

Universidade de Brasília - UnB

Instituto de Letras



Marcos Vinicius Mesquita Granjeiro

150139276

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Literatura infanto-juvenil e mangá: um olhar acadêmico sobre a obra *Hagane no Rekinjutsushi*, de Hiromu Arakawa

Monografia

**Brasília,
Fevereiro de 2023**

Marcos Vinicius M. Granjeiro

Trabalho de Conclusão de Curso

Literatura infanto-juvenil e mangá: um olhar acadêmico sobre a obra Hagane no Rekinjutsushi, de Hiromu Arakawa

Trabalho da matéria Monografia em Literatura, realizado na Universidade de Brasília, entre o segundo semestre de 2022 e o primeiro semestre de 2023.

Brasília, 13 de fevereiro de 2023.

Brasília,
Fevereiro de 2023

Ao mundo, por nunca, jamais, ser um lugar entediante. Complicado talvez, frequentemente cansativo e eventualmente cruel, mas nunca entediante.

AGRADECIMENTOS

Não poderia deixar de iniciar estes agradecimentos citando meus pais, Marcos Antonio e Roseneide Rodrigues, que sacrificaram tanto e por tanto tempo para me instruírem e me guiarem até hoje, mesmo em meio à infindável enxurrada de afazeres e obrigações da vida. Agradeço, em igual medida, aos meus irmãos Maria Beatriz e Pedro Filipe. A presença e amizade deles foi e é indispensável para a jornada que hoje concluo. Aos amigos, os quais cito: Victor Stemler, André Eskenazi, Pedro “Kai” Rudah, Thaíssa Carvalho, Victória Ruffino, Thaynnã Menezes, Gabriel Calácia, Ana Luiza, Luana Nunes, Anne Raphaela, Bruno Araújo, Murilo Justino e Fabíola Andrade, bem como tantos outros cujos nomes que agora me faltam; vocês tornaram mais feliz e agradável minha estadia dentro e fora da universidade, e posso assegurar que fizeram a diferença em minha vida. Por fim, meu mais emotivo agradecimento fica para Mariana Portácio do Carmo, minha amiga, namorada e noiva; ela que esteve comigo desde o começo da graduação, e agora, às vésperas do fim, continua a me apoiar, acompanhar e amar. Deixo claros aqui meu amor e admiração por você, e espero que este singelo agradecimento, junto de outros textos os quais você conhece, sirvam de prova e testemunha do nosso carinho um pelo outro.

*“Medicina, lei, negócios e engenharia são ocupações nobres para manter a vida.
Mas poesia, beleza, romance e amor são razões para ficar vivo.”
(Sociedade dos poetas Mortos)*

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	3
2. RESUMO	4
3. PARTE 1 – <i>O QUE É MANGÁ?</i>	5
4. PARTE 2 – <i>O UNIVERSO E AS PERSONAGENS DE FULLMETAL ALCHEMIST</i>	8
5. PARTE 3 – <i>ANÁLISE DAS PERSONAGENS DA OBRA</i>	11
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	14
7. BIBLIOGRAFIA.....	15

1. INTRODUÇÃO

A obra escolhida para esta monografia é o mangá *Fullmetal Alchemist* (*Alquimista de Aço* em português). Este trabalho visa estabelecer uma linha analítica entre duas personagens da obra, com base nos escritos de Antonio Cândido e Tzevtan Todorov, bem como inúmeros outros esforços acadêmicos, visto a relativa novidade de se trabalhar literatura infanto-juvenil não-inclusa no cânone ocidental. Este trabalho tem como objetivo estudar a transformação sofrida por duas personagens secundárias do enredo e como essa transformação pode ser comparada ao processo de crescimento social e intelectual humano. Para tanto, foram usados principalmente o escrito *A personagem do Romance*, de Antonio Candido, e o livro *As estruturas Narrativas*, de Tzevtan Todorov. Ainda, pesquisadores como Luana Rodrigues Mota da Universidade Estadual do Norte Fluminense, e Robert Petersen, em Santa Barbara emprestam seus valiosos escritos para formulação desta monografia.

