UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E CULTURA JAPONESA

PRISCILA GEROLDE GAVA

A mitologia judaico-cristã e o herói japonês: a jornada mítica de Mudō Setsuna no mangá *Angel Sanctuary*

Versão Corrigida

São Paulo
2018

PRISCILA GEROLDE GAVA

A mitologia judaico-cristã e o herói japonês: a jornada mítica de Mudō Setsuna no mangá *Angel Sanctuary*

Versão Corrigida

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras.

Área de Concentração: Língua, Literatura e Cultura Japonesa

Orientadora: Profª. Drª. Neide Hissae Nagae

São Paulo
2018

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

G279m

Gava, Priscila Gerolde
A mitologia judaico-cristã e o herói japonês: a jornada mítica de Mudō Setsuna no mangá Angel Sanctuary / Priscila Gerolde Gava ; orientadora Neide Hissae Nagae. - São Paulo, 2018.
269 f.

Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. Departamento de Letras Orientais. Área de concentração: Língua, Literatura e Cultura Japonesa.

1. Mangá. 2. Mitologia. 3. Judaísmo e Cristianismo. 4. Jornada do herói. 5. Cultura japonesa. I. Nagae, Neide Hissae, orient. II. Título.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

GAVA, P. G. **A mitologia judaico-cristã e o herói japonês**: a jornada mítica de Mudō Setsuna no mangá *Angel Sanctuary*. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr._____Instituição:_____

Julgamento:_____ Assinatura:_____

Prof. Dr._____Instituição:_____

Julgamento:_____ Assinatura:_____

Prof. Dr._____Instituição:_____

Julgamento:_____ Assinatura:_____

AGRADECIMENTOS

À Professora Doutora Neide Hissae Nagae pela orientação, apoio e paciência durante essa jornada no Mestrado.

Aos Professores Doutores João Luís Ceccantini, Juliana Graciani e Waldomiro Vergueiro pelos valiosos esclarecimentos, inestimáveis contribuições, incentivo e gentileza na qualificação e na defesa desta dissertação.

À minha família, que me ajudou a dar o primeiro passo em direção à pós-graduação, pela paciência e pelo incentivo ao longo de todo esse processo. Aos meus pais, Bete e Valdir Gava, pelo imenso apoio de sempre, e aos meus irmãos, Juliana e Daniel, pela compreensão e companhia nos eventos acadêmicos.

Aos amigos da pós-graduação, Luciana Arruda, Lidia Ivasa e Rodrygo Tanaka, pelas conversas, troca de ideias e aventuras.

Aos primos e amigos que me incentivaram no decorrer desse período e estiveram presentes das mais variadas formas.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por ter me concedido uma bolsa de estudos sem a qual eu não conseguiria terminar este trabalho.

Ao Programa de Aperfeiçoamento de Ensino (PAE), pelo auxílio, compreensão e atendimento pronto e cordial.

Aos funcionários da biblioteca do Centro de Estudos Japoneses da USP, pela ajuda e cordialidade.

Agradeço, finalmente, a todos os meus amigos e colegas, especialmente aos que compartilham comigo o amor pelas histórias em quadrinhos, mangás, literatura fantástica, filmes, animações, e todas essas coisas maravilhosas que enchem nosso mundo de mágica.

されどわれら悪魔の族はその性悪なれど、善を忘れず。右の眼は「いんへるの」の無間の暗を見るとも云えど、左の眼は今もなお、「ぱらいそ」の光を麗しと、常に天上を眺むるなり。

るしへる、芥川龍之介

Mesmo que nós demônios tenhamos caráter maligno, não nos esquecemos da bondade. Nosso olho direito está olhando para a escuridão eterna do Inferno, enquanto nosso olho esquerdo está sempre fixo na bela luz do Paraíso.

Lúcifer, Akutagawa Ryūnosuke

RESUMO

GAVA, P. G. **A mitologia judaico-cristã e o herói japonês**: a jornada mítica de Mudō Setsuna no mangá Angel Sanctuary. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

O presente trabalho propõe a análise da trajetória do protagonista do mangá *Angel Sanctuary*, da autora Yuki Kaori, publicado originalmente no Japão entre 1994 e 2000, sob a luz da jornada do herói de Joseph Campbell, a fim de traçar seu perfil como herói japonês contemporâneo de mangá. Propõe-se juntamente a análise do diálogo da obra com a mitologia judaico-cristã, principal fonte de inspiração e referências da autora para a confecção de sua história. Para tanto, é feita uma apresentação dos elementos próprios das histórias em quadrinhos e da jornada do herói, para que depois sejam aplicadas ao mangá *Angel Sanctuary*, no qual são apontadas as etapas da jornada e seus arquétipos, assim como suas relações com as mitologias nas quais são baseados. A análise aponta para uma diferença entre o pensamento tipicamente japonês, que tende a encarar com naturalidade a presença de forças opostas num mesmo ser e na natureza, em contraste com a forte separação entre Bem e Mal presente nas religiões judaico-cristãs.

Palavras-chave: Mangá. Jornada do herói. Mitologia. Judaico-cristianismo. Cultura japonesa.

ABSTRACT

GAVA, P. G. **Judeo-Christian Mythology and the Japanese Hero:** Mudō Setsuna's Mythic Journey in the Manga Angel Sanctuary. Dissertation (Master's Degree). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2018.

This dissertation thesis proposes the analysis of the trajectory of the manga *Angel Sanctuary's* protagonist, from author Yuki Kaori, originally published in Japan between 1994 and 2000, considering Joseph Campbell's Hero's Journey, in order to trace his profile as a contemporary Japanese manga hero. It also proposes the analysis of the manga's dialog with the Judeo-Christian mythology, main source of the author's inspiration and references for the confection of her story. To do so, the characteristic elements of comic books and the Hero's Journey are presented, so that they can be applied to *Angel Sanctuary*, in which the journey's steps and archetypes are indicated, as well as their relations to the mythologies in which they are based. The analysis points to a difference between typical Japanese thinking, that tends to face the presence of opposing forces inside a single being and in nature with naturality, in contrast with the well-defined separation between Good and Evil existent in Judeo-Christian religions.

Keywords: Manga. The Hero's Journey. Mythology. Judeo-Christianism. Japanese Culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 – Exemplo de emakimono 18
Figura 02 – Página do volume 12 de Hokusai Manga..... 19
Figura 03 – The Japan Punch (1862), de Charles Wirgman 20
Figura 04 – Tokyo Puck (東京パック, 1905), de Kitazawa Rakuten 20
Figura 05 – Astro Boy 21
Figura 06 – Princesa Safiri 21
Figura 07 – O gekiga e a vida cotidiana 22
Figura 08 – O assassino de aluguel Duke Tōgō 22
Figura 09 – A estudante Miura Ira 23
Figura 10 – Maria Antonieta e Oscar 23
Figura 11 – Mulher Maravilha e Ares 27
Figura 12 – Thor e seu martelo Mjölnir 27
Figura 13 – Os Deuses se reúnem no Palácio de Morpheus 27
Figura 14 – Atena e seus cavaleiros 28
Figura 15 – Selene do Reino Lunar 28
Figura 16 – O xamã Asakura Yō 29
Figura 17 – O meio yōkai Inuyasha e a humana Kagome 29
Figura 18 – O exorcista John Constantine 30
Figura 19 – Lucifer Samael Morningstar 30
Figura 20 – Misaki e sua boneca anjo Hikaru 31
Figura 21 – Nagisa Kaworu, o último anjo 31
Figura 22 – Mudō Setsuna 32
Figura 23 – Yuki Kaori 36
Figura 24 – Setsuna e Sara em destaque na revista 37
Figura 25 – Alexiel em destaque na revista 37
Figura 26 – Setsuna e Sara envoltos em sangue e rosas 39
Figura 27 – Kami, da banda Malice Mizer 40
Figura 28 – Lúcifer, de Angel Sanctuary 40
Figura 29 – Conde Cain C. Hargreaves 40
Figura 30 – Lawrence e Adrian 40
Figura 31 – O requadro 47

Figura 32 – As sarjetas entre os requadros 47
Figura 33 – Sobre a sarjeta e a conclusão 48
Figura 34 – Tipos variados de balões de diálogo no mangá 49
Figura 35 – Tipos variados de balões de pensamento no mangá 49
Figura 36 – Som de dedos no teclado na HQ americana 50
Figura 37 – Som do vento nas árvores no mangá 50
Figura 38 – Som de explosão na HQ americana 51
Figura 39 – Som de explosão na HQ brasileira em estilo mangá 51
Figura 40 – Som de explosão no mangá 51
Figura 41 – Recordatório usado como indicação de tempo e espaço 53
Figura 42 – Recordatório de indicação usado como tempo e espaço,
mas já com traços de narração 53
Figura 43 – Recordatório: narrador externo onisciente e interventivo 54
Figura 44 – Recordatório usado por um narrador personagem 54
Figura 45 – Recordatório: narrador externo para efeito de recapitulação 54
Figura 46 – Recordatório como monólogo interno da protagonista 54
Figura 47 – O pequeno Louco corre em direção ao desconhecido 56
Figura 48 – Sakura recebe a notícia de que Shaoran vai se mudar 56
Figura 49 – Sequência de leitura da HQ ocidental 56
Figura 50 – Sequência de leitura do mangá 56
Figura 51 – Subaru sofre com a perda da irmã gêmea 57
Figura 52 – Kurama em luta 58
Figura 53 – Michiru toca seu violino 58
Figura 54 – Kotori relembra a infância 59
Figura 55 – Hikaru tem a Princesa Emerōdo viva em seu pensamento 60
Figura 56 – Sakura pergunta se Shaoran está partindo 61
Figura 57 – Natsume e Nyanko sensei caminham na neve 61
Figura 58 – Shaoran se prepara para declarar seu amor 62
Figura 59 – Sakura e Tomoyo conversam sobre Shaoran 63
Figura 60 – Usagi abraça Mamoru 63
Figura 61 – Subaru conhece a verdade sobre Seīchiro 63
Figura 62 – Umi se desculpa com Clef 63
Figura 63 – Tetsu, da banda Malice Mizer 68
Figura 64 – O Anjo Inorgânico Rosiel 68
Figura 65 – Mudō Sara 69

Figura 66 – A Anjo Orgânica Alexiel 69
Figura 67 – Elenco parcial 69
Figura 68 – Kuwabara Kazuma 70
Figura 69 – Katō Yue 70
Figura 70 – Cena de briga de rua 70
Figura 71 – Ruri enxerga a aura de Setsuna 70
Figura 72 – Sara decide se afastar de Setsuna 71
Figura 73 – Kurai reflete sobre seu amor por Setsuna 71
Figura 74 – Setsuna beija Sara 72
Figura 75 – Setsuna é separado de Sara pela mãe 73
Figura 76 – Kira morre diante de Setsuna 74
Figura 77 – Destaque para os olhos reticulados de cinza 74
Figura 78 – Sara cai nos braços de Setsuna 74
Figura 79 – Rosiel ataca Kira 75
Figura 80 – Rosiel foge de Gehenna 75
Figura 81 – Setsuna sonha com Sara ainda viva 76
Figura 82 – Setsuna desperta do sonho 77
Figura 83 – O labirinto do castelo 79
Figura 84 – O recinto do Rei dos Demônios 79
Figura 85 – O ciclo da jornada do herói 84
Figura 86 – A jornada do herói em atos 87
Figura 87 – Mapa dos mundos de Angel Sanctuary 103
Figura 88 –A árvore Yggdrasil em meio à fonte Hvergelmir 106
Figura 89 – O Crisol de Almas 106
Figura 90 – O Reino de Gehenna 108
Figura 91 – Gólgota, o altar de sacrifício 111
Figura 92 – Skid Row, no Shamain 112
Figura 93 – O Obelisco Memorial, no Campo Megiddo 113
Figura 94 – A ilha principal da Prisão Suspensa 114
Figura 95 – A Ilha do Jardim do Éden 116
Figura 96 – Etemenanki, a Torre de Deus 117
Figura 97 – O Registro Akashic 118
Figura 98 – Mudō Setsuna e sua herança europeia 120
Figura 99 – Alexiel, a Anjo Orgânica 123

