

Padrão (*template*) para submissão de trabalhos ao  
XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação:

**Shinji Ikari: A Saga do Herói Mitológico nos Quadrinhos Japoneses<sup>1</sup>**

Alexandre Luiz dos Santos Mendes<sup>2</sup>

Aluno regular do Programa de Pós-graduação em Comunicação Midiática nível mestrado da Universidade Estadual Paulista campus de Bauru.

**Resumo**

Este trabalho tem por objetivo examinar a importância da figura do herói dentro das histórias em quadrinhos japonesas, as quais são denominadas *Mangás*, e seus desdobramentos em termos da recriação da saga do herói mitológico greco-romano na construção da personagem *Shinji Ikari*, um garoto de 14 anos com sérios problemas de relacionamento interpessoal, o qual é o protagonista da série *Neon Genesis Evangelion*, do estúdio Gainax, criada por Hideaki Anno em 1995 e publicada no Brasil pela Editora Conrad desde novembro de 2001.

**Palavras-chaves**

Quadrinhos; Mangá; Arte Seqüencial; Herói; Mitologia.

**Corpo do Trabalho**

**Introdução**

A narrativa heróica, a qual está presente em culturas de todo o globo, do ocidente ao oriente, tem sido constantemente explorada pelas formas de expressão (literatura, teatro, cinema, televisão, etc), pois os heróis são pessoas que se destacam, pessoas que aceitam enfrentar o desconhecido e realizar grandes feitos. Apesar de ter elementos comuns a todas as culturas, o ciclo *separação-iniciação-retorno* e a busca por algo maior, de todas as formas de registro deste tipo de narrativa a expoente é a tragédia grega. Esta forma e narrativa pode ser encontrada também nos mangás japoneses. Este trabalho procura explorar como a narrativa heróica está presente nas histórias e m

---

1. Trabalho apresentado ao NP 16 – Histórias em Quadrinhos, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

2. Alexandre Luiz dos Santos Mendes é bacharel em Desenho Industrial habilitação em Programação Visual pela Unesp – Bauru e aluno regular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática nível mestrado da mesma instituição, vinculado à linha de pesquisa Produção de Sentido na Comunicação Midiática, sob orientação da Profa. Dra. Solange Bigal. E-mail: ale\_luiz@uol.com.br

quadrinhos japonesas, primeiro analisando toda a indústria presente por trás dos mangás, depois a série *Neon Genesis Evangelion* da qual a personagem Shinji Ikari é protagonista, para por fim analisar como a narrativa heróica greco-romana está presente na construção desta personagem.

### **Mangá: As Histórias em Quadrinhos Japonesas**

*Mangá* é o nome dado às histórias em quadrinhos japonesas. No ocidente, os fãs desse tipo de obra se autodenominam *Otaku*. No Japão, esta denominação possui também um caráter pejorativo, pois alguns desses *otakus* alcançam estados patológicos na sua devoção a esse tipo de obra como pode ser observado no filme *Otaku no Vídeo*, dirigido por Hideaki Anno, criador da série *Neon Genesis Evangelion*, objeto de estudo deste trabalho. Produto da cultura contemporânea japonesa, os nipo-brasileiros utilizam-se dessas obras para se manterem atualizados das mudanças na Língua, nos costumes, ou seja, das mudanças na cultura japonesa. Entretanto, esse tipo de publicação já não está restrito aos descendentes. Atualmente há no mercado brasileiro uma gama enorme de mangás publicados em Língua Portuguesa. O número total, segundo a revista MangaEx, entre séries e títulos correlatos, chega a um milhão e meio de exemplares por mês, e este número não para de crescer.

