



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE**  
**CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES**  
**UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – LÍNGUA INGLESA**

**JULIANA SILVA DOS SANTOS**

**ENTRE MUROS E GIGANTES: UMA ANÁLISE DOS MUNDOS DISTÓPICOS NOS**  
**MANGÁS *ATTACK ON TITAN* E *DARLING IN THE FRANXX***

CAJAZEIRAS – PB

2021

**JULIANA SILVA DOS SANTOS**

**ENTRE MUROS E GIGANTES: UMA ANÁLISE DOS MUNDOS DISTÓPICOS NOS  
MANGÁS *ATTACK ON TITAN* E *DARLING IN THE FRANXX***

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Curso de Licenciatura Plena em Letras – Língua Inglesa, do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal de Campina Grande – *Campus de Cajazeiras*, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Inglesa.

**Orientador: Dr. Nelson Eliezer Ferreira Junior**

CAJAZEIRAS – PB

2021

S237e	<p>Santos, Juliana Silva dos.  Entre muros e gigantes: uma análise dos mundos distópicos nos mangás attack on Titan e Darling in the franxx / Juliana Silva dos Santos. - Cajazeiras, 2021.  47f. : il.  Bibliografia.</p> <p>Orientador: Prof. Dr. Nelson Eliezer Ferreira Júnior.  Monografia (Licenciatura em Letras - Língua Inglesa) UFCG/CFP, 2021.</p> <p>1. Análise literária. 2. Mangá shomem. 3. Attack. 4. Titan. 5. Darling in the Franxx. 6. Ficção científica. 7. Distopia. 8. Utopia. I. Ferreira Júnior, Nelson Eliezer. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.</p>
BS/CFP/UFCG	CDU – 82.09

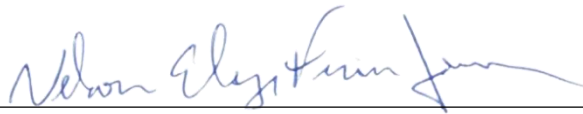
JULIANA SILVA DOS SANTOS

**ENTRE MUROS E GIGANTES: UMA ANÁLISE DOS MUNDOS DISTÓPICOS  
NOS MANGÁS *ATTACK ON TITAN* E *DARLING IN THE FRANXX***

Monografia apresentada a Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial da obtenção do título de Licenciado em Letras - Língua Inglesa.

Monografia aprovada em 18 / 10 / 2021

**BANCA EXAMINADORA**



---

Prof. Dr. Nelson Eliezer Ferreira Junior  
Orientador



---

Profª. Dra. Daise Lilian Fonseca Dias  
Examinadora 1



---

Profª. Ma. Luciana Parnaíba de Castro  
Examinadora 2

---

Prof. Dr. Francisco Francimar de Souza Alves  
Suplente

À minha família, que me deu todo apoio no decorrer do curso, especialmente minha mãe: Edvânia da Silva dos Santos e ao meu irmão: Eugênio Silva dos Santos. Dedico também à minha avó: Maria de Fátima Alves da Silva por ter sempre me incentivado.

## AGRADECIMENTOS

Nesse momento especial, gostaria de agradecer primeiramente a Deus, por ter me dado fé e forças por alcançar mais uma etapa e benção na minha vida.

À minha família, pelo apoio incondicional, em especial a minha mãe Edvânia da Silva dos Santos. Aos meus irmãos Eugênio e Ivânio, que tanto se esforçaram para me ajudar, mesmo de forma indiretamente.

Ao meu orientador, o professor Dr. Nelson Eliezer Ferreira Junior, que se dispôs a me orientar na construção desse trabalho, com atenção e compreensão durante a pesquisa.

À minha amiga Maria das Graças, por ter oferecido sua amizade, lealdade e ter feito tanto por mim durante esse período da graduação, um exemplo de perseverança para mim, uma amiga que a universidade me deu.

Agradeço a minha prima Lidiana, que se dispôs de emprestar seu notebook para finalização de escrita deste trabalho, quando o meu não estava funcionando.

Também gostaria de agradecer aos integrantes desta banca a professora Ma. Luciana Parnaíba de Castro, a professora Dra. Deise Lilian Fonseca Dias, ao professor Dr. Francisco Francimar Souza Alves, pela leitura atenciosa e possíveis correções que contribuirão nesse trabalho. Todos os professores mencionados aqui e que compõe o corpo docente da UAL, que contribuirão na minha formação.

Agradeço à Instituição UFCG pelo acolhimento e pela estrutura favorável ao meu aprendizado.

## RESUMO

A sociedade contemporânea passa por um momento singular de revolução e evolução tecnológica e a distopia tornou-se extremamente sensível ao debate ético sobre projeções futurísticas, que teve início desde o século XIX com o advento da ficção científica. As narrativas distópicas trazem como conteúdo insatisfações de suas formas de governo e mecanismo de controles de massas frente a ideias de liberdade e reforçam em mundo paralelo à própria realidade, ainda mais destrutiva e problemática. O objetivo deste trabalho é fazer uma análise dos volumes iniciais dos mangás *Attack on Titan* (2009) do autor Hajime Isayama e *Darling in the Franxx* (2018) de Kentaro Yabuki, explorando elementos distópicos em ambas as narrativas de enredos pós-apocalípticos. Quanto ao caráter metodológico, se configura como bibliográfica e documental relacionada a análise dos mangás. Para fundamentação teórica desta pesquisa, foi utilizado os estudos escritos de Silva (2008) sobre o conceito de utopia e distopia nas narrativas; Gravett e Luyten (2006 e 2011) da concepção do gênero mangá; Baldessin e Eco (2006 e 1986) que abordam o tema ficção científica na literatura e outros textos; e Cordaro e Melo (2016) que exploram elementos distópicos no mundo pós-guerra que contribuíram para os conteúdos de mangás pós-apocalípticos. Diante do exposto, este trabalho foi possível estabelecer semelhanças com algumas obras mesmo sendo de diferentes textos entre eles: como *1984* (1949), *Laranja Mecânica* (1962), *Admirável Mundo Novo* (1932), “Super brinquedos duram o verão todo” (1982), *Neon Genesis Evangelion* (1994), contudo permanecendo características próprias dos quadrinhos japoneses.

**Palavras-chave:** Distopia. Ficção científica. Mangá. Pós-apocalipse.

## ABSTRACT

Contemporary society is going through a singular moment of revolution and technological evolution and dystopia has become extremely sensitive to the ethical debate about futuristic projections, which began in the 19th century with the advent of science fiction. Dystopian narratives bring as content the dissatisfaction of their forms of government and mass control mechanism against ideas of freedom and reinforce in a world parallel to reality itself, even more destructive and problematic. The goal of this paper is to analyze the initial volumes of the manga *Attack on Titan* (2009) by author Hajime Isayama and *Darling in the Franxx* (2018) by Kentaro Yabuki, exploring dystopian elements in both narratives of post-apocalyptic plots. As for the methodological character, it is configured as bibliographic and documentary related to the analysis of manga. For the theoretical foundation of this research, written studies by Silva (2008) on the concept of utopia and dystopia in narratives were used; Gravett and Luyten (2006 and 2011) of the conception of the manga genre; Baldessin and Eco (2006 and 1986) who address the theme of science fiction in literature and other texts; and Cordaro and Melo (2016) who explore dystopian elements in the postwar world that contributed to post-apocalyptic manga content. Given the above, this work was possible to establish similarities with some works even though they are from different texts among them: such as *1984* (1949), *A Clockwork Orange* (1962), *Brave New World* (1932), “Supertoys last all summer long” (1982), *Neon Genesis Evangelion* (1994), however remaining characteristic of Japanese comics.

**Keywords:** Dystopia. Science fiction. Mangá. Post-apocalypse.



## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1:</b> Parte do primeiro <i>Chōjū giga</i> .....	25
<b>Figura 2:</b> <i>Ukiyo-e</i> de Ôju Yoshitoshi.....	26
<b>Figura 3:</b> Organização do território humano em muralhas.....	34
<b>Figura 4:</b> Diálogo dos personagens: Eren, Armin e Mikasa a respeito de tabus e regras impostas pelo governo do reino.....	35
<b>Figura 5:</b> Primeira batalha de Eren.....	37
<b>Figura 6:</b> Cena de desmaio quando Eren tenta recordar sobre a última vez que viu seu pai.....	38
<b>Figura 7:</b> Plantação 13.....	40
<b>Figura 8:</b> Líder principal dos (APE).....	41
<b>Figura 9:</b> Plantação superior.....	43

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>1 NARRATIVAS UTÓPICAS E DISTÓPICAS.....</b>	<b>12</b>
1.1 <i>UTOPIA</i> - A OBRA QUE CUNHA O CONCEITO .....	12
1.2 FUNCIONAMENTO DAS UTOPIAS .....	14
1.3 FUNCIONAMENTO DAS DISTOPIAS .....	17
<b>2 A FICÇÃO CIENTÍFICA COMO GALHO DA ÁRVORE UTÓPICA E O GÊNERO MANGÁ.....</b>	<b>22</b>
2.1 FICÇÃO CIENTÍFICA .....	22
2.2 O GÊNERO MANGÁ <i>SHONEN</i> .....	24
2.3 MANGÁS PÓS-APOCALÍPTICOS .....	30
<b>3 ELEMENTOS DISTÓPICOS NOS MANGÁS DE <i>ATTACK ON TITAN</i> E <i>DARLING IN THE FRANXX</i> .....</b>	<b>33</b>
3.1 ANALISANDO <i>ATTACK ON TITAN</i> .....	33
3.2 ANALISANDO <i>DARLING IN THE FRANXX</i> .....	39
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>46</b>

## INTRODUÇÃO

O sistema proposto pelas utopias, planifica o indivíduo, com o objetivo de promover a igualdade e, por razão disto, gera o problema da massificação. As pessoas perdem a identidade, e ainda que unidas pela sociedade, vivem solitárias. Enquanto que as distopias rompem com os valores da sociedade real, exagerando o reflexo desta, não permitindo nenhuma ideia de restauração futura, vivendo suas contradições e se autodestroem (BALDESSIN, 2006).

O Período Atômico 1945-1958, foi registrado pela catástrofe de Hiroshima, as profecias bíblicas acerca do apocalipse, é como se todas as promessas de castigo à humanidade estivessem representadas naquela tragédia. O desastre mexeu com o mundo inteiro, e a literatura marcou a aura negra de um apocalipse nas narrativas de ficção científica. Nesse período, o pessimismo e a autodestruição, incitados pelo uso inescrupuloso da energia termonuclear, vão marcar toda a produção literária. “A ficção científica reflete a face catastrófica da realidade, como um “aviso” ou “alerta” para o homem do presente (BALDESSIN, 2006, p 82).

No século XX, o gênero reforça o quadro “pós bomba” sinistro e apavorante projetado em um mundo paralelo à própria realidade, ainda mais destrutiva e problemática. A catástrofe de Hiroshima, foi mais sentida pelo povo japonês. O mangá considerado como a nona arte segunda a autora Lyuten (2011), uma das maiores estudiosas do gênero no Brasil, é utilizado como uma forma de artistas expressarem: as reminiscências da guerra, o avanço tecnológico, desastres naturais e o apocalipse, que tomou conta do imaginário para produção de tais obras e assim uma legião de leitores interessados em tais embates. A partir do conceito de distopia observada em narrativas consolidadas do século XX, objetivou-se analisar dois mangás *Ataque dos Titãs* (2009) do autor Hajime Isayama e *Darling in the Franxx* (2018) de Yabuki Kentarou sob a perspectiva da distopia.

No primeiro capítulo deste trabalho abordou-se o conceito de utopia, apresentando características que se alternam devido ao seu momento histórico, forma literária e função. Também discutimos *A Utopia* de Thomas More, como marco do gênero e discute-se o conceito de distopia num viés literário como função social em algumas distopias que se encontram mais consolidadas no século XX, momento em que o gênero está centrado em questões políticas e mecanismo de controles de massas frente a ideias de liberdade. Ainda nesse capítulo, buscou-se estabelecer pontos de contato entre algumas narrativas distópicas, observando elementos comuns e características do gênero.

No segundo capítulo introduzimos o conceito de ficção científica, que foi utilizado como conteúdo de narrativas distópicas que projetaram o caos em suas obras, colocando em xeque a ética *versus* a evolução científica, seu foco estaria nas linhas tênues no que há de real na ficção. Ainda nessa sessão, conceitua-se o gênero mangá e seus subgêneros, uma vez que as narrativas que analisamos se refere a esse tipo de gênero e seus subtemas como ficção científica, distopia, pós-apocalipse. Além disso, discutiremos sobre a estrutura que compõe o gênero mangá em relação à temática, narrativa, desenvolvimento e personagens.