Figura 100 – Hierarquia celestial de Angel Sanctuary 124
Figura 101 – Mudō Sara, acompanhada de Setsuna 130
Figura 102 – Grande Querubim Jibrille 130
Figura 103 – Kira Sakuya, encarnação atual de Lúcifer 133
Figura 104 – Kurai, Princesa de Gehenna 137
Figura 105 – Aracne e seu demônio-aranha 138
Figura 106 – A face de Enraō 140
Figura 107 – Uriel, o anjo do elemento terra 141
Figura 108 – Sevotharte 143
Figura 109 – Metatron 145
Figura 110 – Sandalphon 145
Figura 111 – O Anjo Inorgânico Rosiel 147
Figura 112 – Adam Cadamon 149
Figura 113 – Síntese do primeiro arco de Angel Sanctuary 151
Figura 114 – Primeira aparição de Setsuna e Kira 155
Figura 115 – Primeira aparição de Sara e Ruri 155
Figura 116 – Setsuna desperta parte de seu poder angelical 156
Figura 117 – Aparece Adam Cadamon 158
Figura 118 – Para afastar o pecado 159
Figura 119 – Setsuna rejeita Sara 159
Figura 120 – Sara protege Setsuna 163
Figura 121 – Sara cai em meio aos cacos vermelhos do anel 163
Figura 122 – Sara morre nos braços de Setsuna 164
Figura 123 – Setsuna é atingido pela adaga sagrada 166
Figura 124 – Uriel se livra da persona 168
Figura 125 – Atual forma de Lúcifer 172
Figura 126 – O sacrifício de Aracne 173
Figura 127 – Alexiel revela a Kira sua verdadeira identidade 174
Figura 128 – A epifania de Sara 176
Figura 129 – Os sacrifícios em torno de Setsuna 178
Figura 130 – Percepção e arrependimento 178
Figura 131 – Os últimos pensamentos de Kira 180
Figura 132 – Kira morre 180
Figura 133 – Lúcifer retorna 181

Figura 134 – As portas para Atziluth se abrem 183
Figura 135 – A decisão de Setsuna 185
Figura 136 – Setsuna vai ao encontro de sua morte 185
Figura 137 – Rosiel mata Setsuna 186
Figura 138 – Alexiel mata Rosiel 186
Figura 139 – Setsuna volta à vida 187
Figura 140 – Os irmãos se reúnem 187
Figura 141 – As seis asas 188
Figura 142 – O sacrifício de Lúcifer 189
Figura 143 – Setsuna destrói o Registro Akashic 189
Figura 144 – Abertura do capítulo 1 do arco 1 202
Figura 145 – Setsuna chama Rosiel pelo nome 204
Figura 146 – O verdadeiro corpo de Rosiel 204
Figura 147 – Rosiel se apossa do corpo de Ruri 205
Figura 148 – Abertura do capítulo 2 do arco 1 206
Figura 149 – Abertura do capítulo 3 do arco 1 209
Figura 150 – Setsuna declara seu amor 210
Figura 151 – Sara foge com Setsuna 210
Figura 152 – Abertura do capítulo 4 do arco 1 213
Figura 153 – Abertura do capítulo 1 do arco 2 214
Figura 154 – Uriel aparece em cima de Nidhog 215
Figura 155 – Abertura do capítulo 2 do arco 2 216
Figura 156 – Abertura do capítulo 3 do arco 2 218
Figura 157 – Alexiel é comparada a Caim 219
Figura 158 – A alma de Sara é guardada no mundo celestial 220
Figura 159 – Abertura do capítulo 4 do arco 2 221
Figura 160 – Setsuna volta dos mortos no corpo de Alexiel 222
Figura 161 – Abertura do capítulo 1 do arco 3 223
Figura 162 – A prisão de Nanatsusaya 224
Figura 163 – A verdadeira forma de Nanatsusaya 225
Figura 164 – Abertura do capítulo 2 do arco 3 226
Figura 165 – As três asas de Alexiel 227
Figura 166 – Sara reconhece Setsuna 228
Figura 167 – Sara desperta no corpo de Jibrille 229

Figura 168 – Abertura do capítulo 3 do arco 3 230
Figura 169 – Breve consciência de Jibrille 231
Figura 170 – Kurai aceita ir para o Sheol com Belial 232
Figura 171 – Aracne revela sua marca infernal 232
Figura 172 – Kurai encontra Abbadon 234
Figura 173 – Abertura do capítulo 4 do arco 3 235
Figura 174 – Abertura do capítulo 5 do arco 3 238
Figura 175 – Sandalphon invade o campo dimensional 240
Figura 176 – Setsuna expulsa Sandalphon 240
Figura 177 – Abertura do capítulo 1 da parte 1 do arco 4 241
Figura 178 – Zafkiel revela sua marca de anjo decadente 242
Figura 179 – Abertura do capítulo 2 da parte 1 do arco 4 243
Figura 180 – Sandalphon protege Sevotharte 245
Figura 181 – O Berço 246
Figura 182 – Abertura do capítulo 3 da parte 1 do arco 4 247
Figura 183 – Zafkiel chama Sevotharte de Layla 249
Figura 184 – O desespero de Layla 249
Figura 185 – Abertura do capítulo 4 da parte 1 do arco 4 250
Figura 186 – Zafkiel volta a enxergar 251
Figura 187 – Abertura do capítulo 1 da parte 2 do arco 4 252
Figura 188 – Os Satãs se preparam para invadir o Mundo Celestial 253
Figura 189 – Abertura do capítulo 2 da parte 2 do arco 4 254
Figura 190 – A verdadeira forma de Nanatsusaya 255
Figura 191 – Sara acusa Sevotharte 257
Figura 192 – Sandalphon encontra Layla 258
Figura 193 – Abertura do capítulo 3 da parte 2 do arco 4 259
Figura 194 – Sandalphon violenta Layla 260
Figura 195 – Sara volta ao seu corpo humano 261
Figura 196 – Layla foge com Nidhog 262
Figura 197 – O mundo branco de Layla 262
Figura 198 – Abertura do capítulo 1 da parte 3 do arco 4 263
Figura 199 – A impressão de Sara sobre o Cristo 265
Figura 200 – Sara vê Setsuna em sonho 266
Figura 201 – Sandalphon abraça Sara 266

Figura 202 – Setsuna desperta como o Messias 267
Figura 203 – Rosiel absorve Sandalphon 268
Figura 204 – Abertura do capítulo 2 da parte 3 do arco 4 269
Figura 205 – Rosiel rejuvenesce 270
Figura 206 – Abertura do capítulo 3 da parte 3 do arco 4 272
Figura 207 – Lúcifer encontra Alexiel 273
Figura 208 – A raiz da Árvore do Conhecimento 273
Figura 209 – Abertura do capítulo 4 da parte 3 do arco 4 275
Figura 210 – O verdadeiro Adam Cadamon 277
Figura 211 – O reencontro 279

SUMÁRIO

Introdução 17
1 Panorama geral: o mangá e a mitologia 23
1.1 Uma breve história do mangá 23
1.2 A mitologia no mangá e em *Angel Sanctuary* 31
2 Sobre a autora e sua obra 43
3 Os elementos narrativos e de arte sequencial em *Angel Sanctuary* 49
3.1. Narrativa 49
3.2 Arte sequencial 52
3.3 Identificação dos elementos narrativos e de arte sequencial em *Angel Sanctuary* 70
3.4 A questão da intertextualidade 83
4 A jornada do herói 87
4.1 A jornada e seus arquétipos básicos 89
4.1.1 A Jornada Passo a Passo 93
4.1.2 Os arquétipos 98
5 A jornada do herói em *Angel Sanctuary* e seus elementos mitológicos 105
5.1 Os mundos de *Angel Sanctuary* 106
5.2 Mudō Setsuna: o herói 124
5.3 As personagens de apoio, suas funções arquetípicas e suas contrapartes mitológicas 133
5.4 A jornada do herói japonês no cenário judaico-cristão 153
5.4.1 Arco 1: Assiah [物質界 / アッシャー] 154
5.4.2 Arco 2: Hades [星幽界 / ヘイディーズ] 166
5.4.3 Arco 3: Jahannam [地獄 / ジャハンナ] 170
5.4.4 Arco 4: Supremo Céu [至高天 / スプリーム　ヘブン] 175
Considerações finais 191
Referências bibliográficas 197
ANEXO – Paráfrase da história de *Angel Sanctuary* 202

Introdução

A história das histórias em quadrinhos pode ser remontada até o século XIX, com o trabalho de artistas como o japonês Hokusai, (1760-1849) o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846), e os ingleses Charles Henry Ross (1835-1897) e Marie Duval (1847-1890), por exemplo. Mesmo muito antes disso, a combinação de imagem e texto para formar narrativas é encontrada pelo mundo todo. De acordo com Dan Mazur e Alexander Danner (2014, p.7), em seu livro *Quadrinhos*:

> A propensão de contar histórias com figuras, combinando imagem e texto, parece universal: a Coluna de Trajano, pergaminhos asiáticos, tapeçarias medievais e retábulos, os jornais *broadsheet* do século XVIII e as gravuras japonesas feitas a partir de pranchas de madeira podem sem sombra de dúvida ser identificados como "pré-história" dos quadrinhos.

Mesmo assim, o processo de legitimação das histórias em quadrinhos foi lento e, ainda que considerada a 9ª arte a partir da década de 1970 (VERGUEIRO, 2017), até hoje encontra resistência no meio intelectual, artístico e acadêmico. Por muito tempo, elas foram consideradas divertimento para crianças e, injustamente, ignoradas por artistas e intelectuais. As histórias em quadrinhos, no mundo todo, abrangem um público muito mais amplo que o infantil, contendo obras direcionadas a pessoas de variadas idades e interesses, e dentre os títulos voltados para crianças há obras complexas como *Little Nemo* (Pequeno Nemo), do norte-americano Winsor McCay e *Astro Boy* (鉄腕アトム / *tetsuwan atomu*), do japonês Tezuka Osamu (DANNER e MAZUR, 2014). No Brasil, estudos acadêmicos em quadrinhos vêm sendo desenvolvidos desde a década de 1960, criando um *corpus* cada vez maior de pesquisas sobre o tema.

Com o mangá não foi diferente, e a visão do japonês sobre suas histórias em quadrinhos começou a mudar quando ele recebeu grande atenção internacional, e agora universidades no Japão abrigam acervos de mangás em suas bibliotecas. É o caso da Universidade de Meiji, que doou, neste ano de 2018, dois mil mangás para o acervo da Biblioteca do Centro de Estudos Japoneses da Universidade de São Paulo (USP), cujos trabalhos acadêmicos voltados ao seu estudo vêm crescendo (SANTANA, 2018) desde a década de 1970, quando foi formado o primeiro núcleo de pesquisas sobre mangá, a ABRADEMI.

As histórias em quadrinhos, ou HQs, têm uma força de atração poderosa, e as possibilidades narrativas e artísticas dessa linguagem são as mais variadas possíveis. Uma HQ, através da imagem, pode facilmente passar uma mensagem com muito mais impacto e rapidez do que uma frase ou parágrafo escrito. O quadrinista e escritor Lourenço Mutarelli (1964) afirmou que, embora tenha uma preferência pela prosa, sente dificuldade de expressar, por exemplo, o silêncio nas páginas escritas, coisa que fazia com muito mais facilidade em suas obras em quadrinhos (informação verbal)[1]. A linguagem híbrida dos quadrinhos pode ser complexa, mas o resultado dessa combinação de imagens e palavras provocam reações e emoções tão logo se abra uma página. É pensando nas inúmeras possibilidades de pesquisa dentro deste tema vasto e fascinante que este trabalho se debruça sobre a análise de um título de mangá.

Para este estudo, foi escolhido o mangá *Angel Sanctuary*, de Yuki Kaori, publicado originalmente pela editora japonesa Hakusensha entre 1994 e 2000, e lançado no Brasil pela editora Panini entre 2005 e 2008. A autora faz parte de um grupo de artistas que, na década de 1990, ultrapassou os limites dos segmentos da indústria do mangá, que são muito específicos e bem delimitados, e criou um gênero novo que combina elementos de mangás direcionados para meninas no Japão e elementos de mangás para meninos, atingindo com sucesso os dois públicos. Além disso, em *Angel Sanctuary*, ao contrário das demais obras da autora, o herói é vitorioso e alcança o final feliz, completando o ciclo da Jornada do Herói e atingindo o Consolo máximo dos contos de fadas, que são referências recorrentes nos mangás de Yuki.

Este mangá apresenta a mitologia judaico-cristã como cenário da história, utilizando-se de anjos, demônios, céu e inferno para criar a aventura de seu herói, Mudō Setsuna. É essa aventura que será analisada neste trabalho, assim como a utilização dos elementos mitológicos na história, no intuito de verificar como a jornada heroica se desenvolve para o herói japonês inserido no contexto judaico-cristão no mangá.

