

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

LUIZA MACHADO RIBEIRO

***SOUL EATER FEAT!:* MANGÁS E RELEITURAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciado em Artes, no Curso de Licenciatura em Artes, do Setor Litoral, da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Professora Luciana Ferreira

MATINHOS
2016

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	02
2 PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DA UFPR, SETOR LITORAL	03
2.1 O QUE É UM PROJETO DE APRENDIZAGEM?.....	04
3 O PROJETO DE APRENDIZAGEM “SOUL EATER FEAT”	05
3.1 O QUE É MANGÁ?.....	07
3.1.1 Sobre a produção de mangás no Japão.....	07
3.1.2 Gêneros de mangá.....	09
3.1.3 Possibilidades de utilização dos mangás no ensino formal e não-formal..	10
4 O PROCESSO CRIATIVO PARA PRODUÇÃO DE “SOUL EATER FEAT”: HISTÓRIA, PERSONAGENS, PRODUÇÃO DOS DESENHOS, EXPOSIÇÃO ...	11
4.1 A HISTÓRIA ORIGINAL: “SOUL EATER”.....	12
4.2 A RELEITURA DE “SOUL EATER”: “SOUL EATER FEAT”.....	13
4.2.1 Relações entre a história original e a releitura.....	15
4.2.2 Lista de personagens da releitura.....	15
4.2.3 Processo de desenho das personagens e dos quadrinhos.....	17
4.4 SOBRE A EXPOSIÇÃO “SOUL EATER FEAT”.....	19
4.5 SOBRE A CONTINUAÇÃO DO PROJETO.....	19
5 CONCLUSÃO	20
REFERÊNCIAS	21

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso de Licenciatura em Artes, pela Universidade Federal do Litoral, teve como objetivos conceituar o gênero mangá (histórias em quadrinhos japonesas); apresentar a saga “Soul Eater” (mangá japonês produzido pelo artista Atsushi Ohkubo) e apresentar uma releitura desta saga, a qual ficou denominada de “*Soul Eater FEAT*”, que culminou com uma exposição dos desenhos realizados para este fim nas dependências da própria UFPR, Setor Litoral. Para alcançar os objetivos propostos por este TCC foi executada pesquisa teórico-prática, com posterior criação de um grande acervo de imagens e textos entre croquis e arte-final, *storyboards*, criação de personagens, enredos, totalizando quatro anos de processo até este momento. Através deste, articulou-se perfeitamente o campo das artes e arte-educação com a área aqui estudada, demonstrando que existem possibilidades a serem exploradas com o uso do mangá no ensino formal no Brasil.

Palavras-chave: Arte-educação; Releitura; Mangás; “Soul Eater”; “Soul Eater Feat”.

1 INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso, escrito na modalidade “Exposição ou apresentação de obra artística ou peça ou performance”, teve como objetivos: conceituar o gênero mangá (histórias em quadrinhos japonesas); apresentar a saga “*Soul Eater*” (mangá japonês produzido pelo artista *Atsushi Ohkubo*) e apresentar a releitura desta saga, a qual nomeou-se “*Soul Eater FEAT*”, que culminou com uma exposição dos desenhos realizados para este fim nas dependências da própria UFPR Litoral.

Acredito que minha pesquisa e estudo para este trabalho se fez necessária no momento em que serviu como aperfeiçoamento pessoal com relação à parte técnica de desenho (inclusive o aprendizado de diagramação de quadrinhos), também trazendo à tona conhecimentos acerca da cultura do Japão e de sua indústria cultural – assuntos bastante comentados principalmente entre os jovens. O desenvolvimento e conclusão deste TCC também tem cunho acadêmico, uma vez que apresenta articulações entre a criação de personagens e a própria rede de convívio social do ser humano, esta que foi uma de minhas forças motrizes.

O trabalho traz informações sobre o Projeto Político Pedagógico da UFPR Setor Litoral e o Projeto Pedagógico do Curso de Licenciatura em Artes para auxiliar na elucidação deste, ao mesmo tempo em que apresenta detalhadamente o processo de criação e desenvolvimento da releitura da obra “*Soul Eater*”,

utilizada como fonte principal de consulta e apropriação para a execução do projeto “*Soul Eater FEAT*”.

Para fundamentar teoricamente este trabalho foram utilizados principalmente monografias e dissertações de conclusão de curso advindos de todo o Brasil, em sua maioria feitos por estudantes de linguagens, comunicação, artes e letras. Também foram utilizadas informações de blogs e principalmente de mangás publicados no Brasil, que geralmente contam com seções de curiosidades e informações ao leitor – escritas pelos próprios editores. Sendo importante salientar que praticamente não existem outros materiais bibliográficos, no Brasil, que tratem desta temática.

Para facilitar a leitura deste trabalho ele foi dividido em 5 capítulos: Capítulo 2 que descreve Projeto Político Pedagógico da UFPR Setor Litoral. Capítulo 3 que apresenta o desenvolvimento deste TCC e todas as suas particularidades e Capítulo 4 que trata da criação e do desenvolvimento do projeto “*Soul Eater FEAT*”, assim como da exposição das ilustrações criadas para o mesmo e que aconteceu nas dependências da UFPR, Setor Litoral, entre os dias 11 e 20 de junho de 2017.

2 PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DA UFPR, SETOR LITORAL

O Projeto Político Pedagógico (PPP) da UFPR, Setor Litoral tem como objetivo a promoção da educação pública integrada, visando o desenvolvimento sustentável de toda a região litorânea do Paraná. A proposta pedagógica deste setor é baseada na Pedagogia de Projetos e desenvolvida junto às comunidades locais, buscando contribuir decisivamente para o seu desenvolvimento científico, econômico, ecológico e cultural. Isso propicia uma forte interação entre a comunidade da UFPR Setor Litoral e a comunidade litorânea na construção de um novo ciclo de desenvolvimento regional (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2016. Disponível em: <http://www.litoral.ufpr.br/portal/ufpr-litoral/projeto-politico-pedagogico/>).

