



## **A Narrativa do Fim: A Linguagem Visual do Mangá e os Elementos Apocalípticos em *Neon Genesis Evangelion*<sup>1</sup>**

Maiara Gomes ZAMINELLI<sup>2</sup>  
Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR

### **RESUMO**

O hábito de ler mangás, as histórias em quadrinhos japonesas, está embutido no cotidiano nipônico e se intensifica por todo o ocidente como a maior indústria editorial do mundo. O presente estudo objetiva explorar a linguagem dos mangás como um produto comunicacional eficaz e com a definição deste, analisar como se dá a inserção de elementos relacionados a temática do apocalipse em *Neon Genesis Evangelion* a partir de elementos que compõem a tríade semiótica de Charles Sanders Peirce. O Japão é um país marcado por desastres como o ataque das bombas de Hiroshima e Nagasaki ou por episódios como o recente terremoto e tsunami que ocorreram em março de 2011, entretanto o espírito de reconstrução nipônico concentra esforços para estabilizar-se economicamente, e reinventar uma cultura que frequentemente aborda temas apocalípticos em suas ficções.

**PALAVRAS-CHAVE:** mangá, apocalipse, *Neon Gensesis Evangelion*, religião.

### **Introdução**

No dia 11 de março de 2011, o Japão sofreu com a catástrofe natural que abalou o país - terremotos seguidos de um tsunami entrelaçado a um acidente nuclear. Embora este seja um dos desastres mais intensos que o país passou, os japoneses já provaram para a história mundial que sabem o significado da palavra recuperação. Com o bombardeamento atômico de Hiroshima e Nagasaki e a consequente derrota do Japão na Segunda Guerra Mundial, o espírito japonês parecia estar abalado. Mas a capacidade japonesa de reconstrução foi imprevisível aos olhos ocidentais. Depois da guerra o Japão ficou ocupado durante sete anos pelo EUA, de 1945 a 1952, uma dominação importante para a reestruturação da economia do país oriental que praticamente estava aniquilada. Com um espírito de aprendizado, os japoneses reergueram-se

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Intercom Júnior do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul e realizado de 26 a 28 de maio de 2011.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social – Habilitação Jornalismo pela Universidade Estadual de Londrina, email: mazaminelli@gmail.com



economicamente e reinventaram uma cultura popular.

Desde então, a cultura pop japonesa se intensificou e tornou-se mais difusa nos países ocidentais. Expressa em vários aspectos culturais, é pelo mangá, histórias em quadrinhos japonesas, que a cultura pop do Japão ganha mais adeptos pelo mundo. O mangá apresenta a tradição intensamente visual dos japoneses aliada a valores que correspondem a uma cultura de massa híbrida. A linguagem dos quadrinhos japoneses está embutida nos hábitos do país nipônico.

Os elementos absorvidos e de interesse para este trabalho são as influências bíblicas sobre o apocalipse que se apresentam frequentemente nas narrativas complexas do mangá. A temática se manifesta entre narrativas fantasiosas e até mesmo nas que abordam a tecnologia e o cotidiano moderno. Neste contexto, objetiva-se descrever os elementos narrativos e gráficos que caracterizam a incorporação em estudo e identificar como o mangá Neon Genesis Evangelion evidencia a absorção de elementos que envolvam o apocalipse. Para tal resultado, serão empregados conceitos da semiótica de Charles Sanders Peirce num guia analítico organizado para a discussão sobre as histórias em quadrinhos.

### **A derrota e o espírito de inovação japonesa**

A capacidade de aprender, reinventar e desenvolver é algo que o Japão já provou para o tempo histórico. O lema “Oitusuke, Oikose”, ou seja, “Alcançar, Superar” da Era Meiji (1868 – 1912) no Japão, quando ocorreu a total abertura dos portos japoneses, parece que esteve presente em muitos dos desastres que o país sofreu.

De acordo com Ruth Benedict (1972), com a ocupação americana após a derrota na guerra, a cordialidade japonesa para com o conquistador foi surpreendente junto com o rápido crescimento do país.

