

# Um olhar da sociedade em *Kami no Kodomo*

## A Society Look at *Kami no Kodomo*

Isaac Newton Dantas da Costa Luz<sup>1</sup>  
Dr. Alberto Ricardo Pessoa<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo busca refletir questões presentes no mangá *Kami no Kodomo* (2009) dos irmãos Nishioka Kyoudai, relacionando-o do ponto de vista crítico à produção de arte, neste caso dos mangás, inserido na sociedade. Afinal, os mangás são meros meios alienadores de entretenimento ou podem oferecer subsídios para a compreensão e crítica da sociedade? Para entender melhor este ponto, trazemos um breve panorama das transformações ocorridas após o desenvolvimento de novas tecnologias de impressão, das trocas artísticas entre a Europa, América e Japão, passando pela influência ocidental na produção de narrativas visuais do pós Segunda Guerra Mundial. Discutindo aspectos da cultura de massa e indústria cultural (ADORNO, 1947) e seus produtos pré-moldados, alienadores que refletem os interesses da classe dominante, este estudo de caso do mangá *Kami no Kodomo* almeja revelar nuances críticas e o verdadeiro poder que os mangás têm como produtos artísticos de comunicação.

**Palavras-chave:** *Kami no Kodomo*. Mangás. Indústria cultural. Sociedade.

**Abstract:** This article seeks to reflect on issues present in the manga *Kami no Kodomo* (2009) by Nishioka Kyoudai brothers, relating it from a critical point of view to the production of art, in this case of manga, inserted in society. After all, are manga mere means of alienating entertainment or can they provide subsidies for understanding and criticizing society? To better understand this point, we bring a brief overview of the transformations that occurred after the development of new printing technologies, the artistic exchanges between Europe and Japan, through the western influence in the production of visual narratives after the Second World War. Discussing aspects of mass culture and cultural industry (ADORNO, 1947) and its pre-molded, alienating products that reflect the interests of the ruling class, this case study of the manga *Kami no Kodomo* aims to reveal critical nuances and the true power that manga has as art and communication product.

**Keywords:** *Kami no Kodomo*. Mangas. Cultural Industry. Society.

---

<sup>1</sup> Graduado em Design Gráfico pela Universidade Potiguar (2012), em Filosofia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2017) e em Artes Visuais (2021), também pela UFRN. Desenvolve trabalhos de pesquisa e produção na área de processos criativos em arte e cultura visual, com ênfase na linguagem dos quadrinhos e ilustração. E-mail: isaacnluz@gmail.com

<sup>2</sup> Pós-doutor em Sociologia pela UFPB (2014). Professor Associado na mesma instituição. Possui Licenciatura em Educação Artística pela Faculdade de Artes Alcântara Machado (2003), Mestrado em Artes Visuais pela UNESP (2006) e Doutorado em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2010). É professor do Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV UFPB/UFPE), em nível de Mestrado, e Vice-Coordenador do mesmo programa. E-mail: albertoricardopessoa@gmail.com

## Introdução

Os meios de produção de arte passaram por grandes transformações ao longo do desenvolvimento tecnológico. Neste contexto, os quadrinhos, mais especificamente os mangás, se tornaram parte da cultura pop mundial, lançando o Japão como uma nova potência cultural no pós-guerra.

Analisando o percurso das imagens e das trocas influentes entre o Japão, Europa e América, podemos traçar um panorama de como as artes japonesas incorporaram e influenciaram as artes através dos tempos, e que resultaram na dinâmica de representação das histórias em quadrinhos que chamamos de mangás. Ao conhecer a relação das imagens com a indústria, da obra de arte com os meios de produção e reprodução em massa, e refletindo sobre seu valor como produto artístico, social e cultural, procuramos entender o fenômeno dos mangás através de um prisma crítico sociocultural. Refletindo não só o seu caráter de produto de entretenimento, mas também, investigando as narrativas presentes neles e como elas podem nos ajudar a entender a sociedade e os sujeitos que nela participam. Com isto, aliado aos conceitos japoneses explorados por Shuichi Kato (2012) podemos compreender aspectos sociais e culturais presentes na cultura japonesa que permeiam as narrativas dos mangás.

Contudo, faz-se necessário entender o contexto em que este estudo se apresenta. Foi feito um breve apanhado de referencial artístico a partir dos textos de Gombrich (2015) sobre a história da arte, anexando ao contexto histórico das revoluções dos meios de impressão e do conceito de indústria cultural, descrito por Adorno e Horkheimer pela primeira vez em 1947, no texto *Dialética do Esclarecimento*, investigando como certos produtos artísticos ganham destaque e valor dentro das culturas de massa, utilizando uma fórmula de produção que sintetiza interesses específicos e o pensamento de uma classe social dominante.

A partir disso, analisamos as trocas positivas e influentes na cultura japonesa que resultaram na configuração dos mangás modernos, remetendo suas origens aos trabalhos de Katsushika Hokusai (1760-1849) publicados entre 1814-1849 e às inovações artísticas e narrativas de Osamu Tezuka (1928-1989) com seu primeiro mangá moderno *Shin Takarajima* (“A Nova Ilha do Tesouro” de 1947).

A fim de responder o questionamento proposto, analisamos o mangá de horror *Kami no Kodomo* (“Filho de deus”, em tradução literal), dos irmãos Nishioka Kyoudai, publicado pela *Ohta Shuppan* em 2009. Assim, buscamos perceber e refletir se há um espaço em potencial para os mangás discutirem temáticas contemporâneas e contextos socioculturais, independente do gênero narrativo, clamando um lugar de diálogo que vai além do entretenimento.

## A arte, os mangás e os meios de produção

O sistema capitalista e as tecnologias transformaram os meios de produção e captação de investimentos no mundo das artes, com o aparecimento da indústria cultural, conceito desenvolvido por Adorno e Horkheimer no final do século XIX e início do século XX, passamos a

pensar a produção de arte e cultura utilizando técnicas do sistema capitalista, reproduzindo padrões e observando os interesses de classes que legitimam pensamentos dominantes na formação da sociedade.