A análise será feita sob a luz da Jornada do Herói, primeiramente apresentada por Joseph Campbell em 1949 em seu livro *O herói de mil faces*, dado o fato de que, por ser uma jornada arquetípica, ela se dispõe a abranger e acolher as mitologias de todos os povos do mundo. Assim, propomos a análise da jornada heroica de Mudō Setsuna a fim de determinar

[1] Informação fornecida por Lourenço Mutarelli na oficina *Breves Narrativas*, em janeiro de 2017 na Casa das Rosas, São Paulo.

se, e de que maneira, a Jornada do Herói se aplica ao herói japonês. Os elementos da mitologia judaico-cristã na obra serão analisados a partir de sua relação intertextual com as mitologias de referência.

Este trabalho está estruturado a fim de apresentar primeiramente o contexto da obra utilizada, seus elementos enquanto história em quadrinhos e, então, a análise da jornada mitológica. O primeiro capítulo se constitui, primeiramente, de uma breve apresentação da história do mangá, a exemplo de outros colegas que sentiram essa mesma necessidade em suas dissertações sobre o tema, como Angelica Alves Ramos[2] e Gustavo Furuyama[3]. É também traçado um breve panorama da utilização de mitologias na ficção, com destaque para seu uso nas histórias em quadrinhos, inclusive, é claro, no mangá.

O segundo capítulo apresenta uma breve biografia da autora e do conjunto de sua obra até o presente momento, apontando elementos e temas recorrentes em seus mangás.

O terceiro capítulo trata dos elementos que constituem a obra enquanto história em quadrinhos japonesa, apresentando a parte narrativa com base principalmente no tratado de Yves Reuter sobre a análise da narrativa; e a parte de arte sequencial baseada nos trabalhos de Will Eisner (1917-2005) e Scott McCloud (1960) sobre o tema, exemplificando com mangás *shōjo* (para meninas) e *shōnen* (para meninos), a fim de apontar suas características distintas para depois identificá-las no mangá aqui estudado. Passa-se então à análise desses conceitos em *Angel Sanctuary*, chamando atenção para a integração que a autora fez de elementos do mangá feminino e masculino na mesma obra, transformando-a num mangá atrativo para os dois públicos.

O quarto capítulo trata da Jornada do Herói e apresenta seus arquétipos e passos com base principalmente nos trabalhos de Joseph Campbell (1904-1987), criador do monomito, Christopher Vogler (1949) e Victoria Lynn Schmidt, que transportaram a jornada e seus arquétipos, cada um à sua maneira, para o âmbito cinematográfico e literário.

No quinto capítulo se dá a análise da jornada heroica de Mudō Setsuna em *Angel Sanctuary*, à luz do material teórico citado acima, apresentando o herói, as personagens de apoio e a jornada em detalhes. Além disso, são apresentados os mundos criados pela autora e feitos paralelos entre personagens e mundos e suas contrapartes mitológicas, quando

---

[2] RAMOS, A. A. **Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá *One Piece***: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, *on* e *giri*. Dissertação de Mestrado 2018 – PPGLLCJ – FFLCH – USP.

[3] FURUYAMA, G. ***Mangá* e a transmissão de cultura**: o exemplo de Rurouni Kenshin. Dissertação de Mestrado 2008 – PPGLLCJ – FFLCH – USP.

aplicável. Para isso, foram consultados materiais apócrifos e canônicos da mitologia judaica, cristã e islâmica, assim como livros de contos de outras mitologias utilizadas no mangá, como a grega e a germânica.

Quanto às referências canônicas de natureza judaica e cristã, foram utilizadas no corpo do texto passagens da Bíblia Sagrada Católica, devido ao relacionamento mais estreito do Japão com o catolicismo ao longo de sua história. As mesmas passagens em outras fontes canônicas foram incluídas no rodapé para efeito de comparação.

As fontes usadas nas notas de rodapé são a versão online da *Bíblia Coloquial Japonesa* (聖書日本語口語訳 / *seisho nihongo kōgoyaku*) publicada entre 1954 e 1955; e a Bíblia Sagrada protestante traduzida por João Ferreira de Almeida em versão online revisada e atualizada. A escolha desta última se deu por indicação do Professor Doutor Reginaldo Gomes de Araújo[4]. De acordo com ele, o Antigo Testamento dessa Bíblia protestante corresponde com mais precisão aos textos religiosos judaicos.

Por fim, no sexto capítulo são apontadas as conclusões tiradas da análise no que se refere à jornada mitológica do herói japonês do mangá em relação à Jornada do Herói e ao judaico-cristianismo utilizado como mitologia pela autora.

Para realizar esta análise, foram usadas duas versões do mangá *Angel Sanctuary*: a tradução em português publicada entre 2005 e 2008 pela editora Panini e a versão digital do original em japonês publicado pela editora Hakusensha em 2012, única disponível no momento de realização deste trabalho. Por isso, durante a análise, algumas comparações entre as duas serão apontadas, principalmente quanto à tradução de nomes e expressões.

A tradução em português se aproxima mais das primeiras publicações encadernadas da série, que possuem 20 volumes. No Brasil, cada um desses volumes foi dividido em dois, resultando na publicação de 40 volumes brasileiros. Todos os nomes de lugares e personagens usados aqui estão em concordância com a tradução. Isso significa também que quando anjos do sexo feminino forem mencionados durante o trabalho, serão referidos como *a anjo*, de acordo com a escolha da tradutora brasileira para o problema do substantivo *anjo*, que em português é somente masculino, e que em japonês, *tenshi* (天使), não possui gênero definido.

A versão digital é baseada na segunda publicação de encadernados do mangá, que contém 10 volumes. Ela foi escolhida tanto para verificação do original em japonês quanto

[4] Docente do Programa de Pós-Graduação de Estudos Judaicos e Árabes do Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP

pela qualidade de imagem. Porém, essa edição apresenta diferenças essenciais em relação aos primeiros encadernados publicados tanto em japonês quanto em português, e não contém os posfácios e notas laterais escritos pela autora que foram publicados nas outras edições. Há também uma divergência na numeração dos capítulos e na nomenclatura de alguns deles, que são suprimidos nesta edição. Foram ocultados também os nomes dos arcos do mangá que estão presentes nas edições passadas. Por isso, as páginas de abertura dos capítulos inseridas no anexo que contém uma paráfrase da história do mangá não mostram a passagem de um arco para o outro, mas essa distinção foi feita com base na edição brasileira da série.

Quanto à transliteração das palavras japonesas neste trabalho, foi utilizado o Sistema Hepburn de romanização dos fonemas japoneses, salvo nas citações, onde foram mantidas as romanizações utilizadas pelos respectivos autores. Criado pelo reverendo James Curtis Hepburn (1815-1911), o sistema representa os sons da língua japonesa conforme a pronúncia da língua inglesa, mas ainda assim é o mais usado atualmente quando a romanização é necessária.

Para melhor compreensão da leitura das palavras japonesas romanizadas neste trabalho, torna-se necessária uma explicação de sua pronúncia. Para tanto, nos valemos da explanação de Lidia Ivasa[5] em sua dissertação:

- *e* e *o* devem ser pronunciadas com som fechado, como em *poema*;
- *w* é uma semivogal e tem o som equivalente a u da palavra *mau*;
- *y* é uma semivogal e tem o som equivalente a i da palavra *mais*;
- *ch* tem o som de *tch*, como em *tchau*;
- *h* é sempre aspirado, como em *hunt* do inglês;
- *j* tem o som de *dj*, como em *adjetivo*;
- *r* é sempre uma consoante vibrante alveolar, como em *garota*;
- *s* é sempre sibilante, como o *ss*, *ç* ou *s* de início de palavra do português, em *passado*, *moça*, *sapato*;
- *sh* tem o som de *x* ou *ch*, como em *chalé*, *xadrez*;
- *ge* e *gi* pronunciam-se *gue* e *gui*.

[5] IVASA, L. H. **Tradução comentada de três contos de Edogawa Rampo**: uma investigação das primeiras obras da literatura policial no Japão. Dissertação de Mestrado 2017 – PPGLLCJ – FFLCH – USP.

Os sons longos estão representados com o sinal diacrítico mácron sobre as vogais: *taiyō* pronuncia-se *taiyoo*, como se tivesse duas vogais. Os sons ejectivos estão representados pela repetição da consoante da sílaba posterior: *nokku-suru* pronuncia-se fazendo uma pequena pausa *no_ku-suru*.

Finalmente, os nomes japoneses grafados aqui seguem o padrão de escrita japonês, cuja ordem é Sobrenome em primeiro lugar e depois o Nome, exceto dentro de citações diretas de outros autores.

A seguir, o Capítulo 1 constrói um breve panorama da história do mangá e da utilização de mitologias nas histórias em quadrinhos, iniciando o processo de análise deste trabalho.

1 Panorama geral: o mangá e a mitologia

O mangá como o conhecemos hoje é, assim como grande parte da arte e cultura japonesas, "o resultado de uma série de encontros entre a cultura japonesa tradicional e as culturas estrangeiras através dos quais as últimas foram importadas, absorvidas e misturadas harmoniosamente à primeira" (TAZAWA et al, 1985, p. 1). Do *emakimono*, passando por Tezuka e a evolução do mangá *shōjo*, a história em quadrinhos japonesa se modificou, misturou técnicas, temas e mitologias, e se transformou no que é hoje.

Angel Sanctuary (天使禁猟区 *Angel Sanctuary* / Santuário dos Anjos), obra objeto deste estudo, faz parte da categoria *shōjo* do mangá, cujo público alvo são garotas de 12 a 18 anos de idade, mas já faz parte de um movimento unificador de desenhistas nos anos 1990 que buscaram, e continuam buscando, romper as barreiras de classificação de gênero nos mangás. Além disso, a obra utiliza o judaico-cristianismo como mitologia em função da construção de uma história heroica.

Assim, a fim de proporcionar uma base para o estudo da jornada mitológica e seus elementos judaico-cristãos em *Angel Sanctuary*, e também de familiarizar o leitor com as nomenclaturas específicas do universo do mangá, apresentamos primeiramente um panorama de sua história no Japão até a época em que foi escrito o mangá estudado aqui, e outro do uso de mitologias nos mangás.

1.1 Uma breve história do mangá

A associação entre texto e imagem é muito antiga no Japão, e os *emakimono* podem ser considerados a origem do mangá. Como afirma Sonia B. Luyten (2011, p. 77):

> Muito abundantes nos séculos XI e XII, os *Ê-Makimono* eram desenhos pintados sobre um grande rolo e contavam uma história, cujos temas iam aparecendo gradativamente à medida que ia sendo desenrolado. Dessa maneira, era construída, com estilo original, uma história composta de numerosos desenhos.

Figura 01 – Exemplo de emakimono.

Fonte: Site *Tendance Ouest*[6], em referência ao Museu Bayeux.

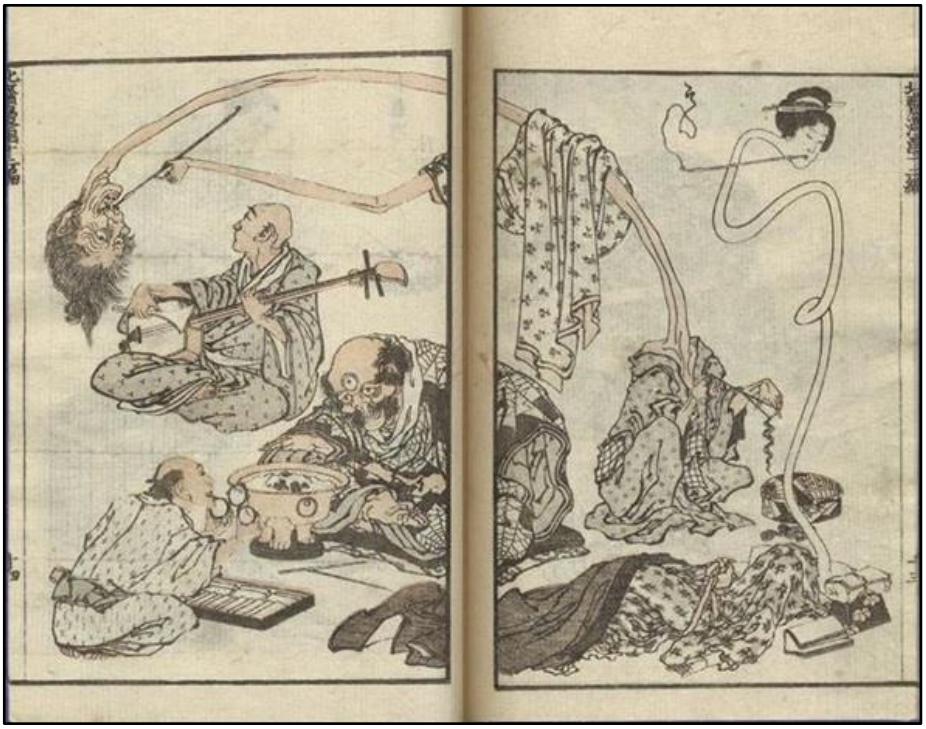
A própria escrita japonesa, composta dos ideogramas *kanji*, importados da China e adaptados, e os silabários *hiragana* e *katakana*, facilitaram a aproximação entre texto e imagem, e as palavras se tornaram cada vez mais parte da arte no Japão, principalmente por meio das onomatopeias.