A verdadeira força do Japão, por ela podendo ser usada para reconstruir-se como nação pacífica, reside na sua capacidade de dizer a respeito de determinada rota de ação “Esta falhou e, em seguida, lançar as energias em outros canais. Os japoneses tem uma ética de alternativas. Tentaram conquistar sua posição devida na guerra e perderam. [...] Cinco dias após do dia da Vitória, antes de qualquer americano haver desembarcado no Japão. O grande Jornal de Tóquio, o Mainichi Shimbun estava pronto a falar de derrota e das mudanças políticas por ela



acarretadas, dizendo “Tudo foi, porém, para o bem e para a definitiva salvação do Japão”. (BENEDICT, 1972, p.254-255)

Sem poder aquisitivo confortante a população necessitava de entretenimento barato. É nesta fase de renovação da aprendizagem japonesa que se destaca o mangaká<sup>3</sup> Osamu Tezuka (1928 – 1989). Considerado o pai do mangá e uma das figuras mais importantes do Japão do século XX, Tezuka revolucionou a arte gráfica japonesa junto com a arte da animação.

### **A linguagem do mangá**

O mangá possui uma linguagem particular, está aliado a influencias tradicionais da cultura japonesa e elementos da cultura pop ocidental. Dentre os elementos do oriente encontram-se os ideogramas. Utilizados para a comunicação japonesa, são provenientes da China, uma das grandes motivadoras culturais do Japão na antiguidade. Alexandre Mendes (2006), com base no Método Ideogrâmico<sup>4</sup> de Haroldo Campos mostra a condição do ideograma como simplificador das formas da natureza em signos visuais e a interpretação análoga do ideograma. Assim, exemplifica:

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 (tou). (MENDES, 2006, p.18)

Sonia Luyten (2000, p.32) afirma que os japoneses se acostumaram a visualizar os signos muito mais que o ocidente. Esse pensamento explica o costume da leitura do mangá entre os japoneses e a produção massiva deste objeto, que atualmente “consiste na maior indústria editorial de quadrinhos do mundo” (Mendes, 2006, p.8).

---

<sup>3</sup> Artistas de Mangás.

<sup>4</sup> A aplicação da relação entre os ideogramas, presente na construção dos significados da Língua Sino-japonesa, como método de criação do poema.

A indústria do mangá também intensificou-se no Japão com a apropriação de Tezuka dos elementos narrativos do cinema ocidental que, aliado à cultura tradicional japonesa, o mangá ganhou sua particularidade em relação aos quadrinhos europeus e americanos. Sobre o primeiro livro de Tezuka, Shin-Takarajima (A Nova Ilha do Tesouro) Paul Gravet afirma:

(...) Tezuka alterava constantemente o ponto de vista do leitor, imitando os movimentos de uma câmera para gerar a sensação de uma ação incansável e impulsionar os personagens ao longo da história. Algumas vezes o foco se aproxima e as figuras ameaçam explodir para fora dos quadros. (GRAVET, 2006, p. 30)

O traço simples característico do cartum é também um elemento presente no mangá moderno, sobretudo quando o desenho representa formas humanas e animais. Baseado nesta simplicidade do traço dos cartuns Scott McCloud, em seu livro *Desvendando Quadrinhos*, apresenta a iconização dos personagens e imagens como uma ferramenta capaz de prender a atenção do leitor.

A capacidade que o cartum tem de concentrar nossa atenção numa idéia é parte importante de seu poder especial, tanto nos quadrinhos como no desenho em geral. Outra coisa é a universalidade de imagem do cartum. Quanto mais cartunizado é um rosto, mais pessoas ele pode descrever, dizem. (MCCLLOUD, 1995, p. 31)



**Figura 1: O desenho do cartum possibilita uma identificação maior com o público (MCCLLOUD, 1995, p.36)**

Transportando a ideia de McCloud para a semiótica peirciana temos a iconicidade que funda-se com sua semelhança entre o representante e objeto. O ícone é um signo, fundamenta-se no quali-signo, e quando as qualidades do ícone, como no caso dos personagens de mangá, não representam nada, só se apresentam e se



presentificam, não há nada no ícone que direciona para o objeto dinâmico (SANTAELLA, 2005, p. 17). De acordo com essa afirmação com a ausência do objeto o signo fica aberto para a exploração de cadeias associativas de semelhança de várias outras formas. É essa a sensação que o mangá desperta.