O universo dos mangás é um mercado muito lucrativo que envolve várias esferas de produção indo desde o mercado editorial (as revistas propriamente ditas e impressos relativos como livros de ilustrações ou impressos especiais); desenhos animados, os chamados *animes* (corruptela de *animation* em inglês), como séries para televisão, vídeo ou cinema; *games* (jogos eletrônicos), fantasias, *cosplay*, corruptela de *costume play*, concursos de fantasias nos quais os fãs precisam caracterizar da melhor maneira possível os personagens que representam, tanto física como psicologicamente; produtos diversos como canetas, lápis, estojos, agendas, cadernos, brinquedos, etc e até música, pois os grandes cantores e bandas japoneses, os quais integram o gênero conhecido como *j-pop*, gravam músicas para as animações, as quais são inseridas como trilha sonora dos desenhos, principalmente nas vinhetas de abertura e encerramento. Os mangás são veiculados em grandes revistas com muitas páginas (cerca de 300 a 500), de periodicidade semanal,

quinzenal ou mensal, as quais são publicadas em papel jornal de baixa qualidade, contendo várias histórias diferentes no mesmo número, sendo que as séries de sucesso são publicadas até o final e as menos interessantes são canceladas e substituídas por outras. Cada um desses números apresenta uma parte da narrativa das obras, as quais, diferentemente do que ocorre com a escola americana de quadrinhos, na qual os heróis existem há vários anos e vão sendo criados roteiros para os mesmos, os mangás possuem uma narrativa fechada e, eventualmente, terminam. Posteriormente são lançadas em compilações menores, com qualidade de papel e impressão melhores para poderem ser colecionadas, permitindo assim que os fãs adquiram apenas as séries de que mais gostam. Os títulos de sucesso são explorados comercialmente como descrito acima, entretanto, respeitam também o tripé *revistas-animação-games*, ou seja, as histórias em quadrinhos de sucesso são transformadas em desenhos animados e jogos eletrônicos, sendo que há exemplos de séries que iniciaram sua trajetória não pelos quadrinhos mas pelas animações, é o caso de *Cowboy Bebop* dirigido por Shinichiro Watanabe, ou pelos jogos como aconteceu com *Pokemon*, lançado pela *Nintendo*, um título muito famoso aqui no Brasil, que estreou em 1999 na Rede Record, no programa infantil matutino “Eliana e Alegria”.

Este mercado no Japão é dividido em vários segmentos de público, fornecendo entretenimento, ou mesmo informação, a todos e quaisquer segmentos da sociedade japonesa. Os mangás aparecem nos folhetos de instruções de empresas, folhetos informativos à população em geral e em materiais didáticos. Os títulos comerciais são divididos em várias categorias, dentre as quais, as duas mais importantes e que reúnem a grande maioria das publicações, são as revistas *Shonen* (voltados para os garotos) e *Shojo* (voltados para as garotas). Além da divisão por sexo as revistas também são divididas por faixa etária, existindo mangás específicos para crianças, jovens e adultos. Outro segmento importante do mercado são as revistas que envolvem lutas com robôs gigantes, as quais são conhecidas como *Mecha* (corruptela de *mechanical* em inglês, mecânico em português), nestas publicações os heróis pilotam robôs gigantes em batalhas tanto na Terra como no espaço sideral ou planetas alienígenas. Um gênero do qual os ocidentais comentam muito são os *Hentai*, os mangás eróticos ou pornográficos japoneses, os quais não constituem uma grande fatia do mercado, muito pelo contrário, a maior parte dessas obras está à margem da indústria. Toda a polêmica gerada em torno destas publicações se deve simplesmente ao

fato de, no ocidente, as histórias em quadrinhos e desenhos animados estarem relacionadas com o universo infantil. No Japão, como se disse, os mangás são divididos por faixa etária e a existência de mangás adultos (eróticos ou pornô)s é natural, é o mesmo processo da indústria cinematográfica, a qual convive com filmes infantis e adultos. Na verdade, a importância cultural dos mangás é análoga à importância cultural da indústria cinematográfica para os norte-americanos e das telenovelas para os brasileiros.

