



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

Eixo Temático
Quadrinhos e Cultura

NO SUPERHERO ALLOWED: O HERÓI DE MANGÁ CONTEMPORÂNEO

José Messias¹

Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Resumo

Os mangás, séries animadas e demais produtos ligados a Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya), Dragon Ball, Naruto e One Piece fizeram desses títulos possivelmente os maiores sucessos orientais no Ocidente nos últimos anos (e talvez de todos os tempos). Enquanto produtos culturais essas séries representam a localidade a que pertencem assim como seus costumes, crenças e hábitos. Assim, este artigo se propõe a uma análise das representações de herói presentes nessas histórias em quadrinhos, refletindo sobre o papel dos meios de comunicação e sua capacidade de difusão de um imaginário assim como as ferramentas de produção de sentido que utilizam.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, mangá, representação social, mito do herói

Abstract

Saint Seiya, Dragon Ball, Naruto and One Piece mangas, animated cartoons and other licensed products possibly are the biggest eastern commercial success in the West in the last three decades (maybe ever). As cultural products these titles represent their location's customs, beliefs and habits. Therefore, this article intends to analyze the hero representations in those comic books, thinking at the same time about the role of the media and its capacity of disseminate imaginaries and the way it does it.

Keywords: comic books, mangas, social representation, hero

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQs) podem ser utilizadas para compreender a cultura na qual estão inseridas. Por meio de seus mecanismos de produção de sentido é possível identificar diversas formas de representação e construção de imaginário. Neste sentido, este trabalho se debruça sobre o estudo do herói na cultura japonesa contemporânea por meio de uma análise

¹ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Uerj (PPGCom/Uerj). Email: jmessias.santos@gmail.com

sobre alguns dos principais mangás lançados entre o final da década de 1980 e o início da década de 2000 no Japão. Ao menos em termos de sucesso comercial, títulos como Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya), Dragon Ball, Naruto e One Piece provavelmente são os maiores de todos os tempos.

Utilizando como referência vasta bibliografia sobre mito do herói, formação da sociedade japonesa, teorias sobre imaginário e representação, o papel da história em quadrinhos como meio de comunicação de massa, sua epistemologia e as características específicas dos mangás, este trabalho pretende atestar o funcionamento da representação cultural nos quadrinhos japoneses, mais especificamente a constituição do mito herói.

Por meio de uma análise detalhada dos aspectos visuais e narrativos das HQs citadas, este trabalho busca identificar a construção de um imaginário de herói japonês contemporâneo. E também averiguar possíveis mudanças ocorridas nessas representações ao longo do período escolhido. A análise empreendida se baseará em critérios como caracterização dos personagens (protagonistas e antagonistas) e ambiente, no âmbito gráfico. Além de trama, contexto histórico e ações dos personagens, na esfera narrativa. Obviamente, devido a natureza do meio, esses dois campos não agem isolados. Dessa forma, este estudo compreende que a separação destas instâncias é apenas didática e que mesmo assim também é preciso analisar seu efeito conjunto na produção de sentido. Sendo assim, espera-se que as representações de herói presente nos objetos escolhidos revelem as marcas culturais do povo japonês.

Representando a sociedade

As construções simbólicas midiáticas constituem em si uma forma de representação do imaginário cultural de uma sociedade, as quais posteriormente vem a ressignificar esse mesmo referencial do qual a mídia se alimentou. Esse é um posicionamento defendido por diversos pensadores das ciências humanas e sociais, entre eles Becker, ao afirmar que “usuários de representações jamais lidam com a própria realidade, mas com a realidade

traduzida para materiais e linguagens convencionais de um gênero particular” (BECKER, 2009, p. 33).

O pensamento de Becker nos convida a refletir sobre a importância (e penetração) das representações na vida cotidiana, dando a ideia de que elas sejam, como muitos defendem, a fundadora da experiência social, uma vez que o ato de representar seria análogo ao de conhecer. Esta fala também evidencia seu caráter intrinsecamente efêmero, no qual diversos fatores influenciam essa “forma de ver o mundo”. Para Jodelet, “as representações sociais são abordadas concomitantemente como produto e processo de uma atividade de apropriação da realidade exterior ao pensamento e de elaboração psicológica e social dessa realidade” (2000, p. 22).