Dentro deste sistema de produção massificado, as imagens são afetadas pelo aperfeiçoamento das técnicas de reprodução em série, que marcou um movimento de transição dos interesses na produção de imagens.

Com as novas tecnologias de impressão, os artistas ganham espaço fora das galerias, artesãos adentram as fábricas e estabelecem um vínculo com o comércio, tornando-se possível a reprodução em massa de suas obras em alta qualidade e a “manipulação de fontes, cores, estilos de layout e, por fim, a fotografia, com o propósito de vender seus produtos” (BOMENY, p. 28, 2012).

Filmes, músicas, obras de arte, assim como as histórias em quadrinhos fazem parte dessa indústria cultural. Estes últimos, ainda que de maneira tradicional à primeira vista atinjam determinados públicos, são reproduzidos em escala mundial influenciando as culturas de diferentes nacionalidades. Um exemplo dessa influência se deu no Japão, com os mangás. Após a Segunda Guerra Mundial, o Japão passou a incorporar em sua produção a fórmula ocidental de contar histórias, massificando seus produtos artísticos.

No Japão do pós-guerra, um mangá revigorado apareceu a um custo muito baixo, primeiro como cartões de imagem e depois em forma de livros. Como a maioria dos japoneses não podia pagar pelos livros, distribuidores os alugavam por pequenas taxas. Durante a década de 1950, um artista adolescente, Tatsumi Yoshihiro, inventou o termo *gekika* (imagem dramática) para descrever os novos gêneros de mangá adulto que exploravam novos tópicos. À medida que a economia do Japão crescia, os mangás se expandiram rapidamente entre 1956 e 1961 na forma de revistas semanais. As histórias animadas de mangá na televisão se tornaram uma nova forma de entretenimento público. (BULLOUGH, 2006, p. 173)

Mas a arte japonesa já influenciava artistas ao redor da Europa antes mesmo disso. Cézanne, Van Gogh e Gauguin são expoentes da fascinação encontrada nas técnicas de representações artísticas nipônicas, segundo Gombrich (p. 553, 2015): “A arte dos japoneses os convenceu de que uma pintura poderia causar impressão mais forte se a modelação e outros detalhes fossem sacrificados para reforçar a simplificação”.

No que diz respeito às histórias em quadrinhos japonesas, o termo mangá (“*man*” significando *involuntário* ou *irreverente* e “*ga*”, *desenho e/ou imagem*) como acorda Alfons Moliné (2006), foi primeiramente utilizado por Katsushika Hokusai, em sua coletânea de desenhos publicados sob o nome de *Hokusai Manga*. Segundo Campos (p.10, 2015):

(...) o primeiro volume dos mangás de Katsushika Hokusai eram uma espécie de manuais de desenho. Mas os trechos nos quais retrata, por exemplo, as lutas marciais podem muito bem ser vistos como narrativas visuais.

Posteriormente, a organização visual e narrativa foi renovada por Osamu Tezuka, considerado o “deus dos quadrinhos” por ter fundido

elementos da linguagem cinematográfica aos quadrinhos, que passaram a ser uma característica do mangá moderno. Para ele:

Desenhar mangá não era apenas uma forma de entretenimento, mas colocar seus roteiros, aliados à técnica de explorar efeitos dramáticos e psicológicos, toda espécie de sentimentos como a dor, o ódio, o amor, a raiva ou a tristeza. (LUYTEN, 2014, p. 4).

Ainda sobre a configuração dos mangás, segundo Wendy Wong, que cita Koichi Iwabuchi<sup>3</sup>, eles são

Indubitavelmente profundamente imbricados nos imaginários culturais dos Estados Unidos, mas eles retrabalham dinamicamente os significados de ser moderno em contextos asiáticos no local de produção e consumo. Nesse sentido, eles não são nem “asiáticos” em nenhum sentido essencialista, nem cópias de segunda categoria de “originais americanos”. Eles são inescapavelmente “globais” e “asiáticos” ao mesmo tempo, representando lucidamente a composição entrelaçada da homogeneização e heterogeneização globais e, assim, articulam bem a mesmice e a diferença justapostas.<sup>4</sup>

Sendo também uma forma de comunicação, os mangás narram visualmente histórias nos diferentes gêneros, atribuindo sempre características a um certo molde de desenhar e compor suas narrativas característicos do pensamento japonês, ao qual discutiremos mais à frente.

O mangá de horror pode encontrar suas raízes na arte ukiyo-e nas representações do folclore japonês, que apresenta um grande elo entre o horror e contos. “O Japão está saturado de histórias de fantasmas, possibilitadas em grande parte pelo modo como a crença xintoísta envolve todos os objetos e lugares com espíritos”, cita Ora Margolis e Amy Brereton em seu artigo *The sabukaru guide to dark horror manga* (2022).

A capacidade de explorar nossos medos e desejos ocultos como voyeurs afastados de qualquer perigo imediato, acabam por fazer do gênero do horror japonês atingir “o equilíbrio perfeito entre nos atrair e nos repelir ao mesmo tempo”<sup>5</sup>. É possível observar diferentes abordagens que causam este efeito, das mais corriqueiras expressões do mal como assassinatos e a carnificina, até trabalhar aspectos obsessivos, distorções da realidade e ocultismo.

O terror no mangá não se limita apenas a partes do corpo cortadas e sangrentas, mas segue um caminho mais insidioso, atacando as próprias inseguranças do leitor, construindo nossos apegos a personagens que logo encontrarão seu destino ou, pior ainda, fazendo-nos simpatizar até mesmo com o mais cruel dos vilões enquanto nos hipnotiza com gráficos impressionantes.<sup>6</sup>

<sup>3</sup> Koichi Iwabuchi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism* (Durham, NC: Duke University Press, 2002), p. 16.