A construção da forma simples do personagem promove a identificação do leitor com o herói, em contraposição com a elaboração dos cenários dos quadrinhos, que são realistas. Mccloud (MCCLLOUD, 1995, p. 43.) chama este método de efeito máscara e ainda ressalta que a combinação permite aos leitores que explorem um mundo sensorialmente estimulante com o disfarce de um personagem. Os mangás fazem uso deste fenômeno e aproveitam a iconização para estimular o leitor a se identificar com determinados personagens e atributos que devem ser relacionados a ele. No mangá há uma valorização de aspectos visuais em detrimento do texto verbal. Cagnin, no livro “Os Quadrinhos”, justifica as causas que levam um quadrinho optar pela ausência de falas. O silêncio do personagem é utilizado quando uma ação da imagem garante a movimentação da cena e narrativa.

Às vezes o autor elimina a fala por princípio, se o desenho não tiver som, não cabe introduzir outros signos convencionais que maculem a pureza de seu código, supram suas limitações, ou dissolvam suas ambiguidades, ainda que tudo indique que as personagens estão falando. Pode também eliminar a fala em alguns quadrinhos, para que o desenlace no último seja confiado ao texto. (CAGNIN, 1975, p. 185)

Já as transições de cena fortalecem o entendimento da narrativa, e dependendo da forma que essa passagem de cena for desenvolvida o receptor poderá ter um diferente significado do que é contado. Mccloud denomina diferentes formas que se realizam as transições de cenas nos quadrinhos. Nas divisões do autor, a que mais se aplica ao contexto dos mangás é a transição de aspecto-para-aspecto que “supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, idéia ou atmosfera” (MCCLLOUD 1995, p. 72).

No mangá, o aspecto-para-aspecto é utilizado para indicar um clima ou lugar. Os japoneses utilizam quadros e imagens maiores que combinadas com o silêncio provocam a sensação de durabilidade do tempo. A sequência de cenas não atua como um conectivo de momentos, mas como um único momento disposto em quadros. Em algumas partes da narração, o ritmo será desacelerado devido às cenas descritivas e situações cheias de tensão (SILVA, 2010, p.10).



## O Japão e o Apocalipse

Desastres naturais, ocupações ou ataques de países estrangeiros são acontecimentos que estão presentes na história do Japão. Em um clima de constante reconstrução, percebe-se também que o país também exporta para o mundo narrativas que constantemente abordam o apocalipse ou a humanidade que luta para sobreviver em um mundo pós apocalíptico, onde a capital de Tóquio, é constantemente atacada por criaturas malignas, robôs gigantes, grandes catástrofes naturais ou até mesmo doenças que aniquilam os humanos da Terra.

A temática do apocalipse aparece em narrativas japonesas com frequência, caracterizando-a como “lugar comum”. O terremoto seguido de tsunami que ocorreu em março de 2011 no Japão e a explosão das bombas atômicas em Hiroshima e Nagasaki em 1945 devastaram cidades muito rapidamente, se aproximando a relatos bíblicos que preveem a destruição da humanidade. Danyelly Amatte (2006, p.31) completa:

Verifica-se que a grande maioria das tramas que retratam o apocalipse, eminente ou concretizado, convidam o espectador a um deslocamento, geralmente para um tempo futuro ou uma dimensão paralela. Ainda observando certas produções do gênero é possível verificar que uma imagem bastante difundida (senso comum) é a de que no futuro ou, em outra dimensão, a tecnologia ocupa um espaço cada vez maior na organização social. Isso, por sua vez, a torna uma personagem importante em qualquer trama que se passe nesses deslocamentos.