E mais, muito depende do público, das pessoas, desde o simples indivíduo até os maiores grupos, a construção do sentido de uma representação é um processo ao mesmo tempo delicado e dinâmico, singular e coletivo: “[...] quando fazemos um relato sobre a sociedade, nós o fazemos para alguém, e a identidade desse alguém afeta o modo como apresentamos o que sabemos e o modo como os usuários reagem ao que lhes apresentamos” (BECKER, 2009, p. 25).

Daí a necessidade de estabelecer uma metodologia que seja rígida e ao mesmo tempo sem amarras, respeitando assim a fluidez da cultura e o objeto de estudo, as histórias em quadrinho japonesas. Para Jodelet,

[...] as representações sociais são fenômenos complexos sempre ativados e em ação na vida social. Em sua riqueza como fenômeno, descobrimos diversos elementos: informativos, cognitivos, ideológicos, normativos, crenças, valores, atitudes, opiniões, imagens etc. Contudo, estes elementos são organizados sempre sob a aparência de um saber que diz algo sobre o estado da realidade (2000, p. 21).

Falando especificamente do povo japonês, este artigo pretende atuar em duas frentes. Em primeiro lugar, entendendo os mangás como relatos internos sobre a sociedade japonesa e a cultura oriental (e a forma como ela utiliza outras influências). Ao mesmo tempo se apropriando do distanciamento entre as culturas para extrair o máximo possível dos textos. Nas palavras de Ruth

Benedict, “um japonês que escreve sobre o Japão deixa passar coisas verdadeiramente cruciais que lhe são tão familiares e invisíveis quanto o ar que respira” (BENEDICT, 2009, 14). Por isso, é relevante pensar a cultura oriental/japonesa tendo a ocidental como referencial (quando necessário) a fim de atribuir certa perspectiva a análise.

Em se tratando de mito, herói e representação, um dos primeiros conceitos que precisam ser revisados é o de virtude. O herói, numa análise preliminar, é o representante das virtudes de uma cultura, ou melhor, o representante da ideia ou ideal de virtude de uma sociedade. Isso, segundo Eco, para melhor satisfazer as “necessidades” dessa cultura: “o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer” (ECO, 1979, p. 247). Pensamento melhor explorado por Helal ao dizer que “estes ‘heróis’ são paradigmas dos anseios sociais e através das narrativas de suas trajetórias de vida, uma cultura se expressa e se revela” (HELAL, 2001, p. 137). Embora ele esteja se referido aos ídolos esportivos, daí as aspas, é inegável a relação simbiótica entre cultura e representação. E a adição da mídia a esse sistema, como no caso tratado neste estudo.

O povo japonês e seus heróis

A partir daí, a primeira singularidade da cultura japonesa aparece em Benedict, “os japoneses sempre se mostraram sumamente categóricos em negar que a virtude consiste em combater o mal” (2009, p. 162). Ao desvincular a luta contra o mal – ou a própria ideia de mal, como veremos posteriormente – da ideia de virtude, os japoneses modificam este conceito que é a base da ideia de herói criando assim toda uma nova gama de representações para o mesmo. A antropóloga ainda complementa que a ideia de virtude está intimamente ligada a privação de prazer: “[os heróis japoneses] constantemente renunciam a prazeres que de modo algum consideram

perversos. O que exige força de vontade vem a ser a mais admirada virtude no Japão” (BENEDICT, 2009, 163).

Um dos principais pontos defendidos por Benedict é a relação entre força de vontade, obrigação e sacrifícios na cultura japonesa. Ela descreve um cenário que em muito se distancia dos ideais de bondade e mesmo de sacrifício presentes no Ocidente. Se “para o ocidente, o final feliz é uma recompensa da vitória do bem sobre o mal, a garantia de que os heróis viverão felizes para sempre” (LUYTEN, 2001, p. 70), em algumas histórias japonesas, o herói precisa enfrentar extremos para atingir seus objetivos que no caso seriam “cumprir uma obrigação”. Principalmente em se considerar o extremo da metáfora japonesa sobre obrigação e sacrifício que seria morrer em tal intento. Algo considerado não só aceitável, como mais “correto”, e muito mais apreciado. De acordo com Benedict,

As plateias populares japonesas assistem debulhadas em lágrimas o protagonista chegar ao seu fim trágico e a adorável heroína ser assassinada devido a um giro da roda da fortuna. Tais enredos constituem os pontos altos do entretenimento de uma noite [...] O seu sofrimento não advém do julgamento de Deus sobre eles. Revela que cumpriram a todo curso o seu dever sem que nada – desamparo, doença ou morte – os desvie do verdadeiro caminho. (BENEDICT, 2009, p. 164)