No terceiro capítulo analisamos as duas narrativas de mangás *Attack on Titan* e *Darling in the Franxx* sob as lentes das distopias do século XX, estabelecendo semelhanças com outras narrativas distópicas. A escolha destas obras para análise se dá pelo impacto que tiveram no mundo dos quadrinhos nos últimos anos, além de suas tramas complexas sobre o tema proposto, as obras tiveram diversas adaptações para outras mídias. Observamos, também, como sua construção tem semelhanças com a literatura distópica. O propósito do capítulo é estabelecer paralelos entres as narrativas de Yabuki e Isayama e as obras clássicas abordadas no primeiro capítulo. Buscar-se-á para tal discutir a repetição de elementos e/ou sua adaptação para uma narrativa que reflete os problemas e temores de uma sociedade contemporânea.

Quanto ao caráter metodológico dessa pesquisa, ela se configura como pesquisa de natureza básica e abordagem qualitativa, com foco na discussão de determinados problemas, sem uma considerável utilização de técnicas estatísticas (que poderiam classificá-la como quantitativa) e sem desenvolver, necessariamente, uma aplicabilidade que resultaria na resolução desses problemas.

Em relação aos procedimentos metodológicos, foram utilizados: pesquisa bibliográfica para a fundamentação teórica do trabalho e pesquisa documental relacionada às análises feitas nos mangás. A utilização da pesquisa bibliográfica foi necessária para investigarmos a temática aqui abordada a partir de materiais publicados, tanto físico como digitais de acordo com Gil (2010), a coleta de dados referentes à definição de utopia e distopia em Silva (2008), ficção científica e literatura em Baldessin e Eco (2006 e 1986), a caracterização do gênero mangá por Lyuten (2011), entre outros autores. Já no que se refere à pesquisa documental, sua principal utilização foi para as análises dos mangás *Ataques dos Titãs* (2009) e *Darling in the Franxx* (2018).

## 1 NARRATIVAS UTÓPICAS E DISTÓPICAS

Nesse capítulo iremos abordar o conceito aproximado do que vem a ser a utopia, uma vez que o conceito se alterna, apresentando características que variam de acordo com a época histórica, forma literária e pensamento crítico da sociedade. Tomemos como exemplo a utopia do século XX, que recebe uma nova roupagem denominada distopia, devido as suas características de se apresentar de uma forma pessimista e sem esperança. Discutiremos a narrativa utópica de Tomas More, que foi marco do gênero, e assim com esta e outras narrativas utópicas e distópicas acerca de seu funcionamento, ou seja, quais características que se assemelham e destoam para o desdobramento deste gênero.

### 1.1 *UTOPIA*- A OBRA QUE CUNHA O CONCEITO

Ao passar dos séculos, a utopia é um conceito (re)visitado por estudiosos de diferentes áreas do conhecimento desde a filosofia, sociologia, história e literatura. Todavia, para se chegar a tal conceito é importante entendermos antes, que a sociedade não pode progredir sem a existência da imaginação utópica, pois esta é uma característica do ser humano em pensar em um “estado melhor” das coisas. Assim, são como a esperança, o sonho, o desejo de sobreviver e viver em mundo em meio as adversidades como o nosso.

Segundo Coelho (1980, p.82), é a forma de imaginação “que até hoje pelo menos, sempre esteve presente nas sociedades humanas, apresentando-se como elemento de impulso das invenções, das descobertas, mas também nas revoluções”. Em sociedades mais antigas a indícios dessa imaginação utópica, que apontam para um lugar de existência perfeita, ideal para se viver, a exemplo o mito da idade de ouro abordado pelo filósofo Platão e o pensamento religioso na tradição judaico-cristã, no qual aponta na bíblia este lugar perfeito, dois textos comuns conhecidos no ocidente, que faz referências ao jardim do Éden - O paraíso, e a terra prometida “rios de leite e de mel” também conhecido como a terra do Canaã. Tais ideias de diferentes campos fortaleceram o pensamento utópico, aumentando assim as expectativas das pessoas e anseios para um mundo melhor. Portanto os conceitos de utopia vão se ressignificando à medida que a sociedade evolui e assim todas as instâncias do pensamento. Chegando aqui, tentaremos aproximar um conceito para que não haja incompreensões para o leitor.

De origem grega, a palavra utopia possui dois significados: *outopia* (lugar nenhum ou não-lugar) e *eutopia* (um bom lugar). De acordo com Silva (2008), a primeira indica que a utopia serve para designar um lugar imaginário no qual se realiza o ideal de uma sociedade perfeita, porém a segunda está associada a um projeto político ou social sedutor, mas irrealizável. Esse termo utopia foi criado pelo escritor Inglês Thomas More em 1516 em sua narrativa. Sobre essa questão o autor Silva (2008, p.303), baseado em conceitos e utopias já existentes nos estudos de Levitas, pontua três aspectos ao conceito utopia:

[...] Levitas destaca três aspectos relacionados ao conceito da utopia: conteúdo, forma e função. Em termos de conteúdo, a utopia é definida através de um elemento normativo que especifica como seria uma sociedade ideal. No aspecto forma, alguns estudiosos tomam como principal exemplo *Utopia*, que no sentido usado por More, assume a forma de gênero literário amplamente descritivo. Em termos de função, a utopia é definida analiticamente funcionando como crítica social bastante influenciada pelo movimento socialista.

E são nesses aspectos de função e conteúdo que analisaremos posteriormente as narrativas desta temática no decorrer do nosso trabalho, na função de gênero literário, assumindo características de uma narrativa de viagem e nessa forma distinta de texto, o conteúdo que consiste na descrição do que vieram ser uma “sociedade perfeita”.

O humanista inglês Tomas More (1478-1535) e filósofo, um homem do século XVI, viveu na grande Londres e ocupou vários cargos importantes na coroa britânica e fez parte do parlamento, até se tornar um Chanceler do Rei Henrique VIII, este reinado inclusive que foi criado o anglicanismo<sup>1</sup>, período de perseguição religiosa e conturbação na Inglaterra. More quando criou sua narrativa, teve ideias inspiradas na *República* (IV a.C.) de Platão e obviamente do período histórico que vivia, para construção de sua obra.

[...]Embora a minha linguagem possa parecer desagradável aos conselheiros dos reis, não vejo qual seja a sua novidade ou absurdo. Se repetisse as teorias de Platão expressa n’*A República*, e que os Utopianos põem em prática, embora sejam efetivamente superiores às que nos regem, admito que poderiam parecer estranhas e absurdas. Por exemplo, aqui o direito de propriedade é individual e lá é comum toda a propriedade (MORE, 2001, p.27).

Em *Utopia* (1516), a narrativa que leva a classificação de marco do gênero. É possível observar a utopia como realidade histórica ou como matéria de atuação, representante das

---

<sup>1</sup> O Anglicanismo foi criado no século XVI, pelo rei da Inglaterra Henrique VIII. Ele surgiu após a insatisfação do rei com algumas decisões tomadas pela Igreja Católica. O Anglicanismo fez parte do movimento reformista, que buscava confrontar a Igreja, que ficou conhecido como Reforma protestante.

aspirações eternas da humanidade. As utopias projetam mundos perfeitos, a partir da observação de problemas reais, assim como na narrativa de More que ele compara essa sociedade ideal a Londres daquele tempo. O livro foi dividido em duas partes pelo autor: no Livro primeiro sobre a melhor das repúblicas e o Livro segundo - a descrição de Utopia. Na primeira parte, More usa o pseudônimo Rafael Hitlodeu e faz duras críticas a sociedade Inglesa e ao rei de sua época afirmando que Londres mantinha a desigualdades sociais.

No Livro segundo, temos a descrição pelo ponto de vista do viajante Rafael quando retorna de uma ilha chamada Utopia no seu sentido mais amplo, do concreto ao abstrato: feliz, a quase inexistente divisão de classes sociais, a liberdade de escolher a religião, as profissões na ilha, descrição dos vestuários, Hitlodeu também descreve como é a geografia da ilha, o trabalho no campo, a organização das cidades, faz uma menção especial a Amaurota (uma das cidades da ilha), a disposição das casas, inclusive a tecnologia para o uso de nascentes, o que chamamos hoje de cisternas, entre outros. Em suma, a utopia de More norteia-se principalmente no funcionamento da economia, da política e educação. Ao que parece, estes são os pilares para sustentação do gênero.

Apesar de a utopia apresentar um sentido de civilização ideal, imaginária e de natureza irrealizável, a narrativa de More, de certa forma contribuiu para a modificação do pensamento político, social, econômico e religioso em diferentes épocas, assim assumindo novas concepções sobre o termo. Vários escritores ao longo dos séculos, providos dessa imaginação e inspirados por essa obra, escreveram narrativas acerca da “melhor forma de governo”, de uma vida melhor para a sociedade, assim como Campanella, *Cidade do Sol* (1602) e Francis Bacon, *A Nova Atlântida* (1627). Na próxima sessão iremos conceituar o termo utopia mais profundamente na visão de outros autores.

## 1.2 FUNCIONAMENTO DAS UTOPIAS

A ilha utópica criada por More foi motivada também pelo período que se deram as grandes navegações no século XVI, impulsionadas pelo desenvolvimento e expansão do mercado mundial, viagens marítimas em busca de encontrar e explorar novas terras, os navegantes relatavam histórias de lugares totalmente diferentes das sociedades em que eles viviam. É nesse sentido que Silva afirma (2008), que as narrativas de viagem contribuíram para

o conteúdo de narrativas no ocidente, descrevendo povos exóticos, costumes diferentes, ambientes de difícil acesso, personagens fictícios que se assemelham a navegadores.

De uma forma geral, tanto os relatos dos navegadores com as narrativas utópicas têm em comum ambientes de ilhas isoladas ou terras distantes, a saber narrativas que vieram depois como *Viagens de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift, onde temos uma sociedade “organizada” e *Robinson Crusóé* (1719) de Daniel Defoe, que vai em contrapartida, o isolamento humano. Até aí então, temos utopias valorizadas nos aspectos de forma e conteúdo mencionados na seção anterior, numa visão humanista<sup>2</sup> e de ficção imaginativa.

Já durante o século XIX, que as utopias adquirem outro aspecto, mais teórico e voltado para o social, isso se deu também ao momento histórico de revolução industrial e movimentos de reorganização da sociedade de outras áreas como a sociologia. Foi a partir deste período que observamos a conexão entre utopia e movimentos socialistas, dentro da tradição Marxista. O que segundo Silva (2008) a ideia de utopismo dentro da concepção marxista adquiriu uma conotação pejorativa devido à sua natureza irrealizável, o que dificulta a sua função de mudança social. Os filósofos e sociólogos Karl Marx (1818-1883) e Frederick Engels (1820-1895), criticavam esse pensamento utópico, depois de escritos de teorias utópicas de outros autores, como Robert Owen (1771-1858) Claude Henri (1772-1837), e Saint-Simon (1760-1825), estes apesar de não escreverem utopias literárias formais, mas que representaram o movimento socialista utopista. Eles acreditavam na implementação de um modelo de sociedade que combateria o amargor e pobreza oriundos da industrialização. Isso gerou críticas por parte Marx e Engels que defendiam o socialismo científico, para estes socialistas utópicos devido a sua natureza irrealizável, eles tinham ideias de reorganização da sociedade que não se palpavam na realidade, e não levavam considerações as considerações históricas e materiais da sociedade.

O que para Levitas (*apud* SILVA, 1990, p.55) “a base de crítica de Engels sobre o socialismo utópico não é apenas uma objeção à especulação sobre o futuro, mas uma diferença de ponto de vista sobre o processo de transformação” para os marxistas, a mudança social só ocorreria por meio de uma revolução, e é aí que pontos de vistas divergem novamente sobre o conceito Utopia. Então dentro dessa tradição marxista, os estudos para esse gênero dentro da sociologia se voltam para definir a utopia em termos de função, ou seja, voltada para a crítica social. E dentro de nosso estudo, a utopias assumirão este aspecto de função, voltado para a crítica social, que por conseguinte influenciam o meio em que vivem e o que vão escrever, uma

---

<sup>2</sup> O humanismo renascentista foi um movimento intelectual e filosófico que se desenvolveu durante o período do Renascimento entre os séculos XV e XVI.



vez que a utopia evidenciará ou exagerará problemas reais dentro de suas narrativas utópicas e configurar novos cenários que vão ser encenados dentro das suas obras.

