2005. Projeto de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial) – FAAC, Unesp, Bauru, 2005.

SANTAELLA, L. **Comunicação e Pesquisa**: Projetos para Mestrado e Doutorado. São Paulo: Hacker, 2001.

SATO, C. F. **Japanese Calligraphy**: The Art of Line and Space. Londres/Osaka: Art Books International/Kaifusha, 1999.

SAUSSURE, F. **Curso de Lingüística Geral**. 4 ed. São Paulo: Cultrix, 1972.

SERRES, M. Laicidade. In: \_\_\_\_\_. **Filosofia Mestiça**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993. p.1-6.

SHIN SEIKI EVANGELION ep. 1-26. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1995-1996. 7 videocassetes. VHS, son., color.

TEIJI, I. **Wabi Sabi Suki**: The Essence of Japanese Beauty. Hiroshima: Mazda Motor Corp., 1993.

THE END OF EVANGELION. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1997. 1 videocassete. VHS, son., color.

VASUVEDA. Diretor e Produtor: Francisco Henrique Beraldo. Bauru: Unesp, 2005. 1 DVD. DVD, son., color. Projeto de Conclusão de Curso (Graduação em Desenho Industrial) – FAAC, Unesp, Bauru, 2005.

# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)