No entanto é de suma importância frisar que de nenhuma maneira o prazer e a satisfação são negligenciados na cultura oriental, eles só possuem outra funcionalidade social. Para a antropóloga,

[...] os japoneses não condenam a autossatisfação. Não são puritanos. Consideram os prazeres físicos bons e dignos de serem cultivados. Daí serem procurados e apreciados. Entretanto, precisam ser contidos no devido lugar. Não devem misturar-se aos assuntos sérios da vida. (BENEDICT, 2009, 151-152)

Embora seja um dos grandes referenciais até hoje sobre o estudo do Japão, alguns pontos explorados pela antropóloga merecem algumas ressalvas; afinal, trata-se de um relato feito há mais de 60 anos, tempo mais do que suficiente para algumas dessas prerrogativas sofram alguma indagação.

Este é um dos objetivos secundários deste trabalho, ao analisar as histórias em quadrinhos produzidas recentemente.

Mangás e comunicação de massa

Segundo Edward Hall, “as pessoas de culturas diferentes vivem em mundos sensoriais diferentes. Não somente estruturam o espaço diferentemente, mas também o experimentam diferentemente porque seu sensorium está ‘programado’ diferentemente” (1998, p. 195). Levando esta questão para os meios de comunicação de massa que propagam um volume exponencial de informações, como disse David White, “[...] são precisamente os meios de comunicação de massa que acenam para o homem ‘comum’ com a maior promessa de colocar ao alcance de suas mãos uma riqueza cultural que nenhum período anterior foi capaz” (WHITE, 1973, p. 32), nota-se que o volume e a intensidade desses conteúdos serviriam para propagar contrastes, uma vez que acentuariam as características inerentes de uma determinada cultura.

Obviamente a cultura de massa não é estanque, porém, mesmo sendo produzida a partir de diversas fontes culturais e tendendo para certa planificação de seu discurso, ela predominantemente possui elementos que favorecem a identificação por parte de seu público doméstico. Para Luyten,

No moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real. Nesse aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais – são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta [...] entretanto, no decorrer do enredo da história, podem realizar coisas fantásticas (2000, p. 71).

Uma dessas particularidades das narrativas gráficas japonesas é escrita, que mistura o alfabeto fonético (hiragana e katakana) e os kanji. Segundo Gravett,

Alguns têm apontado para a natureza inerentemente visual da linguagem escrita japonesa, que são os *kanji*, os caracteres chineses. Esses ideogramas não representam objetos de modo realista, e sim abstraídos em símbolos, dinamizando a realidade em traços rápidos de pincel ou caneta, de modo

muito parecido com o que ocorre nos quadrinhos. Talvez, pelo fato de a escrita dos japoneses envolver a criação de símbolos e a leitura exigir sua decodificação, eles tenham uma predisposição para aceitar a simbolização existente nos quadrinhos (2005, p.22).

Ou seja, a escrita influencia não só a forma de leitura como também a desenvolvimento visual da trama, uma vez que é a própria lógica da escrita que “dita o ritmo” da fruição dos quadrinhos.

Análise

Para esta análise foram escolhidos quatro dos mais populares mangás japoneses no Ocidente. Embora este estudo entenda que eles possam não ser representativos o suficiente para abarcar toda a questão do herói japonês, afirmamos que esses títulos ajudaram a definir a imagem contemporânea que o Ocidente tem do Japão. E é precisamente este imaginário que pretendemos compreender melhor por meio de Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball, Naruto e One Piece.

A primeira vista nenhuma dessas séries foge do modelo ocidental do mito do herói proposto por Campbell (2007) sobre o “chamado da aventura”, “mergulho na fonte de poder”, a figura que fornece “amuletos protetores” e a presença de algum tipo de morte (ou perda) e do triunfo posterior sobre a mesma. A começar pelo chamado cada um dos heróis inicia sua caminhada por um motivo pessoal (e não por acaso, como em muitos quadrinhos americanos), que são: se tornar o rei dos piratas, o ninja mais forte, reunir as esferas do dragão e reencontrar a irmã (no caso específico do suposto protagonista Seiya). Nesse caso, no Oriente, o chamado da aventura seria mais uma “vontade de aventura”. Enquanto o herói ocidental (de quadrinhos) seria levado pela inevitabilidade das circunstâncias, respondendo a um chamado, o oriental começa seu percurso saindo a procura de ação.