Essa relação íntima "perpetuou-se, durante o período de Edo, com os artistas de estampas *ukiyo-e* e atingiu o auge com o *Manga* de Hokusai" (FRÉDÉRIC, 2008, p. 754). Hokusai (1760-1849) foi a primeira pessoa a usar a palavra mangá e desenvolveu ao longo de sua carreira um conjunto de obras chamado *Hokusai Manga* (北斎漫画, 1814), dividido em 15 volumes, que ilustrava o período Edo[7] sob olhar do autor:

> Entre os temas preferidos do *Hokusai Manga*, destacavam-se: a vida urbana, as classes sociais, a natureza fantástica e a personificação dos animais. Tudo isso acompanhado de desenhos de forma caricatural. Ele tinha preferência por pessoas muito gordas ou muito magras, narizes longos e fantasmas. Seu maior legado foi um manual de instrução da arte de desenhar (LUYTEN, 2011, p. 84).

[6] Disponível em: <https://www.tendanceouest.com/actualite-27468-emakimono-le-demontage-commence-sous-l-oeil-des-japonais.html>.
[7] O período compreende os anos de 1603 a 1867.

Figura 02 – Página do volume 12 de *Hokusai Manga*.

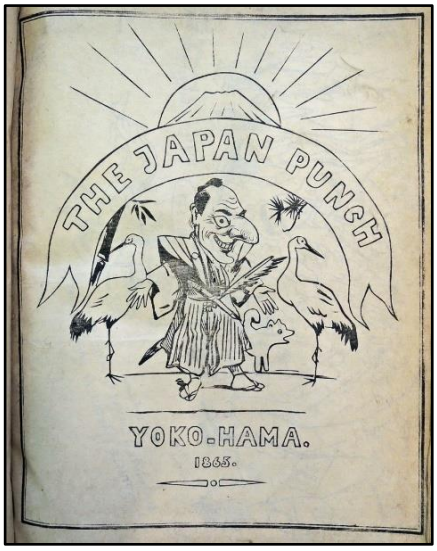


Fonte: Site *Smithsonian Libraries*[8].

A Era Meiji[9] abriu as portas do Japão para o mundo, e introduziu a ciência, tecnologia e cultura ocidentais no país, que as assimilou rapidamente (YAMASHIRO, 1997), inclusive as histórias em quadrinhos europeias. Charles Wirgman (1832-1891), inglês, se estabeleceu no Japão e editou a revista de humor *Japan Punch*, introduzindo a charge política no país. Os quadrinhos seriados, porém, foram introduzidos por Kitazawa Rakuten (1876-1955), que também adotou o termo mangá para designar histórias em quadrinhos.

[8] Disponível em: <https://library.si.edu/digital-library/book/denshinkaishuhov12kats>.
[9] Período que compreende os anos de 1868 a 1912.

Figura 03 – *The Japan Punch* (1862), de Charles Wirgman.



Fonte: Site *Graphic Arts Collection*, Princeton University[10].

Figura 04 – *Tokyo Puck* (東京パック, 1905), de Kitazawa Rakuten.

Fonte: Site *Quadrinheiros*[11].

Até o final da Era Taishō[12], o mangá era direcionado predominantemente ao público adulto, e somente entre 1924 e 1925 os quadrinhos para crianças foram introduzidos no país. Assim, "nos anos 30, no Japão, os quadrinhos para adultos e crianças já estão nitidamente separados" (LUYTEN, 2011, p. 99) e as categorias por idade e gênero foram se estabelecendo, os quatro grandes grupos sendo: *shōnen* (para meninos), *shōjo* (para meninas), *seinen* (para homens) e *josei* (para mulheres).

Durante a Segunda Guerra Mundial, o mangá se tornou uma forma de escapismo que a população usava para esquecer por alguns instantes as dificuldades da guerra, e muitos autores criaram histórias e personagens cômicas para aliviar a tensão. Mas é no período pós Segunda Guerra que o mangá como é conhecido hoje surge efetivamente, tendo como figura central o artista Tezuka Osamu (1928-1989), criador dos famosos mangás infantis *Astro Boy* (鉄腕アトム / *tetsuwan atomu*, 1952) e *A princesa e o cavaleiro* (リボンの騎士 / *ribon no kishi*, 1953). É ele quem consolida os olhos grandes e brilhantes das personagens, característica mais marcante do mangá:

> Tezuka Ossamu foi o primeiro desenhista a introduzir nas personagens, tanto masculinas quanto femininas, os olhos grandes e amendoados. Confessa ter-se inspirado nas atrizes do teatro de Takarazuka, cidade onde morava. Ficava fascinado com os olhos muito maquiados das atrizes, bastante aumentados,

[10] Disponível em: <https://graphicarts.princeton.edu/2014/10/16/the-japan-punch/>.
[11] Disponível em: <https://quadrinheiros.com/2017/11/16/as-capas-mais-marcantes-de-quadrinhos/tokyo-puck/>.
[12] Período que compreende os anos de 1912 a 1926.

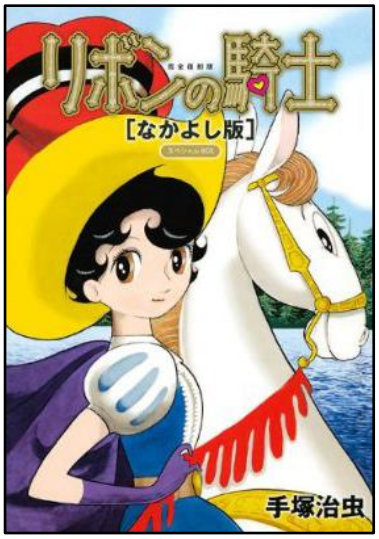
> que, com a luz dos refletores, davam a impressão de conter uma estrela brilhante em seu interior (LUYTEN, 2011, p. 112-113).

Tezuka também inseriu nas páginas de seus mangás velocidade e dinamismo vindos da influência de animações e quadrinhos ocidentais, principalmente de Walt Disney, e deu nova energia ao mangá pós-Guerra (DANNER e MAZUR, 2014).

Figura 05 – Astro Boy.

Fonte: TEZUKA. *Tetsuwan Atomu* v. 1, 1952.

Figura 06 – Princesa Safiri.



Fonte: TEZUKA. *Ribon no Kishi*, v. 2, 1963, reedição

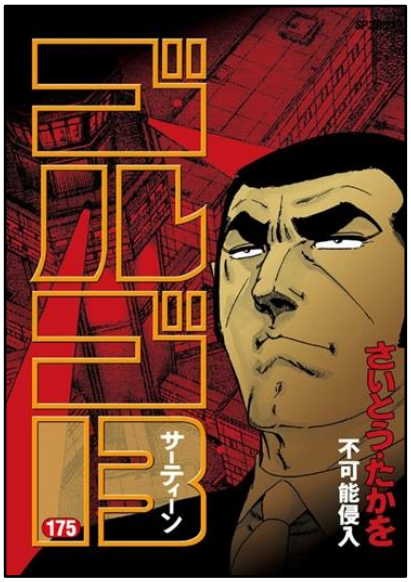
Com o sucesso de Tezuka, nos anos 1950 a profissão de artista especializado em mangá, ou *mangaka*, tornou-se acessível e muitos artistas começaram a conseguir viver desenhando quadrinhos. Mesmo assim, houve, por volta de 1956, um movimento por parte de alguns artistas (como Tatsumi Yoshihiro e Saitō Takao) contra a hegemonia criada por Tezuka no cenário das histórias em quadrinhos, que produzia principalmente mangás infantis, em prol de um conteúdo mais maduro:

> Embora admiradores reverentes de Tezuka, eles queriam algo mais contundente nos seus mangás e, assim, criaram o *gekiga* [que significa "imagem dramática", em oposição ao mangá, que significa "imagem divertida"] com o objetivo de, como diz Tatsumi, oferecer "material para os que estão entre a infância e a idade adulta" (DANNER E MAZUR, 2014, p. 13).

Figura 07 – O *gekiga* e a vida cotidiana.

Fonte: TATSUMI. *Gekiga Hyōryū* (劇画漂流), v. 1, 1945.

Figura 08 – O assassino de aluguel Duke Tōgō.



Fonte: SAITŌ. *Golgo 13* (ゴルゴ13), v. 175, 1968.

Com isso, novas categorias de mangá surgiram, direcionadas a públicos específicos. O mangá *shōnen*, voltado para meninos na faixa dos 12 aos 18 anos, evoluiu e criou-se uma fórmula seguida pela maior parte das histórias em quadrinhos do gênero, formando até mesmo o lema de uma das maiores revistas *shōnen* até hoje:

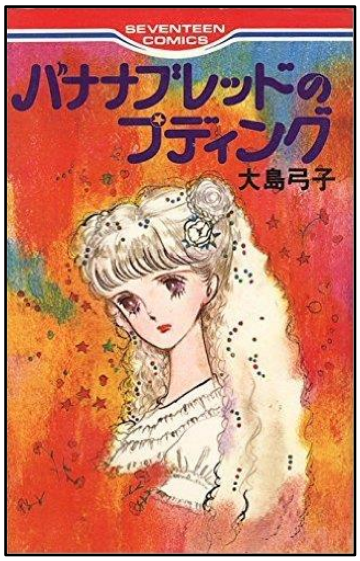
> No mangá *shonen* [...], geralmente o enredo vinha depois de um conjunto fundamental de princípios narrativos ou valores que foram resumidos na política editorial da *Weekly Shonen Jump*: "*Yôjo* ['amizade'], *doyuko* ['esforço' ou 'perseverança'] e *shôri* ['vencedor' ou 'vitória'] (DANNER E MAZUR, 2014, p. 65-66).

O mangá *shōjo*, direcionado a meninas na faixa dos 12 aos 18 anos de idade, que durante os anos 1950 era escrito em sua maioria por homens, evoluiu com rapidez meteórica entre as décadas de 1950 e 1970, introduzindo temas mais maduros e abordagens psicológicas, além de que:

> Formalmente também, algumas das inovações mais importantes e empolgantes nas histórias em quadrinhos japonesas na década de 1970 tiveram lugar no reino do mangá *shoujo*. O público feminino foi amadurecendo, criando possibilidades e demandas de material mais desafiador. Mas havia outro fator: a entrada em campo de um grande número de mulheres *mangakas* (DANNER e MAZUR, 2014, p. 69).

Foi nessa época que o chamado Grupo de 24 (artistas nascidas por volta do ano 24 da era Showa[13], ou seja, 1949) revolucionou tanto os temas abordados em mangás juvenis quanto o modo de desenhar as sequências narrativas, "imprimindo às tradicionais estruturas narrativas e às convenções de gênero características da narrativa *shoujo* uma abordagem de questões de identidade de gênero e sexualidade" (LUYTEN, 2011, p. 71-72). É o caso de Ōshima Yumiko (1947), que experimentou graficamente nas páginas de *Banana bread no pudding* (バナナブレッドのプディング / *banana bureddo no pudingu*, 1977) tanto quanto o fez nos temas abordados no mangá; e de Ikeda Riyoko (1947) em seu *Rosa de Versalhes* (ベルサイユのばら / *berusaiyu no barra*, 1972), no qual o limite entre as próprias imagens nos quadros e páginas reflete a ambiguidade de sentimentos e distinção de gênero na obra.

Figura 09 – A estudante Miura Ira.



Fonte: ŌSHIMA. Banana Bread no Pudding, v. 1, 1977.

Figura 10 – Maria Antonieta e Oscar.

Fonte: IKEDA. *Versailles no Bara*, v. 13, 1972.

Os anos 1980 viram o realismo e o escapismo se encontrarem nas páginas dos mangás, principalmente no segmento *seinen*, voltado para jovens adultos do sexo masculino, "como na obra recheada de desenhos sexuais, de autoria de Kazuo Koike e Ryoichi Ikegami, o suspense erótico *Crying Freeman* (1986-1988)" (DANNER e MAZUR, 2014, p. 201). Essa tendência se espalhou para os mangás *shōjo* e, nos anos 1990, as revistas femininas, apesar de ainda tratarem de amor e fantasia, começaram a explorar a ficção científica, as histórias de mistério

[13] Período que compreende os anos de 1926 a 1989.

e de esportes. Além disso, “a introdução de um desenho mais realístico [...] tem desviado uma parcela do público composto por rapazes para as revistas femininas” (LUYTEN, 2011, p. 118).