### **Neon Genesis Evangelion**

A série *Neon Genesis Evangelion*, do Estúdio *Gainax*, a qual é publicada pela Editora Conrad desde novembro de 2001, estando atualmente no décimo oitavo volume corresponde à metade dos livros da edição japonesa, cujo nome original é *Shin Seiki Evangelion*, publicado pela Editora Kadokawa desde setembro de 1995, estando agora no nono volume. Esta série foi criada por Hideaki Anno, diretor e roteirista do anime, a qual iniciou sua trajetória pelos desenhos animados e posteriormente, ainda no mesmo ano do lançamento dos episódios para TV, foi transformada em mangá pelas mãos do artista Yoshiyuki Sadamoto, quem, à época da elaboração dos desenhos animados, foi responsável pelo *character design* (desenhos conceituais da aparência das personagens).

Este mangá é um dos títulos mais importantes do gênero no Japão, tendo revolucionado as produções na década de 90 e é até hoje referência para outros artistas. A grande revolução promovida por essa série foi centrar todo o conflito nos distúrbios psicopatológicos das personagens principais, nos seus problemas de convívio em sociedade, ou seja, deslocou o centro da atenção das lutas, principal enfoque dos quadrinhos que seguem a linha *mecha*, da qual faz parte a série *Neon Genesis Evangelion*, para o universo humano e psicológico das personagens.

Ao todo esta série é composta de 26 episódios para a TV e dois filmes em longa metragem. Os primeiros 24 episódios desenvolvem a narrativa, a qual se passa em um futuro pós-apocalíptico vitimado pelo “Segundo Impacto”, uma grande explosão que ocorreria no continente da Antártida, segundo as fontes oficiais causada por um meteorito de grandes proporções, semelhante ao que, de acordo com algumas correntes, dizimou os dinossauros da face da Terra. A história se passa em Tokyo-3, uma cidade futurista e

altamente tecnológica, assim chamada pois é a terceira vez que a população japonesa reconstrói sua capital. Esta cidade está localizada acima de uma grande caverna de formato esférico, o Geofront, sendo que os prédios importantes podem ser recolhidos para o interior desta caverna onde ficam protegidos dos ataques de seres que ameaçam a humanidade, denominados Anjos. Para defender a cidade e a humanidade foi criada uma organização internacional chamada Nerv, sediada em Tokyo-3, a qual projetou e construiu biorobôs gigantes denominados Eva. Shinji, o protagonista da série é piloto do robô Eva 01 (Evangelion Unidade 01). Ao longo dos 24 episódios a história se desenvolve em torno dos personagens, seus problemas de relacionamento, suas dúvidas e crises, e a defesa da cidade. Os dois últimos episódios são extremamente complexos, usam de técnicas mistas, mesclando filmagem e animação e mostram a visão do diretor do “Projeto de Complementação Humana”, quando todos os seres humanos seriam integrados em um único ser. Estes episódios de tão complexos não foram compreendidos pelos telespectadores, e para sanar esse impasse foi criado o filme de longa metragem para o cinema chamado *The End of Evangelion*, composto de dois episódios, os quais apresentam uma outra visão dos episódios finais, de modo a tornar a conclusão desta série um pouco mais inteligível. O outro filme é *Evangelion: Death and Rebirth*, o qual também consiste em dois episódios. O primeiro *Death* é um resumo dos 24 episódios da série de TV, mas esta síntese não é literal e a narrativa gira em torno da apresentação dos alunos na escola onde os protagonistas estudam de uma peça, a Ária (Suíte para Orquestra N.º 3) de Bach. O segundo, *Rebirth*, é uma introdução aos acontecimentos que irão se desenrolar no filme *The End of Evangelion*.