Involuntária nessas séries é a forma como esses heróis obtêm suas habilidades especiais, aquelas que os qualificam como seres diferenciados, os

escolhidos com potencial para se tornarem verdadeiros heróis. Essas habilidades são adquiridas com o início da trama e geralmente estão ligadas ao chamado da aventura, simbolicamente elas remetem ao mote da trama.

Os Cavaleiros do Zodíaco (CDZ), ou Saint Seiya no original, escrito e desenhado por Masami Kurumada de 1986 a 1991, narra as histórias de cinco guerreiros com habilidades sobre-humanas que defendem a reencarnação da deusa grega Atena. Seiya de Pégaso, o protagonista do título, Shiryu de Dragão, Hyoga de Cisne, Shun de Andrômeda e Ikki de Fenix possuem armaduras de bronze que representam suas respectivas constelações. A princípio inimigos, eles se tornam cavaleiros por motivos pessoais que vão desde fama a vingança, no entanto, no decorrer da chamada Saga do Santuário acontece uma espécie de “conversão” que os faz se tornarem finalmente guerreiros (ou santos) de Atena.

Embora os protagonistas sejam guerreiros que protegem uma deusa (daí o nome santos), essa verdadeira conversão do interesse pessoal para proteção do coletivo só acontece quando eles enfrentam os cavaleiros de ouro. A personagem Saori Kido, que seria a reencarnação da deusa Atena, é odiada por todos pelos maus-tratos que sofreram na infância, ainda mais ao descobrirem que o avô de criação da menina era na verdade o pai de todos eles, que os mandou para orfanatos e depois para os campos de treinamento. Por causa desse background, mesmo após descobrirem que ela realmente é a deusa Atena eles não se mostram nem um pouco comovidos.

Outro fato curioso se dá na forma como os cavaleiros entram nesta disputa, pois a primeira vista eram eles quem estavam em falta, tendo entrado na disputa pela armadura de ouro de sagitário por motivos pessoais. Por isso o Santuário, organização a qual respondem, os sentencia a morte, enviando cavaleiros de prata para matá-los. Só após uma série de lutas se descobre que o atual líder do Santuário é o verdadeiro vilão. Fato que não os exime de culpa. Numa passagem emblemática (e bastante representativa da proposição de Campbell), os heróis estão lutando contra Ikki de Fênix, que no início era um inimigo, e seus subordinados os cavaleiros negros – versões negativas dos

heróis. Durante o embate, eles iam sendo derrotados e ao mesmo tempo se tornavam amigos dos cavaleiros de bronze até que o mesmo acontece com Ikki. No entanto, ocorre o primeiro ataque dos cavaleiros de prata e os cavaleiros negros morrem no lugar dos protagonistas. Ou seja, outros pagam por seu egocentrismo e é através dessa perda que ocorre o direcionamento para o que “é correto”. Também está presente nesta passagem um simbolismo duplo. Primeiro o herói faz as pazes com seu lado negro e logo depois ele é eliminado.

Assim, os santos aceitam ir até a Grécia enfrentar o falso líder do Santuário, contudo eles ainda o fazem por seu senso de justiça e não por causa de Atena. Essa é uma mudança gradativa que acontece ao longo dessa saga na qual a personagem se encontra com uma flecha cravado no peito prestes a morrer.

Em Dragon Ball, após a morte de seu avô de criação, o menino Son Goku parte com a adolescente Bulma em busca das lendárias Esferas do Dragão que podem conceder um desejo a quem reunir todas as sete. Posteriormente, ele se torna discípulo de Mestre Kame, um amigo de seu avô, que completa seu treinamento em artes marciais. Nesse período ele conhece também Kurilin, Pual, Yamcha, Oolong, Chichi, o vilão Piccolo, entre outros. Uma espécie de adaptação da lenda chinesa da “Jornada ao Oeste”, o mangá foi criado por Akira Toriyama em 1984 e durou até 1995. A série foi dividida em duas partes, sendo a primeira com Goku criança e a segunda fase, Dragon Ball Z, com ele adulto, casado e com filhos.

Na primeira fase quando Goku muda seu direcionamento das esferas do dragão para se tornar o lutador mais forte, e obtém sucesso, logo aparece Piccolo Daimao, o primeiro vilão por excelência do mangá. Derrotá-lo não significa apenas se tornar mais forte, mas proteger a humanidade. Essa consciência vem ao protagonista com a morte de seu amigo Kurilin, assassinado por um dos capangas do vilão. Com o fim da saga de Piccolo, o mangá entra na fase Z, nela Goku desempenha continuamente o papel de defensor da Terra.