Amatte (30p.2006) ainda propõe dois tipos de animações japonesas que tratam do apocalipse:

A primeira trata de uma destruição eminente onde ainda existe a possibilidade de que esta seja evitada. Na maioria dos casos, assim como nas histórias do subgênero Mecha, o molde do arquétipo do herói, envolvendo a busca por redenção e aprendizado, são os motes dessas narrativas. O segundo tipo de abordagem lida com um fato já consumado, enfocando as mudanças causadas pelo evento destrutivo, a adaptação dos sobreviventes e, em geral, uma tentativa de reconstrução daquilo que foi destruído.

Um grande exemplo é a animação Akira (lançado em 1988 pelo diretor Katsuhiro Otomo (primeiramente publicado como mangá em 1982). A narrativa se



passa em 2019. A cidade de Tóquio é reconstruída após a Terceira Guerra Mundial, nomeada de Neo-Tóquio, a capital vive entre a violência de gangues adolescentes, uma sociedade com uma juventude alienada e um governo corrupto. Em meio a decadência, a cidade é novamente ameaçada por poderes sobre-humanos de uma criança chamada Akira. É uma obra pós-apocalíptica tornou-se uma referencia no estilo de animação por sua linha narrativa.

Outra narrativa é o mangá Éden, em que a história se passa em um futuro próximo onde uma doença devasta o mundo. Dois adolescentes, Enoa e Hana, vivem isolados com um adulto Rain que sofre com a doença. Durante a narrativa Enoa e Hana discutem o papel de Adão e Eva da Bíblia, já que pensam estar sozinhos no mundo, mas na verdade não estão. Já o animê Tokyo Magnitude 8" de 2009 relata a história de dois sobreviventes em uma Tóquio devastada por um terremoto.

O mangá Neon Genesis Evangelion, objeto de estudo deste trabalho, aborda aspectos psicológicos do homem e se apoia na religião e na filosofia para dar eficácia aos mistérios da narrativa. Nas páginas seguintes será analisada como a tensão apocalíptica apresenta-se na Evangelion.

### **A fé no mundo apocalíptico de Neon Genesis Evangelion**

A narrativa Neon Genesis Evangelion ganhou primeiro sua versão em anime, em 1995, para depois ser transportada para a linguagem da arte gráfica sequencial. O anime foi escrito por Hideaki Anno, e produzido pelo renomado estúdio de animação Gainax. É uma história complexa que envolve religião, valores humanos, genética e o poder do conhecimento humano que se choca com a soberania divina - temas que nos levam a uma narrativa de divagações e pensamentos sobre a conduta da humanidade.

O grande tema de Evangelion é o "coração das pessoas" (alma das pessoas). Isto também é uma das atrações da série que não pode ser encontrada em outros trabalhos que envolvem Animes. A relação com os outros, o significado da própria existência, o que é o “ser...Evangelion” começou como um anime realista de ação em mechas<sup>5</sup>. No começo, apresenta o coração dos personagens (coração das pessoas) utilizado para aumentar o drama. Não obstante, as intrigas continuam adiante, mostrando

---

<sup>5</sup> mangás com a temática que envolve robôs gigantes (geralmente bípedes) controlado por um piloto ou controlador.