2. RESUMO

Este trabalho aborda personagens de quadrinhos japoneses como objeto de estudo literário, buscando criar conexões entre a narrativa oriental e a vida, visando trazer para o contexto acadêmico novos olhares sobre a literatura infanto-juvenil. Considera-se essencial que as obras consumidas por crianças e adolescentes sejam pauta das discussões e estudos no ensino superior, posto que é imprescindível prestar atenção ao que é comercializado e distribuído como mídia para essa faixa etária.

Palavras-chave: Literatura; Mangá; *Fullmetal Alchemist*; Infanto-juvenil

ABSTRACT

This paper approaches characters in Japanese comics as objects to literary analysis, aiming to create connections between the Eastern narrative and life so as to bring new outlooks on children's and juvenile literature to the academic context. It is essential for pieces of literature work consumed by children and adolescents to be subject of discussions and studies in higher education, as it is crucial to pay attention to media marketed and distributed to this age group.

Key words: Literature; Manga; *Fullmetal Alchemist*; Juvenile

3. PARTE 1 – O QUE É MANGÁ?

A literatura japonesa de *mangás* (tal qual qualquer outra produção literária) é fruto de inúmeros choques, trocas e misturas artísticas ocorridas entre o Japão e países ocidentais, especialmente em meados do século XIX – na chamada Restauração Meiji (1867-1876), movimento político que buscou trazer a sociedade nipônica à modernidade. O início desses contatos com a produção artística literária japonesa começaram em 1850, quando o governo do país permitiu certa abertura econômica e política. Os primeiros a entrarem em terras japonesas foram os franceses e os ingleses – destes, um jornalista chamado Charles Wirgman (1832-1891) chegou ao arquipélago oriental como correspondente de um conceituado jornal londrino (Illustrated London News).

Apesar da extensa produção literária japonesa, os *mangás* como são conhecidos hoje ainda não existiam; as produções em quadrinho, charge ou tirinhas de jornal trazidas pelos europeus e, em seguida por estadunidenses, tinham um cunho satírico e político muito semelhante ao encontrado em jornais e revistas ocidentais, e ainda não possuíam a característica narrativa que é vital nos quadrinhos japoneses atuais. Assim sendo, *mangá* é um termo que designa história em quadrinhos, construída por um enredo realizado por personagens através de um determinado tempo em um dado espaço. Tais características aproximam-se bastante das que são listadas para o romance. Pode-se assumir, portanto, de forma um tanto rudimentar, que *mangá* é um romance em quadrinhos.

O modelo atual de *mangás* começou a surgir na década de 1930; o governo japonês fazia fortes censuras às sátiras e publicações críticas, causando declínio nesse tipo de produção. Isso fez com que os autores buscassem novas formas e temáticas para suas histórias, e passaram a introduzir o elemento narrativo que tornaria essas histórias em quadrinhos no que são hoje. Um exemplo disso é a obra *Norakuro*, criada por Suiho Tagawa e publicada em 1931 e, segundo o doutor Robert Petersen, da Universidade de Illinois, foi fortemente baseada na animação Gato Félix, de 1919 (PETERSEN, 2011, p. 130).

Com a ascensão imperialista, a produção de *mangás* foi fortemente influenciada por uma busca de obras que serviriam como propaganda política e reforço das ideologias defendidas pelo governo da época. Com o início da Guerra, as produções artísticas foram totalmente redirecionadas para o esforço bélico. Foi apenas com o fim do conflito e a tragédia nuclear sofrida pelo país que a produção de *mangás* retornou, como forma de alívio e fuga da brutal realidade que assolava o Japão.

A estrutura serializada, de leitura inversa (os mangás são lidos da direita para a esquerda), com publicação em volumes ao invés de capítulos foi instaurada ainda no pós-guerra, quando a indústria de mangás buscava uma forma de se reerguer após os conflitos. Um dos autores mais relevantes dessa época foi Osamu Tezuka que, junto de seu amigo Sakai Shichima, publicaram juntos, em 1947, o primeiro mangá com as características atuais, *A nova ilha do tesouro*, baseando-se na obra escocesa *A Ilha do Tesouro*, de Robert Louis Stevenson. O sucesso instantâneo do mangá – vendendo 400 mil cópias em poucas semanas (VILLA, apud. PETERSEN, 2011, p. 175) possibilitou o ressurgimento e estabelecimento de empresas voltadas para essa forma de contar histórias; algumas nascidas ainda na década de 60 e que funcionam até hoje, como a *Shonem Jump*.