<sup>4</sup> “Undoubtedly deeply imbricated in U.S. cultural imaginaries, but they dynamically rework the meanings of being modern in Asian contexts at the site of production and consumption. In this sense, they are neither “Asian” in any essentialist meaning nor second-rate copies of “American originals.” They are inescapably “global” and “Asian” at the same time, lucidly representing the intertwined composition of global homogenization and heterogenization, and thus they well articulate the juxtaposed sameness and difference.” (In: *Globalizing Manga: from Japan to Hong Kong and Beyond*, 2006), p. 24.

<sup>5</sup> “Horror manga strikes that perfect balance of drawing us in and repulsing us at the same time.” (*The saburaku guide to dark horror manga*, 2002).

<sup>6</sup> “Horror in manga isn’t limited to just gore and slashed-up body parts, but it takes a more insidious path preying upon the readers own insecurities, building our attachments to characters who will soon meet their doom, or even worse making us

Dentre os mais famosos mangakás de horror japonês podemos citar Junji Ito (1963-), conhecido por obras como *Uzumaki*, *Tomie* e *Gyo*, traduções recentemente publicadas no Brasil. Considerado um dos expoentes contemporâneos na arte do horror que extrai de situações do cotidiano narrativas repulsivas e cativantes ao mesmo tempo. Suehiro Maruo (1956-) que explora fobias, ansiedades existenciais, tabus reais como abuso e a pobreza em *Mr. Arashi's Amazing Freak Show* (1984). Jun Abe, Shigeru Mizuki, Yaeko Ninagawa, Kyoko Okazaki, entre muitos outros, tecem essas redes de narrativas gráficas que exploram as dimensões do horror de um ponto de vista crítico e pessoal.

A influência dos mangás vai além dos volumes físicos publicados, se um mangá é bem aceito pelo público, logo outros produtos são anexados a franquia, como: *action figures*, jogos de videogames e celulares, pôsteres, filmes ou *live actions*, e os mais conhecidos animês (a serialização em animação do mangá), entre outros itens.

Este processo levou os mangás à cultura consumidas pelas massas, entendida aqui como cita Cohn (2014):

(...) O termo massa designa uma coletividade de grande extensão, heterogênea quanto à origem social e espacial dos seus membros e desestruturada socialmente. Isto é, trata-se de um coletivo, contínuo ou à distância, de indivíduos indiferenciados quanto a normas de comportamento, valores e posições sociais, pelo menos naquilo que diz respeito a uma situação determinada.

Segundo Wendy Wong ao citar Mary Grigsby<sup>7</sup>, o mangá é “uma das características da cultura de massa no Japão atual. Em 1994, 2,27 bilhões de livros e revistas de mangá foram publicadas, perfazendo 35% de todo material publicado”. Cria-se ao redor do mundo uma massa de indivíduos que ressoam com este novo produto, comumente chamados de *otakus*, nome que se popularizou para identificar os aficionados pela cultura pop japonesa.

Sendo assim:

Nesse contexto, as expressões “meios de massa” e “cultura de massa” denotam os sistemas industriais de comunicação, sistemas de geração de produtos simbólicos, fortemente dominados pela proliferação de imagens. Trata-se de produtos massivos porque são produzidos por grupos culturais relativamente pequenos e especializados e são distribuídos a uma massa de consumidores. (SANTAELLA, p.06, 2005)

Os mangás se tornam um fenômeno cultural tão influente que reflete nos demais subprodutos já existentes. Assim surgem as produções em massa dos títulos mais famosos para a TV e para o cinema, são fabricados de itens raros de coleção como edições limitadas de mangás (digitais ou analógicos) e brindes a artigos dos mais comuns como cadernos, roupas e pelúcias, entre outros. Eventos destinados à cultura pop oriental são estabelecidos ao redor do globo, criando um espaço para jogos e músicas geradas pelo licenciamento das franquias e competições e desfiles de *cosplayers* (pessoas que se vestem das suas personagens favoritas). Os mangás se tornam uma porta de entrada

---

sympathize with even the cruelest of villains all while mesmerizing us with stunning graphics. (*The sabukaru guide to dark horror manga*, 2002)

<sup>7</sup> Mary Grigsby, “‘Sailormoon’: ‘Manga (Comics)’ and ‘Anime (Cartoon)’ Superheroine Meets Barbie: Global Entertainment Commodity Comes to the United States,” *Journal of Popular Culture* 32 (1998): 65.

para o universo japonês, agregando indivíduos de todas as faixas etárias a consumirem sua cultura milenar, que vai além dos próprios quadrinhos. Cresce o interesse na língua japonesa, nas narrativas culturais e históricas, assim como, se torna um ponto turístico e polo industrial tecnológico de grande interesse por parte de companhias e investidores, rivalizando mercadorias com as potências europeias e americanas.

Neste contexto, os mangás podem levantar uma questão importante, sendo um produto em constante reprodução, que valor eles terão do ponto de vista artístico? Visto que a obra tradicional de arte permaneceu por muito tempo ligada a ideia de aura, como denomina Walter Benjamin (1994, p. 168-169):

O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. Esse processo é sintomático e sua significação vai muito além da esfera da arte. Generalizando, podemos dizer que a técnica de reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade.

Segundo Benjamin, a aura da obra de arte se deteriora ao passo que a reprodução das artes acontece. O que antes era visto por um grupo seleto de pessoas, ademais apenas o artista e seus contratantes, passa a compor um grupo cada vez maior através dos meios de comunicação e mídias sociais. A originalidade se perde nesse entremeio, o sentido de obra única e sua essência parece esvaziar-se.

Para pensarmos como a produção de mangás se comporta com o conceito de aura, vamos analisar sua estrutura de criação. Vimos que a produção de mangá moderna passa por uma mudança significativa com Osamu Tezuka, ao combinar fórmulas das HQs e produções cinematográficas ocidentais às características da cultura japonesa, criou-se uma estrutura estética própria que padronizam a produção de mangás, facilmente reconhecidas pelas figuras de olhos grandes e expressivos, a leitura dos quadros da direita para esquerda e de trás para frente. Os animes também fazem uso do modelo das animações da Disney, recriando aspectos das estruturas comuns de cenas animadas passo a passo.