O Japão, que vivia um crescimento econômico e estabilidade desde sua recuperação após a guerra, chamado de “milagre japonês”, começou a década de 1990 com uma das maiores crises econômicas até então:

> Esta crise interrompeu o vigoroso crescimento econômico experimentado pelo Japão desde a década de 1950, que possibilitou a transformação de um país destruído pela segunda guerra mundial para uma das principais economias do planeta, trajetória ancorada na sua indústria, que se tornou uma das mais modernas do mundo, chegando a rivalizar (e, em alguns mercados, ultrapassar) os concorrentes dos Estados Unidos (HATTO, 2014, p. 1).

O crescimento japonês despertou o interesse estrangeiro, principalmente nos setores de ações e imóveis, e durante a década de 1980 foi-se criando uma bolha especulativa no mercado nipônico. Essa bolha estoura no início dos anos 1990 e interrompe o crescimento do país por mais de dez anos, enquanto lida com dívidas astronômicas e inadimplências empresariais e familiares.

Ao mesmo tempo, a sociedade japonesa, extremamente hierarquizada, se voltava contra as histórias em quadrinhos. Apesar do florescer de temas e formas narrativas no mangá desde o pós-guerra, várias associações de pais e professores começaram a se manifestar contra as revistas em quadrinhos e, apesar de certo conteúdo considerado adulto no ocidente ser permitido em revistas para adolescentes no Japão, “o conteúdo sexual gráfico se tornara mais presente e não estava mais restrito a revistas para adultos” (DANNER e MAZUR, 2014, p. 267), aparecendo nos mangás *shōnen* e *shōjo*, e fazendo a preocupação de pais e mestres tomar proporções dramáticas.

Essas manifestações, porém, não eram injustificadas, pois foi também nessa época que começaram a aparecer em revistas *shōnen* e principalmente *shōjo* histórias de temática erótica envolvendo crianças. As histórias se tornaram populares ao ponto de virarem subgêneros: *shota-con* (sigla para *Shōtaro complex*, que aborda temas sexuais sobre meninos pré-adolescentes, ou garotos infantilizados) e *loli-con* (sigla para *Lolita complex*, que sensualiza meninas pré-adolescentes e garotas infantilizadas). Nasceu com isso um movimento de regulamentação dos mangás, que pressionava editoras a seguir um padrão de censura de acordo com a classificação indicativa da revista:

> Durante o movimento de regulação de 1990-1992, séries influenciadas pelo estilo gráfico dos mangás para garotas eram muito mais frequentemente categorizadas como 'prejudiciais' do que mangás estilisticamente relacionados ao gekiga, que dominam as séries adultas e para meninos. A regulação dos mangás ajudou a conter o fluxo de estilos amadores de mangá dentro de revistas de baixa circulação, e fortificou a separação de mangás amadores e mangás profissionais. (KINSELLA, 2000, tradução nossa)[14].

É essa a época em que foi serializado o mangá referente a este estudo, *Angel Sanctuary*. Publicado entre 1994 e 2000 na revista *shōjo Hana to Yume* (花とゆめ/ flores e sonhos), a série aborda temas de identidade sexual, sexualidade e amor tabu, próprios do mangá *shōjo*, num cenário apocalíptico cheio de lutas e sangue que, apesar desse conteúdo, não foi censurado e continuou sua publicação ininterrupta até sua conclusão.

1.2 A mitologia no mangá e em *Angel Sanctuary*

O uso de mitologias como base para tramas de ficção já é bastante utilizado por autores do mundo todo há muito tempo, e com a explosão da literatura fantástica no final do século XX, cada vez mais mitos de vários cantos do globo estão sendo utilizados por autores contemporâneos para criar suas histórias.

O enorme sucesso mundial de *Harry Potter*, publicado pela primeira vez em 1997, fez com que mais e mais olhares (infantis e adultos) se voltassem para o universo do fantástico, consequentemente voltando esses olhares para as mitologias, já que a própria autora da série, a britânica J. K. Rowling (1965), utilizou-se de referências mitológicas em sua história como, por exemplo, alguns nomes de personagens como Minerva, Andrômeda e Hermione, e animais mitológicos como dragões, hipogrifos e o Cérbero, que virou uma raça de criatura nos livros sobre o bruxo. A importância da série e seu rico imaginário é explicada por João Luís Ceccantini (2011, p.119):

> O "fenômeno Harry Potter", além de pôr a leitura de novo na moda (ainda que não se saiba por quantos verões...), levando um grande contingente de jovens leitores brasileiros a ler para além de certos modelos já cristalizados, teve o mérito também de colocar em xeque a precariedade de padrões

[14] Original em inglês: During the 1990-1992 regulation movement, series influenced by the graphic styles of girls' manga were far more frequently categorized as 'harmful' than manga stylistically related to gekiga, which dominates adult and boys' manga series. Manga regulation helped to stem the flow of amateur manga styles into low-circulation manga magazines, and fortified the separation of amateur manga and published manga.

> rígidos que se foram criando no mercado editorial e no meio educacional, com o consequente aprisionamento da produção literária em camisas-de-força que só fazem empobrecer a literatura e o processo de formação do leitor.

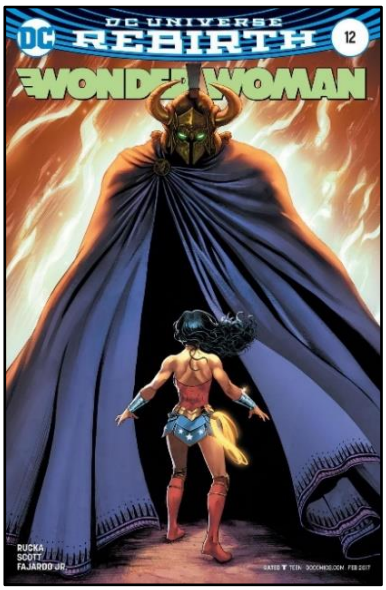
Ainda no hemisfério ocidental contemporâneo, o também britânico Neil Gaiman (1960) reinventou os deuses de diversas mitologias no romance *Deuses Americanos*, publicado em 2001, no qual ele os situa no mundo contemporâneo, às margens da sociedade, sobrevivendo como gente comum, apesar de ainda conservarem poderes místicos, cada vez mais perdendo terreno para os "novos deuses", como a Mídia e a Informática. Gaiman traz de volta os deuses de diversas mitologias em posição muito humana, e é isso o que desperta o interesse do leitor: saber que os deuses sofrem, que sentem, que estão próximos de nós. Nas palavras de Joseph Campbell (2009, p.5):

> O umbilical, a humanidade, aquilo que se faz humano e não sobrenatural e imortal – isso é adorável. É por essa razão que algumas pessoas têm dificuldade em amar a Deus; nele não há imperfeição alguma. Você pode sentir reverência, mas isso não é amor. É o Cristo na Cruz que desperta nosso amor. [...] Sofrimento é imperfeição, não é?

Também, o americano Rick Riordan (1964) baseou a trama de sua série *Percy Jackson o os Olimpianos*, iniciada em 2005, inteiramente na mitologia grega, fazendo do adolescente Percy um semideus filho de Poseidon. Riordan ainda se utilizou das semelhanças entre as mitologias grega e romana para criar a continuação de Percy Jackson, intitulada *Os heróis do Olimpo* (2010). Mais duas de suas séries foram inspiradas em mitologias: egípcia em *As crônicas dos Kane* (2010), e nórdica em *Magnus Chase e os deuses de Asgard* (2015).

Nas histórias em quadrinhos ocidentais, a mitologia é uma fonte rica para a criação de protagonistas e antagonistas. A Mulher Maravilha, cuja primeira aparição em HQs se deu em 1941 na revista *All Star Comics* #8 da editora DC Comics, é uma Amazona criada por Zeus e tem como grandes inimigos Ares e Circe. Thor, cuja primeira aparição se deu em 1962 na revista *Journey into mystery* #83 da editora Marvel Comics, é uma releitura do deus nórdico, assim como de todo seu panteão. E a obra-prima de Neil Gaiman nos quadrinhos, *Sandman* (1989), da editora Vertigo, tem como personagem principal uma personificação do Sono que se auto intitula Morpheus, e, assim como em seu romance posterior *Deuses Americanos*, *Sandman* apresenta uma gama variada de deuses vivendo na periferia da sociedade contemporânea.

Figura 11 – Mulher Maravilha e Ares.

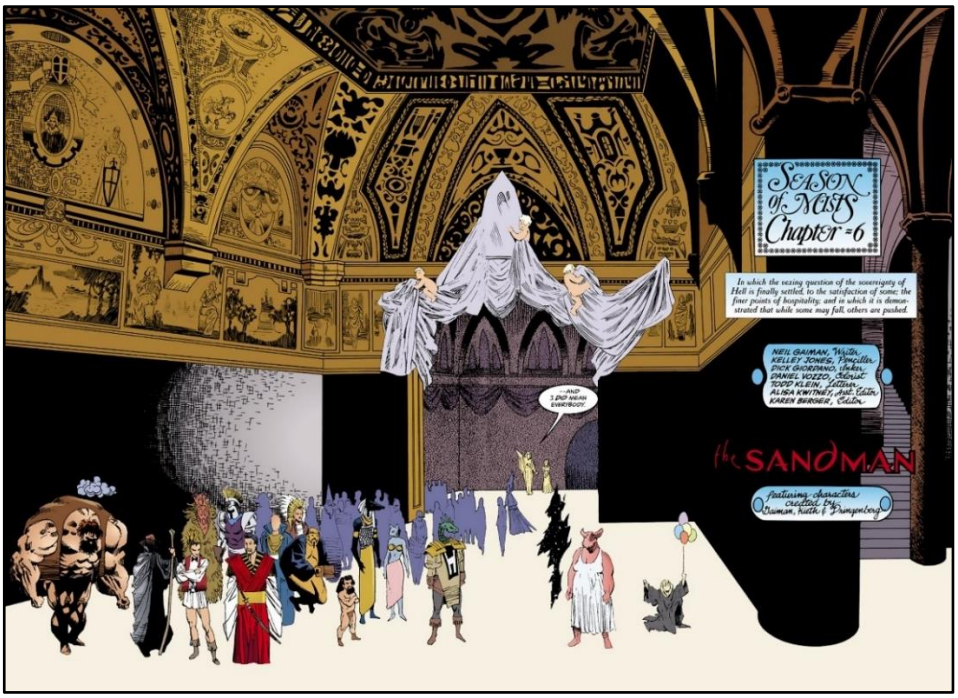


Fonte: RUCKA, SCOTT, FAJARDO JR. *Wonder Woman Rebirth*, v. 12, 2017.

Figura 12 – Thor e seu martelo Mjölnir.

Fonte: RODI, BIANCHI. *Thor For Asgard*, v. 6, 2011

Figura 13 – Os Deuses se reúnem no Palácio de Morpheus.



Fonte: GAIMAN, JONES, GIORDANO. *The Sandman*, v. 27, 1991.

No oriente, mais especificamente no Japão, muitos autores também se basearam em mitologias diversas para criar suas histórias. O mangá, ícone da cultura pop japonesa no mundo todo, muitas vezes entra no universo fantástico e ali as referências brotam, desde pequenas menções até tramas inteiras baseadas em mitologia. Talvez o exemplo mais conhecido dos brasileiros seja a obra de Kurumada Masami (1953) *Os Cavaleiros do Zodíaco* (聖闘士星矢/ *seinto seiya*), iniciada em 1986 e produzida até hoje, que tem sua base na mitologia grega, centrando sua história na reencarnação atual da deusa Atena e nos cavaleiros que a cercam e lutam em seu nome. A mitologia grega também é usada como referência no mangá *Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン/ *bishōjo senshi sērā mūn*, 1992), de Takeuchi Naoko (1967), em que a protagonista, uma estudante japonesa, é a reencarnação de Selene, a deusa da lua.

Figura 14 – Atena e seus cavaleiros.

Fonte: KURUMADA. *Saint Seiya*, v. 12, 1988.

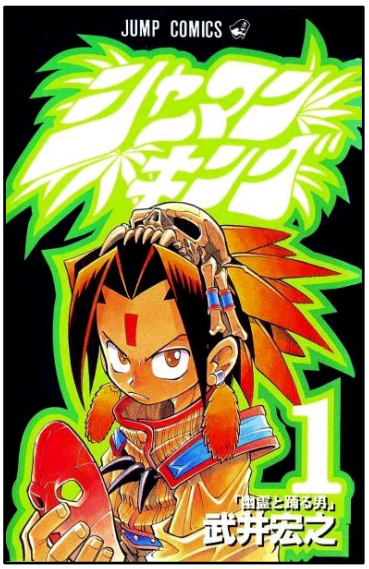
Figura 15 – Selene do Reino Lunar.