Já em *Naruto*, desenvolvido por Musashi Kishimoto desde 1999, o protagonista homônimo é um ninja adolescente que sonha se tornar um Hokage, o líder da Vila Oculta da Folha, uma espécie de cidade-estado nos moldes espartanos (embora obedeça ao governo central do fictício país do Fogo). Acontece que dentro do menino foi selada a Raposa de Nove Caldas – uma entendida clássica do folclore japonês -, o que lhe confere poderes extraordinários, mas também atrai o ódio dos outros moradores da vila que lembram com pesar a destruição e as mortes causadas pelo demônio antes de ser lacrado. Por esse motivo, *Naruto* busca se tornar o melhor ninja de sua vila para poder finalmente conseguir o reconhecimento de seus pares. O mangá também está dividido em duas partes, a primeira contando a infância do herói, e a segunda com ele três anos mais velho.

Paralelamente a sua busca de se tornar mais forte, o vilão Orochimaru tenta se vingar da Vila Oculta da Folha e parte do seu plano é tomar o corpo de um jovem ninja para poder viver mais. O jovem escolhido é justamente o melhor amigo de *Naruto* (e também principal rival), *Sasuke*. Ele não morre, mas se torna mal por causa da influência de Orochimaru e posteriormente parte voluntariamente como aprendiz nas artes das trevas. A perda do amigo aliada a morte do antigo Hokage, um ancião que detinha o posto que ele almeja, leva o protagonista a conscientização do seu papel de defensor, este mangá também faz essa passagem através de uma segunda fase chamada *Shippuden*.

Por sua vez, *One Piece* é o título mais popular do Japão atualmente tendo alcançado mais de três milhões de cópias em seus últimos encadernados, segundo a empresa especializada em rankings Oricon. Nele, o protagonista *Monkey D. Luffy* deseja se tornar o Rei dos Piratas e aos poucos vai reunindo uma tripulação de notáveis companheiros: um espadachim, uma ladra, um cozinheiro kickboxer, um atirador e um médico metade homem metade rena. No quesito habilidades especiais *Luffy* também não fica atrás, ao comer uma fruta do demônio ele se torna um homem de borracha, praticamente invulnerável e com apenas uma fraqueza, não poder nadar.

Mesmo se passando numa realidade alternativa, os piratas em One Piece também são considerados criminosos e são caçados pelo governo e sua força policial, no caso, a marinha. Talvez seja esse um dos grandes diferenciais da série, pois Luffy se torna uma espécie de Robin Hood dos mares. Curiosamente, nesta série não há nenhuma mudança de estágio ou de mentalidade ao longo dos capítulos. O mais próximo disso ocorre já no primeiro capítulo quando ele ainda era criança durante os acontecimentos que o levam a comer a fruta do demônio.

Na sua cidade natal residiam o pirata Shanks e sua tripulação, conhecido como um pirata bom, ele servia como uma espécie de mentor para Luffy. Quando bandidos invadem a cidade, os piratas evitam o conflito, mas o temperamento intempestivo do menino o faz ser jogado ao mar pelos bandidos. Esse fato faz com que os piratas reagem e facilmente derrotem os bandidos (inclusive matando muitos deles). Para salvar o menino, o próprio Shanks mergulha no mar e tem seu braço devorado por um monstro marinho. Após esse episódio o menino que tinha pressa em se tornar um pirata, segue o conselho de Shanks e espera mais, saindo para suas próprias aventuras aos 17 anos. Mesmo neste período ele nunca muda seu objetivo se tornar o rei dos piratas, o que ele aprende são com o ocorrido são lições de humildade e de não confronto (só agindo quando extremamente necessário). Dessa forma, reforça-se a metáfora do Robin Hood dos mares, pois ele entra nas aventuras e realiza atos heroicos dentro de seu próprio objetivo de se tornar o rei dos piratas, mesmo sendo um fora da lei.

É possível observar que nos quatro casos o chamado da aventura começa como uma espécie de jornada de “autodescobrimento”, daí seu caráter voluntário. O desconhecido que o postulante a herói precisa enfrentar é interno, geralmente representando pelo limite da própria força. Dominar o próprio poder para poder assim empregá-lo da melhor forma e atingir seus objetivos. E quanto a suas habilidades especiais, com exceção de One Piece, o protagonista obrigatoriamente precisa das artes marciais para se tornar um verdadeiro herói, somente suas habilidades inatas não bastam para que ele

atinja esse status. É a ideia de que poder sem disciplina ou sem uma técnica que a respalde não vale de nada, um tema muito importante dentro da cultura oriental.