Estaria, então, a aura dos mangás perdida ao passo que se reproduz, perde sua originalidade e capacidade crítica como objeto artístico? São eles produtos alienadores da cultura, servindo dos meios de produção em massa para obter capital ou, dentro deste mesmo sistema, podem oferecer subsídios para uma crítica da sociedade?

Contudo, para responder estes questionamentos, é preciso encarar os mangás a partir de um ponto de vista crítico, como um produto artístico além do estético, com potencialidades para comunicar percepções de mundos, ademais como um produto híbrido.

## Um estudo de caso em *Kami no Kodomo*

Os mangás, como vimos, fazem parte do que hoje chamamos de cultura pop, combinando o poder comunicativo das histórias em quadrinhos e o apelo gráfico, com as características únicas da cultura e da sociedade japonesa. Diante de títulos bastante conhecidos pelas massas como, Astro Boy (1952), Cavaleiros do Zodíaco (1985), Dragon Ball (1984), Sailor Moon (1991) e One Piece (1997) aos mais atuais como Shingeki no Kyoujin (2009) e Kimetsu no Yaiba (2016), o universo nipônico se comunica com outras culturas podendo abranger temas segmentados em diversos gêneros e faixas etárias, como: shounen, shoujo, seinen, hentai, entre muitos outros.

Assim como há milhares de títulos de mangás e gêneros que pairam na superfície da cultura pop, outros títulos por sua vez, se encontram em um lado mais profundo desta indústria, seja pelo caráter *underground* dos seus autores, ou pelos temas abordados, que soam mais intrigantes e até mesmo chocantes.

*Kami no Kodomo* (2009) certamente é uma dessas obras de estremecer a mente. Criado pelos irmãos Nishioka Kyou dai, narra a história de um indivíduo e seu processo de amadurecimento, nos revelando uma crítica aos meios e as crenças da vivência em sociedade.

Figura 1 – Capa do mangá *Kami no Kodomo*



Fonte: mangalivre.net

Ao entrar em contato com *Kami no Kodomo*, o leitor tem a noção de que ele não se trata de um mangá comum, seja pela temática ou gênero, mas pelas escolhas estéticas dos seus autores. Este mangá não parece em nada com os títulos mais conhecidos, seus desenhos invocam uma

experiência surrealista e cubista, onde as personagens têm características anatômicas mais simples que lembram um livro de contos infantil, se não fosse pela sua intrigante narrativa, classificada como horror.

A história começa com o nascimento do protagonista, ao qual já decreta seu ódio à sociedade. Nascido dos excrementos da sua mãe, sozinho e abandonado, metáfora que pode ser entendida como o nascimento de um ser que se autointitula nefasto e indesejado, questiona seu papel e sua vinda a este mundo. Afinal, todos nós somos chamados a habitar este mundo cheio de regras e diretrizes preexistentes sem, aparentemente, nosso querer e isso causa medo, representado pelo primeiro sentimento experimentado pelo protagonista.

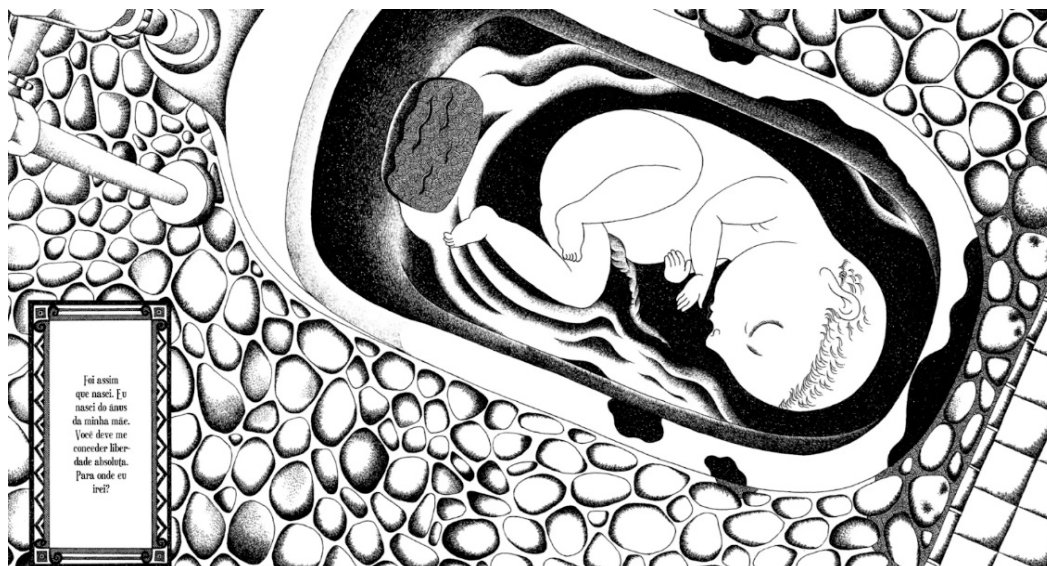
Sua origem sendo involuntária, independente da sua vontade, marca o início de seu tempo. Tempo este que não é determinado pela obra. Se todas as histórias têm um começo, Kami no Kodomo não está interessado em contar a origem dos tempos, muito menos divagar sobre o porquê e as implicações que se deram na origem do protagonista. Havia um antes no tempo, mas se interessa pelo presente, haverá um depois no tempo, mas o importante é o agora.

Segundo Shuichi Kato (2012) a ideia do tempo e espaço na antiga cultura japonesa é percebida de forma diferente dos ocidentais. Em suas reflexões sobre o assunto nos é apresentado a ideia de tempo sem começo e sem fim, como uma linha reta em que todos os acontecimentos se dão. “A sucessão do presente = ‘agora’ de cada acontecimento não é outra coisa senão o tempo. A totalidade dos acontecimentos passados não é o que determina o significado do ‘agora’ diante do qual se está [...]” (p. 48). Atrelado à esta ideia de tempo como linha reta sem começo e sem fim (tempo histórico), o autor destaca outros dois aspectos da percepção do tempo na cultura japonesa, o seu movimento cíclico (sem começo e sem fim, tempo cotidiano) e o tempo universal da vida (com começo e com fim).