Fonte: TAKEUCHI. *Bishōjo Senshi Sailor Moon*, v. 12, 1995.

Outras mitologias podem ser encontradas em diversos mangás, como a mitologia hindu em *Shurato* (天空戦記シュラト/ *tenkū tenki shurato*, 1989), de Kawamoto Hiroshi; a egípcia em *Yu Gi Oh!* (遊☆戯☆王, 1996), de Takahashi Kazuki; e o xamanismo em *Shaman King* (シャーマンキング / *shaman kingu*, 1998), de Takei Hiroyuki. E, claro, os mitos e lendas japoneses também servem de inspiração para muitas histórias, como os *yōkai* (seres sobrenaturais do folclore japonês geralmente traduzidos como *demônio* ou *monstro*), *kitsune*

(raposas dotadas de poderes mágicos e capacidade de assumir forma humana) e *tanuki* (guaxinins travessos que podem assumir várias formas) em *Inuyasha* (犬夜叉, 1996), de Takahashi Rumiko, a lenda da *tennyo* (ser espiritual feminino equiparado à noção de anjo) que tem suas vestes roubadas por um mortal em *Ayashi no Ceres* (妖しのセレス, 1996), de Watase Yū, e a figura do *shinigami* (literalmente, deus da morte) nas séries *Death Note* (デスノート / *desu nōto*, 2003), de Ōba Tsugumi e Obata Takeshi, e *Bleach!* (ブリーチ / *burīchi*, 2001), de Kubo Tite.

Figura 16 – O xamã Asakura Yō.



Fonte: TAKEI. *Shaman King*, v. 1, 1998.

Figura 17 – O meio yōkai Inuyasha e a humana Kagome.

Fonte: TAKAHASHI. *Inuyasha*, v. 1, 1996.

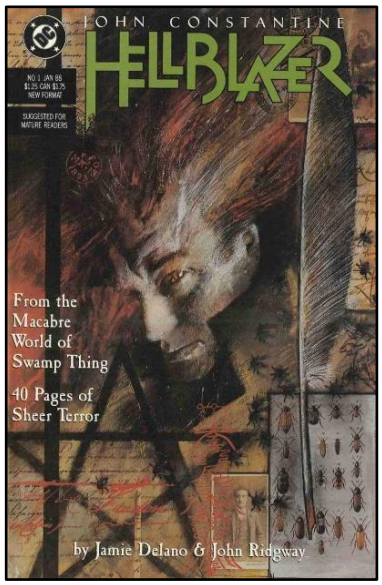
A busca das mitologias como inspiração para obras de ficção pode ser explicada pela natureza dos mitos e as funções que são atribuídas a eles, como o fato de que "o mito se refere sempre a uma 'criação', contando como algo veio à existência [...]; essa a razão pela qual os mitos constituem os paradigmas de todos os atos humanos significativos" (ELIADE, 2000, p. 22). Enfim, heróis são buscados em mitos.

Assim como os autores citados acima, e outros, se basearam em mitologias diversas para criar suas histórias fantásticas, há uma gama deles que usou como base para suas obras uma das mitologias mais conhecidas do globo, mais que isso, uma das religiões mais fortes ao redor do mundo: a judaico-cristã.

Escritores como C. S. Lewis (1898-1963) se utilizaram dos mitos cristãos para compor suas histórias como meio de manifestar sua fé, como é o caso de *As Crônicas de Nárnia* (1950).

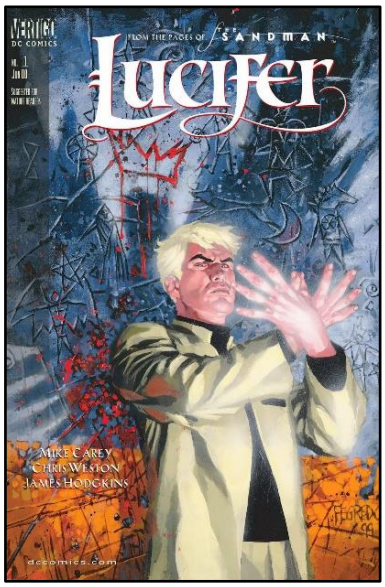
Porém, outros se utilizaram desses mitos estritamente como mitologia e até mesmo para contestar os valores dessas religiões para criar suas histórias, como é o caso da HQ *Hellblazer* (1988), do britânico Alan Moore (1953), que conta a história do exorcista Jonh Constantine e seus problemas com o céu e o inferno; de Lúcifer, criado por Neil Gaiman em *Sandman* e protagonista de sua própria HQ homônima (2000) em que deixa o inferno e passa administrar um bar em Los Angeles, escrita por Mike Carey (1959), e do romance *Memnoch* (1995), de Anne Rice (1941), em que seu protagonista, o vampiro Lestat, se encontra com Deus e o diabo.

Figura 18 – O exorcista John Constantine.



Fonte: DELANO, RIDGWAY. *Hellblazer*, v. 1, 1988.

Figura 19 – Lucifer Samael Morningstar.



Fonte: CAREY, WESTON, HODGKINS, *Lucifer*, v. 1, 2000.

No Japão não foi diferente, mas sua relação íntima com o budismo e seus ensinamentos, assim como com as forças da natureza (xintoísmo), pode tornar difícil para os japoneses conceber e aceitar os preceitos das religiões cristãs. Como elencadas por Geraldo José de Paiva, as três principais influências culturais japonesas indicadas pelo escritor Endō Shūsaku que dificultam a absorção do cristianismo no Japão são "a inexistência de um Deus único pessoal transcendente ao homem; a inexistência do senso do pecado e da culpa diante de Deus; o sentido da morte como um retorno à natureza" (PAIVA, 2008, p. 189). Essas diferenças afastam os japoneses das religiões cristãs, trazendo reflexões contrárias às muitas contradições que seu olhar enxerga em seus ensinamentos.

Assim, as ideias de Deus, diabo, anjos e demônios vão se afastando de seu significado original e se encaixando no jeito de pensar dos japoneses e nas figuras que já povoam suas

crenças. Sem entidades puramente benéficas nem puramente maléficas, os nipônicos não conseguem conceber nenhuma das duas coisas, e as personagens mitológicas citadas acima adquirem uma ambiguidade que não existe no material original. Mesmo assim, a religião católica teve vários adeptos quando foi introduzida no Japão, em 1549, pelo jesuíta Francisco Xavier. O trabalho de Xavier foi prolífero e muitos japoneses se converteram ao catolicismo. Mas, a religião católica é proibida em 1587 pelo senhor feudal reunificador do Japão Toyotomi Hideyoshi, que viu na religião estrangeira um perigo político para o país. A proibição se intensifica e vira repressão durante o regime Tokugawa, cujo governo expulsa os portugueses do país e começa uma campanha de perseguição contra os convertidos ao catolicismo, exigindo que todos japoneses se convertam ao budismo e oferecendo recompensas pela denúncia de devotos escondidos. Em 1639, o Japão se isola e fecha seus portos para o mundo, com exceção dos chineses e holandeses. Assim, o cristianismo só voltaria a surgir no país mais de duzentos anos depois, durante a Era Meiji[15] (YAMASHIRO, 1997). Por isso, as imagens cristãs que o Japão conhece e emprega em sua arte através de sua história são majoritariamente católicas.

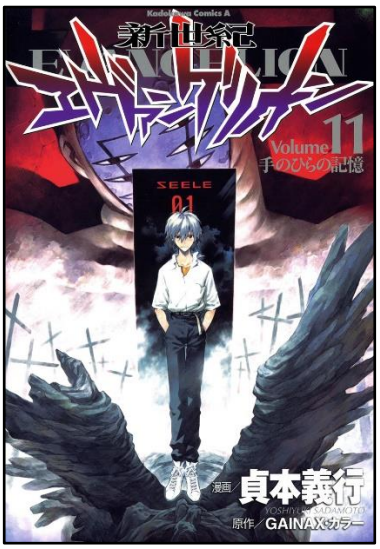
A mitologia judaica e cristã é base e referência em muitas obras fantásticas japonesas e a imagem do anjo, por exemplo, é recorrente, embora utilizada com muita liberdade pelos artistas. O termo *anjo* é utilizado no mangá *Angelic Layer* (エンジェリックレイヤー / *enjerikku reiā*, 1999), do grupo CLAMP, para se referir a um tipo de boneca, que faz parte de um jogo de lutas popular entre crianças e adolescentes, e cujo dono, dentro do jogo, é chamado de Deus. Em *Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン/ *shin seiki evangerion*, 1995), manga baseado na série de animação de Anno Hideaki, os anjos são apresentados como entidades monstruosas que ameaçam destruir a Terra. Na série *Wish* (ウィッシュ / *wisshu*, 1996), também do CLAMP, o anjo aparece como o protagonista Kohaku, que desce à Terra e é salvo de apuros por um humano, acabando por se apaixonar por ele. *Earthian* (アーシアン / *āshian*, 1987), de Kōga Yun, apresenta os anjos como seres vindos do Éden para determinar o destino da humanidade através de um sistema de prós e contras.

[15] Era em que o Japão reabriu seus portos para o comércio exterior. Compreende o período de 1868 a 1912.

Figura 20 – Misaki e sua boneca *anjo* Hikaru.

Fonte: CLAMP, Angelic Layer, v. 1, 1999.

Figura 21 – Nagisa Kaworu, o último *anjo*.



Fonte: SADAMOTO. Shin Seiki Evangelion, v. 11, 20007.

Em *Angel Sanctuary*, porém, a referência à mitologia judaico-cristã é a base da história, e a imagem dos anjos se assemelha um pouco mais àquela apresentada nos mitos, apesar da divisão entre masculino e feminino. As grandes asas brancas, o espírito guerreiro e até mesmo a hierarquia intrincada da sociedade angelical são utilizadas pela autora para criar suas personagens. O Céu e o Inferno são cenários da história, assim como os demônios e anjos caídos presentes na queda de Lúcifer se encontram no elenco da série.

Figura 22 – Mudō Setsuna.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 44.

A história gira em torno do jovem Mudō Setsuna, um adolescente rebelde e propenso a entrar em enrascadas que, além de ter sido rejeitado pela mãe por ser *diferente*, esconde um amor proibido por sua irmã mais nova, Sara. O que Setsuna não sabe é que é *diferente* por ser a reencarnação atual da Anjo Orgânica Alexiel, condenada por ter se rebelado contra Deus a ter seu corpo congelado num cristal e sua alma reencarnada vez após vez em seres humanos fadados a ter uma vida sofrida e breve, apenas para morrer de forma lenta e dolorosa.

Setsuna descobre aos poucos que as pessoas ao seu redor orbitam em torno dele apenas por ele ser a reencarnação de Alexiel, como seu melhor amigo, Kira Sakuya, que é na verdade o espírito da espada de Alexiel dividindo o corpo com um mortal que deveria ter morrido quando criança, e a própria Sara, a irmã caçula por quem é apaixonado, revela ser um dos anjos dos elementos, Jibrille, presa num corpo humano e sem memórias de sua natureza angelical.

A história, que consiste em quatro grandes arcos, começa na Terra, onde Setsuna já lida com sua vida desregrada e a culpa de amar a própria irmã, quando tanto anjos quanto demônios começam a cercá-lo, na intenção de matá-lo ou convencê-lo a se afiliar a eles. Setsuna é chamado de Messias por muitas vezes, fazendo referência ao salvador que ressurgirá quando do fim dos tempos, mesmo que nunca seja mencionado o nome de Jesus. De fato, sendo Setsuna a reencarnação de um anjo, mas não uma reencarnação qualquer, ele é apontado como o salvador por muitas das partes envolvidas na história, mas em momento algum ele é comparado ou mencionado como o Cristo, que é, aliás, uma figura ausente na série.

A permanência de Setsuna na Terra termina quando Sara, que confessa retribuir o amor do irmão, sacrifica sua vida para salvá-lo, quebrando o ciclo de morte e ressureição de Alexiel, e provando sem sombra de dúvidas que ele é especial e chave para a destruição ou continuação do mundo. Neste ponto, Setsuna age como no mito grego de Orfeu, que viaja, ainda com vida, ao Hades para resgatar sua amada Eurídice. Sua jornada heroica então começa de fato, e ele adentra mais de um Mundo Especial para salvar a irmã, e com isso acaba por entender sua missão sobrenatural e completá-la, recebendo um poder incomensurável e salvando mundos com ele.