Contudo, é importante observar que a história possui uma forte carga citatória a qual abrange muitas mitologias, principalmente a judaico-cristã, como, por exemplo, os robôs se chamam Eva, dois dos anjos são Adão e Lilith, o processador central é composto por três núcleos de inteligência artificial chamados de Melchior-1, Balthasar-2 e Casper-3 (os três reis magos: Melquior, Baltazar e Gaspar), além disso, aparece a árvore da vida, *Ygdrasil*, da mitologia nórdica, entre outras referências. Porém, o intuito deste trabalho é explorar a saga do herói mitológico na construção do protagonista da série.

## **Shinji Ikari: O Anti-herói Mitológico**

Os mitos heróicos possuem características comuns a todas e quaisquer mitologias, como o próprio Campbell (2004, p. 137, grifo do autor) ressalta:

Existe um certo tipo de mito que pode ser chamado de busca visionária, partir em busca de algo relevante, uma visão, que tem a mesma forma em todas as mitologias. É o que tentei mostrar no primeiro livro que escrevi, *O herói de mil faces*. Todas essas diferentes mitologias apresentam o mesmo esforço essencial. Você deixa o mundo onde está e se encaminha na direção de algo mais profundo, mais distante ou mais alto. Então atinge aquilo que faltava à sua consciência, no mundo anteriormente habitado. Aí surge o problema: permanecer ali, deixando o mundo ruir, ou retornar com a dádiva, tentando manter-se fiel a ela, ao mesmo tempo em que reingressa no mundo social. Não é uma tarefa das mais fáceis.

Portanto, as narrativas do herói mitológico fluem em um ciclo. Os heróis passam pelos seguintes estágios, referentes aos ritos iniciáticos: *separação-iniciação-retorno*, ou seja, eles saem do lugar onde se encontram e adentram em um mundo novo, um mundo onde passam por grandes provas, e, tendo vencido todas as adversidades deste mundo novo, retornam ao seu lugar de origem a fim de desfrutarem de suas conquistas e/ou transmitirem suas experiências a outros, como é frágante, por exemplo, no mito de Buda. Segundo conta a lenda, o príncipe Siddarta Gautama, o Buda, vivia em um palácio especialmente preparado por seu pai, cheio de belezas e livre de todos os males da humanidade, pois houvera sido previsto que ele seria um grande mestre e seu pai não queria perder o seu sucessor. Chega-se então ao primeiro ponto de viragem, o qual dá início à série de acontecimentos que preparam para o clímax, quando o príncipe insiste com seu pai para que o deixe visitar a cidade. O rei então ordena que tudo o que reflita os males da humanidade seja retirado das vistas do príncipe e só então permite que o mesmo vá à cidade. Apesar dos esforços do rei, Siddarta avista um idoso e pergunta ao criado que passeia com ele o que seria aquele homem, ao que o criado responde se tratar de uma pessoa que atingira a velhice, depois, mais a frente avista um homem padecendo deitado na rua e novamente indaga seu criado que responde tratar-se de uma pessoa que foi cometida por uma doença, por fim o príncipe avista um cortejo fúnebre e o criado lhe explica que se trata do enterro de alguma pessoa que viera a falecer. Após ter contato pela primeira vez com os males que cometem a humanidade: a velhice, a doença e a morte, o príncipe decide

abandonar o palácio, *separando-se* do convívio dos homens e procurando respostas que o levem a purgar a humanidade destes males. Buda, agora no estágio que corresponde à *iniciação*, vive como monge e medita sentado embaixo da Árvore Bo, a Árvore da Iluminação, quando é abordado por Kama-Mara, o deus do amor e da morte, o qual surgiu armado, montado em um elefante e cercado por seu exército, os quais atacaram Buda, entretanto todas as armas foram transformadas em flores. O deus então enviou suas três filhas, Desejo, Dissipação e Luxúria para tentar Gautama, mas este não se distraiu. Por fim Kama-Mara ameaçou Siddarta, exigindo sentar-se ao pé da árvore, mas Buda tocou o solo e pediu à deusa Terra que afirmasse o seu direito de sentar-se ali, ao que ela atendeu prontamente com estrondos e tremores, os quais fizeram o elefante de Kama-Mara curvar-se perante o príncipe. Chegamos agora ao clímax da história quando o herói finalmente atinge a Iluminação. Este passa dias meditando sobre a experiência do Nirvana e conjecturando se esta poderia ser transmitida aos homens, mas o próprio Brahma pede a Buda para ser o mestre dos deuses e dos homens, é quando se dá o *retorno* do herói, que vem compartilhar seus conhecimentos com a humanidade.