A partir deste ponto de partida, é oportunizado aos estudantes uma formação que de alguma maneira possa contribuir na retomada do crescimento social e econômico regional. Para tanto, as atividades de ensino, pesquisa e

extensão são realizadas de forma integrada, uma vez que o acesso ao conhecimento científico é proporcionado de forma vinculada às necessidades da comunidade local (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2016. Disponível em: <http://www.litoral.ufpr.br/portal/wp-content/uploads/2015/04/Artes.pdf>).

Esta proposta está traduzida em uma organização curricular diferenciada. No lugar das disciplinas, os estudantes cursam módulos, cuja estrutura é mais flexível e aberta a atender as demandas de cada curso e/ou turma. Sendo assim, são três os grandes eixos de aprendizagem que complementam esta proposta: 1. Fundamentos Teóricos Práticos (FTP's): conhecimentos científicos trabalhados como meios no processo de formação, em módulos semestrais. Eles atendem às diretrizes curriculares de cada curso e propiciam os saberes necessários ao desenvolvimento dos Projetos de Aprendizagem. Os estudantes são preparados para a pesquisa científica de caráter interdisciplinar e multidisciplinar, além de terem acesso à formação filosófica, política e humana, para se tornarem capazes de atuar em situações concretas na sociedade globalizada; 2. Interações Culturais e Humanísticas (ICH's): atividades que promovem a interação vertical (estudantes em fases diferentes dos cursos) e horizontal (estudantes de cursos diferentes no mesmo espaço). Nessas Interações, construídas simétrica e dialogicamente entre estudantes, comunidades e servidores, são valorizados os diferentes saberes e lugares culturais que compõem a vida social. Os saberes são problematizados, fortalecendo compromissos éticos e políticos, visando à vivência e o adensamento de relações autogestionárias e, por fim, 3. Os Projetos de Aprendizagem (PAs). (PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO, 2016).

2.1 O QUE É UM PROJETO DE APRENDIZAGEM?

Na UFPR, Setor Litoral, cada estudante constrói seu Projeto de Aprendizagem (PA), desde o primeiro ano de ingresso na Universidade. Os PA's permitem que os indivíduos construam o seu conhecimento de maneira integrada, percebendo criticamente a realidade. O estudante alia o aprofundamento metodológico e científico à preparação para o exercício profissional, desenvolvendo habilidades de auto-organização e produtividade (PROJETOS DE APRENDIZAGEM, 2016).

O Projeto de Aprendizagem busca o desenvolvimento pessoal e profissional do estudante por meio da produção de conteúdos relacionados ou não ao curso escolhido. Especificamente, no Curso de Licenciatura em Artes, o PA deve estar atrelado, de alguma forma, à arte-educação e/ou às quatro linguagens da arte: dança, artes visuais, música e teatro (PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES, 2016). O Curso de Licenciatura em Artes tem também entre seus objetivos criar condições para o resgate da autonomia do sujeito e seu protagonismo, como base para o desenvolvimento sustentável da região. Desta forma, a partir da compreensão da educação como ferramenta essencial no processo de desenvolvimento local, e este, como exemplo para uma compreensão global, o Curso de Licenciatura em Artes propõe-se a formar professores preparados para intervir, produzir, apreciar, investigar e articular os diferentes saberes artísticos, os contextos sócios culturais e a educação (PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES, 2016).

Acredita-se que o contexto educacional, social, cultural e artístico, no qual os estudantes estarão inseridos, amplificará o espaço e as possibilidades de valorização dos profissionais que irão atuar na educação formal e não-formal, transformando e transmitindo as experiências que desenvolverão ao longo do curso (PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES, 2016). Neste sentido, os PA's do Curso de Licenciatura em Artes, partem geralmente de gostos e afinidades pessoais de cada estudante e visam somar e agregar conhecimentos ao mesmo durante todo o período do curso, muitas vezes sendo adaptado e posteriormente tomando a forma de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).

3 O PROJETO DE APRENDIZAGEM “SOUL EATER FEAT”

Foi a partir de um Projeto de Aprendizagem que surgiu a ideia para produção deste Trabalho de Conclusão de Curso. O PA denominado de “*Soul Eater FEAT*” se tratava de um *spin off*¹ autoral baseado na franquia japonesa

1 *Spin off*: denominação em inglês para uma trama paralela a um determinado roteiro de filme, livro, série televisiva ou desenho animado.

“*Soul Eater*”, do desenhista e roteirista *Atshushi Ohkubo*. O PA consistiu em desenvolver, roteirizar, escrever e diagramar (com intenções de publicar – impresso ou digitalmente) uma obra em formato mangá (história em quadrinhos de origem japonesa). Os mangás são uma conhecida forma de expressão artística, que faz parte da identidade cultural do Japão. Um dos objetivos iniciais do desenvolvimento do PA era trazer ao público que acompanhou o mangá “*Soul Eater*”, uma releitura que desse continuação à saga – feita de fã para fã.

No início do PA, durante o ano de 2014, foram desenvolvidos a trama, a personalidade e o design dos personagens da releitura, assim como foram produzidas partes do roteiro. No ano de 2015 iniciou-se o processo de desenho do *storyboard*² desta releitura, juntamente com a adaptação de alguns personagens – que foram criados a partir da minha própria personalidade e da personalidade e características de meus amigos e conhecidos. Em 2016 foram executadas mais mudanças no roteiro, advindas do aperfeiçoamento da história dos personagens e das mudanças sofridas em minha convivência com as pessoas que serviram de base para a criação dos personagens, e a finalização da adaptação de contexto e personalidade dos personagens, assim como a adição de históricos de vida dos coadjuvantes, até então sem uma exata personificação, dando finalmente alguma visibilidade e utilidade a eles.

A escolha pelo tema Mangá adveio de meu interesse pela Cultura Pop Ocidental e pela Cultura Japonesa, as quais carrego e alimento desde a época da adolescência. Também se deu pela minha afinidade com técnicas de desenho e facilidade em copiar, adaptar e criar traços, sombreamentos e personagens. Estas características definiram o caráter do meu PA – e que orientou sua continuidade mesmo após o fim dos módulos destinados a sua construção – culminando na produção deste TCC.