A importância de *A Utopia* tem um impacto na sociedade. Um ponto alto da narrativa de More, é o fim da propriedade privada, que foi revolucionária em termos de pensamento, é a primeira vez que um escritor no ocidente diz: temos que acabar com a propriedade privada, pois esta gera todos os males, ela é fonte da ambição, é a expressão da ambição que cria um sociedade desigual, ela expulsa os pobres do campo, onde era desenvolvida a agricultura e criação de animais. Ao longo dos séculos essas terras são divididas entre os ricos, uma divisão desigual, uma divisão em função da riqueza. Então os pobres são expulsos, ocorre a fome, outros cometem crimes. Haverá uma pena de crime, sob a pena de morte, More tinha uma expressão dessa profunda injustiça na sociedade britânica, More imagina um navegante português Rafael Hitlodeu, que teria visitado essa ilha perdida em algum lugar, talvez América, certamente inspirado pela descoberta da América e nesse lugar você tem a descoberta que sem a propriedade privada, as pessoas podem ser mais felizes, essa questão vai ser extremamente inspiradora para outros autores e por extensão isso vai resultar no surgimento de outras utopias.

Ao nos depararmos com este tipo de gênero, temos a impressão de que elas são sociedades previamente prontas, pois não conseguimos enxergar o processo de transformação o qual normalmente ocorreria em uma sociedade real. Ao decorrer dos séculos, vários foram os utopistas que sonhavam em reformar a sociedade, pois o pensamento utópico possibilitou um novo modo de pensar, representado pela literatura, sociologia e outros campos. De acordo com Baldessin (2006), as utopias criadas apresentam um senso de organização comum, como: a presença do viajante; o isolamento, imprecisão de tempo, nostalgia pelo passado; a localização atrás de altas muralhas, e recintos concêntricos; desejo de retornar a pureza que deseja a cidade radiante; o urbanismo que se assemelha as cidades antigas; as vestimentas leves, longas e claras; o desfocamento (às vezes a negação) do sexo; a tolerância religiosa (sem negação ou incentivo); o incentivo à agricultura; a separação clara entre os sexos; e a submissão às “leis justas” (BALDESSIN, 2006, p.58-59).

Na próxima sessão, discutiremos o termo de distopia, tema de nosso trabalho, assim como os mecanismos utilizados em algumas narrativas do século XX, tempo este onde se tem um grande acervo de conteúdo para produção de tais obras.

### 1.3 FUNCIONAMENTO DAS DISTOPIAS

*A Utopia* de Thomas More serviu como um divisor de águas na história, o que separa história antiga da moderna (SILVA, 2008). Pois a volatilidade e concepção do termo, desencadeou discussões e conteúdo para propagação nas narrativas. Nessa sessão iremos discutir acerca do gênero distopia, que se propagou principalmente a partir do século XIX, iremos conhecer algumas narrativas distópicas, que abordaram essa concepção, identificaremos também a partir dessas narrativas, elementos distópicos que constituirão para as nossas análises posteriormente.

É de fundamental importância compreender a distopia através de estudos que envolvem utopismo literário pois a definiram como uma ‘anti-utopia’, uma vez que os prefixos ‘anti’ e ‘dis’ representará o mesmo sentido de oposição ou negação. Sendo assim, antiutopia ou distopia, representará mundos reais repleto de dificuldades e desesperanças, uma vez que a utopia simboliza um mundo imaginário e um ideal irrealizável. Outros autores e teóricos trazem denominações de ‘contra- utopia’, ‘não-utopia’ ou ‘heterotopia’, estas vão girar em torno de uma crítica a própria utopia.

Então assim como o termo utopia apresenta ambiguidade, o termo distopia também é complexo. Booker (*apud* Silva, 1994, p.310) prefere usar a palavra distopia, “[...] como um termo que abranja qualquer visão imaginativa de uma sociedade com o objetivo de evidenciar, de maneira crítica, características negativas da visão ideal naquela determinada sociedade”. Dos termos mencionados, vale ressaltar a ‘heterotopia’ um termo criado por Foucault, que surgiu na simultaneidade dos espaços. Michel Foucault (2013), no texto *Heterotopias*,<sup>3</sup> elabora o conceito de heterotopia sobre a confluência dos espaços do outro. Desta forma, o filósofo estudou os espaços sociais que entornam a sociedade (escolas, bibliotecas, hospitais, teatros e outros). O que o autor compreende como heterotopias de crise, de desvio, de compensação, de tempo, abertas para o externo e fechadas em si, ao mesmo acontece em vice-versa e as heterotopias por excelência. O autor ainda diferencia utopia de heterotopia, as utopias se referem a lugares que não são reais, sem lugar fixo. Já a heterotopia, se refere a lugares reais como os mencionados acima, a sociedade produz heterotopias variadas e que não se permanecem constantes.

O que segundo Paro (*apud* Silva, 2001, p. 219) “A perspectiva coletiva ou comunitária da utopia é substituída pela heterotopia, porque a utopia de um pode ser a distopia do outro”. Diante da pluralidade desses termos, adotaremos a nomenclatura de Booker ‘distopia’, sem

---

<sup>3</sup> *Les corps utopique; Les heteretopies*, título original da conferência proferida no *Cercle d’Études Architecturales* em 1967.

desconsiderar o conhecimento dos outros termos para formulação deste. As obras clássicas que definem o gênero distópico, se encontram mais consolidado no século XX, mas já surgiam no século anterior precursores na obra de Jonathan Swift, *Viagens de Gulliver* (1726); Samuel Butler, *Erewhom* (1872) e as contemporâneas são *We* (1920); *Admirável mundo novo* (1932); *1984* (1949) e outra narrativa de George Orwell, *Revolução dos bichos* (1945).

É nesse sentido que Booker afirma (1994) estes são alguns dos principais textos que definem o gênero distópico, tanto pelo engajamento em assuntos políticos e sociais do mundo real quanto pelas críticas as sociedades que elas focalizam. A história literária de ficção distópica está interligada com a história política e social do mundo moderno. Tanto as narrativas utópicas como distópicas apresentam uma crítica social, representado pelo desejo de alcançar um estado ideal, exagerando os aspectos reais da sociedade vigente.

Após apresentado o conceito, ainda nessa sessão verificaremos alguns elementos distópicos em algumas narrativas do século XX, algumas características como o ambiente da ilha permanecem ou ocorrem uma deslocação de espaços para ser ambientadas em cidades fechadas ou lugares reclusos.

Uma distopia que se passa em uma ilha é a narrativa *O senhor das moscas* (1954), o enredo da narrativa, é uma projeção de uma sociedade em miniatura, crianças que são abandonadas em uma ilha depois de um acidente aeronáutico. Esta obra é um experimento com a ordem social, a condição psicológica da psique humana e uma batalha entre o bem e o mal.

Um elemento que contribui para a narrativa distópica é o comportamento das crianças, tendo em vista que elas todas têm as condições para criar uma sociedade utópica, elas vêm da mesma classe, da mesma raça, da mesma religião, porém o que os distingue na obra é o ego, é possível perceber o conflito entre o ID, Ego e o Superego, conceitos utilizados por Freud, no estudo da psicologia. Os dois jovens Ralf e Pig representam a ordem e a civilização, em oposição temos os personagens Jack e Roger, representando o caos e a selvageria. Estas crianças, suas qualidades são representadas como verdades absolutas, o caos apresentado na obra, nos traz a selvageria como instinto primitivo do ser humano.

O autor Pereira (2017) analisa uma série de características comumente em várias distopias, como o controle de conhecimento ou a falta deste, a partir da frase célebre do filósofo Thomas Hobbes no livro *Leviathan or the Matter* (1651), “Conhecimento é poder”, governos totalitaristas souberam usar muito bem, aplicando tal pensamento em seus regimes, estes buscaram obstruir o seu acesso para a população. Evidenciaremos isto, a tentativa de obstrução do conhecimento na distopia *Fahrenheit 451*(1953) escrito por Rai Bradbury, este livro traz em sua narrativa a destruição dos livros, a narrativa traz personificada na função de bombeiro à

vontade de extermínio. O bombeiro de *Fahrenheit* não apaga o fogo, mas o produz, apagando assim toda forma de conhecimento que não é veiculada pelo governo.

Outro ponto é a cometer crimes em relação ao conhecimento e o uso deste, portar ou a disseminação de tais objetos por exemplo, os livros, é contra a lei nas distopias de *Fahrenheit 451* e *1984*. É possível perceber que as pessoas nesses tipos de sociedades não apenas acreditavam que o conhecimento era algo ruim como também, delatavam essas pessoas para proteger o sistema. Se mostra claramente em *1984* (1949), na narrativa de Orwell, as crianças são representadas como ‘pequenos espiões’ para o Estado, elas são doutrinadas a delatar qualquer um, até mesmo os próprios pais na ocorrência de algo que vai contra essas leis, em suma na narrativa, é proibido possuir livros que não tenham sido feitos pelo governo.

Diante disto, é possível perceber que nas narrativas distópicas o conhecimento é visto de várias formas, ele pode ser negado, acreditado ou até próprio destruído, depende de quem o detêm. O conhecimento é considerado uma arma prejudicial para a manutenção dos seus governos, mas não é descartada quando se encontra sobre as mãos dos líderes do sistema. Nessas distopias se prima pela disseminação da ignorância.

Outra característica das distopias observado pelo autor Pereira (2017) é o controle da memória, ele pontua que para manutenção de seus regimes seja eles democrático ou totalitário, se faz necessário um engrandecimento do presente em relação aos males do passado. “Sendo assim, o controle do passado e da história vai estar a serviço do governo, sendo comum também propagandas vinculadas que externalizam pontos positivos do presente regime” (PEREIRA, 2017, p.65). A distopia de Orwell, trás de uma forma acentuada essas características de sociedades que tentam refazer o passado, moldando-o. O controle do passado é feito na obra de *1984*, na narrativa o protagonista Winston que trabalha no Ministério da guerra, uma instituição que tem como objetivo recriar e adaptar um passado de forma exaltar os feitos do governo e descomprometer os de promessas anteriores. O lema do governo é “Quem controla o passado controla o futuro, quem controla o presente controla o passado” (ORWELL, 2009, p.47). O personagem Winston recria o passado em números e feitos, retirando pessoas que foram mortos pelo sistema e transformando o presente em algo maravilhoso em comparação como o passado.

Em *1984*, recria-se um passado anterior a sessão do partido, as referências ao partido são alusões ao governo, neles são representados os capitalistas como escravagistas e criaturas maléficas que possuíam o controle sobre as pessoas que oprimiam. Havia-se uma mitificação da figura do capitalista, causando temor a população. A sociedade de *1984*, são gratos ao partido por ter os salvos dessa ‘tirania’.

(...)Tudo que fosse grande e portentoso, se tivesse uma aparência razoavelmente nova, recebia de forma automática o carimbo de obra posterior à revolução, ao passo que todas as coisas que evidentemente datavam de épocas anteriores eram atribuídas a um período indistinto denominado Idade Média. Os séculos de capitalismo, dizia-se, não haviam produzido nada de valor. Conhecer a história pela arquitetura era tão inviável quanto conhece-la pelos livros. Estátuas, inscrições, lápides comemorativas, nomes de ruas – tudo o que poderia lançar alguma luz sobre o passado fora sistematicamente alterado. (ORWELL, 2009, p.120)

No enxerto acima é possível perceber que o grande mal do passado é o regime imediatamente anterior ao partido. O poder do controle do passado é uma das características em *1984*, entretanto não significa que não existe em outras distopias. “Novas regras e sociedades se utilizam de ‘erros’ do passado para sua legitimação, e em muitos casos a memória pode ser moldada para assegurar a hegemonia do regime frente a um passado construído por ele” (PEREIRA, 2017, p.67). Em *Admirável Mundo Novo* (1932) por exemplo, as relações afetivas ou conceitos como paternidade são tidos como obsoletas, uma vez que o passado foi revisto pelo sistema, possibilitando o encorajamento para tal posicionamento. Estas narrativas exemplifica o controle da memória e a visão do passado ou a falta desta. Aqui são utilizados como mecanismos coercitivos nas distopias, podendo ser explícitos ou implícitos.

Depois de exemplificado como funciona o controle da memória e o controle do conhecimento, pode-se dizer que há um controle do pensamento do indivíduo e de suas respostas e atitudes, através do que Pereira (2017) caracterizou de condicionamento. O condicionamento vai se dar de uma forma mais explícita nas obras de *Admirável mundo novo* e *Laranja mecânica*, no qual são utilizados a hipnose como ferramenta de controle de ações e pensamentos nestas narrativas.