Dessa forma, o protagonista está liberto de todos os acontecimentos anteriores à sua origem, onde o mesmo, escolhe seu parentesco, decreta suas vontades e age no presente de suas ações de acordo com as situações que são apresentadas no aqui=agora.



Figura 2 – O nascimento



Fonte: mangalivre.net, Kami no Kodomo p. 4-5.

O amadurecimento deste indivíduo deveria percorrer as mesmas etapas que qualquer criança passaria ao crescer, dentro das convenções culturais e sociais em que ele estava inserido, mas a ideia de que os pais estavam completamente despreparados é revelada ao passo em que as tarefas mais simples não eram ensinadas ao protagonista, que já apresentava características um tanto perturbadoras, como a de brincar e comer as próprias fezes.

Há algo de extraordinário que o diferencia das outras crianças, suas capacidades como a de andar e ler o ambiente parece estar acima da média dos habitantes da sua cidade. Isto causa um certo desconforto e a tentativa desses cidadãos articularem a “padronização” social esperada para ele. Seja quando ele começa a andar mais cedo que os bebês normais, quando o tratam como menina desde cedo, ou quando em determinado momento da história, cortam seu cabelo como toda e qualquer criança da vila.

A partir do momento que os autores apresentam o meio social em que a história se desenrola, é possível perceber que as pessoas da vila se comportam como um membro orgânico homogêneo, onde o “diferente” é tido como algo exterior à sua cultura. A delimitação do espaço começa a ser apresentada ao passo que entendemos como funciona o coletivismo que une tal comunidade.

A estrutura da vila é a reprodução do conceito japonês de *mura* (“vila” ou “aldeia”). Shuichi Kato fala que “a relação entre os indivíduos do *mura* e o grupo *mura*, (...) toma como princípio a prioridade de grupo” (p. 241). No Japão, esta relação era estratificada hierarquicamente, constituída por proprietários rurais, pequenos produtores rurais e arrendatários, que se envolviam não apenas economicamente, mas em todos os aspectos culturais e sociais (festividades, casamentos, funerais, entre outros), e até mesmo particulares, sujeitando os indivíduos (de forma não autoritária) ao coletivismo. O que pode explicar a “padronização” de seus participantes e o afastamento de tudo aquilo e aquele que se encontra fora.

De volta a trama dos fatos, os sinais perturbadores continuam a aparecer ao longo da história, mostrando que o protagonista não desenvolve qualquer tipo de afeto aos seus pais, animais e nem mesmo aos seus brinquedos, traçando um indício da sua psicopatia. A solução dos médicos foi integrar esse indivíduo em um grupo de crianças com deficiência. Esta medida é bastante comum, e não distante do que a sociedade faz para com aqueles indivíduos que não se adequam por qualquer motivo ao que é tido como normal ou natural, afastando-os da experiência completa da sociedade e circunscrevendo seu lugar junto aos outros de mesmas condições. Este comportamento com relação a condições físicas e mentais remontam aos tempos de origem das sociedades. Desde o Egito Antigo era possível encontrar a presença de deficiências físicas e doenças mentais, aos quais eram vistos como perturbações causadas por demônios, ou expiações por pecados de vidas passadas. No decorrer da história da humanidade, as causas de segregação continuaram a se caracterizar por uma interpretação religiosa. Segundo Pereira e Saraiva (2017):

Na Idade Média, o período entre os séculos V e XV foi de grande crescimento urbano, favorecendo o aparecimento de muitas doenças epidêmicas (hanseníase “lepra”, peste bubônica, difteria e influenza), bem como de outros males, tais como problemas mentais e malformações congênitas. Acreditava-se que tais males resultavam de maldições, feitiços e bruxarias, atuação de maus espíritos, do próprio demônio, ou sinais da ira celeste, “castigos de Deus”. A prática de sacrificar as crianças que nasciam com membros disformes acabou por regressar e as poucas crianças que logravam sobreviver cresciam separadas das demais e eram ridicularizadas ou desprezadas.

No que diz respeito a situação histórica das pessoas com deficiência no Japão, LOPES e UEHARA (2020) citam:

No Japão, há um profundo estigma contra aqueles que são incapazes de trabalhar (ADAMS, 2016)<sup>8</sup>. O emprego é um símbolo-chave do *status* masculino e a incapacidade de poder exercer este papel invoca um sentimento de fracasso, principalmente para homens deficientes (TAKAGI, 2016)<sup>9</sup>. (*Estudos Japoneses*, n. 44, p. 51-63, 2020.)

Por não se sentir igual aos demais, o protagonista aprende mecanismos sociais úteis, para que não seja mais identificado com os transtornos. Jamais deveria ser esperto demais nem esperto de menos, deveria ser mediano, o bastante para passar na escola e não ser notado. Deveria interagir e participar das brincadeiras e ter um círculo social, para que não fosse excluído ou sofresse *bullying*. Para ele, o comportamento de seus colegas de turma mais se assemelhava aos animais, e assim ele via a organização da sociedade.

Este fator contribuiu para que ele desenvolvesse ainda mais um sentimento de superioridade, de ser realmente um “deus” (em alusão ao título da obra que traduzido significa “filho de deus”, literalmente), tornando-se algo além do ser humano. Neste contexto podemos fazer

<sup>8</sup> ADAMS, Rachel. Why has Japan’s massacre of disabled people gone unnoticed? The Independent, 2016. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/voices/japan-disability-rights-massacre-tsukui-yamayuriena-gone-unnoticed-a7217661.html> Acesso em 27 novembro 2022.