Durante o processo e andamento do Curso de Licenciatura em Artes, algumas experiências pessoais influenciaram positivamente no desenvolvimento deste PA. Entre eles: o Módulo de Estágio I – Vivências em Artes Visuais, que implicou na criação de uma oficina de história e desenho de Mangá, que ofereci para uma turma do 8º ano do Ensino Fundamental em uma Escola Pública de

2 *Storyboard*: palavra em inglês sem tradução para o português. Designa o esboço de qualquer obra artística, pintura, música, roteiro de filme ou teatro (Blog Modelos de Stryboard. O que é um Storyboard? Não paginado).

Matinhos, Paraná. Esta mesma oficina foi ofertada novamente após um ano, durante a semana de oficinas ofertadas por essa mesma escola (desta vez para estudantes do 2º e 3º anos do Ensino Médio).

Como os PA's acontecem ao longo de 03 anos, eles passam por muitas mudanças – algumas das quais não planejadas. A princípio iniciei meu PA com a Professora Jussara Resende (a qual veio a falecer durante o processo). Este acontecimento abalou profundamente a UFPR e por um longo período fiquei sem Mediador de PA. Na sequência tive como mediadoras a Professora Carla Ruschmann e a Professora Luciana Ferreira. Entretanto, apesar de todos estes reveses ele foi finalizado com diversas ilustrações de personagens e da construção de sua personalidade – em alguns casos, há mais de uma personalidade por indivíduo. Foi finalizado também com diversas imagens de cenas da trama. Foram produzidos ainda inúmeros croquis³ com o design básico dos protagonistas, em sua maioria construídos entre os anos de 2014 e 2016.

3.1 O QUE É MANGÁ?

Mangá é a denominação japonesa para história em quadrinhos. Suas principais características são a forma de leitura, efetuada da direita para a esquerda, e o tipo de impressão, em esmagadora maioria preto e branco, com raras ocasiões em que são feitos em cores (como por exemplo: aniversário de início da trama, adaptação para televisão e comemorações relacionadas à quantidade de capítulos lançados, como edições comemorativas). Nestes casos os autores podem colorir cerca de quatro a oito páginas de cada edição (VIANA, 2013, p.17).

Os mangás surgiram na “Era Feudal” japonesa, na forma de manuscritos ricamente ilustrados, utilizados para narrar histórias variadas. Começou a tomar novas formas durante a Segunda Guerra Mundial, principalmente como charges de cunho exclusivamente político. Não tardou para que o humor viesse a se tornar uma recorrente nos mangás. Após 1945, com o Japão destruído moralmente pela guerra, a indústria de mangá tomou força e ajudou a “reerguer” o povo japonês,

3 Croquis: Delineamento inicial de uma obra de desenho ou de pintura (Priberam Dicionário Online, Verbete *Croqui*, 2013)

auxiliando na reconstrução da identidade nacional e se tornando, a partir da década de 1980, conhecido pelo mundo e consumido em vários países. Atualmente, a indústria do mangá conta com diversas séries em execução, centenas de editoras exclusivamente voltadas para sua produção e milhões de fãs dentro e fora do país (VASCONCELLOS, 2016).

3.1.1 Sobre a produção de mangás no Japão

O mangá que chega aos consumidores brasileiros é em parte bem diferente do mangá que é produzido no Japão. Aqui chega apenas o produto final, o *tankobon*, um encadernado versão colecionável, com capa dura e papel de boa qualidade. Esta versão também é vendida no País do Sol Nascente, mas até que ela chegue às mãos do consumidor, “muita água já rolou embaixo dessa ponte”

A produção do mangá começa com um capítulo-piloto – que dependendo da editora, gira entre quinze e quarenta páginas – e que apresenta a ideia que pode ou não vir a se tornar uma série. Este capítulo é avaliado por um editor de determinado departamento da empresa - é ele quem corrige as falhas de roteiro iniciais e aprimora a história, indicando assim se ela será ou não serializada.

Levando em conta que o projeto piloto passou na avaliação, começa um complexo processo com inúmeras etapas a serem cumpridas. Para que um mangá não sofra com atrasos nos prazos estabelecidos muitas editoras contratam estagiários para auxiliar o autor na produção dos desenhos e na pesquisa necessária para a ambientação da trama. Por vezes, alguns desses auxiliares conseguem imitar o traço do autor de mangá, o que ajuda e muito na hora de passar o desenho dos croquis a limpo (BAKUMAN, 2010).

Antes de ganhar uma versão colecionável, todas as séries de mangás são publicadas em revistas com cerca de 400 a 500 páginas, que contêm capítulos das várias histórias atualizadas semanal, mensal ou bimestralmente. Nessas revistas também há pesquisas de opinião, sorteio de brindes e exibição de cartas e desenhos enviados por fãs. Somente quando um mangá alcança o lucro objetivado pela editora ou a aclamação necessária do público, é que ele pode vir a se tornar uma animação – considerada o ápice de uma obra em andamento (VASCONCELLOS, 2006. p. 27-28).

Não possuo conhecimento da execução deste processo no Brasil, visto que não há publicações físicas de mangás nacionais atualmente, tendo – geralmente – a produção de edições digitais autorais. A releitura “*Soul Eater FEAT*” apesar de não se encaixar nesses padrões, tem sua produção física muito semelhante à oriental, uma vez que o processo de criação dos personagens, escrita do storyboard e futuramente o desenho e diagramação dos quadrinhos serão seguidos nos mesmos moldes de criação oriental, para que possa haver a vivência nesta área.

3.1.2 Gêneros de mangá

Existe uma grande gama de gêneros de mangás, que abrangem todas as faixas etárias da população japonesa, desde crianças até idosos. Contudo, não são todos esses gêneros que chegam a outros países, embora haja a tradução dos mesmos feita de fã para fã (Ribeiro L. M. Consumo de mangás sem fins lucrativos. 2017. Informação verbal). Abaixo temos os mais conhecidos entre os

Figura 1 - Anpaman, mangás aqui no Brasil.
Takashi Yanase, 1998



Kodomo: histórias voltada para o público infantil. Possuem traço e trama simples, sempre contando com ensinamentos e moral. *Anpaman* é um exemplo de mangá *kodomo*.

Shounen: talvez o gênero mais famoso no mundo,

Fonte:
GOOGLE. 2017

são as histórias voltadas para adolescentes do gênero masculino.

Trazem

geralmente tramas de heróis com o tema de amizade e a força de vontade. *Dragon Ball* é um dos mais conhecidos.