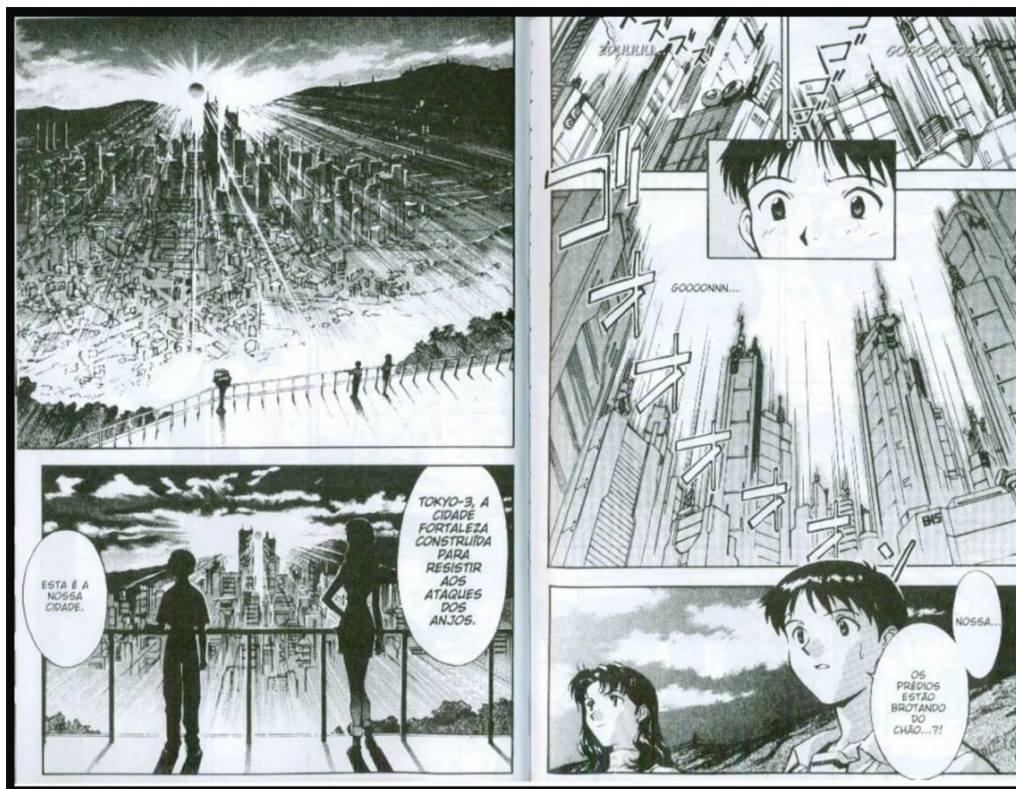


mais elementos, como a solução de posteriores mistérios. (Red Cross Book, 1997, p.06)

A história de Eva se passa em 2015, quinze anos após o Segundo Impacto que aparentemente foi causado por um meteoro que atingiu a Terra no Círculo Polar Ártico e causou o derretimento de calotas polares, inundou cidades e deixou o clima instável (o “Primeiro Impacto”, na série, foi o cataclismo que extinguiu os dinossauros). Com a economia em declínio e os impactos ambientais, a população diminuiu consideravelmente. A verdade declarada para a humanidade é a queda do meteoro, mas o que aconteceu de fato vai além de explicações naturais. Neste contexto referências religiosas ocidentais começam a aparecer. A informação correta sobre o Segundo Impacto está sob o poder de uma organização chamada NERV que recebe apoio financeiro e é supervisionada por outra organização secreta não governamental com poderes de decisão, a SEELE.

Começa então, o processo de reestruturação da humanidade ao longo dos anos, sem imaginar os mistérios que os cercam. Tokyo-3 é a cidade em que a história se passa, uma fortaleza construída pela mais alta tecnologia e que suporta qualquer ataque. Com pontos estratégicos como túneis e armas para combate, a cidade possui prédios que são recolhidos para o subsolo e remontados de cabeça para baixo. Como se fosse uma caverna gigante onde as construções vivem em cima e a NERV em baixo. A organização tem como líder Gendou Ikari, é administrada pela ONU e controla as unidades de Evangelions, ciborgues gigantes pilotados por crianças de 14 anos que nasceram durante o segundo impacto e que se encontram sem mãe. As crianças são denominadas de acordo com a ordem em que são encontradas. Os Evangelions são as armas mais eficientes para combater os anjos, criaturas que atacam a terra com o objetivo de chegar ao subsolo da NERV, onde supostamente se encontra Adão, o primeiro anjo.