<sup>9</sup> TAGAKI, Masakuni. Narratives of Ambivalent Meanings of Acquired Physical Disability in Japan. SAGE Open, 2016. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2158244016666310> Acesso em 27 novembro 2022.

um paralelo com o termo *Übermensch* na concepção do filósofo Friedrich Nietzsche, que é discutido em sua obra *Assim falou Zaratustra* publicado entre os anos 1883-1885. Na obra, o filósofo questiona a sociedade, através da personagem de Zaratustra, ao qual põe à prova os costumes e crenças que não respondem mais às necessidades do ser humano, criticando ferozmente a religião e os modos de ser a partir das questões morais. Para Nietzsche, a religião era este entrave evolutivo do homem, impedindo-o de superar a si mesmo. Entretanto, o que nos resta ao retirar a figura central de Deus e das religiões do cerne moral da sociedade? Estaríamos agora entregues a um fatal niilismo que só o *Übermensch* seria capaz de superar. A superação por este *além do homem* ou *super-homem* (termo mais aceito, porém não cometer o erro de confundir com a figura do super-herói *Superman* dos criadores Joe Shuster e Jerry Siegel em 1938) é anunciado por Zaratustra, e seria conhecido pela criação de valores próprios novos, focado na vida e no poder criativo, superaria as crises e o vazio existencial causado pelo niilismo. Segundo Machado (2005, p. 46):

Super-homem é todo aquele que supera as oposições terreno-extraterreno, sensível-espiritual, corpo-alma; é todo aquele que supera a ilusão metafísica do mundo do além e se volta para Terra, dá valor à Terra. Nesse sentido, super-homem é superação, ultrapassagem.

Este conceito foi distorcido pelo partido nazista ao qual se apropriando do discurso nietzschiano, usou-o como justificativa para determinar a raça ariana como uma raça superior e dominante. O protagonista do mangá parece, neste ponto, usar de uma mesma distorção, nomeando a si mesmo como capaz de ser esta autoridade superior, imparcial e justa. Onde ele daria ordem para cometer atrocidades e assim remediar os problemas apresentados em seu meio social. Sua condição de observador e julgador dá a ele a falsa impressão de que está fora desse sistema padrão de formação de indivíduos presentes na sociedade da narrativa. Ele se acha especial, e isto é apoiado por ele mesmo desde o seu nascimento, ao qual afirma ser filho do “sol negro”, entidade não explorada na narrativa, mas que pode ser entendida como a rejeição completa dos seus geradores biológicos.

É importante frisar que a sociedade apresentada no mangá sendo incapaz de punir os maus, reforça a formação e uma padronização dos seus indivíduos, desde sua aparência física às suas crenças e costumes. No decorrer da história, nenhum adulto participa positivamente da formação do protagonista e de nenhuma outra criança, sendo guiados apenas pela curiosidade e pela rotina gerada pelo sistema social em que estão inseridos. São retratadas situações relativamente constrangedoras para uma criança, com efeitos negativos no desenvolvimento físico (zombarias da infância e da escola), mental (a respeito do diagnóstico inexistente das condições do protagonista e a incapacidade da sociedade em trata-lo) e psicológico (exposição a abusos, mortes e a nenhum tipo de construção de afeto por pessoas ou animais). Nem mesmo os pais do protagonista são presentes em sua vida de forma significativa, sendo facilmente eliminados mais à frente no mangá, sem nenhum remorso por parte dele.

Figura 3 – Atitudes do protagonista em relação ao sistema educacional



Fonte: mangalivre.net, Kami no Kodomo p. 62

A narrativa nos leva mais além, quando o protagonista percebe que pode agir e cometer atos de atrocidade em prol da “justiça” daqueles que sofriam. Ao observar que uma das colegas de turma era constantemente alvo de brincadeiras perversas, como agulhas enfiadas nas unhas dos dedos das mãos e até mesmo defecar e comer as próprias fezes no banheiro da escola, ele se vê na posição de oferecer um fim ao tormento da colega de turma. Por vezes a colega não achou necessário, mas o protagonista estava determinado a fazer. E assim aconteceram os assassinatos silenciosos, que ninguém desconfiaria dele enquanto criança. Há uma ideia de criar uma sociedade “limpa e mais justa”, onde ele seria o poder máximo.

Não se faz necessário ir muito longe onde essas referências tocam a realidade, o nazismo de Hitler pressupunha de mesmos objetivos, que resultaram no holocausto e na Segunda Guerra Mundial.

Vale salientar que o protagonista é apenas uma criança, que ao final dos onze capítulos, se torna um adolescente. Isto torna seus atos de atrocidade invisível aos olhos da sociedade. Sua infância marcada por diversos fatores associados à sua personalidade sombria, intensifica suas ações ao passo que ele entra em contato com as injustiças e expectativas deste sistema social. Aproveitando-se desta invisibilidade, o protagonista cria uma organização de garotos que crescem junto a ele e são induzidos às suas crenças e objetivos.

O que eram encenações e brincadeiras de guerras e mortes enquanto crianças, passou a uma organização que eliminava pessoas inúteis, quando adolescentes. Os ataques eram sempre às pessoas invisíveis ao sistema, afinal ninguém notaria a morte de moradores de ruas. Em realidade, para o sistema, estas pessoas são mais do que invisíveis, são um problema, pessoas que poderiam ser facilmente

esquecidas e sua presença jamais sentida, pois não contribuem para a sociedade como a maioria, são tudo aquilo que exemplifica a falha, o descarte e não sucesso em seguir os padrões sociais.

Este grupo de jovens adolescentes formam um culto ao protagonista, tido como “deus” e executam seus desejos mais odiosos. Aqui vemos novamente a ideia do *mura* sendo reconstruída e distorcidas pelo grupo. Recria-se o sistema hierárquico baseado na figura do protagonista e na submissão dos participantes do grupo. Desenvolvem-se atividades voltadas para o grupo interno com rituais específicos e mantendo uma relação psicológica e sexual fechada entre eles, revelando um flerte com o gênero *yaoi* (relacionamento entre garotos) que retoma a ideia de festivais e casamentos no espaço circunscrito do grupo.