No que concerne à mitologia grega, a narrativa, como aponta Brandão (2002, p. 21-22) ao estudar a contribuição de Otto Rank para o estudo dos heróis, pode ser resumida da seguinte forma: usualmente o herói provém de origem nobre e é previsto por um oráculo que a criança trará alguma forma de desgraça à família ou ao reino na qual nasce, então, temerosos pelo destino previsto, os pais expõem-na, isto é, abandonam a criança geralmente em um monte ou colocam-na dentro de algo que flutue, cesto, urna ou barco e a lançam às águas (de um rio ou o mar). A criança então é salva por animais ou pessoas simples e criada até o momento em que sai para realizar seus grandes feitos, retornando então ao local onde nasceu e, finalmente, desfrutando de seu lugar de direito. A forma de registro mais importante das narrativas mitológicas é a tragédia grega, a qual possui um conceito estético fundamental, a *katarsis*, conceito o qual visa envolver o espectador na trama e criar um ambiente que o leve a purgar-se de seus crimes, como aconteceu no mito mais explorado pela psicanálise, o mito de Édipo, o qual versa sobre o parricídio e cujo registro mais famoso é o de Sófocles em *Édipo Rei*. Laio e Jocasta, reis de Tebas, são alertados por um oráculo que seu filho viria a matar o pai e expõem a criança, a qual é encontrada por um pastor e levada ao palácio de seus patrões Pólibo e Mérope, reis de

Corinto, os quais decidem adotar a criança. Mais tarde, intrigado com sua origem, se seria realmente filho de Pólipo e Mérope, Édipo vai até Delfos para consultar o oráculo, o qual lhe faz uma terrível previsão, ele estaria condenado a matar seu pai e casar com a própria mãe. Com medo da profecia Édipo decide não mais retornar a Corinto e dirige-se a Tebas, encontrando no caminho uma carruagem na qual viajam Laio e um criado. Ao não abrir passagem para a mesma como lhe fora ordenado o condutor o ataca e furioso com o acontecido Édipo mata a Laio e ao Criado. Seguindo seu caminho, ao chegar à entrada da cidade de Tebas, encontra uma esfinge, a qual devora qualquer pessoa que não conseguir adivinhar o enigma proposto por ela: “o que pela manhã anda com 4 pernas, à tarde com 2 e à noite com 3?” Questão a qual Édipo responde: “é o homem, que quando criança engatinha, quando adulto caminha sobre duas pernas e quando velho apoia-se em uma bengala.” Tendo seu enigma respondido a esfinge atira-se de um precipício. O povo propõe então que seu salvador case-se com a rainha, já que seu rei havia sido morto inexplicavelmente. Édipo então desposa Jocasta, sua mãe, e se torna pai de seus irmãos. Quando Tebas é acometida por uma peste, chamam Tirésias, o grande adivinho cego, que revela toda a desgraça que se instalou na corte tebana. Ao saber da verdade, Jocasta se suicida e Édipo fura os olhos e foge da cidade.