O condicionamento em *Admirável mundo novo*, se inicia no próprio feto, pois já está pré-determinado que crescerá para ocupar determinada posição e trabalho social. Durante a maturação dos fetos eles recebem substâncias que o inviabilizam de chegar a certa maturidade mental, depois são expostas a condições extremas, sendo injetadas em si próprios conteúdos que os possibilitam ter um grau de prazer. Essa medida assegura que durante a sua vida adulta sintam bem-estar desempenhando atividades similares. Se alguns indivíduos não receberam tal ‘tratamento’ durante a maturação do feto, receberá condicionamento durante a infância, a aceitação e a traumas são utilizadas como ferramentas que variam de áudios e choque elétricos. Esta variedade de condicionamentos traz como objetivo fazer o indivíduo aceitar os desígnios do governo e se portar como esperado, nesse sentido a obra nos traz uma percepção de que eles se sentem confortáveis e aceitam os desígnios do governo de boa vontade.

Em *Laranja mecânica* (1962), o personagem principal Alex é condicionado de uma forma diferente para que ele não faça mal a outras pessoas, a narrativa distópica discorre sobre uma época em qual as gangues e o alto índice de criminalidade cometida pelos jovens, ocasionava um temor social. Nesta distopia também se discutisse sobre o direito de ser bom ou mal, depois que Alex passa por um ‘tratamento’ ele é condicionado a toda vez que tem pensamentos de impulsos de ser mal, o personagem sofre de fortes enjoos e busca evitá-los. Portanto o mal-estar na obra de *Laranja mecânica*, é o que afasta o personagem a praticar violências e não uma real mudança interna.

E por fim, outra característica importante mencionada pelo o autor Pereira (2017) é a vigia constante, neste âmbito *1984* e *Fahrenheit 451*, que se utilizam de tecnologias sitiados nas suas próprias casas de forma a vigiar os seus cidadãos. As telas além de oferecer um ‘entretenimento seguro’, permitem captar sons e gravam suas imagens. O poder que o governo tem nessas sociedades sobre os indivíduos, ocorre de uma forma intensa, portanto os protagonistas nas narrativas sabem que é uma questão de tempo até que sejam descobertos por eventuais infrações. Outro mecanismo para se concretizar a vigia constante, é a espionagem feita por todos os cidadãos, o policiamento entre eles, como mencionado anteriormente os próprios familiares delatam os seus parentes mais próximos, é possível perceber que a ação do indivíduo está mais relacionada ao regime do que a sua família.

Diante do exposto, são vários os mecanismos que os autores utilizaram em suas narrativas para a manutenção de controle das sociedades, o espaço, o controle da memória, o controle do conhecimento, o condicionamento e a vigia constante. E para concluir, Silva (2008, p. 311) nos traz a seguinte afirmação “[...] No entanto na maioria das vezes, a distopia é referida como um tipo de ficção científica, retratando um mundo futurista”. Isso ocorre devido a produção dos cânones das distopias se concentrarem na primeira metade do século XX, período no qual o mundo foi modificado pela ‘ciência’, palavra chave que está presente no pensamento distópico. O gênero ficção científica será tema no próximo capítulo, pois tal gênero foi influenciado pelo contexto histórico, evidenciando os benefícios da evolução tecnológica e os medos do homem perante a ciência.

## 2 A FICÇÃO CIENTÍFICA COMO GALHO DA ÁRVORE UTÓPICA E O GÊNERO MANGÁ

Neste capítulo será abordado o conceito de ficção científica, que serviu como conteúdo de várias distopias contemporâneas e modernas e como ela se aplica em outros gêneros, neste caso o mangá, pois a ficção científica vai se constituir como um dos principais elementos nas narrativas distópicas posteriormente. Ainda neste capítulo discorreremos resumidamente como surgiu o mangá e sobre as características próprias do gênero, a narrativa, temática e os personagens.

### 2.1 FICÇÃO CIENTÍFICA

Assim como as utopias projetam mundos perfeitos, a partir da observação dos problemas reais, a ficção científica reflete um mundo, cientificamente evoluído, e na maioria das vezes, moralmente estagnado (BALDESSIN, 2006). Para o autor, a ficção científica embora seja uma extensão da utopia, é uma expressão literária que teve seu início ainda na formação da antiguidade, aquele que o homem se percebe como essência. A tecnologia, ciência e o capitalismo que foram impostos ao homem no final do século XIX e se fortaleceu no século XX, fez com que a popularização de narrativas científicas estaria interligada ao cientificismo. Experiências realizadas por cientistas loucos, viagens espaciais, robôs e invasões de alienígenas a Terra, serviram como conteúdo e propagação para as narrativas desse tipo de gênero. O protagonista representado pelo herói em tais enredos, é um homem que não conhece os limites naturais, apontando para uma problemática humana, a ética em frente a evolução científica.

De acordo com Baldessin (2006), a ficção científica transporta o mundo real para a ficção e a importância dada a fidelidade científica varia entre estudiosos, mas que se faz comum eleger a ciência como elemento principal do gênero, bastante atraente entre os leitores. Para David Allen (1976), ele define a ficção científica em termos mais gerais situando na literatura como:

“Um subgênero da ficção em prosa, que difere de outros tipos de ficção pela presença de uma extrapolação dos efeitos humanos de uma ciência extrapolada, definida em termos gerais, assim como pela presença de “engenhos” produzidos pela tecnologia resultante de ciências extrapoladas”. E que “o âmbito da ficção científica inclui ainda, várias obras que utilizam os dispositivos da ficção científica para examinar questões, idéias e temas de uma

perspectiva diferente da que está comumente disponível para nós a partir de outros tipos de ficção e em nossas vidas diárias” (ALLEN, 1976, p. 235).

Para o autor ele considera ficção científica como instância fora da realidade concreta, no entanto, tem uma relação direta com essa realidade assim como a utopia. No entanto, evidencie-se essa “extrapolação” como característica a esse tipo de ficção, é um conhecimento implícito derivado da ciência, que engloba qualquer forma de utilização de ideias científicas para produção de conteúdo veiculado ao texto. Quanto aos “efeitos humanos”, são também extrapolados, é possível supor que são resultados de processos nos quais são retratados no conteúdo. Enquanto as outras ficções partem-se da realidade, embora possa se espelhar nestas. Outra definição que contribui para conduzir o presente trabalho é o de Umberto Eco (1989) no qual procura encontrar, na ficção científica, algo que lhe é próprio. O aspecto fundamental que Umberto Eco atribui à ficção científica é a presença de um processo de conjectura sobre o mundo real:

Temos *science fiction* como gênero autônomo quando a especulação contrafactual de um mundo estruturalmente possível é conduzida extrapolando, de algumas linhas de tendência do mundo real, a possibilidade mesma do mundo futurível. Ou seja, a ficção científica assume sempre a forma de uma antecipação, e a antecipação assume a forma de uma *conjetura* formulada a partir de linhas de tendência reais do mundo real (ECO, 1989, p. 169, grifo do autor).

Aqui, o que percebemos é que todos os elementos que levantamos nas caracterizações da ficção científica – o mundo real, a transformação via extrapolação, a extrapolação fundamentada na racionalidade científica – vêm, na verdade, servir a um processo de especulação a respeito do mundo real, especulação essa que obedece a certos parâmetros de racionalidade típicos do pensamento científico. Para Eco (1989, p. 170), “a boa ficção científica é cientificamente interessante não porque fala de prodígios tecnológicos [...], mas porque se apresenta como um jogo narrativo sobre a própria essência de toda a ciência, isto é, sobre a sua conjeturabilidade”.

Uma narrativa de ficção científica *Super brinquedos duram o verão todo* (1982) de Brian Aldiss, nos traz uma sociedade ética e onde se encontra os laços afetivos deteriorados, entretanto altamente tecnológica. Em alguma década no século XXI, o mercado de consumo oferece crianças artificiais para satisfazer casais sem filhos, o fato de que os laços afetivos serem ignorados, causa grande tormento para ambas as partes, tanto aos humanos quanto aos seres artificiais. A necessidade desenfreada pelo movimento banaliza valores sociais, impôs um caráter descartável ao ser humano, a degradação do homem e da sociedade, catástrofes naturais



e científicas são temas apresentadas em grande parte das narrativas (BALDESSIN, 2006). Algumas narrativas vão expressar a grande crença no ser humano e possibilidades de um futuro brilhante sustentado pela tecnologia e pela ciência (BALDESSIN, 2006). Estas sociedades são felizes, justas e usufruem dos benefícios das descobertas como *Viagem ao centro da Terra* (1864) de Júlio Verne, o professor Lindenbrock organiza uma viagem ao centro da Terra, passando por montanhas e vulcões, a narrativa é apoiada em conhecimentos científicos movidos pelo espírito desbravador, o professor e sua equipe atingem o objetivo da excursão, superando assim a natureza. As histórias de ficção científica sejam elas catastróficas ou felizes, apresentam o desejo de conquista, ou seja, o desbravamento da Terra e de outros espaços, desde a criação de naves, máquinas e simulações artificiais dos fenômenos da natureza.

Na próxima sessão iremos discutir sobre o gênero mangá *shounen*, uma vez que se constitui como parte fundamental nessa pesquisa, fazer-se entender as características próprias destas narrativas e como se interliga com o que foi abordado nesta sessão sobre ficção científica.

## 2.2 O GÊNERO MANGÁ *SHONEN*

Mangá é o termo que costuma ser usado para se referir às histórias em quadrinhos japonesas, sem necessariamente serem oriundos do Japão. O termo formado por dois ideogramas chineses, o man 漫 significa “humor” ou “algo que não é sério”, e o ga 画 quer dizer “imagem” ou “desenho”. Gravett (2006), contudo traz uma concepção mais profunda:

“Os mangás não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 23 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais (GRAVETT, 2006, p.14)”.

O que o autor discute, é que o termo mangá na verdade se trata de um estilo de quadrinhos e não de desenho (GRAVETT, 2006). O que de fato, a arte japonesa de quadrinizar passou por um longo processo até chegar ao formato que conhecemos atualmente e possui características ímpares em relação aos quadrinhos americanos e europeus.

É compreendido pelos pesquisadores Gravett (2006) e Luyten (2011), um do primeiro protótipo ao mangá, o *Chōjū-giga*<sup>4</sup> (Figura 1), o exemplo mais antigo de narrativa imagética japonesa, histórias pintadas em pergaminhos por volta do século XII no qual eram retratadas sátiras sobre a sociedade com animais antropomórficos, satirizando as condições sociais da época, a decadência e o estilo de nobreza japonesa e de pessoas religiosas. O termo pode ser traduzido literalmente para “pergaminhos de animais travessos”.

**Figura 1** - Parte do primeiro *Chōjū giga*



Fonte: Braga & Lucas (2012)

No *Chojogiga* acima, temos representações de animais vestidos como sacerdotes, rezando, lendo sutras, fazendo oferendas em frente à imagem de Buda, que é representado pelo sapo. Também podendo ser chamados *Ê-makimono*s, longos pergaminhos com pinturas postas em sequência que criavam uma narrativa e contavam uma história (LYUTEN, 2011).

Já durante os anos (1660-1867) conhecido como o período Edo, houve um grande investimento no entretenimento artístico, como o *Ukiyo-ê* (“retratos do mundo flutuante”, em português), que eram pinturas produzidas de modo semelhante à xilogravura. As pinturas, vindas dos bairros boêmios, tinham como tema a vida cotidiana, as gueixas, os bordéis, performances teatrais, lendas e a natureza, sempre representando a transitoriedade da vida e as mudanças sociais do Edo. Nesse tempo, algumas destas pinturas eram impressas já com pequenos diálogos (figura 2).

<sup>4</sup> O *Chōjū giga*, que também pode ser escrito como *Chojogiga*, é considerado tesouro nacional japonês, sendo conservado no templo Kozangi, em Kyoto.

**Figura 2** - *Ukiyo-e* de Ôju Yoshitoshi



Fonte: Braga & Lucas (2012)

O autor Katsushika Hokusai (1760-1849), pintor e xilogrovisista, foi o primeiro a usar o termo ‘mangá’, que significa ‘rascunhos livres e inconscientes’, para nomear seus desenhos de personagens caricaturados. Os desenhos retratavam de forma caricaturada a vida social que representava o Período Edo. Os desenhos do autor foram reunidos e compilados em um de seus principais trabalhos *Hokusai Manga* (1814), que passou a ser utilizados como manual para a arte de desenhar. Segundo Luyten (2011), foram as contribuições de Tesuka Osamu (1928-1989), que os mangás sofreram um avanço qualitativo, com influências também do ocidente, uma das obras primordiais do autor foi *Astro Boy* (1952-1968) “[...] suas obras modificaram não só a estrutura da linguagem, desdobrando as cenas numa sequência mais fluida, como o conteúdo, pela variedade de temas e personagens” (LUYTEN, 2011, p.141). A partir deles, os mangakás (os desenhistas de mangá) desenvolveu um estilo acelerado e uma dinamicidade na narrativa e no traço dos mangás.