Tudo que se concentra fora do grupo é exterior, não pertencente e desprezível. Nesta delimitação podemos perceber no mangá o desprezo por mulheres (implicando no abandono pela figura materna), mendigos e todos aqueles que não são úteis para a sociedade na visão do protagonista. A ideia de delimitação do espaço do grupo resgata e corrompe narrativamente o conceito de espaço dos que vivem nos *mura*. Shuichi Kato (2012, p. 175) destaca:

Há o exterior próximo e o distante, e se classificarmos cada um em grandes partes, encontramos dois tipos de estrangeiros. A definição da distância não está necessariamente ligada à distância geográfica, mas à distancia cultural. (...) Geralmente, é difícil especificar a região do exterior distante, de onde provém visitas periódicas ou não. Ele é um lugar ambigualmente distante, além-mar e montanhoso. Por exemplo, os *kami* vêm de lá, e também os mendigos, que vêm de um exterior não identificável.

Figura 4 – Ataque aos moradores de ruas e transeuntes



No início, começamos a atacar moradores de rua. Isso foi surpreendentemente fácil.

Fonte: mangalivre.net, Kami no Kodomo p. 126

Contudo, como toda organização social encontram pontos de divergências, este culto encontrou seu fim ao passo que um dos integrantes decide sair do grupo, por ter se apaixonado por uma garota. O que à primeira vista foi considerado normal para o protagonista, tornou-se uma perseguição violenta que resultou na morte da garota em

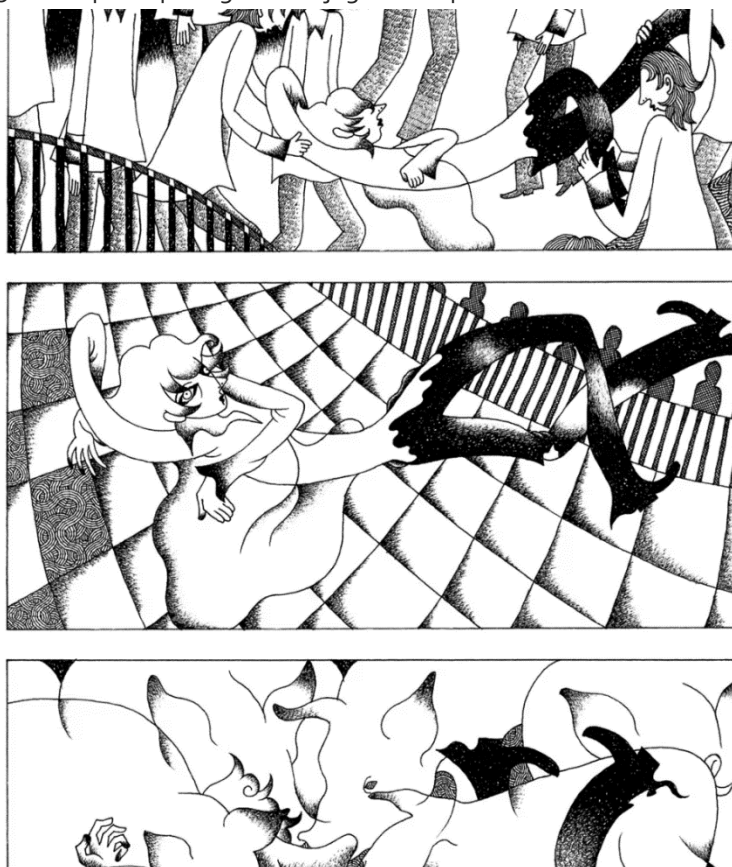
questão. Tomado pelo ódio, o garoto que havia saído, retorna ao grupo e mata o líder em um ato de vingança.

O simbolismo desta cena revela nuances que extrapolam a narrativa e nos mostra que por mais que uma organização social seja estabelecida sobre princípios “limpos e justos” de qualquer natureza, elas não dão conta da diversidade de interesses de seus indivíduos. Mesmo que nasçam da tentativa de não repetirem os padrões de um sistema vigente, elas não tardam em se tornarem uma nova normatividade, e em termos de governo, uma tirania.

É possível traçar um paralelo das relações internas e externas através do exemplo do garoto que se aventura para fora do grupo, para além do *mura*. A ida para o exterior distante, representado pelo encontro com a menina e o deixar o grupo, rompe os costumes ao qual o indivíduo foi acolhido. É quebrado o senso de integração com a comunidade e futuras perdas levariam a extinção do próprio grupo.

Com a morte do protagonista, seus restos mortais foram dados aos porcos, criaturas estas odiadas por ele, pois lembrava tudo o que os indivíduos da sociedade eram: gananciosos, ordenados em rebanhos, alimentados por um sistema que os prende em uma rotina de vida e consumo com um destino fatal, alimentar o próprio sistema. Para os membros de seu grupo, representou a libertação das amarras, mas não fica claro o destino dos outros garotos.

Figura 5 – O corpo do protagonista é jogado aos porcos



Fonte: mangalivre.net, Kami no Kodomo p. 175

No desfecho do mangá, a consciência do protagonista revela que talvez a sociedade esteja feliz ao eliminar um ser “doente” como ele, mas

que não devemos nos descuidar, pois ele há de renascer em outro lugar. O final deixa o leitor envolto de um clima misterioso com esta premonição, reforçando o caráter extra físico de superioridade que ele foi ou continua a ser, mesmo depois da sua morte. Seu ato final reafirma que indivíduos como ele ou com características diversas, opostas ao sistema normativo sempre irão nascer (aqui refletindo sobre o movimento cíclico do tempo apresentado por Shuichi Kato). Assim como as estações do ano se repetem, o protagonista espera que ele volte ou outros nasçam como ele, cabendo a nós enquanto sociedade, encontrar a melhor saída para a formação desses.

## Considerações finais

Ao final deste estudo, fica claro que Kami no Kodomo explora questões cruciais para entender algumas relações que temos em sociedade. A narrativa incorpora críticas que vão além das apresentadas neste artigo, onde limitamos experiências mais específicas que mantêm um paralelo crítico ao sistema e aos fatos históricos em que nos encontramos. Da mesma forma, revela aspectos característicos da sociedade japonesa e sua forma de construir narrativas e perceber a realidade.