Com a nova ascensão da indústria de mangás, houve também a necessidade de adequar os gêneros das histórias a um dado público. Existem gêneros e subgêneros de toda a sorte de temática, abrangendo desde as minúcias do enredo até a forma como os desenhos são feitos. O gênero mais vendido e famoso no mundo é chamado *Shounen* – histórias voltadas para o público infanto-juvenil masculino (*Quadrinhos para garotos*, em tradução literal). Esse gênero, nascido com a publicação inaugural de Tezuka e Shichima, é fundamentado em histórias fantásticas que são protagonizadas por um personagem masculino, em idade próxima a de seu público alvo: garotos de 12 a 18 anos. Pode-se citar como exemplos *Naruto*, de Masashi Kishimoto, cujo protagonista homônimo começa a história com 12 anos; *Demon Slayer*, de Koyoharu Gotōge, também se enquadra nesse gênero, e tem como foco um garoto de 15 anos. Por fim, *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa, tem dois protagonistas irmãos, o mais velho com 14 e o segundo com 12.

O *Shounen* traz, ainda, outras características, como tramas voltadas para aventura ou esportes e personagens desenhadas com traços mais marcantes. Entre outros gêneros relevantes existem o *Shoujo*, destinado a meninas de 12 a 18 anos, com desenhos mais delicados e as temáticas são abordadas de forma mais estereotipicamente femininas; obras que se destacam nesse aspecto são *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi e *Sakura Card Captors*, pelo grupo CLAMP. O *Seinen*, surgido do *Gekigá*, nasceu de uma necessidade de afastamento das temáticas e desenhos infanto-juvenis; assim sendo, esse subgênero é direcionado primariamente para homens adultos, contendo enredos e desenhos mais emocionalmente tensos e pesados. Dois grandes exemplos são *Berserk*, de Kentaro Miura e *Vagabond*, de Takehiko Inoue.

A indústria que surgiu dessa forma de arte movimenta bilhões de ienes anualmente. Em 2021, segundo dados da *National Publishing Association* e do *Publishing Science Institute*, houve um aumento de 10% no mercado japonês, trazendo uma receita de quase 680 bilhões de ienes. Quase metade da receita editorial geral do país se deu pelo comércio de mangás, como também revelou a pesquisa. Isso demonstra a relevância dos mangás dentro da sociedade japonesa, e o quão grande é a demanda por esse tipo de mídia.

A década de 1980 trouxe consigo os primeiros grandes clássicos dos mangás *shounen*, *shoujo* e *seinen*, cujas adaptações animadas ficaram e são famosas até os dias de hoje. Obras como *Akira*, de Katsuhiro Otomo, que não apenas revolucionou o gênero no oriente como também introduziu o ocidente na indústria de mangás, ou a famosíssima saga dos *Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya* originalmente), criada por Masami Kurumada, foram de suma importância para a popularização mundial dos mangás. A obra de Kurumada foi, inclusive, o primeiro contato que muitas pessoas no Brasil tiveram com o universo da cultura pop japonesa, através da extinta rede de televisão Manchete, em 1994, quase 10 anos depois de sua criação.

Essa ascensão vertiginosa, possibilitada pela aceitação ocidental dos mangás (através das adaptações animadas, *animes*), aumentou ainda mais a produção de obras de aventura fantástica com personagens ou temáticas voltadas também para o público estrangeiro durante a década seguinte. Grandes exemplos desse redirecionamento são *Yu-Gi-Oh!*, de Kazuki Takahashi e *Pokemon*, jogo de videogame criado em 1995 por Satoshi Tajiri e transformado em mangá em 1997, escrito por Hidenori Kusaka e ilustrado de Satoshi Yamamoto. Já nos anos 2000, os maiores nomes do universo de mangá foram *Death Note*, criado por Tsugumi Ohba e *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa. Destes, a obra de Arakawa foi uma das primeiras a fazer sucesso como um *shounen* de autoria feminina, que foi bem recebido tanto pelo público nipônico quanto por estrangeiros.