Quando se refere as características ímpares mencionadas no início desta sessão, o que nos permitem diferenciar entre *comics* americano e mangá japonês, se trata de diferenças de estilo de se fazer quadrinhos, de contar uma história com os recursos da arte sequencial.

“O quadrinho oriental apresenta aspectos de uma personalidade individual, traduzido em signos divergentes aos contidos nos quadrinhos ocidentais: a leitura de “trás para frente”, a divisão em gêneros e subgêneros para um público segmentado, o ritmo da narrativa, a construção, a apresentação e a profundidade da psique das personagens, o *layout*, as onomatopéias, o fundo ou cenário, o movimento das figuras, a iluminação e a linguagem gestual e corporal com a qual se expressam as personagens [...] (BATISTELLA, 2009, p.7-8, grifo do autor)”.

Também temos uma produção bastante diferente quando falamos de *comics* americano e mangá japonês. No Estados Unidos, as editoras que ficam com os direitos sobre a história, podendo dar continuidade a obra mesmo depois da morte do autor, diferente do Japão em que

os autores são mais independentes e os donos das suas obras. Mas um ponto que se assemelha segundo Luyten (2003, p.4), a forma de produção de quadrinhos do Brasil se assemelha ao do Japão, o autor escreve sua história e trata com as editoras para a publicação.

Uma característica que McCloud (1995, p.80) observa nos mangás que é diferente dos quadrinhos ocidentais é a presença de quadros aspecto-para-aspecto, nessa transição de um quadro para outro encontramos desenhos diferentes que mostram um único momento. Com isso, é possível se passar uma única cena em várias páginas de um mangá com cada quadro destacando um aspecto da mesma situação. Muitas vezes se mostram detalhes da cena ou enfatizam um movimento que está ocorrendo. O mangá é uma linguagem com suas próprias características, podemos citar é o estilo de desenho de cada autor, as onomatopeias, a linguagem cinematográfica, os elementos ricos em significado e os gêneros.

Dentre as características peculiares do mangá, temos a grande variedade de temas através dos quais suas narrativas são contadas. São várias as possibilidades temáticas nos mangás que cada pesquisador os agrupa de modos diferentes. Para Luyten (2011, p. 38), podemos notar segmentos de mercado com uma divisão por faixa etária e sexo. Dessa forma, Luyten agrupa os temas nos mangás em: revistas didáticas, revistas femininas e revistas masculinas. No Japão existe uma “forma de editoração que divide ou secciona sua produção em faixas etárias e sexo do leitor” (LUYTEN, 2011, p.5), dessa forma os mangás são classificados conforme o público-alvo em que ele se designa, temos mangás infantis, para meninos, meninas, idosos, entre outros.

O gênero *shonen* tem como alvo rapazes adolescentes, traz histórias com ação e aventura e alguns temas são amizade, violência, batalha, conquista e moral. O gênero *shojo* é destinado a jovens mulheres, traz histórias de romance e drama, muitas vezes amores complicados, emoções e rivalidades, mas também abrange temas como comédia e ficção científica. *Seinen* é o gênero para homens adultos, com histórias mais maduras e vocabulário mais avançado e com menos restrições de censura. Já o *joisei* é destinado a mulheres adultas com histórias menos fantasiosas em comparação ao *shojo*. Para crianças tem os mangás *kodomo* no qual a maioria das histórias são mais curtas e sem serialização, ou seja, não havendo continuação da história no volume seguinte. As revistas infantis mais didáticas são denominadas *shogaku* e abrangem diversos temas, acompanham exercícios escolares e histórias de aventura.

Nos deteremos mais as características do gênero *shonen*, uma vez que os mangás que analisaremos pertencentes a esta categoria, *Attack on Titan* e *Darling in the Franxx*, que se constitui como objeto de pesquisa deste trabalho. O mangá *shonen* (少年漫画), significa “mangá juvenil” ou “mangá para garotos”, são voltados geralmente para o público jovem

masculino, os adolescentes. Mas que não impedem que outro público feminino ou outras faixas etárias os acompanhem. As temáticas das histórias são amplas, como aventura, comédia, drama, mistério, romance, fantasia, ficção científica que especialmente envolve robôs e esportes. Geralmente os protagonistas são jovens, em sua maioria, com acentuada valentia e confiança. Valores como honra, amizade e perseverança são a força motora das narrativas.

Em termo de características do gênero *shonen* a autora Guimarães (2018), faz uma análise mais aprofundada acerca do gênero, pontua como elementos constituintes, a estrutura, a temática, a narrativa, o desenvolvimento e os personagens. Em relação a temática do gênero, o enredo se constrói depois de alguns princípios narrativos ou valores como: amizade, esforço, perseverança e vitória. Estes elementos ou “fórmula” observados, se desenvolveu no final da década de 60 em mangás publicados pela revista *Weekly Shonen Jump* (GUIMARÃES, 2018). Desta forma, há uma grande variedade de temas e enredos que se baseiam em tais valores atualmente, para constituição do gênero. Independentes dos universos apresentados, aventura, esporte, culinária, ficção científica, encenam batalhas que podem ser físicas ou psicológicas, intensificando um conflito entre o protagonista e seus rivais e seus valores (GUIMARÃES, 2018, p.33).

Já em relação a narrativa dos mangás em sua grande parte, as histórias vão sendo narrada pelas ilustrações, pelos diálogos descritos nos balões de fala e pelas onomatopeias. De acordo com Guimarães (2018), o personagem principal pode adquirir voz em alguns casos:

“O personagem principal pode, ocasionalmente, adquirir voz. Isto não ocorre, contudo, para descrever o que acontece em cena, mas para expressar algum sentimento ou pensamento, algo que está por detrás das ações. Por esta razão, a parte gráfica é essencial para a história. Nos mangás é comum que as ações, principalmente quando descrevendo batalhas, sejam retratadas de forma detalhada com múltiplos quadros, mostrando vários ângulos da mesma ação. (GUIMARÃES, 2018, p.34)”.

A respeito dos quadros mencionados pela autora, se refere ao tamanho e sequência dos quadros, que são elementos essenciais na composição da narrativa. É que geralmente em quadros maiores tendem a representar a profundidade e intensidade das emoções dos personagens, e já nas páginas duplas se aplicam para representar uma ação impactante. E a depender dos *mangakás* podem optar por páginas mais desconstruídas de como os quadros como tradicionalmente os conhecemos. Às vezes, os quadros podem se interpolar, se misturar e até mesmo dificultar o entendimento de uma cena, mas isso ocorre de forma intencional de modo que eles possam, assim, conseguir transmitir um sentimento ou sensação específicos buscados pelo autor.

“A legibilidade pode ser propositalmente atrapalhada em virtude de uma cena que, por exemplo, expressa a confusão do protagonista. Outro recurso utilizado é o uso de alguns desenhos e balões de fala transpondo as margens dos quadros. Esse recurso traz grande dinamismo às cenas, evidência os desenhos que estão em primeiro plano e pode também auxiliar o autor a trazer impacto à noção de perspectiva e profundidade, também pode, no caso dos balões, ajudar a organizar a leitura (GUIMARÃES, 2018, p.34)”.

Em termos de desenvolvimento da narrativa do mangá, não há um período máximo pré-estabelecido, isso depende do autor e da receptividade dos leitores, que por sua vez afetam o mercado de vendas. Narrativas que tem uma boa popularidade entre os leitores, costumam ser mais longas, em função do enredo e qualidade da obra. Os mangás costumam ser serializados em capítulos, até a formação de volumes.

Uma das séries mais longas já publicadas e de sucesso no Japão e no ocidente é *One Piece*, de Eiichiro Oda, iniciada em 1997 e se encontra em serialização pela *Weekly Shonen Jump*, com um pouco mais de 1000 capítulos publicados em 97 volumes. No Brasil o mangá é licenciado pela Editora Panini.

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

Para Guimarães (2018) não há uma convenção sobre a duração de um mangá, nem um número determinado de arcos e nem uma duração específica para eles, portanto, é possível existirem mangás desenvolvidos em 6 arcos ou em 20, assim como arcos compostos de 2 capítulos e outros com mais de 30. Isto dependerá do modo como o autor escolhe evoluir a história. Os arcos costumam ser desenvolvidos na conhecida estrutura de três atos: começo, meio e fim. No começo, o leitor é introduzido aos personagens, ao ambiente e à situação na qual eles se encontram. Neste momento, também acontecerá o *Plot 1*, que conduzirá o protagonista a dar sua ordem a um conflito ou aventura. É no meio que a história irá se desenvolver com uma série de obstáculos e complicações, alguns sendo parcialmente resolvidos, mas ainda assim, a tensão aumenta até chegar no clímax, o conflito final. É no momento da resolução deste grande conflito (clímax) que acontecerá o *Plot 2*. Uma vez que a desordem esteja resolvida, a tensão se esvai e se apresenta o desfecho, o fim da história. O desfecho da história não é necessariamente “alegre” e muito menos significa que o herói viverá “feliz para sempre”,

E por fim, mas de suma importância são os personagens nos mangás *shonen*, que geralmente é um protagonista masculino que estabelece um objetivo ou uma missão que precisa ser realizada. Ele não tem que começar a história como um super-herói, destacando-se dos demais: pelo contrário, será por meio do trabalho duro e da ajuda dos seus companheiros que ele se desenvolverá e se tornará, enfim, um herói. Esta é a principal característica dos protagonistas japoneses: a persistência e a busca pela realização do seu sonho. Segundo Luyten (1991, p. 77), “os heróis são retratados como pessoas comuns que desejam tornar-se os melhores naquilo que estão empreendendo. [...] A ação das histórias está voltada para como deve ser o desempenho do herói para alcançar o sucesso: treinos exaustivos, força de vontade e muita paciência”. É comum, também, que além da busca do seu desenvolvimento físico, o protagonista tenha que enfrentar conflitos interiores e, assim, passar por um amadurecimento.

### 2.3 MANGÁS PÓS-APOCALÍPTICOS

Nesta sessão discutiremos como os mangás de temas pós-apocalípticos, assumem os elementos distópicos que analisaremos no próximo capítulo. O século XX foi um período de grandes guerras, primeira e segunda guerra mundial, a guerra fria, época também do avanço tecnológico que vem sendo discutidos nas distopias. O tema guerra não somente foi vivido nessa época, também contribuiu como conteúdo para criação de mangás voltados para essa temática.

No ano de 1970 foi lançado um dos principais títulos com o tema guerra nas narrativas de mangás. *Gen, Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa foi publicado por um importante revista semanal japonesa *Shounen Jump*. De 1973 até 1974, narra a história parcialmente autobiográfica de Gen Nakaoka, um menino de seis anos que vivia em Hiroshima. Gen e sua família sofrem com a pobreza, a falta de comida e a discriminação devido à posição política de seu pai. O mangá contém dez volumes, a narrativa aborda os problemas após o final da guerra e a condição daqueles que haviam recebido diretamente a radiação da bomba “Little Boy”<sup>5</sup> em 6 de agosto.

Cordaro e Melo (2016) discutem que durante a década de 80, houve uma significativa mudança na visão da cultura pop sobre o futuro tecnológico mostrado em obras anteriores. Os

---

<sup>5</sup> O livro *Little Boy: Arts of Japan's Exploding Subculture* mencionado pelos autores.

autores mencionam que anos subsequentes da Expo'70<sup>6</sup>, as mudanças sociais e econômicas foram o suficiente para garantir um sentimento de insegurança, que também foi absorvido pela subcultura. A tecnologia não operava somente para a paz e a harmonia da sociedade como previsto; ela podia também contribuir para mudanças climáticas e novos conflitos (CORDARO & MELO, 2016).

No entanto, mesmo com mundo em plena Guerra Fria, o boom econômico e consumista prosseguia no Japão, junto do aumento da especulação imobiliária e da construção de arranha-céus. Seguindo também pela cronologia de animês com influências da guerra citados em *Little Boy*, é nesse contexto, de economia em alta e tensões internacionais, que é introduzido o mangá de *Akira*, no qual a avanço da tecnologia é colocado na obra numa visão pessimista.