Figura 2 - Dragon Ball, Akira Toriyama, 1984



Fonte:
GOOGLE, 2017

Figura 3 - Ao Haru Ride, Io Sakisaka, 2011



Fonte: GOOGLE, 2017

Shoujo: com histórias sobre amizade e romance, aventura e comédia, é voltado para meninas adolescentes. Seu traço é gracioso e simples, com ilustrações claras e quadros grandes. Um exemplo desse gênero é *Ao Haru Ride*.

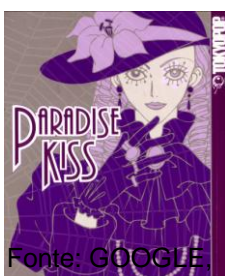
Seinen: voltado para o público adulto masculino, traz histórias mais maduras com traços menos cartunizados, contendo violência e temas mais pesados que o shounen. *Akira* é um grande sucesso desse gênero.

Figura 4 - Akira, Katsuhiro Otomo, 1982



Fonte: GOOGLE, 2017

Figura 5 - Paradise Kiss, Ai Yasawa, 1999

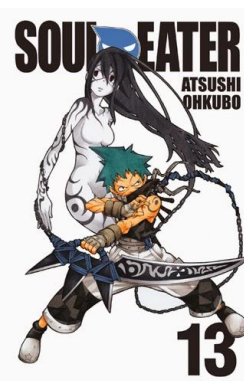


Fonte: GOOGLE, 2017

Josei: com traços realistas e limpos, é voltado para mulheres adultas. Seus temas geralmente incluem cotidiano e romance, e raramente possui algum tipo de fantasia em seu conteúdo. Como exemplo, temos *Paradise Kiss*.

Ecchi/Fanservice: não necessariamente um gênero mas estigmatizado como, são mangás que buscam chamar a atenção não só pela trama - que pode ser qualquer uma - mas por possuir um traço mais “apimentado” em determinadas páginas. O próprio *Soul Eater* se encaixa nesse contexto.

Figura 6 - Soul Eater, Atsushi Ohkubo, 2004



Fonte: GOOGLE, 2017

Figura 7 - Love Junkies, Kio Hatsuki, 2000



Fonte: GOOGLE, 2017

Hentai: tendo sua origem em gravuras da era feudal, é conhecido pelo traço erótico explícito. Abrange diversos temas, desde a comédia até o terror – porém há tramas com histórias bem rasas – e sempre conta com mulheres voluptuosas. (Fonte: JBC Mangás, s/d)

3.1.3 Possibilidades de utilização dos mangás no ensino formal e no não-formal

Algumas escolas japonesas se utilizam dos mangás para o ensino, principalmente nas escolas primárias, com o uso do gênero *Kodomo*, literalmente “criança” em japonês. Esse gênero conta com a representação do respeito ao próximo e da importância da amizade, tendo histórias curtas e atividades entre um conto e outro. A diagramação destes mangás tem grafias mais simples, utilizadas para o ensino da leitura dos *kanjis*, as letras japonesas (TESESABERTAS, 2016).

Baseando-se neste tipo de utilização e na existência de inúmeros fãs de mangás no Brasil, é possível utilizá-los no ensino dos conteúdos de Artes (ou de outras disciplinas) tanto no ensino formal quanto no não-formal – tanto com crianças quanto com adolescentes. O ideal é que seja feito através de histórias bem “amarradas”, com foco na disciplina que se quer ensinar, utilizando tanto personagens que já existem – o que recomendável pela afinidade dos estudantes com determinadas sagas – quanto personagens autorais, criados especialmente para a matéria a ser desenvolvida pelo professor. Oficinas específicas voltadas para o aprendizado e técnicas de desenho também são muito apreciadas pelo público infanto-juvenil, uma vez que nesta fase é comum possuírem grande interesse em artes visuais e sua vertente mais trabalhada na escola: ilustração e desenho (ou vice-versa).

Minhas principais experiências com a produção de mangás no ensino formal e não-formal foram: duas oficinas, ambas no Colégio Estadual Gabriel de Lara, onde cursei o ensino fundamental e médio. A primeira oficina foi realizada com uma turma do 9º ano do ensino fundamental, durante o período do Estágio Supervisionado em Artes Visuais. Foram cinco aulas (duas delas geminadas) durante o segundo semestre de 2014, ensinando sobre o que é um mangá e sobre sua história - perpassando pelas noções de desenho de anatomia humana e de perspectiva. No início de 2016, apliquei esta mesma oficina novamente em período matutino para estudantes do ensino médio durante a “Semana Cultural” da instituição. Ambas utilizaram o mangá como forma de aprendizado básico de anatomia humana, uma vez que a principal reclamação que os estudantes fizeram acerca das aulas de desenho era a ausência de um embasamento mais

consistente, o que culminava no desinteresse pela disciplina..

4 O PROCESSO CRIATIVO PARA PRODUÇÃO DE “SOUL EATER FEAT’’: HISTÓRIA, PERSONAGENS, PRODUÇÃO DOS DESENHOS, EXPOSIÇÃO

Como já foi dito, além de produzir uma releitura de mangá, este TCC tinha como objetivo também realizar uma exposição com parte do material realizado. Todo este processo – até a exposição – objetivo deste trabalho será apresentado e analisado a partir deste capítulo 4.

Por detrás da produção desta releitura⁴ (de um mangá famoso chamado “*Soul Eater*”), existiu todo um processo criativo que por ser bastante complexo passou a ser minha escolha para finalização de TCC. Este capítulo apresentará o processo como um todo.

4.1 A HISTÓRIA ORIGINAL: “SOUL EATER”

Os personagens Maka Albarn e Soul Eater Evans (foice sobrenatural), juntamente com Death The Kid e as irmãs Thompson (pistolas sobrenaturais) e Black Star e Tsubaki Nakatsukasa (A'nchi / arma multiforme), são estudantes de uma escola de elite sustentada pelos governos de todo o mundo.