4. PARTE 2 – O UNIVERSO E AS PERSONAGENS DE FULLMETAL ALCHEMIST

A história descrita em *Alquimista de Aço* (*Hagane no Rekinjutsushi* no original) perpassa aspectos fundamentais da humanidade, como fé, esperança, perdão e resiliência. As personagens são dotadas de um realismo pouco comum nessas histórias; O gênero shounen, em sua grande maioria, não é marcado pela profundidade das personagens, ou referências históricas, ou ainda por levantar questões humanitárias que são discutidas até hoje (como políticas de exclusão e extermínio social). Hiromu Arakawa, autora da obra, nos apresenta uma sociedade militarizada, cujo governo é vagamente familiar aos governos fascistas da história humana; o cargo máximo da nação é chamado de Führer, e todos os outros postos também são patentes militares. O país, chamado de Amestris, nasceu em meio a conflitos inexplicáveis, sempre pautados em combate duro e violento.

Outros aspectos preponderantes na sociedade e na obra são a avançada ciência Steampunk e a prática de Alquimia. De acordo com o e-Dicionário de termos literários, a estética Steampunk é caracterizada por uma extrapolação fantasiosa das potências da tecnologia a vapor, em ascensão na Era Vitoriana. Logo, toda a sociedade criada na obra nipônica convive com locomotivas, carros, rádio e próteses mecânicas funcionais chamadas de Automails: membros artificiais conectados aos nervos através de cirurgias complexas. Já a Alquimia em nada se assemelha ao que conhecemos; não é uma ciência rudimentar que busca misturar substâncias a fim de criar poderosos elixires, mas uma verdadeira força de proporções mágicas, que altera a matéria a partir do nível de habilidade e conhecimento do praticante, que recebe o nome de alquimista dentro deste universo. Através de seus Círculos de Transmutação, os alquimistas são capazes de compreender, decompor e reconstruir a matéria em nível molecular, dando nova forma ao que já existe com base no que o quadrinho chama de Lei da Troca Equivalente: um alquimista só pode transmutar o que tem ao seu dispor – o que, trazendo para a realidade, seria o princípio químico de Antoine-Laurent de Lavoisier: “na natureza nada se perde, nada se cria, tudo se transforma”. E, assim como a natureza, a narrativa se transforma, de dois irmãos em uma aventura para um verdadeiro testemunho de que pessoas podem superar suas dificuldades.

Este trabalho empenha-se em analisar como duas personagens específicas dentro da história se transformam, através das dificuldades e tragédias propostas a elas pelo enredo, e como essa transformação os tornam personagens que poderiam ser consideradas pessoas melhores. Para tanto, serão usados os trabalhos de Antônio Cândido, em seu ensaio *A Personagem do Romance*, para realizar uma análise da construção dessas personagens escolhidas. Em seguida, a partir do livro *As Estruturas Narrativas*, de Tzvetan Todorov,

far-se-á uma análise acerca dessa transformação atravessada pelas personagens. Busca-se, com isso, identificar na obra literária uma representação fictícia de crescimento humano.

As personagens em questão são o Coronel Roy Mustang, soldado de alta patente no governo militar de Amestris, que busca galgar posições maiores em seu trabalho, e um sobrevivente duro e amargo conhecido unicamente por Scar, graças a uma grande cicatriz que cruza seu rosto. Ambas as personagens começam a história como antagonistas, tendo o exército – incluindo o próprio Mustang – sido diretamente responsável pela condição de sobrevivente imposta a Scar.

A primeira aparição do coronel Mustang ocorre quando a personagem é enviada à cidade natal dos irmãos para investigar um suposto usuário de alquimia que foi visto na região, encontrando apenas duas crianças com uma história trágica de transgressão da lei e abandono emocional. O soldado convence os órfãos a buscarem o título de alquimista federal, argumentando que terão tempo, dinheiro e proteção legal para buscarem pistas sobre a existência da Pedra Filosofal – um artefato lendário que eleva exponencialmente a alquimia do portador, tornando-o capaz de quebrar a Lei da Troca Equivalente, possibilitando aos irmãos reverter seus corpos ao estado original.