*Akira* (アキラ) do mangaká Katsuhiro Ôtomo foi publicado entre 1982 e 1990, depois teve um filme de animação, dirigido pelo próprio autor em 1988. O mangá foi um dos primeiros a ter uma publicação completa nos Estados Unidos. O enredo nos traz o ano de 2019, uma Tóquio pós-guerra prestes a sediar os jogos olímpicos de 2020, vivem Kaneda e Tetsuo, membros de uma gangue de jovens motoqueiros delinquentes. Durante uma corrida de motos, o grupo se depara com um estranho garoto fugitivo de uma base militar. Neste incidente, Tetsuo é ferido, capturado pelo exército, acaba por se tornar alvo de pesquisas biológicas e armamentistas. Kaneda, ao tentar entender o que aconteceu com seu amigo, se envolve com um grupo de rebeldes contra o governo, descobrindo uma trama relacionada a pesquisas em crianças, sendo Akira a experiência principal.

A distopia em *Akira* se inicia em um período de caos e reestruturação após uma Terceira Guerra Mundial, que ocorreu em Tóquio, quando um novo tipo de bomba nuclear explodiu no centro da cidade em 1982. Durante a Segunda Guerra Mundial, Tóquio foi completamente reduzida a cinzas e precisou ser reconstruída ao longo do pós-guerra; já neste título, a metrópole é o epicentro de uma nova catástrofe, semelhante a uma explosão atômica. Assim como *Akira* é escrito 37 anos depois da explosão de Hiroshima e Nagasaki, a história se passa 37 anos após a bomba fictícia atingir Tóquio, que passa então, a se chamar *Neo Tokyo*.

Outro tópico presente nos anos 90 observado por Cordaro e Melo (2016), é a imagem do fim do mundo. Em uma época em que as profecias de Nostradamus se popularizavam nas revistas para juvenis, os adolescentes eram frequentemente bombardeados com as ideias de que o mundo terminaria em 1999 e que suas vidas poderiam acabar ainda em sua juventude. O que até então, na concepção dos autores as imagens apocalípticas nos títulos apresentados podiam

---

<sup>6</sup> A primeira Exposição Universal (World's Fair) realizada na Ásia, na cidade de Osaka.



ser ligadas à experiência com a bomba atômica sofrida pelos japoneses, o Armageddon passa a representar também o futuro e não só o passado. “O distanciamento da realidade e o medo de um final eminente influenciaram o mangá e o animê dos anos 90, criando obras que discutem relações humanas, conflitos de identidade ou o papel daqueles que precisam atuar em uma guerra (CORDARO & MELO, 2016, p.11)”. *Neon Genesis Evangelion* é o último título chave em *Little Boy* e para os autores um dos pilares da cultura pop japonesa e que exprime os obstáculos do Japão no pós-guerra.

O mangá *Neon Genesis Evangelion* ou EVA foi publicado entre 1994 e 2013, criado por Yoshiyuki Sadamoto e Hideaki Anno. E teve uma animação entre 1995 e 1996. 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 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>7</sup> e a única arma capaz de defender os homens são ciborgue gigantes conhecidos como unidades EVA (Evangelion). A presença de robôs em mangás ou animações entra em uma categoria chamada *mecha*, que geralmente são pilotados por adolescentes, assim como em EVA.

Para concluir, os longas-metragens de animação têm uma importante função na difusão dos mangás e cultura japonesa no Brasil, mas também no ocidente, principalmente entre jovens leitores devido a sua natureza de enredo pós-apocalíptico e estilo *cyberpunk*.

---

<sup>7</sup> Criaturas gigantes que atacam a humanidade, entretanto não se sabe de onde elas provêm ou qual o intuito dos ataques.

### 3 ELEMENTOS DISTÓPICOS NOS MANGÁS DE *ATTACK ON TITAN* E *DARLING IN THE FRANXX*

No universo de *Ataque aos Titãs*, nos dedicaremos à análise do primeiro volume, uma vez pelo espaço e tamanho da obra para analisarmos ao decorrer deste trabalho. O arco de shiganshina apresenta os personagens principais, a realidade em que a história acontece e, principalmente, o grande conflito que marcará e transformará o protagonista. Em *Darling in the Franxx*, nos deteremos a análise também do volume inicial, o objetivo desta análise é destacar elementos distópicos presente nas narrativas que contribui para o cenário pós- apocalíptico.

#### 3.1 ANALISANDO *ATTACK ON TITAN*

*Shingeki no Kyojin* (進撃の巨人), também conhecido como *Attack on Titan* nos países de língua inglesa e *Ataque dos Titãs* no Brasil, é um mangá do tipo *shonen*, escrita e ilustrada por Hajime Isayama. O mangá foi publicado pela primeira vez em setembro de 2009 na revista mensal *Bessatsu Shōnen Magazine*, da editora Kodansha. Desde sua estreia até a finalização em abril de 2021, foram organizados em 34 volumes tankōbon<sup>8</sup>.

A obra é, desde 2013, o segundo mangá mais vendido no Japão, tendo comercializado mais de 100 milhões de volumes tankōbon no mundo, no Brasil o mangá é licenciado e publicado pela editora Panini Comics desde novembro de 2013.

O enredo da narrativa se inicia no ano de 845, no qual acompanha a trajetória de Eren Yeager, que é filho de Grisha e Karla Yeager. Eren vive em uma realidade na qual a humanidade se encontra quase extinta devido à existência dos Titãs<sup>9</sup>, seres com aparência semelhante à humana e que devoram qualquer pessoa que encontram. Essas criaturas têm entre de 3 a 15 metros de altura. A anatomia dos seus corpos não é proporcional, muitas vezes possuindo troncos largos e extensos, uma cabeça grande ou pequena demais em relação ao seu corpo, além de terem pernas e braços estreitos.

O motivo dos Titãs dizimarem os seres humanos é aparentemente desconhecido, pois eles não têm sistema digestivo e inclusive, após estarem mortos, vomitam aqueles que devoram. Eles não dependem da alimentação para sobreviver, uma vez que, mesmo quando passam por

---

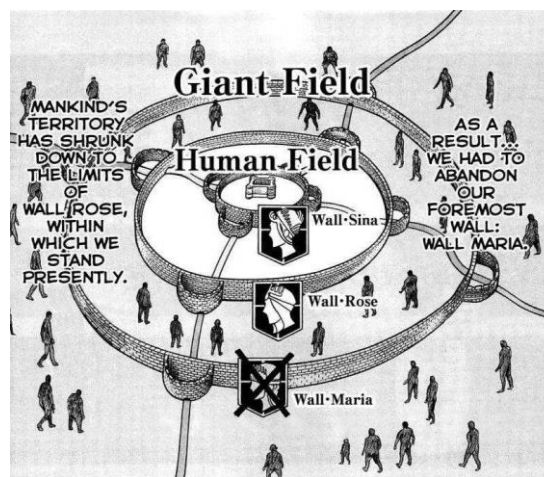
<sup>8</sup> O produto final do mangá é geralmente um livro que reúne diversos capítulos de uma série. Eles são menores e impressos em preto e branco com maior nitidez e em papel mais grosso, podem ser os práticos volumes tankobon, de cerca de 200 páginas (Gravett, 2006).

<sup>9</sup> No recorte que fizemos do volume inicial, não analisamos a figura do titã na sua origem mítica.

um longo período sem se alimentarem, não morrem. A origem dos Titãs é um grande mistério, uma vez que não possuem órgãos reprodutores. Eles não se comunicam e não parecem ter uma inteligência desenvolvida. Seus corpos são resistentes à maior parte dos ataques.

A população em geral é obrigada a viver acuada dentro de três extensas muralhas denominadas de Sina, Rose e Maria. Essas paredes (figura 3), que têm cerca de 50 metros de altura, tornam-se as únicas barreiras que separam os humanos dos titãs e conseqüentemente os protegem. A trama se desenvolve em um período histórico desconhecido, tendo em vista o clima pós-apocalíptico apresentado durante a obra.

**Figura 3** - Organização do território humano em muralhas



Fonte: *Attack on Titan*, capítulo 2

Enquanto em que o espaço da ilha foi visto como uma das características das utopias, que tinha função de proteção a ameaças estrangeiras, o autor Pereira (2017) observa a insularidade dessas ilhas ainda como elemento nas distopias, dispostas como barreiras quanto ao mundo externo, as vezes muralhas, outrora cidades reclusas.

Como visto acima, as muralhas separam e “resguardam” os humanos dos Titãs, mas se protegem, por que haveria uma separação clara de territórios? O espaço de *Ataque aos Titãs* mostra como os modos de existências (cercados) produzem processos de subjetivação normatizados por meio de estratégias de disciplina e controle. O universo fictício é estruturado dentro de três extensas muralhas que estabelecem a ordem por meio do qual a população se divide dentro dessa redoma e está diretamente ligada a seu poder aquisitivo bem como também na relação de utilização dos corpos para a militarização e divisão de trabalho braçal. Essa categoria estrutural estabelecida entre as populações se organiza de modo a garantir maior proteção à nobreza e ao clero, bem como qualquer outro cidadão considerado indispensável ao

mecanismo social (serviçais e agentes de segurança). Quem se localiza no núcleo simultaneamente se vê protegido pelas 3 muralhas, o que os garante um estado constante de segurança, enquanto que as demais populações permaneceriam em regiões mais distantes, nas bordas e nas margens dessa sociedade (camponeses, fazendeiros, idosos, deficientes, crianças, entre outros).

O caráter ditatorial e desigual presentificados nesse universo ficam cada vez mais evidentes com o desenvolvimento do enredo, momento no qual passamos a descobrir que a força policial do reino tem como finalidade a subjugação e veto aos cidadãos que apresentam quaisquer desejos, sonhos e ambições relacionados à vida além das muralhas. O aprisionamento, a tortura e em alguns casos a morte se tornam ameaças ou técnicas corriqueiras dessa sociedade. Toda essa relação ditatorial é promovida em nome de um governante, de um rei. O discurso desse governante legitima toda a prática severa, hedionda e irredutível em nome da paz, em nome de um “bem maior”.

**Figura 4:** Diálogo dos personagens: Eren, Armin e Mikasa a respeito de tabus e regras impostas pelo governo do reino.



Fonte: *Ataque dos Titãs*, capítulo nº 1.

Nas distopias é comum criar um tipo de “monstro”, pois este vai representar um mecanismo de controle entre essas sociedades, para diminuir as tensões internas, se criam um inimigo em comum. Assim como na distopia de *O senhor das moscas*, quando se tinha dois grupos de crianças na luta pelo poder da ilha, não só por questões territoriais, mas de obtenção do poder, o “monstro” da caverna se torna o inimigo, tirando assim a atenção de lutas pelo poder interno e unificando-os. O mesmo se aplica no mangás em análise, o monstro aqui é

representado pela figura do titã. A jornada do herói Eren se concentra em sua vingança e ao extermínio dos titãs e os seus anseios de liberdade por uma vida fora das muralhas.

Outro ponto importante citado anteriormente é em relação aos corpos seja dos humanos ou titãs, os corpos no caso da humanidade, para militarização e divisão do trabalho. Primeiro, descreverei como ocorre na narrativa essa divisão, quando jovens há um recrutamento do exército e posteriormente um treinamento específico em que dividirá os recrutas em três níveis de acordo com sua aptidão física e/ou intelectual. Na obra se divide da seguinte maneira: Divisão do reconhecimento - este grupo se foca na pesquisa de titãs, na obtenção de recursos fora das muralhas, na retomada de territórios, uma vez tomadas pelos titãs; Divisão militar – este grupo se foca na manutenção das muralhas e ordem civil e a Polícia militar - que pretejem a família real e cobram impostos a população. Eren desde criança questiona os adultos que ficam nas muralhas e observam o que ocorrem lá fora, mas não se predispõe a fazer algo mais e se contentam pela vida “segura” cercada pelas muralhas, chegando a outros momentos a brigar com outras recrutas sobre a escolha deles. Constatemos nos seguintes diálogos:

Mikasa: Eu vou entrar na tropa de exploração.

Eren: Você está no topo do nosso grupo... devia ir para a polícia.

Eren: E ainda é considerada um dos maiores talentos da história... Tenho certeza que lhe darão um bom cargo.[...]

Armin: Eu vou para a tropa de exploração.

Eren: Tá falando sério? Você?

Armin: É, eu sei...Eu sou fraco. É um milagre que eu tenha passado na simulação de batalha...