Por se tratar de um mangá de horror, a concatenação da crítica com a narrativa resulta em um apelo visual bastante dramático, permitindo que as reflexões possam ser encaradas de maneira crua e direta. De fato, este mangá tem seu alcance restrito em comparação aos grandes títulos exportados pela indústria. Não fazendo parte dos gêneros *shoujo* (para o público feminino de 12 a 18 anos) ou *shounen* (para o público masculino de 12 a 18 anos), super conhecidos por exportarem para as massas aventuras de seus personagens em realidades mágicas, futuristas ou de época, entre muitas outras. Kami no Kodomo foge também do gênero *slice-of-life*, que retrata acontecimentos do cotidiano, tendo seu nicho restrito.

Devido à sua temática, há uma restrição etária além disso, sua publicação pode ser feita em apenas em alguns países. O que não representa uma dificuldade muito grande em tempos de internet, já que existem serviços, sites e pessoas especializadas em traduções dos mais variados títulos de mangás, sejam da cultura de massa ou não.

De nenhuma forma, tentamos simpatizar com as razões apresentadas pelo protagonista que fundamentam sua conduta, ele é um indivíduo “doente” do ponto de vista psicológico, desde a sua infância. Mas, o despreparo dos indivíduos e as necessidades e metas estabelecidas em sociedade para qualquer pessoa, criaram situações propícias à evolução de seu quadro clínico.

Isto nos faz questionar como tratamos as individualidades em sociedade e em como formamos cidadãos a partir das mesmas diretrizes coletivas que apagam características individuais positivas e reforçam a alienação das negativas. No caso de características positivas, buscamos sempre explorar, controlar, e das negativas, tentamos reduzir, apagar ou negligenciá-las ao entendimento. De fato, a sociedade como um todo evolui através dos tempos, a ciência, as tecnologias e as discussões sobre os assuntos encontram cada vez mais lugares para que os

indivíduos possam dialogar, os mangás (e as histórias em quadrinhos em geral) também se tornam este lugar comum.

Este poder de discussão não é só atributo dos mangás de horror, ou neste caso, de Kami no Kodomo. Aqui a crítica se apresenta de uma forma mais direta pelo fato de que a o tema e a narrativa textual e visual buscam instigar o leitor a confrontar os problemas e as situações experienciadas pelo protagonista. Contudo, seria possível traçar discussões iguais ou diferentes em outros gêneros, como os anteriormente citados, onde as problemáticas ficam em uma segunda camada de interpretação (sendo a primeira camada representada pela jornada do herói). Estas questões acabam sendo pouco valorizadas ou passam despercebidas por conta do apelo dinâmico das imagens e dos meios de comunicação, que se concentram mais em seu valor estético do que na sua potencialidade de trazer à tona assuntos que podem causar uma reflexão mais profunda do momento em que vivemos.

De nenhuma maneira, afirmamos que todos os mangás devem se concentrar em discutir e remediar assuntos pertinentes às sociedades de indivíduos, mas como toda arte, deve buscar estender seu alcance ao mundo e suas inquietações, aliando a criatividade e a ludicidade de suas narrativas fantásticas à reflexão das realidades em que estamos inseridos.

Ao final, podemos concluir que os mangás detêm um grande potencial crítico sobre a sociedade em que vivemos. Talvez esta não seja a principal característica encontrada nos títulos mais comuns da cultura de massa, pois estará sempre a cargo dos seus autores e mangakás permitirem que suas obras sejam permeadas por críticas e reflexões, mesmo que elas passem pelo crivo do entretenimento e do que gerará mais lucro.

## Referências

- ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política. 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BOMENY, Maria Helena Werneck. **O panorama do design gráfico contemporâneo: a construção, a desconstrução e a nova ordem**. Tese de doutorado. São Paulo, 204 p. São Paulo.
- BRERETON, Amy. MARGOLIS, Ora. **The sabukaru guide to dark horror manga**. Disponível em: <https://sabukaru.online/articles/the-sabukaru-guide-to-dark-horror-manga> Acesso em: 21 de novembro de 2022.
- BULLOUGH, Vern. The influence of manga on Japan. **Mechademia**, vol. 1, 2006, p. 173-174. doi:10.1353/mec.0.0050. Acesso em: 21 de novembro de 2022.
- COHN, Gabriel. **Sociologia da comunicação: teoria e ideologia**. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.
- GOMBRICH, Ernst Hans. **A História da arte**. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015.



- KATO, Suichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. 3. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.
- KYODAI, Nishioka. **Kami no Kodomo**. Japão: Ohtan Shuppan, 2009. Disponível em: <https://mangalivre.net/manga/kami-no-kodomo/2485>. Acesso em: 25 de maio de 2022.
- LOPES, B. K. M. UEHARA, A. R. Seres invisíveis: um panorama sobre a condição de portadores de deficiência no Japão. **Estudos Japoneses**, (44), 51-63. 2021. <https://doi.org/10.11606/ej.vi44.185995>
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá e animê: ícones da cultura pop japonesa**. São Paulo: Fundação Japão, 2014.
- MACHADO, Roberto. **Nietzsche e a polêmica sobre o nascimento da tragédia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. 2. ed. São Paulo: JBC, 2006.
- PEREIRA, Jaqueline de Andrade. SARAIVA, Joseana Maria. Trajetória histórico social da população deficiente: da exclusão à inclusão social. **SER Social**, Brasília, v. 19, n. 40, p. 168-185, jan.-jun./2017
- SANTAELLA, L. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.
- WONG, Wendy Siuyi. Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond. **Mechademia**, vol. 1, 2006, p. 23-45. doi:10.1353/mec.0.0060. Acesso em: 21 de novembro de 2022.

Artigo enviado em: 6/6/2022. Aprovado em: 30/11/2022.