A AMAAN⁵ (Academia de Morte para Armas e Artífices Neófitos) é comandada pelo “Deus da Morte” (Shinigami, no original japonês), que designa a seus alunos a tarefa de ceifar as almas de pessoas más, assassinos, ladrões e afins (as almas caçadas servem de alimento para as pessoas que possuem o poder de transmutação em arma) com o intuito de posteriormente criar a “*Death Scythe*”, uma arma suprema destinada a auxiliar diretamente o “Deus da Morte” na tarefa de manter a ordem em seu mundo. Nesse universo, as bruxas são consideradas a segunda maior ameaça aos seres humanos, pois seu poder de

4 Releitura: utilizar uma referência artística e por meio dela, apropriar-se em uma nova produção, reinterpretando-a (As Linguagens da Arte, 2011)

5 AMAAN: No original japonês SHIBUSEN, um trocadilho com ideogramas da escrita Oriental, no qual o autor faz alusão a uma famosa escola de artes marciais do Japão. No Brasil, os tradutores quiseram manter essa alusão, na qual fica claro que a sigla da escola se refere à Academia Nacional das Agulhas Negras, reconhecida escola militar de nosso país. (Soul Eater. O Verso da Tapeçaria. Página não numerada, 2012)

destruição é gigantesco. Elas também são extremamente inteligentes e possuem poderes únicos, andando sorrateiramente no mundo comum na forma de animais. Possuem uma dimensão própria, chamada simplesmente de “Mundo das Bruxas”, à qual sua líder, a “Bruxa Velha”, mantém-se em constante guarda. Humanos são proibidos no local, e elas não hesitam em exterminar um estranho que entre em seu território.

Em meio à grande agitação do mundo moderno, à procura pelas almas ruins e à aplicação em estudos específicos para o controle de seus poderes, os estudantes (protagonistas da saga) ainda precisam caçar uma alma em particular: “Ashura” que é um antigo traidor, um artífice que decidiu seguir para o lado sombrio apenas por ter medo da sociedade. Infelizmente, ele veio a se tornar a maior ameaça ao mundo humano, pois a energia colossal criada a partir de seu medo faz estragos físicos em cidades e países de maneira parecida com catástrofes naturais, afetando o estado psicológico da população considerada mentalmente “frágil”.

Após muitas batalhas que mostram de maneira coletiva e complexa o desenvolvimento da saga “Soul Eater” os personagens coadjuvantes, “Maka” e “Soul” conseguem, a muita custa, conter “Ashura” na Lua e lá deixá-lo preso. Mas para isso, “Chrona” (a espada sobrenatural) precisa se sacrificar. “Chrona” possui características de artífice, mas sua arma se encontra dentro dela na forma de sangue, ao qual manipula em seu favor. Ela é filha da bruxa “Medusa”, uma das antagonistas do mangá e responsável pelo aprimoramento de vários personagens de “Soul Eater”. Somente desta forma, a Terra poderia volta a ser um local seguro.

A saga termina com o início de um Tratado de Paz entre as Bruxas e o mundo humano, no qual elas não serão mais caçadas, impedindo assim a formação de novos “*Death Scythes*”. Muitas incógnitas ficam no ar com o último capítulo desta saga.

4.2 A RELEITURA DE “SOUL EATER”: “SOUL EATER FEAT”

Antes de iniciar a apresentação dos personagens desta releitura é importante explicar que a criação dos personagens foi toda inspirada na minha

própria vida, experiências, amigos e familiares. Também foram utilizados na releitura personagens da saga original – eles de uma forma ou de outra se interrelacionam com os personagens que criei. O processo todo de criação dos personagens, roteirização da história e desenhos para a mesma já dura cerca de quatro anos. Há pouco mais de um ano, foram efetuadas as últimas modificações no roteiro. Na verdade, apesar de neste momento de produção de TCC já ter uma grande parte do material desta releitura pronto, ele continua e continuará em produção após a produção deste Trabalho de Conclusão de Curso. Isto não interfere em hipótese alguma, na possibilidade de apresentar parte deste material e de fazer a exposição das ilustrações que já estão prontas.

O título “*Soul Eater FEAT*” provém da necessidade de diferenciar releitura, obra original e o *Spin Off* criado pelo próprio autor de *Soul Eater: Soul Eater NOT*. Nesta trama existe uma explicação para a utilização da palavra “*not*” – do inglês, “não” – em seu título: “*Normally Overcome Target*” ou “Normalmente Alvo Fácil”, designação dada aos estudantes que não possuem grandes talentos, mas que precisam aprender a dominar seus poderes como todos os outros para poder conviver com os demais humanos.

Assim, *Soul Eater FEAT* seguiu esta mesma linha de raciocínio: “*feat*” – do inglês, “parceria” – é uma palavra comumente usada em títulos de músicas, indicando que mais de um artista participou de sua produção. Utilizando a palavra “*feat*” como uma sigla, construí a expressão: “*Framework Ending Actualized Training*” – em tradução bastante livre, “Janela Final de Treinamento Atualizado”, indicando que as personagens da releitura possuem um tipo de ensino diferenciado dos demais, em referência a *Soul Eater NOT*.

Neste contexto, a personagem “Louisa Osbourn” possui o poder de se transformar em uma foice sobrenatural. Nada incomum para os universos dos mangás “*Soul Eater*” e “*Soul Eater FEAT*”, já que esse é um dos focos da história. A jovem estuda em uma escola especializada em desenvolver seus dons, junto com centenas de outros alunos vindos do mundo todo. A única diferença entre ela e os demais, é que “Louisa” costuma fazer todas as aulas sozinha desde o primeiro dia de aula, não possuindo um artífice (estudante que trabalha como parceiro da arma para auxiliar no desenvolvimento dos poderes de ambos), o que a torna uma ameaça em potencial.

Ela é membro da primeira turma de ensino renovado da escola, junto com “Peter Dickinson”, “Vincent Burton”, “Matthias Kurokami” e “Black Fox”. Os cinco são colegas e se encontram com frequência durante as aulas, mas não possuem relação entre si que não seja a das duplas acima citadas, até a chegada de um sexto membro: “Gene Dragon”, parente distante de “Black Star (um dos personagens da saga original)”. O rapaz consegue não só conquistar seu espaço na classe, como passa a ser parceiro de “Louisa”, algo que ela nunca tivera até então.