**Figura 2: Tokyo-3 a cidade fortaleza de Evangelion**

Evangelion é uma obra marcada por essa transmutação de linguagens, passando por diversos estágios, anime, cinema e arte sequencial. Sobre esse assunto, Danielly Lopes (2008, p.06) conclui:

Estamos diante de uma obra dirigida a grandes massas, que permite um trânsito entre linguagens diferentes ao se apresentar de forma diferenciada, utilizando-se de linguagens distintas, dirigidas a um mesmo público. Instigado pelas referências da obra, cabe ao espectador partir para uma busca por respostas incitadas por Néon Genesis Evangelion, estabelecendo uma relação de co-autor com essa obra. Estimulado por uma mudança de linguagem, na qual o animê agora é apresentado sob forma impressa, o mangá, as construções feitas anteriormente ao serem transpostas devem também ser re-codificadas. Esse novo código organiza novamente a obra, permitindo esse percurso transmidial.

Os poucos habitantes da terra que sobreviveram ao segundo impacto vivem com a agonia do apocalipse, não sabem quando ocorrerá um ataque dos anjos, se a humanidade será extinta ou permanecerá na terra. O homem de Evangelion detém todo conhecimento tecnológico e a ciência necessária para sua existência, já se igualam à sabedoria divina. Conseguem realizar clones, robôs gigantes orgânicos, podem construir uma cidade e guardá-la em uma imensa caverna subterrânea a remontá-la de



ponta de cabeça. Embora, com todo esse poderio, o homem tem de enfrentar um Deus furioso que ataca a terra com seus anjos para aniquilar uma humanidade que tenta se igualar a ele.

Em Evangelion, referências religiosas aparecem como pano de fundo para os questionamentos da série e são utilizadas muitas vezes em discordância com os ensinamentos religiosos do ocidente, sem se importar com a sacralidade das imagens religiosas.

Além do próprio nome do mangá Neon Genesis Evangelion, as influências de religiosas apresentam-se com denominações de objetos, de seres não humanos e entidades divinas, com símbolos sagrados intensos na religião cristã, tal qual uma cruz, uma lança ou um manto. O símbolo cabalístico Sefirot e outros aspectos da Cabala também estão entremeados nas imagens e narrativa. É nesse sentido que o mito ficcional e o mito sagrado se confunde no mangá, apresentam símbolos que se renovam e criam um novo significado para a ficção. Neste sentido, o símbolo tem uma aptidão para mudança, "é um signo em crescimento nos interpretantes que ele gerará, no longo do caminho" (SANTAELLA apud QUEIROZ & GUDWIN, 2007, p.136).

Em Neon Genesis Evangelion imagens como uma cidade que se reconstrói a todo instante construída como uma fortaleza para resistir a ataques, explosões de grande impacto, robôs e criaturas disformes denominadas de anjos são a representação do mundo apocalíptico do mangá, assim como a angústia de cada personagem que tentam sobreviver a cada ataque dos anjos. No quarto livro do mangá Evangelion há uma sequencia de quadros que mostra o ciborgue Evangelion como uma esperança de salvação para o mundo pós apocalíptico, a unidade EVA-01 (nome dado ao ciborgue) está travando uma luta com um anjo, mas eles se aproximam de um ponto onde está dois personagens, Toji Suzuhara e Kensuke Aida, que são amigos de escola de Shinji Ikari, o piloto de EVA-01. Shinji se vê em uma situação delicada pois um único movimento pode ferir seus dois amigos. Rapidamente, ele coloca os dois dentro do ciborgue, salvando-os. Esse momento pode ser relacionado a passagem bíblica da Arca de Noé, em que ele é encarregado por Deus de salvar um casal de animal de cada espécie, salvar ele mesmo e sua família do dilúvio, pois Deus lançaria para a Terra para destruir a humanidade desobediente e perversa.





Figura 3: Momento em que as crianças se salvam ao entrar no ciborgue EVA-01

O ciborgue nas cenas apresentadas acima faz referência a Arca de Noé que salva as crianças do anjo enviado por um Deus vingativo. Dentro da religião cristã as crianças são consideradas puras, sem maldade e segundo a bíblia Noé foi escolhido por Deus por causa de sua personalidade justa.