Cabe ressaltar que nos mangás os termos rivais, inimigos e vilões ganham significados completamente diferentes, reforçando o emprego diferenciado da ideia de maldade pelos japoneses. Nos mangás, um rival é uma pessoa contra quem um indivíduo compete legalmente. Em muitos casos é através dessa rivalidade sadia que nasce a amizade (Goku-Kurilin, Naruto-Sasuke, Luffy-Zoro, entre outros). O inimigo é aquele que quer fazer de tudo para vencer/destruir o herói, geralmente empregando métodos escusos. Essa inimizade, no entanto, pode se transformar em amizade, uma vez que herói japonês ao derrotar (ou até matar) um inimigo faz também com que ele se solidarize a sua causa (cavaleiros negros e Ikki, Vegeta, Nico Robin em One Piece etc.). Por fim, o vilão é aquele que põe em risco a coletividade. O vilão de um mangá na maioria das vezes não está interessado especificamente no herói, ele quer destruir ou controlar o mundo. E aí o herói precisa intervir para salvar o dia (Orochimaru, Piccolo Daimao, Freeza, Cell, Crocodile em One Piece etc.). Ele raramente muda de lado e só é vencido com a morte.

Tratando do herói em si foi possível identificar um traço bem característico nas representações desses personagens: a comicidade. A partir de Dragon Ball os protagonistas são arduamente retratados de forma esdrúxula, até ridícula. Em CDZ há apenas pequenos indícios dessa tendência para o caricato, pois quase não existem momentos de alívio cômico então essa faceta dos heróis não é explorada, sendo apenas perceptível em Seiya em três ou quatro quadros em toda a história. Já nas outras três obras analisadas a caricatura faz parte da forma de expressão dos personagens, um contraste com a austeridade dos samurais de outrora. Ainda há o sacrifício beirando a morte, mas os heróis de Dragon Ball (menos na fase Z), Naruto e One Piece conseguem levar comicidade para esses momentos alternando risos e choro.

Conclusão

Este artigo buscou entender melhor as relações culturais presentes nas histórias em quadrinhos. O fascínio do herói japonês pelas ideias de honra e virtude, aqui ligadas intrinsecamente a noção de sacrifício, e contraste dessa realidade com a lado caricatural desses heróis. Sua relação com inimigos, rivais e vilões, e a própria existência dessa divisão confirma alguns dos apontamentos feitos por Benedict e Luyten a respeito da ideia japonesa de maldade. Ainda mais intrigante é o fato de que muitas vezes o antagonista se sensibiliza com a causa do herói, virando um importante aliado. E mesmo aqueles que são mortos, antes do momento final, são convencidos do erro em seus atos.

Referências bibliográficas

- BECKER, Howard S. **Falando da sociedade: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- BENEDICT, Ruth. **O crisântemo e a espada: padrões da cultura japonesa**. São Paulo: Perspectiva, 2009.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega vol. III**. Petrópolis, ed. Vozes, 2001.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo, Cultrix/Pensamento, 2007.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. São Paulo, Martins Fontes, 2002.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo, Ed. Perspectiva, 1979.
- GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo, Conrad Editora, 2006.
- HELAL, Ronaldo. "As Idealizações de Sucesso no Imaginário Brasileiro: um estudo de caso". In: HELAL, Ronaldo; SOARES, Antonio Jorge G.; LOVISOLO, Hugo. **A Invenção do País do Futebol: mídia, raça e idolatria**. 2. ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2001
- ISER, Wolfgang. **The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology**. Baltimore: John Hopkins, 1993.
- media). São Paulo, Editora Cultrix, 1969.
- JODELET, Denise. "Representações sociais: um domínio em expansão". In: JODELET, D. (Org.). **As Representações Sociais**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001.
- LUYTEN, Sonia. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.
- MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo, Editora JBC, 2004.
- PROPP, Vladimir. **As raízes históricas do conto maravilhoso**. São Paulo, Martins Fontes, 2002.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo, Editora Contexto, 2009.



Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo - 23 a 26 de agosto de 2011

ROSENBERG, Bernard e WHITE, David Manning (org.). **Cultura de Massa**. Rio de Janeiro, Cultrix, 1973.

SAKURAI, Celia. **Os Japoneses**. São Paulo, Contexto, 2008.