Em um determinado momento, as três duplas passam a agir como uma equipe, enfrentando desafios e desvendando mistérios em aulas práticas nada comuns, como: caçar bruxas que quebrem o “Tratado das Bruxas”; caçar ovos de kishin⁶ (principal função dos estudantes) e investigar aparições do “Terror”, uma energia avassaladora que consegue deturpar até as pessoas com a ética mais elevada. Em sua busca por poder, “Gene” termina por ser dominado pelo “Terror” e perde o controle, deixando “Louisa” à beira da morte. Desacreditada até mesmo por “Franken Stein” – o melhor médico da escola e um dos personagens da saga original. “Franken Stein” auxilia no desenvolvimento desta releitura principalmente no momento em que ajuda a garota-foice a se recuperar com a ajuda de “Luck Starset”, que virá a ser seu novo parceiro.

Após um período de adaptação, a equipe terá de caçar a alma de “Gene” enquanto a equipe docente da escola se prepara para caçar “Ashura”, o principal antagonista de “*Soul Eater*”. “Louisa”, passado este momento, busca vingança pelo que “Gene” lhe fizera, enquanto seus colegas tentam convencê-la do contrário.

4.2.1 Relações entre a história original e a releitura

Toda a ambientação da releitura é feita dentro do universo da obra original. São as mesmas localidades, cidades e ambientes de “*Soul Eater*”, pois o objetivo era dar continuidade a história original, adicionando personagens que pudessem ter seus próprios rumos traçados dentro de um roteiro já existente.

Os protagonistas da obra original também foram mantidos, mas seus designs foram modificados para que o leitor pudesse ter a impressão da

6 Kishins são almas perturbadas de pessoas más que estão na lista do “Deus da Morte”.

passagem do tempo, assim como ver o envelhecimento/amadurecimento de seus personagens preferidos.

Na releitura permaneceram os mesmos objetivos da obra original: estudar em uma escola de elite que luta contra o mal, criar a arma suprema, derrotar o kishin e devolver a Paz ao mundo. Para isso, os personagens originais serão aqueles que ensinarão os personagens da releitura – isto porque agora são os professores e diretores da escola em que eram estudantes em “*Soul Eater*”.

4.2.2 Lista de personagens da releitura

Na releitura, foi utilizado o mesmo princípio para nomeação de personagens da obra original, que era a adaptação de nomes de bandas, cantores e títulos de músicas do rock estadunidense/canadense, títulos de filmes ou até livros; com o adendo de preservar ao máximo os nomes das pessoas cujo visual e personalidade serviram como inspiração e base para o design dos novos personagens. Abaixo, a lista de personagens criados na releitura:

Protagonistas

Artífices:

“Gene Dragon”: Convencido e narcisista é sobrinho de segundo grau do professor “Black Star”. Domina a energia da alma, uma energia especial que emana em pouquíssimos indivíduos;

“Peter Dickinson”: Não muito diferente de Gene, Peter ainda tem em sua personalidade o agravante do egoísmo, a ser superado posteriormente com o trabalho de equipe. Também tem boa lábia e é bastante persuasivo;

“Black Fox”: Acusada de quebrar o Tratado das Bruxas, tem sua alma selada no corpo de um rapaz, e acaba por se tornar sua parceira. É ativa e curiosa, e por isso acaba sendo um atraso na vida de sua arma, “Matthias Kurokami”.

Armas:

“Louisa Osbourne”/Foice Sobrenatural: Tímida e um tanto antissocial, prefere trabalhar sozinha. Uma de suas conquistas é conseguir um parceiro – “Gene Dragon” – mas esta situação não dura muito tempo;

“Vincent Burton”/Picareta Sobrenatural: Tranquilo e inteligente, se adapta a várias situações com facilidade e sua alma tem um poder especial: trabalha como um

sistema de computador, podendo passar arquivos de sua mente para a de outras pessoas;

“Matthias Kurokami”/Escudo Sobrenatural: após um ataque do Terror, se torna um jovem frio e calculista. Poucas pessoas conseguem acessar seus verdadeiros sentimentos. Irônico, também é um bom conselheiro e é comum vê-lo ao lado de Louisa.

Coadjuvantes

Artífices:

“Lily Osbourne”: Irmã mais nova de Louisa, entrou para a AMAAN com notas muito superiores, estando desde o início junto a estudantes graduados em uma estrela;

“Nichola Newton”: Inteligente e estrategista, é um bom artífice apesar de ser problemático para a escola de vez em quando;

“Luck Starset”: Um verdadeiro problema para a direção da escola. Luck vive “matando” aulas e sumindo durante o horário de provas, mesmo assim tira excelentes notas. Não passa mais de quinze dias com a mesma arma.

Armas:

“Raphael”/Canivete Sobrenatural: Desleixado e com tendência a mudanças bruscas de humor, se tornou a arma de Lily por se “encaixar” com a menina no primeiro dia de aula;

“Henry Excalibur”/Espada Sobrenatural: Filho da espada suprema Excalibur, é tão insuportável quanto o pai. Ainda não se sabe como Excalibur conseguiu ter um filho;

“Joe Nathan”/Montante Sobrenatural: Atual arma de Luck Starset, não gosta de pensar no futuro e prefere viver “aqui e agora”.

Também continuam presentes os personagens da trama original. Destes, estão presentes integralmente na releitura:

Artífices: “Maka Albarn”, “Death The Kid”, “Black Star”, “Franken Stein”, “Sid”, “Anya Hepburn”, “Ao Hoshino” e “Meme Tatane”.

Armas: “Soul Eater Evans”, “Patrícia” e “Elizabeth Thompson”, “Spirit Albarn”,

“Marie Stein” (nome alterado para a releitura), “Mirra Neigus” e “Tsugumi Harudori”.

Há também uma personagem que ficou incógnita durante a publicação de “*Soul Eater*”, mas que era sempre citada por ser uma das forças motrizes da protagonista: a Mãe de “Maka Albarn”. Não há nenhuma aparição dela na história apesar de sua relevância como a artífice que criou a arma perfeita. Além dessas duas informações, sabe-se apenas que ela é divorciada do atual “*Death Scythe*”: “Spirit Albarn”, que também é o pai de “Maka”. Pretendo, em algum momento, introduzi-la na releitura e para isso farei pesquisas com os fãs da saga, na tentativa de verificar como eles entendem ser esta personagem mãe de “Maka”.