Brandão ressalta ainda, ao longo do terceiro volume da sua série de livros sobre mitologia grega, o qual é dedicado ao estudo dos heróis, que estas figuras, apesar de estarem a meio caminho entre o reino dos deuses e dos homens, nem sempre são o símbolo de perfeição que comumente se crêem que sejam. Alguns são baixos, outros coxos, gigantes, enganadores, ladrões ou assassinos, mas todos são capazes de grandes feitos, sobre-humanos, e estão dispostos a realizá-los pois possuem uma grandeza intrínseca, a *timé* (honorabilidade pessoal) e a *areté* (excelência), uma superioridade em relação às outras pessoas, a qual os torna dignos de assumirem uma posição especial entre os homens.

Sonia Bibe Luyten (2000, p. 69-85) discorre sobre o perfil dos heróis dos mangás, os quais, segundo a autora, são aqueles que se erguem em meio a multidão, não a fim de perturbar a ordem social, os japoneses não vêem com bons olhos a individualidade, mas a fim de se superarem espiritualmente, de superarem grandes obstáculos na busca por ideais de amor ou perfeição em determinada atividade. É muito forte na cultura japonesa a relação entre mestre e aprendiz, na qual as pessoas começam de baixo e paulatinamente vão



galgando degraus na busca pela perfeição, como pode ser observado em mangás que envolvem algum aprendizado especial, como ser um grande *chef*, o melhor jogador de futebol, basquete, *Go* (jogo de tabuleiro japonês cujo intuito é dominar o maior território no tabuleiro) ou qualquer outra atividade, ou mesmo num amadurecimento pessoal que leve a concretização de um grande feito ou simplesmente à conclusão, como no mito de Psique, da busca pelo amor. Os finais felizes não são uma prerrogativa no universo japonês, basta apenas que os heróis tenham dado o seu máximo, superado todas as suas limitações na execução da tarefa a qual se propõem para a sua saga estar completa. Porém, como pode ser observado no depoimento de Hideaki Anno registrado no final do primeiro volume do mangá *Neon Genesis Evangelion*, como poderia um personagem como Shinji ser um herói? Nas palavras do próprio autor (NEON GENESIS EVANGELION, 2001, p.2):

Ali há um garoto de 14 anos com medo de ter contato 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 tem 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.

Como visto pela descrição que o autor faz de seus protagonistas, Shinji seria, portanto, ao menos à primeira vista, e mesmo na opinião do autor, um anti-herói, alguém que não possui nenhuma das características para ser um grande herói (*timé* e *areté*), ou seja, alguém que não possui uma superioridade em relação às outras pessoas, muito pelo contrário, a personagem é alguém que se esconde na multidão. Entretanto, como o próprio texto propõe, o que o habilita aos atos heróicos que realizará durante o desenrolar da série é

exatamente o desejo mais sincero do autor, isto é, são exatamente as transformações que a personagem vai sofrendo e as revelações feitas durante o correr da trama.

Para analisar como a narrativa do herói, principalmente a estrutura narrativa greco-romana, aparece na construção da personagem Shinji Ikari será utilizado, ao menos em parte, o percurso de Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*. O primeiro volume do mangá japonês da série *Neon Genesis Evangelion*, o qual no Brasil corresponde aos dois primeiros volumes, contém todos os dados necessários para o estudo proposto, pois é exatamente neste número que as personagens e os conflitos que se intensificarão durante o restante da narrativa são apresentados aos leitores. Deste modo, a saga da personagem inicia com sua convocação, ou “o chamado da aventura”, quando Shinji Ikari recebe uma carta de Misato Katsuragi, a outra personagem citada no texto do autor reproduzido acima, chamando-o para ir à Tokyo-3 a pedido de seu pai Gendo Ikari. Lá chegando o protagonista descobre o verdadeiro motivo de ter sido chamado, o qual, como já houvera previsto, não era para um simples reencontro entre pai e filho, ele houvera sido convocado para pilotar o Eva 01, a única arma que a humanidade possui para se defender de Sachiel, o terceiro Anjo, o qual está atacando a cidade. Num primeiro momento, revoltado com o pedido do pai, quem à primeira vista o está enviando ao encontro da própria morte e indignado por todos os anos de afastamento e abandono, o garoto “recusa o chamado”, mas devido a uma série de acontecimentos, e, principalmente, por ter sido chamado de covarde pelo pai, o garoto decide aceitar a missão e pilotar o robô. Sobre o início da saga do herói, Campbell (1995, p. 74) lembra um dado importante:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se.