Evangelion é uma obra que retrata o apocalipse com referências bíblicas do Gênesis, como a criação das unidades de Evangelion que são denominadas a partir de nomes e símbolos que remetem ao sagrado, como Eva e “Evangel”. Nos primeiros livros do mangá EVA, assim como também é chamado na narrativa, apresenta-se iconicamente como um robô, uma máquina que conduzida por crianças, que luta com os Anjos para salvar a humanidade. EVA vai além de um simples revestimento de metal e uma arma bélica, é um ciborgue humanóide que necessita de uma alma dentro de si para exercer seu papel.

O Evangelion, mais especificamente denominado de "Arma de Combate Decisivo de Propósito Genérico em Forma Humanóide - Humano Artificial (Andróide) Evangelion" e pode projetar um campo defensivo chamado de Campo A.T (Campo de Terror Absoluto)<sup>6</sup> e também neutralizá-lo. Recebem autonomia de combate junto com o piloto por meio de um cabo umbilical que o liga eletricamente, uma referência ao cordão umbilical que os bebês utilizam para se nutrir no corpo da mãe. (RED CROSS BOOK, 1997, p.20) O nome Eva vem da esposa de Adão, citada nos textos bíblicos e “Evangel” do inglês Evangelho.

Com base na semiótica peirciana, Santaella (2002, p.69) propõe três pontos de vistas essenciais: ponto de vista qualitativo-icônico; ponto de vista singular-indicativo e ponto de vista convencional-simbólico para a realização de uma análise semiótica comparativa aplicada a imagens. O ponto de vista qualitativo icônico será o responsável por descrever as qualidades de cada signo e as cadeias associativas que despertam na mente do intérprete, o segundo ponto de vista singular- indicativo levará em consideração o aspecto existente de cada signo, já o ponto de vista convencional simbólico será o terceiro olhar que denota a relação de cada signo com ele mesmo e o seu objeto, pois age como uma lei. Os três pontos de vista são inseparáveis, agem como colaboradores para a interpretação dos mesmos. “Os sin-signos dão corpo aos qual-signos enquanto os legi-signos funcionam como princípios-guias para os sin-signos” (SANTAELLA, 2002, p.32).

Partindo desta ideia, o quadro abaixo mostra a relação da imagem do EVA e a Arca de Noé.

---

<sup>6</sup> Campo de força produzido biologicamente por Anjos e Eva's. As armas convencionais não conseguem penetrar nesse campo. Na psicologia, significa o muro imaginário que aqueles pacientes com egos elevados e autismo produzem.



O Ciborgue Evangelion	Arca de Nóe
<b>Ponto de vista qualitativo-icônico</b> Quanto a sua forma é um humanoide revestido de metal	<b>Ponto de vista qualitativo-icônico:</b> Quanto a sua forma é um arca grande e resistente capaz de suportar um dilúvio
<b>Ponto de vista singular-indicativo</b> Arma bélica que pode salvar a humanidade	<b>Ponto de vista singular-indicativo</b> Arca construída por Noé a mando de Deus p/ salvar casais de animais, Noé e sua família.
<b>Ponto de vista convencional-simbólico</b> Para a humanidade os EVAS representam a salvação e proteção enquanto para o Deus vingativo da narrativa o ciborgue é o pecado	<b>Ponto de vista convencional-simbólico</b> A Arca de Nóe representa a salvação dos seres vivos na Terra perante a fúria de Deus por causa da conduta perversa do homem

Segundo o Red Cross Book (1997, p.14) no capítulo 26 da versão em animê da narrativa de Neon Genesis Evangelion, a personagem Fuytsuki, cientista da organização que construiu os EVAS, faz uma referência ao ciborgue com a Arca. Sobre os robôs Evangelion diz: “Ela está se transformando na arca que salvará a humanidade do vazio do Terceiro Impacto?”

Percebe-se também que em Evangelion a introdução de elementos do apocalipse com a inserção da tecnologia, que aparece como a salvadora da humanidade, mas também a grande ambição humana que despertou a fúria de Deus.