4.2.3 Processo de desenho das personagens e dos quadrinhos

O design dos personagens da releitura passou por muitas alterações, pois a princípio, os protagonistas seriam apenas “Louisa” e “Peter”, devido às relações pessoais que eu possuía à época de início do mangá em 2013. Com o passar dos meses, criei “Vincent” e seu parceiro, que a princípio seria uma garota de nome “Giovanna”. O único personagem que permaneceu completamente inalterado desde o primeiro croqui da releitura foi “Matthias Kurokami”, sendo também o único que possuía uma parceira que “não existia” na minha vida real.

No decorrer da criação do *storyboard*, as relações com meus amigos foram se modificando, o que gerou também mudanças na aparência e na organização das personagens. “Peter” e “Vincent” se tornaram parceiros e, “Louisa” passou a trabalhar sozinha. A articulação interpessoal das personagens na história é feita de acordo com a articulação das pessoas que existem realmente na minha vida, assim como a personalidade, o humor e o temperamento de cada uma delas. Busquei seguir – algumas vezes fielmente – a imagem que tenho das pessoas que utilizei como inspiração; com o cuidado, inclusive de lhes perguntar, inicialmente, se eu poderia me apropriar de tais aspectos e características.

Para a produção dos quadrinhos, pesquisei e segui a projeção da obra original – nela raramente as páginas ultrapassavam seis quadros e, cada cena enfática costumava ser representada em uma página inteira ou até em duas páginas, se estas estivessem lado a lado. Segui também os mesmos modelos de

balões e onomatopeias, feitos manualmente assim como todos os efeitos visuais. Frisando que no Japão existe a possibilidade de recortar e colar sombreamentos sobre as páginas (o mercado de retículas lá é bem diversificado, contando com adesivos que reproduzem traços retos variados e tons de cinza, que podem ser recortados e colados sobre papel para arte-finalizar a produção do mangá). Pretendo ainda trabalhar com este efeito utilizando lápis de gramaturas diferenciadas. Abaixo, as figuras referenciam os personagens de “Soul Eater FEAT” e as pessoas cuja aparência serviram de inspiração.

Figura 8 - Soul Eater FEAT, Luiza Machado, 2016



Fonte: Facebook, 2017.

Figura 6 - Matheus Santos, 2017



Fonte: Facebook, 2017.

Figura 10 - Vinicius Cabral dos Santos, 2016



Fonte: Facebook, 2017.

Figura 11 - Pietro Amorim, 2015



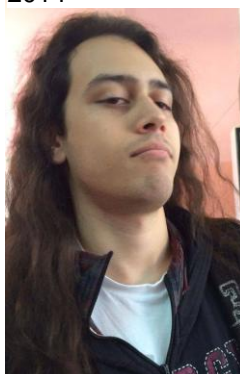
Fonte: Facebook, 2017.

Figura 12 Luiza Machado, 2015



Fonte: Facebook, 2017.

Figura 13 - Danilo Emanuel Simões, 2014



Fonte: Facebook, 2017

4.4 Sobre a Exposição “Soul Eater FEAT”

A exposição, objetivo final deste TCC, aconteceu entre os dias 11 e 20 de junho de 2017 e apresentou as obras de ilustração produzidas por mim durante o período do curso de Licenciatura em Artes (anos 2013-2017). Foram escolhidas para a exposição quatorze obras que foram digitalizadas e ampliadas e que serviram principalmente para mostrar a prática artística desenvolvida ao longo do P.A. e do TCC e também o desenvolvimento do desenho de mangás que realizei os quatro anos de processo destas ilustrações (dentro e fora de sala de aula).

A escolha de quais ilustrações entrariam na exposição se deu levando em consideração a busca por mostrar todo o processo de desenvolvimento dos personagens e da trama do mangá, de maneira que acentuasse a percepção sobre a história através das cores utilizadas na pintura – na maioria preto, branco, cinza e vermelho –, cores estas que refletem raiva, tristeza, calma, agitação e demais contradições feitas propositalmente em cada desenho, contando ainda com a ordem de desenvolvimento dos traços e técnicas.

Os croquis ilustrativos dos protagonistas e coadjuvantes e as ilustrações de batalhas e situações que estão ou não contidas no *storyboard* estiveram também presentes na exposição.

As ilustrações foram escaneadas, modificadas digitalmente e impressas para serem expostas, a fim de manter a integridade das obras originais ao passo em que estas obtiveram cores mais vívidas e traços mais limpos com a modificação digital, feita em sua maioria com corretores online para fotografias de celular. Junto a cada ilustração presente na exposição foram colocados textos explicativos que elucidavam as cenas – o que poderia contribuir na apreciação/fruição das obras – uma vez que as mesmas advêm de linguagens verbais e não verbais concomitantemente. Estes textos também fornecem subsídios para que o público adentre o complexo universo investigado.

4.5 Sobre a continuação do projeto

O *storyboard* dos quatro primeiros capítulos de “*Soul Eater FEAT*” se encontra ainda em fase final de produção e conta com cerca de cento e dez

páginas entre esboços e produções finalizadas. Seu prosseguimento se dará de forma independente do trabalho de TCC, podendo ou não ser publicado posteriormente em formato impresso e/ou digital. A ideia é que a publicação digital aconteça nas redes sociais voltadas para o público amante de mangá.

O que se buscou durante o Projeto de Aprendizagem e durante a produção do TCC não foi a completa produção física do mangá, mas sim o desenvolvimento dos conteúdos a ele relacionados.

Em muitos momentos encontrar material teórico para esta pesquisa foi desanimador uma vez que não me consta que no Brasil exista algum tipo de publicação oficial sobre mangás – entretanto já existem alguns trabalhos de pós-graduação sobre o tema. Por outro lado, foi muito importante a participação das professoras-mediadoras nesse sentido, já que por meio de suas instruções e metodologias a construção do embasamento teórico tornou-se possível e um dos pontos mais importantes da trajetória deste projeto.

“*Soul Eater FEAT*” continuará em desenvolvimento pós-curso de graduação, focando em todo o aprendizado adquirido para que, um dia, possa ser lido por todos os fãs de “*Soul Eater*”, e quem sabe, com um pouco de sorte, ser entregue nas mãos do autor da saga original, *Atsushi Ohkubo*.