Eren: Mas você foi o melhor nas provas teóricas, devia se especializar nisso! Até o instrutor falou!! Querer fazer algo que vai contra seus talentos é loucura, não tem mérito nenhum isso! (Isayama, 2014, vol.1. p.63)

Podemos observar no discurso entre o grupo de amigos, depois de finalizarem o treinamento, o diálogo que diz respeito em que facção pertencerá, uma vez que as pessoas que obtiveram os melhores resultados têm o “livre-arbítrio” para escolher. Podemos perceber que o protagonista Eren, sendo um dos que mais almejam a liberdade ao decorrer da narrativa, é o que mantém a mentalidade ainda aprisionada pelo sistema, ele questiona a passividade dos que se mantem “seguros” pelos muros e querem permanecer, e ao mesmo tempo acredita que suas condições de aptidão física, determina a que facção pertenceria. Destaco livre-arbítrio pela ilusão que dá, somente os melhores tem essa opção de escolha. Se você escolher ser um combatente que lutará fora das muralhas, estarão obviamente arriscando-se suas vidas e lutando pela sociedade de uma forma geral, mas se optarem por ser um combatente dos muros mais internos está optando pelo maior conforto dos que vivem no centro, estariam de toda forma

tendo que proteger os que lá habitam que são os detentores do poder aquisitivo e sendo assim assujeitando -se.

A ciência são mais dois elementos distópicos que contribui para o enredo apocalíptico da obra, às vezes apresentado de forma mais implícita. No auxílio das lutas pela divisão do reconhecimento foi criada uma arma chamada de aparelho de movimentação tridimensional (DMT), que lhes permitem saltarem de muros, árvores, edificações, sem se machucarem, mas que somente são qualificados a utilizarem os que estão nesta divisão e que tenha uma boa aptidão física. Este aparelho é de fundamentação importância nas batalhas, uma vez que uma das formas de aniquilarem os titãs até então descobertas, é ferindo-os na parte da nuca, portanto a fraqueza deles. É de suma importância na obra, a origem dos titãs, pois eles habitam a maior parte territorial do planeta e possuem corpos interessantes, além de tamanhos diferentes, aparentam ser masculinos, apesar de não ter órgãos reprodutores, em sua maioria não tem inteligência e não sabem se comunicar, possuem corpos regenerativos, não precisam se alimentar, vistos que não tem interesses em animais, só tem um objetivo perseguir e exterminar a humanidade. O enredo começa a nos dar algumas pistas no capítulo 4, quando em sua primeira batalha, o protagonista Eren e seu grupo precisam lutar com um titã que apareceu do ‘nada’.

**Figura 5:** Primeira batalha de Eren



Fonte: *Ataque dos Titãs*, capítulo 4

Eren, na sua primeira luta, percebe que nem todos os titãs, são sem inteligência, existe alguns espécimes raros, assim como este que apareceu e desfez a estratégia de ataque, resultando em mais uma derrota da humanidade, depois de o titã os ter atacado, ele simplesmente desapareceu, assim como cinco anos atrás em que apareceu pela primeira vez, um titã colossal com mais de 50 metros, que destruiu a muralha Maria, também havia desaparecido depois do ataque, fazendo a humanidade perder 1/3 de seu território e povos que

lá viviam. Apresentaremos mais alguns elementos da obra, para constatação como a ciência foi imaginada pelo autor nesse enredo, contribui para o cenário pós- apocalíptico.

**Figura 6:** Cena de desmaio quando Eren tenta recordar sobre a última vez que viu seu pai



Fonte: *Ataque dos Titãs*, capítulo 4

A cena se passa durante a infância de Eren no passado, todas as vezes que Eren tenta se recordar de algumas memórias com seu pai, ele tem fortes dores de cabeça e chega a passar mal e desmaiar, algumas distopias nos trazem o signo da cirurgia, no sentido de lavagem cerebral. Assim como o personagem Alex em *Laranja Mecânica*, passa pelo signo da cirurgia, através da hipnose, também o temos na obra *1984*, o personagem Winston. Todos os fazendo a ingressar no partido. Eren passou por esse tratamento em sua infância, mas ele só foi forçado a esquecer de memórias específicas, uma vez que seu pai era um renomado médico e desapareceu. A cena da injeção vista nas memórias de Eren, nos dar uma pista importante acerca de como surgem os titãs ou como ocorre uma transformação em um titã. É possível analisar em capítulos posteriores, que uma das origens das transformações de humanos em titãs, vai se fundamentar no enredo por processos biológicos e místicos - um procedimento para a retirada do fluído da medula espinhal de alguns desses titãs, que passará a ser inoculado em um novo hospedeiro (os humanos).

Outro elemento que destacamos na narrativa do presente volume, é sobre o controle do conhecimento mencionado no capítulo um da presente pesquisa, que se através dos livros, no último capítulo antes de Eren até então ter sua transformação em titã, no resgate de seu amigo Armin, nos traz a memória de Armim, portando um objeto proibido.

Armin: Eren!... Você estava aí.  
 Eren: Que foi Armin.  
 Armin: Olha meu avô, estava escondendo isso. Um livro sobre o mundo de fora!  
 Eren: Quê? Isso é material proibido!! Se a polícia descobrir o prenderão!  
 Armin: Isso não importa!  
 Armin: De acordo com o livro, o mundo lá fora é cercado por uma água chamada “mar” [...].(Isayama, 2014, p.67).

Portar tais objetos proibidos é uma característica comum em algumas narrativas distópicas, pois é considerado um dos meios pelo qual os indivíduos tem acesso ao conhecimento e a sua própria subjetivação, algo que lhe é negado, sendo assim depois de pego pelo sistema, tendo suas memórias apagadas, e inseridas de novo no sistema, só que agora sobre controle.

Para concluir a análise deste mangá com o último capítulo do volume, temos a transformação de Eren em titã, esse processo de transformação além de desumanizar os indivíduos, os transformam no outro, naquilo que deve ser evitado e controlado. Eren participa dela sem perceber que sua vingança, a destruição dos titãs, fundamentava-se no extermínio daqueles que outrora também foram humanos. O que nos levar a pensar sobre a frase de Thomas Hobbes “O homem é o lobo do homem”, o maior conflito estaria nas relações humanas.

### 3.2 ANALISANDO *DARLING IN THE FRANXX*

A obra *Darling in the Franxx*, também abreviado como *DarliFra* (ダリフラ) foi publicada no período de 2018 a 2020. É um mangá de ficção científica, mecha (a presença de robôs) e pertencente ao tipo de categoria *shonen*. A série teve uma animação produzido pela *CloverWorks* e animação pelo estúdio *Trigger* em 2018. A partir da animação, teve uma adaptação para mangá por Kentaro Yabuki.

A narrativa se passa em um futuro distópico e pós-apocalíptico onde os remanescentes da civilização humana abandonaram a superfície do planeta. Adultos e crianças existem em ambientes contrastantes entre si. Os adultos vivem em cidades tecnologicamente avançadas dentro de latifúndios, no entanto, a procriação e as relações entre eles tornaram-se obsoletas e indesejáveis. As crianças são artificialmente criadas, chamadas de "parasitas", sendo elas destituídos de individualidade, e educadas apenas para pilotarem Franxxs em pares para defender a humanidade. Os parasitas são mantidos em isolamento da sociedade adulta em ambientes apelidados de "gaiolas" (figura 7), que simulam uma época antiga, para que eles possam desenvolver as respostas emocionais necessárias para pilotarem um Franxx.



**Figura 7:** Plantação 13



Fonte: *Darling in the Franxx*, capítulo 1, página 2

No universo de *Darling in the Franxx*, a humanidade conseguiu extrair energia através de escavações terrestres, essa energia vem de um combustível magma, o qual possui uma grande eficiência energética. Mas em contrapartida, as escavações acabaram arrasando e devastando as terras, em resposta a esta atividade humana, começaram a surgir criaturas gigantes e elas atacavam as civilizações. Para se defender desses ataques, a humanidade começou a desenvolver humanoides gigantes os quais recebem o nome de Franxx.

Essas criaturas são chamadas de **Kyoryuu** e também são representados por tipos de classes, é interessante como o autor se propôs a estudar sobre os tipos de camadas terrestres<sup>10</sup>, para validação da criação de seus “monstros”. No primeiro capítulo temos a aparição do tipo **Moho**, essa palavra é abreviação para “descontinuidade de Mohorovicic” que é a fronteira entre a crosta e o manto terrestre, e no capítulo 3 temos a aparição de outro tipo de classe a **Conrad**, que se refere a “descontinuidade de Conrad” essa descontinuidade corresponde ao plano sub-horizontal presente na crosta terrestre. A descontinuidade de Conrad fica presente entre 10 a 20 km abaixo do continente terrestre e a descontinuidade de Moho fica presente entre 30 km a 40km abaixo dos continentes, conforme a classe de Kyoryuu for mais abaixo da terra, mais forte será o seu tipo e raro. O que nos levar a pensar se foi a humanidade que explorou os recursos naturais e causou a destruição ambiental, não seria essas classes de Kyoryuu os ‘defensores’ do que restou da terra?

No primeiro capítulo temos a introdução dos personagens, um grupo de crianças destituídas de sua individualidade, todas elas não têm nomes, são chamadas por dígitos no qual

<sup>10</sup> ASSUMPÇÃO, Marcelo & DIAS NETO, Coriolano M. Sismicidade e estrutura interna da Terra. In: TEIXEIRA, Wilson et al. org. Decifrando a Terra. São Paulo: Oficina de Textos, 2000, p. 47-50.

a sua numeração traz informações sobre si, uma vez que quando menor for o seu dígito, mas qualificado e apto a pilotar um Franxx. Estes gigantes humanoides, recebem esse nome devido ao seu criador Dr. Franxx. O personagem do Dr. é de extrema relevância no enredo, sua aparência é metade metálica e metade humana, o que nos lembra a figura de um ciborgue, o Dr. Franxx, criou uma duplicata partir da clonagem do DNA dos Kyoryuu – a personagem 002 – o Dr. Franxx é chamado de “papai” pelas crianças e também o intermediário entre eles e os (APE), grupo de 7 líderes que instituíram as normas e regras para se viver nos latifúndios. Os adolescentes são doutrinados a desde crianças os chamarem de ‘Pais’, pois deverão sob todas as circunstâncias, a obedecerem a suas ordens. Ainda, sobre as características destes líderes, na descrição de suas vestimentas, usam roupas brancas, o que nos remete a figura de um líder religioso, o papa, (figura 8) usam chapéus longos e máscaras, impossibilitando de discernir sua real aparência, quando aparecem sempre estão localizados em pontos altos, dando a sensação de seres inatingíveis e distanciamento.

**Figura 8:** Líder principal dos (APE)



Fonte: *Darling in the Franxx*, capítulo 1, página 46

A forma como é tratada a figura do líder no enredo, nos faz remeter a figura do Grande Irmão em *1984*, no sentido de crença sem questioná-lo. Na graduação das crianças, chamado de ‘Ritual de inicialização’ aos “parasitas” o Líder principal, mas os outros (APE), juntamente com os adultos, dão as boas-vindas aos “escolhidos” chamando-os de filhos, pois eles serão o novo sangue que os defenderá. O discurso do líder primeiro os glorifica na presença de todos e incita a honra para os parasitas que é defende-los “[...] vocês também podem arriscar o sangue de suas vidas e se tornarem um com as donzelas de ferro e der até a última gota de sangue que você tenha! Tudo é pelo BEM da humanidade” (YABUKI, 2018, p. 47). É possível perceber que este discurso está internalizado no subconsciente das crianças, é tudo pelo um bem está

coletivo. No conto “The new Utopia” do autor Jerome, uma paródia *A Utopia*, os discursos e ações se justificam pela a decisão da MAIORIA. Essa maioria, na verdade é representada por um pequeno grupo que detêm o poder, que decidiu o que era melhor para suas sociedades, em prol de uma “igualdade” ilusória.

Os adultos que vivem nos latifúndios todos se vestem de forma igual, roupas claras cobrem a cabeça e o rosto, não sendo possível identificar se são homens ou mulheres. As roupas, os nomes, as atividades e todas as características individuais foram apagadas em prol de uma ideia de igualdade que coloca o coletivo acima do indivíduo e centraliza toda a autoridade existente na figura de um grupo minoritário.

Ainda nesse capítulo, temos o principal personagem 016, em seus anseios realizando tentativas frustradas em conseguir passar nos treinamentos de simuladores, o jovem Hiro, pois os “pais” tem grandes expectativas para ele, que outrora já teve bons resultados. Este jovem é considerando durante a trama um personagem subversivo, pois durante a infância se mostrava curioso, se questionava e até mesmo nomeava seus colegas daquela plantação de acordo com os seus dígitos.