Além da figura protetora, também chamada de auxiliar sobrenatural pelo autor, o qual pode ser ou uma fada-madrinha ou uma virgem, como Ariadne que deu o fio a Teseu, o qual permitiu que este encontrasse a saída do labirinto, antes de iniciarem sua aventura os heróis também recebem um treinamento especial, como Aquiles que tinha o centauro Quirão, um grande mestre de heróis, como professor, o qual também treinou a Jasão e Nestor. Por sua vez, Shinji tem na Major Misato Katsuragi, sua oficial superior e maior

incentivadora, tanto uma treinadora quanto uma “fada-madrinha”. Durante toda a batalha à qual o protagonista se entrega em seguida, ela é quem o guiará, pelo menos pelos estágios iniciais da *monomaquia* (justa, disputa entre dois heróis), apresentando o garoto ao robô, auxiliando-o na batalha, ensinando-o a operar o Eva, além de ajudá-lo, enquanto criança rejeitada pelo pai, levando-o para morar consigo, transformando-se assim na primeira figura familiar a qual o garoto tem acesso.

Nos mitos heróicos são muito frequentes os ritos de passagem, os quais marcam uma evolução no desenvolvimento do herói, a morte de estado e o renascimento para outra fase de grandes realizações. Dentre os ritos recorrentes, a entrada em um labirinto ou em uma caverna significa a morte, a saída do mundo, mas também significa renascimento, pois esses dois são símbolos do útero materno. O protagonista encontra-se dentro do “plug de entrada”, uma haste inserida na altura do pescoço do robô. Esse plug está preenchido por um líquido cuja propriedade é enviar oxigênio diretamente para o pulmão do herói. Dentro deste ambiente, envolto por esse líquido, o garoto parece encontrar-se de volta ao útero, envolto em líquido amniótico, nestes termos, o plug de entrada seria uma forma de rito iniciático, um retorno ao útero da mãe. Agora, o garoto que aceitou o chamado, recebeu o treinamento (se bem que no mangá este se restringe a duas frases antes do embate começar), encontra-se agora frente a frente com o inimigo, momento no qual começa “o caminho de provas”, quando

[...] o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda a parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. (CAMPBELL, 1995, p.102).

No que concerne a construção da personagem principal deste mangá, este texto não poderia ser mais literal. Violentamente atacado pelo Anjo, robô e piloto ficam inativos, inconscientes, exatamente nesta ocasião o mangá mostra o devaneio do herói, o qual sonha estar flutuando, pensando ter morrido, quando avista uma figura feminina, a qual chama de mãe. Esta figura ao aproximar-se, transforma-se no Eva que este pilota, e com medo e

confuso o garoto grita desesperado por socorro, momento no qual ambos despertam e derrotam o Anjo. O poder benigno que protege o herói, poder que vai além do de sua tutora é a psique aprisionada de sua mãe dentro da criatura biorrobótica. Até o presente momento, o protagonista da história já passou pelos ritos iniciáticos e já concluiu a sua prova ao derrotar o Anjo. Para que a saga do herói esteja completa, no entanto, falta o retorno do herói, o qual acontece dias depois, assim que o menino acorda no hospital. Mais uma vez, quem vem para buscá-lo, confortá-lo e lhe restituir o lugar de direito é Misato, quem o leva até o mirante para observar os prédios emergirem da caverna, possibilitando ao herói contemplar toda a magnitude da cidade a qual ele protege, pois como diz Brandão, todo o herói é um guardião, todo herói se transforma “[...] num escudo poderoso que protege a *pólis* contra invasões inimigas, pestes, epidemias e todos os flagelos.” (BRANDÃO, 2002, p.65)

### **Considerações Finais**

A narrativa heróico-mitológica tem sido muito explorada pelos meios de expressão (literatura, teatro, dança, cinema, televisão, quadrinhos)

Porque é sobre isso que vale a pena escrever. Mesmo nos romances populares, o protagonista é um herói ou uma heroína que descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou experiência. O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele. (CAMPBELL, 2004, p. 131).