5 CONCLUSÃO

O curso de Licenciatura em Artes me proporcionou muitos avanços. Posso citar especialmente no que diz respeito à pesquisa, produção de pesquisas e à apreensão de conteúdos. Nesse processo foi muito importante o aprendizado conquistado com as linguagens de música, dança e teatro, mas também toda a experiência desenvolvida ao longo dos estágios obrigatórios. Foi este “conjunto” de teorias e práticas que me encorajaram a me posicionar publicamente e a falar com mais desenvoltura em público: uma grande conquista pessoal.

Também foi de suma importância a presença das professoras-mediadoras, que me auxiliaram e me guiaram em todos os processos escolhidos sem tolher ideias ou recusar minhas elocubradas propostas – sempre abertas a sugestões e adaptações em todos os aspectos da execução deste trabalho.

O desenvolvimento da saga/releitura “*Soul Eater FEAT*” continuará após o

término deste TCC, pois além de ser um trabalho acadêmico, também é uma obra artística pessoal, à qual quero poder compartilhar com outros aficionados por “*Soul Eater*”. Tão logo seja possível, pretendo apresentar o mangá em meios digitais através de redes sociais, para que outras pessoas possam lê-lo e compartilhá-lo.

REFERÊNCIAS

BAKUMAN, 1ª temporada. Indicação de responsabilidade (Kenichi Kasai e Noriaki Akitaya). Japão. Estúdio J.C. Staff. 22 min, por episódio. 2010.

INTERAÇÕES CULTURAIS E HUMANÍSTICAS UFPR SETOR LITORAL – <http://www.litoral.ufpr.br/portal/ufpr-litoral/projetos/interacoes-culturaisehumanisticas-ich/> Acesso em: 23 de setembro de 2016.

JBC MANGÁS: *Os estilos de Mangás*. Disponível em <https://mangasjbc.com.br/os-estilos-de-mangas/> Acesso em: 16 de maio de 2017.

MANGÁS E ANIMÊS: Entretenimento e Influências Culturais. Disponível em: <http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/1506/2/20266905.pdf> (acesso em maio de 2016).

O USO DO MANGÁ COMO MATERIAL DE ENSINO NO JAPÃO. Disponível em: http://bdm.unb.br/bitstream/10483/5821/1/2013_%C3%A1zaroRennandeSousaVia na.pdf Acesso em: maio de 2016.

PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO DE LICENCIATURA EM ARTES. Disponível em: <http://www.litoral.ufpr.br/portal/wp-content/uploads/2015/04/Artes.pdf> Acesso em: 23 de setembro de 2016).

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO. Disponível em: <http://www.litoral.ufpr.br/portal/ufpr-litoral/projeto-politico-pedagogico/> Acesso em: 23 de setembro de 2016.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. **Magá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Dissertação de Mestrado (Pós-graduação em Design). Departamento de Artes & Design da PUC-Rio. Disponível em: http://www2.dbd.pucRio.br/pergamum/tesesabertas/0410903_06_cap_02.pdf. Acesso em: 15 de maio de 2016.

VIANA, Lázaro Rennan de Sousa. **O uso do mangá como material de ensino**

de História do Japão: Uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin. Trabalho de Graduação (Licenciatura em Letras-Japonês) - Departamento de Línguas Estrangeiras e Tradução. Universidade de Brasília. Brasília, 2013.

GOOGLE. Disponível em:

<https://vignette1.wikia.nocookie.net/anpanman/images/6/6a/Anpanman1.png/revision/latest?cb=20110728105417>

GOOGLE. Disponível em: [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/f9/d3/b9/f9d3b95fbcacb960ece25722a102696c.jpg)

[ak0.pinimg.com/736x/f9/d3/b9/f9d3b95fbcacb960ece25722a102696c.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/f9/d3/b9/f9d3b95fbcacb960ece25722a102696c.jpg)

GOOGLE. Disponível em: [https://myanimelist.cdn-](https://myanimelist.cdn-dena.com/s/common/uploaded_files/1441460802-29b5fb4860da40bed920b6fc667da526.jpeg)

[dena.com/s/common/uploaded_files/1441460802-29b5fb4860da40bed920b6fc667da526.jpeg](https://myanimelist.cdn-dena.com/s/common/uploaded_files/1441460802-29b5fb4860da40bed920b6fc667da526.jpeg)

GOOGLE. Disponível em: [https://jbchost.com.br/mangasjbc/wp-](https://jbchost.com.br/mangasjbc/wp-content/uploads/2017/04/akira_01_p.jpg)

[content/uploads/2017/04/akira_01_p.jpg](https://jbchost.com.br/mangasjbc/wp-content/uploads/2017/04/akira_01_p.jpg)

GOOGLE. Disponível em: [http://images.gr-](http://images.gr-assets.com/books/1347727146l/16010.jpg)

[assets.com/books/1347727146l/16010.jpg](http://images.gr-assets.com/books/1347727146l/16010.jpg)

GOOGLE. Disponível em: [https://images-na.ssl-images-](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51c45tkGf0L._SX332_BO1,204,203,200_.jpg)

[amazon.com/images/I/51c45tkGf0L._SX332_BO1,204,203,200_.jpg](https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51c45tkGf0L._SX332_BO1,204,203,200_.jpg)

GOOGLE. Disponível em: [http://www.anime-](http://www.anime-planet.com/images/manga/covers/love-junkies-953.jpg?t=1414769183)

[planet.com/images/manga/covers/love-junkies-953.jpg?t=1414769183](http://www.anime-planet.com/images/manga/covers/love-junkies-953.jpg?t=1414769183)

FACEBOOK. Disponível em:

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100001483229115>

FACEBOOK. Disponível em:

<https://www.facebook.com/danilo.greeds/photos?pnref=lhc>

FACEBOOK. Disponível em: <https://www.facebook.com/piehamorim>

FACEBOOK. Disponível em:

<https://www.facebook.com/Vinicius.Matheus.Cabral.dos.Santos>

FACEBOOK. Disponível em:

https://www.facebook.com/TakeoRikkudou/photos_all