### Considerações Finais

No percurso deste estudo, pode-se concluir que, a partir da análise da obra Neon Genesis Evangelion, que as referências sobre o apocalipse estão inseridas nas narrativas ficcionais do mangá, por meio de referências bíblicas, imagens e símbolos do imaginário japonês que representam a destruição global e se sustentam por meio de desastres e recuperações que a nação nipônica presenciou-se no tempo histórico. Além de imagens de destruição, o mundo pós apocalíptico também é apresentado com a construção da cidade fortaleza que garantem a sobrevivência humana na narrativa.

Partindo de uma análise pautada na semiótica tricotômica peirciana, as imagens e símbolos da religiosidade cristã, imersas, na ficção de um mundo





apocalíptico e tecnológico, são encaixadas nos mangás para situar o leitor no contexto ficcional da catástrofe final que cerca a humanidade de Evangelion.

Verificou-se também como a linguagem do mangá torna-se eficaz em relação aos seus aspectos visuais. O Japão segue com a iconização dos aspectos físicos dos personagens, já que isso garante que um número maior de leitores possa se identificar com eles. A ausência de falas e a prioridade aos signos visuais no quadro é outro fator que caracteriza o mangá. Os elementos de transições de cena, mais descritivos delimitando a duração do tempo da mesma, e a influência do cinema que Tezuka apropriou nas suas obras levaram o mangá ao status que tem hoje. Isso sem deixar de ressaltar a cultura visual intrínseca ao oriental, que se demonstra com a manifestação da linguagem dos ideogramas japoneses, que estabelece uma relação por semelhança com os signos da natureza.

Desta forma, o Japão se revela com uma cultura pop que garante espaço na mídia ao lado da cultura ocidental, levando sua linguagem e tradições para o resto do globo. Foram dominados pelo ocidente, aprenderam sua cultura e reinventaram outra.

O contraste é a regra no Japão de hoje. Antigas e modernas, tradicionais e ocidentais, opostos coexistem no país onde o sol se levanta. Esta é a característica que mais fascina o observador estrangeiro no Japão: a coexistência de elementos que parecem ser contraditórios. Há algo de estranho, fascinante e sedutor no país do sol nascente, que antes parecia ser algo distante e quase incompreensível de pessoas comuns deste lado do globo, agora parece ser parte do cotidiano e algo mais próximo que a porta do vizinho. (SATO, 2007, p.11)

## Referências

BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

GRAVETT, Paul. **Mangá – Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2004.

LOPES, Danielly Amatte. **Animê e mangá: NGE e a rede interartística na cultura pop japonesa**. XI Congresso Internacional da ABRALIC Têxtil, Interações, Convergências 13 a 17 de julho de 2008. USP: São Paulo, Brasil. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/33587283/Danielly-Lopes>. Acesso em: 23. ago.2010.

LUYTEN, Sônia B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.



MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Markon Books, 1995.

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. Disponível em:  
<[http://www.faac.unesp.br/posgraduacao/Pos\\_Comunicacao/pdfs/alexandremendes.pdf](http://www.faac.unesp.br/posgraduacao/Pos_Comunicacao/pdfs/alexandremendes.pdf)>  
> Acesso em 20. Ago.2010

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

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

\_\_\_\_\_. **Neon Genesis Evangelion**. São Paulo: Conrad, v. 4, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. **A Teoria Geral dos Signos**. São Paulo: Pioneira, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e Pesquisa**. 1. ed. São Paulo: Editora Hacker, 2001.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. 1. ed. São Paulo: Thomson, 2002.

SILVA, André Luiz Souza da. **Estudo Comparativo entre Mangás e Comics: a Estruturação das Páginas como Efeito de Narratividade**. Faculdade de Comunicação – Universidade Federal da Bahia, 2007. Disponível em:  
<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2007/resumos/R0086-1.pdf>>.  
Acesso em: 10. Set.2010.

SATO, Cristiane A. **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. 1 ed. São Paulo: NSP-HAKKOSHA, 2007.

THE END OF EVANGELION. **Red Cross Book**. @Gainax, 1997. Disponível em:  
<<http://www.scribd.com/doc/11062186/Neon-Genesis-Evangelion-Red-Cross-Book>> .  
Acesso em: 24. Ago.2010.