Os protagonistas da história, os irmãos Edward e Alphonse Elric, são jovens alquimistas que viajam o mundo em busca da lendária Pedra Filosofal para que, através dela, ambos consigam recuperar seus corpos. O corpo de Edward possui um braço e uma perna de metal, próteses mecânicas funcionais chamadas de Automails, uma das tecnologias do universo possibilitadas pela estética Steampunk escolhida pela autora. Já Alphonse, o irmão mais novo, tem sua alma atrelada a uma armadura de guerra. Os dois irmãos buscaram aprender a alquimia numa tentativa desesperada de ressuscitar a própria mãe, que faleceu em virtude de uma doença. Apesar de aprenderem alquimia, ambos falharam no processo de retorno da mãe, custando-lhes seus corpos.

Após alcançar o título de Alquimista Federal, Edward mantém uma relação de rivalidade juvenil com o coronel, que não se esforça para tratar o jovem soldado com a mesma dureza destinada aos adultos. Mustang é um superior arrogante e exigente, porém oferece lealdade e companheirismo na mesma medida em que demanda. Isso é particularmente notável em sua relação com as personagens Liza Hawkeye – filha única do falido professor de alquimia do coronel – e Maes Hughes, parceiro no treinamento militar preparatório e companheiro de guerra durante a campanha de extermínio em Ishval. Ambos são os alicerces da personalidade de Roy Mustang, que, como é dito por Antônio Cândido, em seu ensaio *A personagem do Romance*, “representa a possibilidade de adesão definitiva e intelectual do leitor, pelos mecanismos de identificações, projeção, transferência etc. A personagem vive o enredo e as ideias, e os torna vivos” (CÂNDIDO, 2009, p. 54).

Já a personagem Scar tem sua história apresentada a partir do segundo volume da obra nipônica; sua introdução é marcada por um evento que fica profundamente marcado na jornada dos protagonistas, como

também na memória do leitor. Scar é um homem adulto, de pele escura, cabelos brancos e olhos vermelhos, pertencente à etnia fictícia de Ishval – a qual foi brutalmente caçada e exterminada em uma guerra civil. O sobrevivente ganhou a alcunha em referência à enorme cicatriz que lhe corta o rosto. Ele tem por missão pessoal buscar vingança pelo povo assassinado, caçando os alquimistas federais que foram enviados na campanha de extermínio de Ishval.

Ao contrário da personagem do coronel, Scar não possui relações, ou alicerces para seu arquétipo; é movido única e exclusivamente pela disciplina de sobrevivente e sede de vingança. Sua juventude como sacerdote guerreiro de sua religião conferiu a ele vasta habilidade marcial, e a capacidade de alquimia destrutiva, herdada do irmão mais velho (de forma literal, posto que o braço direito de Scar era, na verdade, o braço de seu irmão, que se sacrificou para que o caçula sobrevivesse) o tornaram uma personagem extremamente impiedosa e letal, voltada para a execução sumária de todos os alquimistas federais – os quais, segundo o próprio Scar, “merecem sofrer a punição divina por se afastarem do caminho de Deus”.

Ambos, Scar e Mustang, passam, ao longo da história, por momentos de reviravolta – ou peripécia, como dito na poética aristotélica – que os obriga a confrontar suas crenças e valores; enquanto Mustang passa por um processo de queda e ascensão moral, Scar é questionado quanto a legitimidade de seus métodos para honrar as perdas que sofreu, por outros e depois por si próprio. As jornadas de ambos, e uma breve análise sobre essas reviravoltas serão conteúdo da próxima seção desta monografia.