As referências mitológicas de Yuki em *Angel Sanctuary* mesclam elementos de várias mitologias e o Hades, apesar de ser um mundo inferior, não é o Inferno. No Hades, onde se passa o começo da segunda parte da história, o anjo Uriel é responsável por encaminhar as

almas dos mortos ao inferno e também cuidar da árvore da vida, Yggdrasil. É por intermédio dele que Setsuna fica sabendo que sua irmã não está lá. Sem saber ainda que a alma de Sara pertence à anjo Jibrille, ele não entende por que ela teria sido levada ao Céu, já que os dois são pecadores por serem irmãos e se amarem como homem e mulher.

Setsuna ainda visita Gehenna, reino dos demônios chamados *evils*, que não obedecem ao senhor do Inferno, Lúcifer, e cuja representante é a princesa Kurai, mestre das três deusas dragões, e vai ao Inferno onde encontra os anjos caídos de Lúcifer e descobre que ele também está desaparecido.

No Céu, última parte da história, Setsuna enfrenta os anjos e descobre a grande máquina louca que é Deus, dentro da torre Etemenanki. Lá, ele abraça sua missão como Messias e salva os mundos da destruição.

A mistura de elementos mitológicos variados utilizada por Yuki Kaori em *Angel Sanctuary* aponta para o uso das religiões judaica e cristã também como mitologia, e toca numa percepção maior do que a de uma ou outra religião. Como Campbell (2009, p. 41) afirma:

> O céu e o inferno estão dentro de nós, e todos os deuses estão dentro de nós. Este é o grande esforço conscientizador dos Upanixades, na Índia, nove séculos antes de Cristo. Todos os deuses, todos os céus, todos os mundos estão dentro de nós. São sonhos amplificados, e sonhos são manifestações, em forma de imagem, das energias do corpo, em conflito umas com as outras.

Diferentemente de autores ocidentais que, mesmo se utilizando da mitologia judaico-cristã como pano de fundo (sem a intenção de propagar sua fé ou mesmo contestá-la), mas que estão perto demais da religião, e viveram a vida toda em contato muito mais direto com ela, Yuki Kaori trata a mitologia escolhida para seu enredo com muito mais liberdade, fruto de uma pesquisa extensiva sobre o assunto. Já mesmo na escolha do título, Yuki mostra um entendimento peculiar em relação ao vocabulário judaico-cristão, percebendo de maneira totalmente diferente a palavra *santuário*. Nas palavras da autora, "'Santuário' tem certa estética, eu acho. Certa sensação de algo proibido. Algo como contrariar a Deus, um sentimento de traição e afins, e me pareceu interessante" (YUKI, 2000, p. 90, tradução nossa)[16].

[16] Original em japonês: 「禁猟区」は、なんか耽美なきがしたので.....。[...] なんか禁じられた感じがしたんで。神に相反するような、反逆精神的なところがいいかな、と思って。

A palavra, ao contrário da impressão da autora sobre ela, denota o lugar mais sagrado de um templo judaico; Igrejas inteiras consideradas importantes por comportar relíquias valiosas e ter grande afluência de devotos ou sinas e graças obtidas; a parte do templo onde acontecem as missas; e locais do templo onde se guardam objetos veneráveis, geralmente vedados ao público. Na ecologia, santuário é um local de preservação da natureza, onde caça e pesca são proibidas (MICHAELIS ONLINE). Este último significado é o que consta no título do mangá, no qual a leitura *angel sanctuary* (エンジエルサンクチュアリ / *enjieru sankuchuari*) é acompanhada do ideograma 禁猟区 (*kinryōku*), que significa *santuário da vida selvagem*, *reserva ecológica*.

Essa escolha afasta a palavra *santuário* de seu significado religioso em favor do sentido que se refere à natureza e aos seres que pertencem a ela. Os anjos de Yuki não são etéreos, mas feitos de matéria, sangram e morrem, se feridos. A própria autora afirma: "não tenho a menor pretensão de retratar anjos de verdade neste mangá. Eles também são diferentes dos anjos que eu sempre imaginei dentro da minha cabeça" (YUKI, 2005, v. 1, p. 27), e confessa sua dificuldade de determinar a verdadeira identidade dos anjos com base na leitura de suas referências. Assim, ela cria sua própria versão dos anjos exclusivamente para o mangá, retratando-os como são mais comumente reconhecidos, homens (e mulheres, nesse caso) dotados de asas, e fazendo deles seres de carne e osso assim como os seres humanos, com quem também compartilham imperfeições físicas, psicológicas, emocionais e morais.

O desenho de Yuki é fortemente inspirado na estética gótica surgida nos anos 1980 que, de acordo com Camila Dias Borges (2014, p. 8) em sua dissertação, evoca "sentimentos e estados como melancolia, pessimismo, morbidez, romantismo (termo utilizado no seu sentido associado à escola literária ultrarromântica), monstruosidade e afinidade com o espectral, o sinistro, o vampiresco". A androginia também é característica presente no desenho de suas personagens, principalmente as masculinas, o que provoca estranheza em relação aos anjos, mesmo que na mitologia de referência eles sejam representados em imagens com corpos masculinos, e descritos como seres sem sexo.

O uso dos anjos, demônios, Céu e Inferno nesse mangá é feito com base em uma pesquisa extensiva, mas a dificuldade na compreensão do que são os anjos permitiu à autora criar sua própria versão, fazendo deles seres muito mais próximos dos humanos, suscetíveis a paixões e ódio fulminantes. Além disso, os elementos da mitologia judaico-cristã se misturam aos de outras mitologias pela aproximação de seus significados, como o anjo que mora no

Hades e o Juízo Final muitas vezes chamado de Ragnarok, que é o fim do mundo para os deuses germânicos.

A seguir, será apresentada uma breve biografia da autora, suas referências e inspirações, e uma lista de suas principais obras até o momento de conclusão deste trabalho.

2 Sobre a autora e sua obra

Yuki Kaori (由貴香織里) nasceu na cidade de Tóquio em 18 de dezembro e, de acordo com seu website oficial, não divulgou o ano de nascimento. Alguns sites na internet inserem essa informação, mas os anos são divergentes.

Figura 23 – Yuki Kaori.

Fonte: Site *Comic Vine*[17].

Não há muita informação sobre sua vida pessoal, além da cidade natal e da data de nascimento incompleta. Mas, pelo conteúdo de suas obras e algumas cartas aos leitores contidas nas versões encadernadas de seus mangás, podemos afirmar que os gostos de Yuki incluem as bandas de rock japonesas do estilo *Visual Kei* (ヴィジュアル系 / *vijuaru kei* / linhagem visual), artistas cujo estilo visual é tão importante quanto sua música e incorporam em ambos aspectos da cena gótica ocidental dos anos 1980, vestindo-se de forma extravagante e se utilizando de instrumentos ligados a esse movimento como violino, piano, órgão e cravo; a própria estética gótica vampiresca e macabra dos anos 1980; e os contos de fadas ocidentais, aos quais ela incorpora o grotesco e o bizarro para contar histórias de terror perturbadoras.

[17] Disponível em: <https://static.comicvine.com/uploads/scale_small/2/27783/1277988-kaori_yuki.jpg>.

Em 1987, Yuki ganhou o 10º Prêmio *Hana to Yume Fresh* Edição Especial, promovido pela revista *Hana to Yume* (花とゆめ / flores e sonhos), com a história *WHEN A HEART BEATS* (Quando um coração bate), e no mesmo ano teve sua primeira história publicada profissionalmente, *Natsufuku no Erī* (夏服のエリー / Ellie das roupas de verão), pela mesma revista.

A *Hana to Yume*, criada pela editora *Hakusensha* em 1974, é especializada em mangás para meninas na faixa etária de 12 a 18 anos, ou mangá *shōjo*, e uma das maiores no ramo, juntamente com a *Nakayoshi* (なかよし / Boas amigas) da editora *Kodansha*, a *Asuka* da *Kadokawa Shoten* e a *Margaret* (マーガレット / *māgaretto*) da *Shueisha*. Dentre os títulos publicados na revista estão sucessos como *Yami no Matsuei* (闇の末裔 / Descendentes da escuridão), considerado um clássico do subgênero *shōnen ai* (amor entre garotos), e o elogiado *Fruits Basket* (フルーツバスケット / *furūtsu basuketto* / Cesta de frutas), publicado no Brasil pela editora JBC.

Figura 24 – Setsuna e Sara em destaque na revista.

Fonte: Capa da revista *Hana to Yume* #21 da década de 1990.

Figura 25 – Alexiel em destaque na revista.

Fonte: Capa da revista *Hana to Yume* #5 da década de 1990.

Yuki Kaori teve uma carreira longa dentro da editora *Hakusensha*, de 1987 até 2010, período em que foram publicados seus mangás mais famosos, como a série *Conde Cain* (伯爵カイン / *hakushaku kain*) e a obra objeto deste estudo, *Angel Sanctuary* (天使禁猟区 *Angel*

Sanctuary / *tenshi kinryōku* / Santuário dos Anjos), ambos publicados no Brasil pela editora Panini.

Em 2010, Yuki deixou a *Hakusensha* e passou a publicar pela editora *Kodansha*, onde permanece até hoje com o mangá em andamento *kakei no arisu* (架刑のアリス / Alice das punições), livremente baseado em *Alice no País das Maravilhas*.

A obra de Yuki como um todo navega pelas temáticas do erotismo, do surrealismo e da cena gótica dos 1980, e enfatiza o lado psicológico e sombrio do ser humano (OI, 2009, p. 118-119). *Angel Sanctuary* é uma das poucas histórias da autora que tem, de certa forma, um final feliz, excedendo à regra que ela mesmo chama de *não-felizes para sempre*. De fato, a autora tinha outro final preparado para o mangá, no qual ela deixa implícita a morte de Setsuna e Sara. No último posfácio da série, Yuki (2008, v. 40, p. 123) afirma:

> Na verdade, havia mais um final preparado para essa história... Ou seja, a versão "não-felizes para sempre". E estávamos quase decidindo por essa versão... Mas, reconsideramos quando pensamos na sensação desagradável que isso deixaria para os leitores que vieram acompanhando a história desde o começo.

Ela não revela qual o final trágico não utilizado na série, mas sugere algo como o fim de *Romeu e Julieta*, que conseguem ficar juntos apenas na morte, indicando que o final de Setsuna e Sara seria mais ou menos como ilustrado na Figura 26:

Figura 26 – Setsuna e Sara envoltos em sangue e rosas.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, capa. Versão digital, 2012.

Mas, ela opta pelo final feliz, como nos contos de fadas que a inspiram. Assim, das muitas histórias inspiradas por contos de fadas que Yuki escreveu e desenhou, *Angel Sanctuary* permanece, até o momento, a única na qual a autora utilizou seu final típico, no qual o herói conquista sua felicidade.

Sua inspiração nas bandas de rock *Visual Kei*, que costumam seguir tanto visualmente quanto em suas músicas temas sombrios, macabros e românticos, também influencia no tom gótico de seus trabalhos. Nas Figuras 27 e 28, por exemplo, observamos a semelhança entre o baterista Kami, da banda *Malice Mizer*, e Lúcifer, de *Angel Sanctuary*, que veste, tal qual o músico, roupas de couro pretas, e uma máscara que cobre seu rosto, assim como o uso dos detalhes em vermelho.

Figura 27 – Kami, da banda *Malice Mizer*.

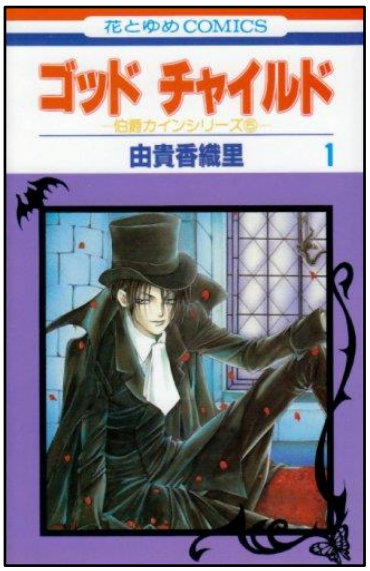
Fonte: Blog *Natural High Inducement*.

Figura 28 – Lúcifer, de *Angel Sanctuary*.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 43.