Como visto anteriormente, do ocidente ao oriente, todas as narrativas heróicas têm um mesmo fio condutor: *separação-iniciação-retorno*. Porém, é importante observar a forte aproximação da figura do herói dos quadrinhos japoneses à figura do herói greco-romano e de seus desdobramentos. Já foi dito que a grande revolução promovida por Evangelion no mundo dos mangás foi justamente dar importância aos problemas humanos, isto é, problemas de relacionamento interpessoal e mesmo neuroses. Neste contexto, Shinji sofre do *Complexo de Édipo*, pois é somente a disputa com o pai que leva o garoto a arriscar-se pilotando o Eva.

A forma mais antiga de expressão que viria dar origem ao mangá moderno eram os *Chôjûgiga*, pergaminhos pintados por monges Zen-budistas nos idos do século XI,

os quais mostravam animais personificados em cenas cotidianas. Esses pergaminhos eram pintados com pincel e tinta preta, bem ao estilo tradicional japonês, o *Sumi-e*. Desde esta época, quando este tipo de expressão ainda estava totalmente imerso na Estética Tradicional, a qual é sintetizada pelo conceito de *Wabi-Sabi*, um conceito nascido do Zen e que é a base das manifestações artísticas tradicionais japonesas – pintura *Sumi-e*, arranjos florais (*Ikebana*), teatro *No*, caligrafia (*Shodô*) e principalmente a Cerimônia do Chá – até os mangás modernos houveram muitas mudanças, mas a tradição milenar ainda está presentes nas obras, principalmente em termos do roteiro. A luta do herói para se superar, começando do posto mais baixo e galgando posições cada vez mais altas até o momento em que atinge a perfeição, o que exige muita disciplina, concentração, determinação, é o registro do próprio “Caminho da Espada” (*Bushido*), o caminho do guerreiro samurai. Entretanto, apesar da tradição milenar ainda estar profundamente enraizada no mangá moderno, este, como todo o Japão, sofreu e sofre a influência do ocidente. Na Era Meiji, quando o Japão reabriu os portos às nações do mundo e iniciou um movimento de importação de cérebros na ânsia de estudar as correntes de pensamento mais avançadas do ocidente, o território japonês vem recebendo grande influência dos ocidentais, influência esta que se reflete na maior manifestação popular contemporânea, os mangás, os quais, como mostrado durante o percurso do trabalho, incorporaram a narrativa heróica de base greco-romana na estrutura de seus roteiros.

### **Referências Bibliográficas**

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

BULFINCH, T. *O Livro de Ouro da Mitologia*. 2 ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002. Edição especial com capa dura.

CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1995.

\_\_\_\_\_. *O Poder do Mito*. 22 ed. São Paulo: Palas Athena, 2004.

EVANGELION: Death And Rebirth. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1997. VHS, son., color.

LUYTEN, S. B. *Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

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

OTAKU No Vídeo. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1992. VHS, son., color.

PEIXOTO, Sérgio. Mangá no Brasil: um breve histórico. *MangaEX*. São Paulo: Talismã, ano 1, n. 1, p. 10-13.

SADAMOTO, Y. *Neon Genesis Evangelion*. São Paulo: Conrad, v. 1-2, nov. 2001-.

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

SHIN Seiki Evangelion. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1995. VHS, son., color.

THE END Of Evangelion. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Gainax, 1997. VHS, son., color.