5. PARTE 3 – ANÁLISE DAS PERSONAGENS DA OBRA

A obra de Hiromu Arakawa propõe situações e assuntos pouco usuais nas mídias orientais mais populares, especialmente pela forma direta e sem rodeios usada para abordá-los. Além disso, reitera a importância da análise acadêmica de obras de cunho juvenil, pois, como cita Luana Mota, em seu artigo para o periódico *Convergência Crítica da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro – UENF*, é “de grande importância trazer para a pauta acadêmica objetos de estudo como esse, pois toda produção cultural humana carrega certo grau de base na realidade.” (V.1, Nº 17, 2020)

Partindo das informações apresentadas nas seções anteriores, e usufruindo dos trabalhos de Antônio Candido e Tzvetan Todorov, pretende-se agora fazer uma análise descritiva das personagens Scar e Roy Mustang, visando estudar as transformações que ambos passaram e sofreram dentro da narrativa de *Fullmetal Alchemist*. Este trabalho, de maneira alguma, se propõe a ser um finalizador de tais estudos; ao contrário, que este seja uma adição ao crescente *corpus* de estudos literários em obras infanto-juvenis, buscando uma maior compreensão e interpretação das mídias consumidas por esta população. Esta análise também não se presta a ser estritamente profunda ou por demais técnica, compondo apenas, um conjunto de impressões e comentários fundamentados em conceitos literários relevantes à metodologia escolhida para tanto.

Inicialmente, Roy Mustang é apresentado à história como um personagem arrogante e individualista, com habilidades e experiências em muito superiores às dos protagonistas. Demonstra extrema segurança em si próprio e em sua equipe, buscando, de forma não muito discreta, galgar posições mais elevadas dentro da hierarquia militar que compõe o governo de Amestris. Partindo das nomenclaturas propostas por Forster e retomadas em Candido, Mustang seria, sem muita discordância, um claro exemplo de *personagem plana* (Forster, *apud*. Candido, pág. 10); toda personalidade da personagem, todo seu conceito dentro da história, nesse primeiro momento, gira em torno de sua função como coronel extrovertido e seu comportamento audacioso e expansivo.

Da mesma forma, Scar nos é apresentado com um arquétipo planejado, posto que é introduzido na história como um antagonista em busca de vingança sumária contra todos os que carregam o título de alquimista federal – o que inclui a dupla de protagonistas e o jovem coronel. A personagem é dotada de um aspecto tão simplista que mesmo sua nomenclatura é reduzida a uma característica física; e isso torna sua reviravolta, capítulos a frente, ainda mais carregada e dramática. Scar, assim como Mustang, é proficiente e decidido, mas enquanto este é amparado pelo círculo social que criou e está inserido, aquele é um nômade solitário e estoico, possuidor de um pragmatismo maquiavélico capaz de assassinar um adolescente se esse tiver a alcunha de alquimista do Estado.

A transformação de Mustang se inicia com a misteriosa morte de seu amigo, Maes Hughes; ele é assassinado sob circunstâncias extremamente suspeitas, e Mustang toma para si a responsabilidade de investigar sua morte. Isso o leva a aprofundar-se em uma conspiração secreta que revela verdades horripilantes sobre a criação e o destino de seu país, fazendo-o confrontar a própria natureza de seu papel tanto no extermínio da população de *Ishval* quanto no exército como um todo. As consequências disso, dentro do enredo da história, são tão severas que o coronel chega a perder a visão, em decorrência de uma armadilha causada por dois dos principais vilões da história.

Mustang age com ímpeto e cuidado, investigando a morte de seu amigo e desvelando as incógnitas que a encobrem. Junto de seu esquadrão, o coronel é alçado aos ranques mais altos do governo ditatorial de Amestris, apenas para descobrir que o Alto Escalão é, em sua completa composição, corrupto e maligno, e o próprio líder é um homúnculo – humano artificial criado por alquimia. Isso coloca Mustang e sua equipe como reféns dessa conspiração, revelando também que a própria morte de Hughes foi causada por ele ter, ainda no começo da história, descoberto esse segredo, sendo silenciado pelo parceiro do homúnculo que comanda o conluio.

Já a personagem Scar é mais resistente; depois de sobreviver um embate repentino contra uma criatura imortal, o exilado é salvo por uma comunidade marginalizada, composta quase que exclusivamente por *ishvalianos* – nome pelo qual o mangá chama o povo de Ishval – sobreviventes, entre os quais encontra-se seu antigo mestre de combate e doutrina religiosa. Ambos conversam sobre a jornada de Scar, e o professor o avisa do preço que a busca por vingança causa na alma humana. Ao longo da narrativa, o guerreiro é inserido no problema central do mangá, que é a conspiração sombria para controlar o país e pela qual a nação foi criada. Contudo, o ponto de virada da personagem é quando ele encontra a filha dos médicos que, há muito tempo, salvaram sua vida, ainda em Ishval, depois de Scar ter sido atingido por uma violenta transmutação de um dos alquimistas do Estado.