Os Franxxs são pilotados em pares, masculinos e femininos, sua parceira 703 (Naomi) expressa sua profunda agonia em não se sintonizar com o jovem Hiro (016), pois isso representa, não só a incapacidade de servir ao propósito deles, mas sua partida definitiva da plantação. Pois toda as crianças que partiram, nunca mais foram vistas. O que leva ao protagonista encontrar uma nova parceira capaz de ativar suas habilidades - a heroína 002 – também chamada Zero Two. Sua capacidade de recuperação rápida, junto de ela ter em seu DNA, o sangue dos Kyuruu, faz dela um “monstro” também conhecida como “a assassina de parasitas”, pois seus parceiros (estames) têm sua vitalidade rapidamente sugada, conseguindo lutar até três batalhas e morrem.

No terceiro capítulo temos a personagem Zero Two, depois de uma batalha caminhando nas intermediações da Plantação 13, conversando com a supervisora deste distrito, a heroína confessa sua profunda preocupação no seu novo parceiro, o referindo como *Darling*, que se ele estivesse na **cidade inferior** não haveria preocupações. A partir daí, na distopia é possível demarcar divisões em cidade inferior e cidade superior. A primeira se refere aos latifúndios, cidades altamente tecnológicas, reservadas para os adultos e principalmente seguras. E a segunda se refere as plantações ou “gaiolas” onde as crianças lutam em função de proteger os adultos.

**Figura 9:** Plantação superior

Fonte: *Darling in the Franxx*, capítulo 3, página 43

Em uma reunião do QG com o grupo dos 7, se discutem o fato de um parasita Zero Two ficar na plantação 13, “Se você analisar os dados, parece que há um **espécime raro** sem sinais de envelhecimento” (YABUKI, 2018, p.23). Nessa frase podemos destacar dois pontos que servirão para a concluir nossa análise, o fato de eles considerar o jovem Hiro/016 como um “espécime raro” e a segundo ponto: sem sinais de “envelhecimento”. Isso se dá pelo fato, de - os parasitas - como são chamados, a não chegarem a viverem a idade adulta, devido ao uso excessivo do corpo em atividades militares, depois de um tempo chegarem a ter cabelos brancos, mesmo como uma aparência jovem.

São vários os termos utilizados pelo autor, se referindo a botânica ou as plantas, como o fato de os “parasitas” mencionarem o fato de terem passado o início de sua vida em um ‘jardim’. As vezes, os parasitas masculinos são referidos como ‘estame’, e as femininas como ‘pistilo’ termos que utilizados na botânica para identificar os órgãos reprodutores masculinos e femininos das flores, respectivamente. Durante a narrativa, os parasitas passam o tempo em que não estão dedicados a atividades de combate em ‘Mistilteinn’, como visto na figura anterior, uma instalação no centro de um micro ecossistema controlado localizado em uma estufa sem ter acesso ou ao menos conhecer aos demais setores e funções de sua plantação. Ainda, o termo “plantação” descreve um sistema de produção econômica focado na produção agrícola de monocultura destinado a produzir o máximo possível de matéria-prima sem se importar com os efeitos colaterais provocados no local de produção e enviar estes recursos para uma metrópole que se beneficia deste modelo de extrativismo sem comprometer seu próprio desenvolvimento cultural ou explorar sua mão de obra. Há toda uma série de contextos que indicam que os parasitas naquela sociedade não são considerados cidadãos ou sujeitos portadores de autonomia, mas sim são vistos como formas de vida sem autodeterminação e que são produzidas e cultivadas como recurso fungível para sustentar aquela sociedade. Ou seja, os

parasitas possuem uma posição social análoga à de vegetais, o que é representado como alegoria ao fato de os Franxx pilotados por eles serem batizados com nomes de plantas.

Os adolescentes vivem em um ambiente controlado em que recebem mantimentos de maneira automatizada tendo o mínimo contato com outros indivíduos da plantação, sendo raros os contatos com os adultos. Como em um Jardim do Eden, os adolescentes existem alienados de qualquer conhecimento social que vá além daqueles intrinsecamente necessários para praticarem suas funções militares, e, sem este conhecimento, habitam um estado de inocência em que idealizam todas as suas relações com suas funções como parasitas e com os adultos.

Diante do exposto, os principais elementos que problematizam na primeira obra *Ataque dos Titãs* seriam o sistema ditador entre as muralhas, quem está no poder e quem está a margem, que por conseguinte, gera outro problema a territorialização, algo que Thomas More, já discutia mesmo sendo de texto e épocas diferentes, as propriedades privadas que se tornam fonte de ambição e corrupção. Há um conflito também dos valores segurança e liberdade, que norteiam a tomada de decisões dos personagens e da trama. No último mangá *Darlifra*, vários são os elementos que são destacados, principalmente no que se refere a ciência e a ética, como a clonagem, crianças sendo criadas artificialmente, a crise energética, devido ao uso excessivo dos recursos naturais. E por fim, são várias as alienações como as alienações familiares e de governança. A alienação familiar, no sentido de não se pode constituir uma família, porque ter uma família implica no individualismo, e tudo que for promovido nesse determinado grupo, pode gerar expectativas para beneficiar uma família, e isso vai contra o coletivismo. Pode ser percebido a alienação governamental, os líderes são representados em uma forma de deus inquestionável.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os mangás pode ser entendido como uma produção artística nipônica, além do seu objetivo inicial de leitura, diferente das colônias nipônicas no Brasil que usavam para alfabetização do idioma, possível de análise com outros objetivos, depende do enfoque de que se pretende. Foi possível analisar em ambos os enredos, a complexidade que envolve as diferentes formas de governos e que por conseguinte, podem precarizar a vida social de quem está a margem, impondo maneiras de disciplina e controle e quais vidas importam e outras não, quando temos os conflitos internos e externos representados pelos muros.

No decorrer deste trabalho vimos que a distopia em textos narrativos, já é uma temática discutida dentro do âmbito acadêmico, em seus diversos textos, em obras clássicas, mas que podem ter como objetos de análise também produtos culturais, como o gênero mangá, em consonância, a temática distopia discute-se problemas acerca da realidade, obviamente elas ampliam esses problemas para uma maior problematização.

Diante disto, essa pesquisa se propôs a analisar dois diferentes mangás, da mesma categoria *shonen*, sob a perspectiva de clássicos da distopia. Demonstrou-se que estes espaços do *não-lugar* estão intrinsecamente ligados a sociedade e isso se deu através de um discurso teórico sobre o gênero e sobre os principais estudos acerca do assunto. Estas reflexões permitiram através da presente pesquisa conceituar os temas propostos aqui, distopias em mangás, em um viés literário. Sendo assim, apresentamos e discutimos esses conceitos e características através de narrativas de maior relevância, que foram *A Utopia*, *Laranja Mecânica*, *Admirável Mundo Novo*, 1984, alguns contos mencionados na pesquisa com conteúdo de ficção científica e também quadrinhos japoneses como *Akira* e *Neon Genesis Evangelion*, representativos do gênero.

Em relação a trabalhos futuros é possível analisar dentro de um recorte maior, os mangás individualmente, de forma a englobar o processo pelo qual os personagens adquirem sua subjetividade, uma vez que a presença de um viajante ‘inocente’ que foi bastante representativa nas utopias, nas distopias essa figura passa a ser representado pelo personagem subversivo, no qual percebemos o seu esclarecimento acerca das sociedades que o rodeiam. Outra possibilidade é trabalhar com os mangás de forma mais didática voltada para o ensino, uma possibilidade seria uma sequência didática num viés literário, com objetivo de trabalhar a criticidade dos alunos, através da leitura.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALDISS, B. **Superbrinquedos duram o verão todo** - e outros contos de um tempo Futuro. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

ALLEN, L. D. **No mundo da ficção científica**. São Paulo: Summus, 1976. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/nv0nsxs>>. Acesso em julho de 2021.

ASSUMPÇÃO, Marcelo & DIAS NETO, Coriolano M. Sismicidade e estrutura interna da Terra. In: TEIXEIRA, Wilson et al. org. **Decifrando a Terra**. São Paulo: Oficina de Textos, 2000.

BALDESSIN, M. G. S. **A ficção científica como derivação da utopia**: a inteligência artificial. 152 f. 2006. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, Campinas, SP. 2006. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/270241>>. Acesso em: abril de 2021.

BATISTELLA, D. **Palavras e imagens**: a transposição do mangá para o anime no Brasil. 287 f. 2014. Tese (Doutorado) - Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, UFRGS. Porto Alegre, 2014. Disponível em: <[https://www.academia.edu/8443405/PALAVRAS\\_E\\_IMAGENS\\_A\\_TRANSPOSI%C3%87%C3%83O\\_DO\\_MANG%C3%81\\_PARA\\_O\\_ANIME\\_NO\\_BRASIL](https://www.academia.edu/8443405/PALAVRAS_E_IMAGENS_A_TRANSPOSI%C3%87%C3%83O_DO_MANG%C3%81_PARA_O_ANIME_NO_BRASIL)>. Acesso em abril de 2021.

BATISTELLA, D. **Mangá**: o jogo entre palavras e imagens. 26 f. 2009. Disponível em: <[https://www.academia.edu/11691272/MANG%C3%81\\_O\\_JOGO\\_ENTRE\\_PALAVRAS\\_E\\_IMAGENS](https://www.academia.edu/11691272/MANG%C3%81_O_JOGO_ENTRE_PALAVRAS_E_IMAGENS)>. Acesso em abril de 2021.

BOOKER, M. Keith. **The Dystopian Impulse in Modern Literature**: Fiction as social criticism. Wesport: Greenwood Press, 1994.

BRADBURY, R. **Fahrenheit 451**. Tradução de: Cid Knipel. 3 ed. São Paulo: Globo de bolso, 2014.

BURGESS, Anthony. **Laranja Mecânica**. Tradução de: Fábio Fernandes. 6 ed. São Paulo: Aleph, 2004.

COELHO, T. **O que é Utopia**. Coleção primeiros passos. São Paulo: Brasiliense, 1980.

ECO, U. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Tradução de Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, as heterotopias**. Posfácio de Daniel Defert. São Paulo: Edições n-1, 2013.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ªed. São Paulo: Atlas, 2010.

GOLDING, W. **O senhor das Moscas**. Tradução de: Geraldo Galvão Ferraz. Rio de Janeiro: O globo, 2003.

GRAVETT, P. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

GUIMARÃES, N. **O trágico e o cômico nos mangás shonen e seinen**. 82 f. 2018. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) - Instituto de Letras, UFRGS. Porto Alegre, 2018. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10183/182749>>. Acesso em maio de 2021.

HUXLEY, A. **Admirável mundo novo**. São Paulo: Globo, 2003.

ISAYAMA, Hajime. *Attack on Titan*. Tradução: Alex Ko Ransom. Editora: Kondansha Comics, 2012.

ISAYAMA, Hajime. **Ataque dos Titãs**. Roteiro: Ryo Suzukaze. Arte: Satoshi Shiki. Tradução: Fernando Muciole. São Paulo: Editora Panini, 2014.

LUCAS, R. J. de L. BRAGA, J. O Mangá e a Identidade Japonesa no Pós-guerra. **Intercom: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. Recife, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-0825-1.pdf>> Acesso em agosto de 2021.

LUYTEN, S. B. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2011.

MALMESBURY, Thomas Hobbes de. **Leviatã ou matéria, forma e poder de um Estado eclesiástico e civil**. São Paulo: Nova Cultural, 2004.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro**. São Paulo: M.Books, 2005.

MELO, M. T. R. de; CORDARO, M. N. H. As reminiscências da guerra no mangá e no animê. **Revista Anagrama**, [S. l.], v. 10, n. 2, 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/118021>>. Acesso em julho de 2021.

MORE, T. **A Utopia**. São Paulo: Martin Claret, 2001.

ORWELL, G. **1984**. São Paulo: Nacional, 2003.

PEREIRA, A. Martins. **Divergência, insurgência e convergência: uma análise da trilogia Divergente sob a luz das distopias modernas e contemporâneas**. 147 f. 2017. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Letras e Comunicação, Universidade Federal de Pelotas. Pelotas, 2017. Disponível em: <<http://repositorio.ufpel.edu.br:8080/handle/prefix/3474>>. Acesso em abril de 2021.

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

SILVA, Suênio. S. Tomaz da. Utopia e Distopia no mundo Literário. In: QUEIROGA, Marcílio Garcia de e LIEBIG, Sueli Meira (orgs). **Estudos literários em perspectiva**. João Pessoa: Ed. Fotograf, 2008.

YABUKI, Kentarou. **Darling in the Franxx**. Jump Comics+. Vol. 1–8. Toukyou: Shueisha, 2018.