É nesse encontro que o ishvaliano percebe que sua busca por vingança o transformou naquilo que ele mesmo buscava exterminar: alquimistas que usavam de violência para conseguir o que queriam. Ao ver a jovem órfã desolada por saber que seus pais foram mortos, e que morreram tentando salvar aquele que os matou, a garota parece perder a conexão com a realidade, enxergando em Scar (e fazendo com que ele também se enxergue) como um assassino cruel e sem remorso algum, igualando-o àqueles que, na visão do guerreiro, exterminaram seu povo.

Scar e Mustang, cada qual ao seu modo, representam um arquétipo muito recorrente nas histórias infanto-juvenis e adultas: a personagem que perde tudo e encontra novos motivos para seguir em frente, sejam eles nobres ou não. O primeiro exemplo desse arquétipo na cultura pop é o herói Batman, da DC Comics, que decide combater o crime após perder os pais. Mustang, apesar de não ter perdido tudo o que tinha, sofreu a morte do amigo tanto quanto Scar – que, sob uma ótica meramente

comparativa, passou por experiências muito mais traumáticas. A narrativa acompanha a evolução de ambas as personagens; Mustang passa de um superior arrogante e performático para um coronel experiente e compreensivo, que busca conhecer e reconhecer a população que lhe foi confiada. Scar se torna embaixador da reconstrução de Ishval, tendo papel primordial como guardião das tradições de seu povo para uma nova geração, que crescerá sem os horrores da guerra.

Fullmetal Alchemist é, antes e acima de tudo, uma história de superação, onde os protagonistas estão constantemente descobrindo e vencendo novas dificuldades, apenas para que outros problemas maiores surjam. Como uma metáfora à vida, as personagens chegam a ter momentos de tranquilidade, porém estes são esporádicos e breves. A história entrelaça momentos de tensão e brutalidade com cenas tenras e cômicas, criando um universo verdadeiramente vivo, multifacetado honesto, no qual a vida das personagens é obstruída pelas mais diversas circunstâncias, exigindo delas toda sua força humana e, frequentemente, dada a natureza fictícia e surreal da obra, sua força sobre-humana também. Tomando de empréstimo as palavras finais do quadrinho,

*“Não se pode aprender algo de uma lição sem dor,
já que não se pode ganhar algo sem algum sacrifício.
Mas quando essa dor é superada e a lição incorporada,
o resultado é um coração infalível, de aço.”*

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca por estudos e pesquisas acerca de literatura infanto-juvenil é relativamente recente, e há muito pouco material acadêmico acerca dessas mídias se comparadas com obras mais eruditas, como *Dom Casmurro*, ou *Vidas Secas*. Essa quantidade é ainda menor caso sejam escolhidas obras estrangeiras, sendo progressivamente reduzida a medida em que se afasta do eixo eurocêntrico ao qual a academia é acostumada. A obra escolhida neste trabalho, o mangá *Fullmetal Alchemist*, é quase uma exceção a essa realidade; durante a redação do trabalho, não faltaram exemplos de pesquisas, em português ou inglês, abordando inúmeras temáticas tangentes aos assuntos abordados na obra nipônica. A história de Arakawa se consolidou como uma das mais lembradas e admiradas dentro e fora do Japão, tornando mais fluído o processo de escrita desta monografia.

Escrever sobre algo que faz parte da juventude e jornada pessoal deste autor foi igualmente prazeroso e incômodo; a obra está toda em minha memória, não havendo problema algum em relembrar os trechos específicos que escolhi como alvo para meus estudos. Porém, encontrar bases teóricas e acadêmicas específicas ao meu objeto de estudo provou-se um verdadeiro trabalho de mineração, custando inúmeras horas de leituras dispersas, dardejando o olhar entre pesquisas de iniciação científica e teses de mestrado ou doutorado que pudessem me auxiliar na construção do texto.

Isto posto, creio serem essenciais os trabalhos feitos em literaturas *mainstream*, *best-sellers*, e toda a sorte de mídias (particularmente escritas, dado o caráter literário deste estudo) voltadas ao público infanto-juvenil. O principal objetivo desta monografia é, antes de tudo, trazer essas mídias ao contexto acadêmico, para que, assim, elas possam receber a atenção necessárias a fim de que possam ser avaliadas e efetivamente trabalhadas de maneira útil dentro das escolas, a partir de um contexto mais formalizado.

7. BIBLIOGRAFIA

OS ESTILOS DO MANGÁ. Editora JBC. Disponível em <<https://editorajbc.com.br/mangas/inf/os-estilos-de-mangas/>>. Acesso em: 11 de Janeiro de 2023.

RANYARD, John. Japanese Anime and the Life of the Soul. Taylor and Francis Online, 2023. Disponível em:

<<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00332920600998320?scroll=top&needAccess=true&role=tab>>. Acesso em: 11 de Janeiro de 2023.

OLIVEIRA, Bruno Sousa de. Homens, homúnculos e armaduras ocas. Periódicos UFAM. Disponível em: <<https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/HonNoMushi/article/view/3954>>. Acesso em: 11 de Janeiro de 2023.

RAMOS, Iolanda. Steampunk. E-Dicionário de Termos Literários, 2018. Disponível em: <<https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/steampunk>>. Acesso em: 11 de Janeiro de 2023.

SOARES, Telmir de Souza. Considerações sobre a Esperança em Rousseau. Scielo. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/trans/a/QN7cRqrB44CsRfkYmWRXsZp/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 13 de Janeiro de 2023.

VILLAR, Leandro. Uma história sobre mangás. Seguindo os Passos da História. Disponível em: <<https://seguindopassoshistoria.blogspot.com/2019/10/uma-historia-sobre-os-mangas.html>>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2023.

ITO, Kinko. Manga in Japanese history. In: MACWILLIAMS, Mark W (ed.). Japanese Visual Culture: explorations in the world of manga and anime. New York, An East Gate Book, 2008, p. 26-47.

PETERSEN, Robert S. Comics, Manga, and Graphic Novels: a history of graphic novels. Santa Barbara, ABC-CLIO, 2011.

POWER, Natsu Onoda. God of Comics: Osamu Tezuka and creation of post World War II manga. Jackson, University Press of Mississippi, 2009.

<https://ovicio.com.br/mercado-de-mangas-cresceu-10-no-japao-em-2021/#:~:text=Os%20impressos%20mensais%20venderam%204,total%20de%20vendas%20em%202021.> – Acesso em 22 de Janeiro de 2023

<https://jc.ne10.uol.com.br/blogs/o-viral/2021/09/13037070-cavaleiros-do-zodiaco-ha-27-anos-brasil-exibia-episodio-da-aclamada-producao-japonesa.html> - Acesso em 22 de Janeiro de 2023

<https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/45921> - Acesso em 27 de Janeiro de 2023
Intertextualidade endo e exoliterária em FMA

https://edisiplinas.usp.br/pluginfile.php/5737102/mod_resource/content/1/Arist%C3%B3teles_%2020Po%C3%A9tica%20282008%2C%20Fundament%C3%A7%C3%A3o%20Calouste%20Gulbenkian%29.pdf – Acesso em 11 de Março de 2023

<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2021/resumos/dt4-fs/kimberly-costa-valentim.pdf> – Jornada do Herói em FMA – Acesso em 20 de Março de 2023

MOTA, Luana Rodrigues. *Full Metal Alchemist e o processo de limpeza étnica: De Ishval a Palestina*. Dissertação de Mestrado do programa de Pós Graduação em Sociologia Política da Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro – UENF

CANDIDO, Antonio. *A Personagem do Romance*. 2ª Edição. Editora Perspectiva, São Paulo, 2009

TODOROV, Tzvetan. *As Estruturas Narrativas*. 3ª Reimpressão da 4ª Edição Editora Perspectiva. São Paulo, 2003

Não há fontes bibliográficas no documento atual.