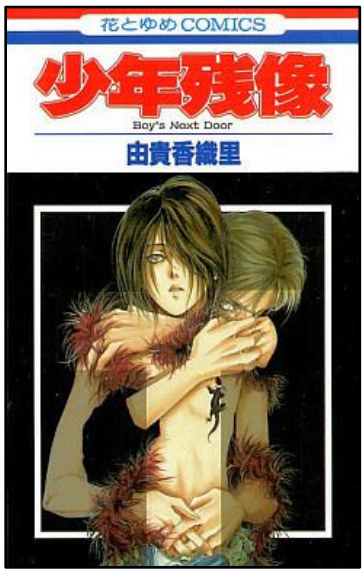
Além disso, roupas, ambientes, cenários e referências ocidentais são frequentes em seus mangás. Muitos se passam no ocidente, e mesmo naqueles em que a narrativa acontece no Japão, as referências ao ocidente estão fortemente presentes. *Conde Cain* – e sua continuação, *God Child* –, por exemplo, se passa na Inglaterra do final do século XIX, e *Boy's Next Door* tem como cenário a Los Angeles contemporânea.

Figura 29 – Conde Cain C. Hargreaves.



Fonte: YUKI. *God Child*, v. 1, 2001.

Figura 30 – Lawrence e Adrian.



Fonte: YUKI. *Boy's Next Door*, 1997.

Angel Sanctuary, apesar de se passar em Tóquio e ter em suas personagens principais jovens japoneses, carrega uma mitologia ocidental forte como centro da narrativa: a judaica e cristã. Utilizando como base o juízo final da humanidade, e anjos e demônios que, embora sejam uma versão particular da autora, aproximam-se mais de suas representações bíblicas do que em muitos outros mangás, Yuki conta uma história de superação, amizade e vitória diante de um deus distorcido que muito lembra os valores de um mangá *shōnen* (para meninos). Porém, a ênfase nas emoções das personagens, o traço bonito e bem elaborado, e o tema do amor tabu, deixam claro que se trata de um mangá *shōjo*.

Abaixo segue uma lista das principais obras de Yuki Kaori, contendo os mangás que foram encadernados posteriormente à sua publicação semanal:

Principais mangás de Yuki Kaori			
Título Original	**Título Traduzido**	**Título da Publicação no Brasil**	**Ano / Período da Primeira Publicação**
WHEN A HEART BEATS	Quando um coração bate		1987
夏服のエリー	Ellie das roupas de verão		1987
デビル・インサイド	O demônio interior		1988
伯爵カインシリーズ	Série Conde Cain	Conde Cain	1992-1994
螺子	Parafuso		1992-1993; 2001
砂礫王国	Reino do cascalho		1993
残酷な童話たち	Contos de fadas cruéis		1993

天使禁猟区 - Angel Sanctuary	Santuário dos anjos	Angel Sanctuary	1994-2000
カイネ die黒とlive白の脳内麻薬物質	Hemorragia cerebral de Kaine morte negra vida branca		1996
少年残像 - Boy's Next Door	Imagem residual de um garoto - A porta seguinte de um garoto		1997
ゴッド　チャイルド	Criança divina	God Child	2001-2003
夜型愛人専門店 - ブラッドハウンド	Loja especializada em amantes noturnos - Cães sangrentos		2003-2004
0の奏香師	Mestre dos perfumes 0		2004-2005
ルードヴィッヒ革命	Revolução Ludwig		2004-2007
妖精標本	Espécime de fada		2005-2006
キャメロット・ガーデン	Jardim de Camelot		2008
人形宮廷楽団	Orquestra Real de Guignol		2008-2010
異域之鬼	O demônio das terras estrangeiras		2010-2013
架刑のアリス	Alice das punições		2014 - em andamento

No próximo capítulo, serão apresentados os elementos constituintes das histórias em quadrinhos e as características distintas do mangá *shōjo* e *shōnen*, a fim de identificá-los no objeto deste estudo, *Angel Sanctuary*.

3 Os elementos narrativos e de arte sequencial em *Angel Sanctuary*

As histórias em quadrinhos, assim como outras formas de se contar histórias, são uma linguagem que engloba vários gêneros narrativos, compartilhando essa característica com a literatura, o teatro e o cinema, por exemplo. De acordo com o pesquisador italiano Daniele Barbieri (2017, p. 178):

> A divisão por gêneros é distinta e independente da divisão por linguagens, e é preciso não confundir as duas coisas. Com a linguagem dos quadrinhos se pode contar histórias relativas a muitos *gêneros*, e o mesmo *gênero* de história pode ser contado em muitas linguagens.

Mas, diferentemente da literatura, as HQs não têm sua base apenas nas palavras, pois se utilizam também de imagens para compor sua história. Em alguns casos, uma história em quadrinhos pode ser contada totalmente sem palavras, como é o caso na *graphic novel A chegada* (2006), do australiano Shaun Tan (1974), que conta, apenas com imagens, a história de um imigrante chegando sozinho a um lugar estranho e aparentemente incompreensível.

Na maioria das vezes, porém, é o equilíbrio entre texto e imagem que compõe o cerne dos quadrinhos e o efeito final da leitura de HQs resulta "não das palavras por si mesmas nem das imagens por si mesmas, mas de *suas relações*" (BARBIERI, 2017, p. 177).

Por isso, este capítulo apresenta conceitos de elementos narrativos e de arte sequencial, para depois identificá-los na obra em foco neste estudo, no intuito não só de promover a familiarização com esses conceitos, mas também de evidenciar a relação dos dois dentro de uma só linguagem, e como seus elementos funcionam dentro dos quadrinhos.

3.1. Narrativa

As histórias em quadrinhos são uma linguagem narrativa porque contam uma história. Porém, diferente da prosa, que tem seu maior alicerce nas palavras, os quadrinhos têm como seu maior alicerce a imagem e sua relação com o texto. Por isso, a presença do narrador, parte essencial da prosa, se torna turva e difícil de enxergar nas HQs, pois a narração se dá principalmente e às vezes totalmente pelas imagens.

Podem-se identificar facilmente quase todos os elementos da narrativa nas histórias em quadrinhos, como o enredo, enunciado e enunciação, espaço, tempo e personagens. Mas o narrador está mais escondido, caso não seja uma das personagens, e aparece na forma das cenas apresentadas em imagens sequenciais, como no cinema.

O enredo consiste no conjunto dos fatos que compõem uma história, e é chamado por muitos nomes. De acordo com Massaud Moisés, "'enredo', 'intriga' e 'trama' podem ser considerados sinônimos e empregados no sentido de 'história', de *plot*, ou mesmo de 'assunto'" (MOISÉS, 2006, p. 266). Para Othon M. Garcia (2006, p. 257):

> O enredo (intriga, trama, história ou estória, urdidura, fábula) é aquela categoria da narrativa constituída pelo conjunto dos fatos que se encadeiam, dos incidentes ou episódios em que as personagens se envolvem, num determinado tempo e num determinado ambiente, motivadas por conflitos de interesse ou de paixões. É, em si mesmo, um artifício artesanal, estruturado por um nexo de causa e efeito entre as peripécias que se enovelam e caminham para um desfecho. Enredo é, em suma, o que acontece, é a narrativa mesma.

Assim, uma estrutura geral pode ser aplicada ao enredo narrativo linear: exposição (introdução, apresentação), em que são apresentados os fatos iniciais e as personagens; complicação (desenvolvimento), em que são desenvolvidos os conflitos; clímax, em que o maior conflito chega ao ponto máximo de tensão; e desfecho (desenlace, conclusão), em que o conflito é solucionado, para o bem ou para o mal. A literatura moderna e contemporânea quebra essa linearidade, apresentando narrativas não lineares, fragmentadas, e subjetivas, entre outros tipos, mas como o mito e a jornada do herói seguem o esquema linear, destacamos este modelo aqui.

Muitas histórias em quadrinhos seguem a estrutura do enredo linear, baseando suas tramas em conflitos e se desenvolvendo a partir daí numa sequência cronológica, quebrando-a, às vezes, apenas com *flashbacks* bem marcados visualmente.

Yves Reuter separa dois aspectos gerais pelos quais pode ser analisada qualquer narrativa: enunciado (produto acabado e fechado) e enunciação (ato de comunicação que gerou o enunciado). Assim sendo, entendemos o enunciado como a obra completa, a narrativa com começo, meio e fim; e a enunciação como o ato de um autor de se comunicar com alguém em uma certa época e lugar. Aqui, a análise será concentrada no enunciado, mas sem ignorar a enunciação, pois "muitas vezes, o sentido de um enunciado só pode ser realmente compreendido em função da situação de enunciação" (REUTER, 2004, p. 37).

O espaço na narrativa, de acordo com Reuter, pode ser compreendido de acordo com duas entradas: sua relação com o espaço *real* e suas funções no interior do texto. Sua relação com o espaço *real* pode ser bastante próxima, como no caso de romances históricos e realistas, ou extremamente distante, no caso de fábulas e contos de fadas. De forma diferente, gêneros como a ficção científica, a fantasia e o terror, criam universos fantásticos tão detalhados que dão a impressão de realismo ou funcionam numa base realista que aproxima o nosso mundo com outros mundos.

As funções do espaço dentro das narrativas são numerosas e seguem o gênero da história contada: pode ser variado, no caso de aventuras ou diários de viagem, e bem reduzido, como em tramas psicológicas. Mas, em todos os casos, o espaço se organiza e se divide em função da história.

Do mesmo modo, o tempo é, para Reuter, relacionado com o tempo *real*. Ele pode se passar no presente ou no passado em romances históricos, e mesmo no futuro, no caso da ficção científica. Há o caso da ucronia, próprio das narrativas fantásticas, que ocorrem em tempo e lugar fictícios.

Espaço e tempo estão intimamente ligados na narrativa, e "talvez seja interessante pensar, então, em uma coexistência de espacialidade e temporalidade, de estático e dinâmico, corte e fluxo, simultaneidade e sucessão" (OLIVEIRA e SANTOS, 2001, p. 48), principalmente quando se trata das histórias em quadrinhos.

A personagem é um ser de ficção, um habitante da realidade ficcional, feito de uma matéria e que habita um espaço diferentes dos do ser humano, mas que tem uma ligação íntima com a nossa realidade. A personagem está intimamente ligada ao enredo, e vice-versa, já que "o enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo" (CANDIDO, 2011, p. 53). Ainda, de acordo com Anatol Rosenfeld (2011, p. 21), "é [...] a personagem que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e cristaliza". De fato, a verossimilhança, que é fator essencial para a boa narrativa, reside no equilíbrio entre semelhança e estranhamento tanto do enredo quanto da personagem em relação ao *real*, portanto:

> Um texto verossímil não é necessariamente aquele que cria um mundo parecido com o real, mas o que desenvolve uma coerência própria, uma lógica específica, segundo a qual mesmo inferências a princípio absurdas – em relação a outras lógicas – fazem sentido para quem lê. (OLIVEIRA e SANTOS, 2001, p. 28)

Nas HQs, como na prosa, as funções da personagem são inúmeras e variam conforme o gênero da história, mas é na imagem que o leitor vai conhecer não só suas características físicas, como também suas feições, expressões e reações diante dos acontecimentos e de outras personagens.

O narrador é, como a personagem, um ser ficcional. “Um ser de papel que, como articulador da narração, determina o ponto de vista” (OLIVEIRA e SANTOS, 2001, p. 4). É também um ser visual, ou de função visual, já que, no caso da prosa, descreve com palavras as imagens do enredo e das personagens da narrativa e sua sequência. Ele pode ser uma figura onisciente que conta a história de fora, pode ser uma das personagens do enredo, protagonista ou não, pode escancarar sua presença no texto, e pode ser praticamente invisível.

No caso das histórias em quadrinhos, o narrador com frequência fica invisível em palavras, mas se identifica através das cenas escolhidas para desenvolver o enredo e da ordem em que essas cenas são mostradas, se aproximando à linguagem cinematográfica. A sequência de imagens estáticas na arte sequencial se assemelha à câmera que registra as imagens em movimento do cinema. Como diz Rosenfeld (2011, p. 31), “[...] a câmara, através de seu movimento, exerce no cinema uma função nitidamente narrativa [...]. Focaliza, comenta, recorta, aproxima, expõe, descreve”.

Passamos agora à identificação dos elementos de arte sequencial que, juntamente com os elementos narrativos, compõem as histórias em quadrinhos.

3.2 Arte sequencial

Por se tratar de uma história em quadrinhos, o mangá apresenta suas características elementares: requadro, calhas, balões de diálogo e de pensamento, onomatopeias, recordatório, e a noção conjunta de espaço e tempo. Além disso, por ser um mangá, possui a ordem de leitura japonesa, incorpora retículas e onomatopeias nos desenhos, que são parte da arte visual dos quadrinhos, sendo umas das mais expressivas do mundo. O mangá *shōjo*, ainda, apresenta requadros que expressam subjetividade em sua disposição, utiliza o espaço em branco como *Ma* (cheio de significados possíveis), e se utiliza da anatomia expressiva e de perspectivas visuais inusitadas para expressar estados emocionais variados.

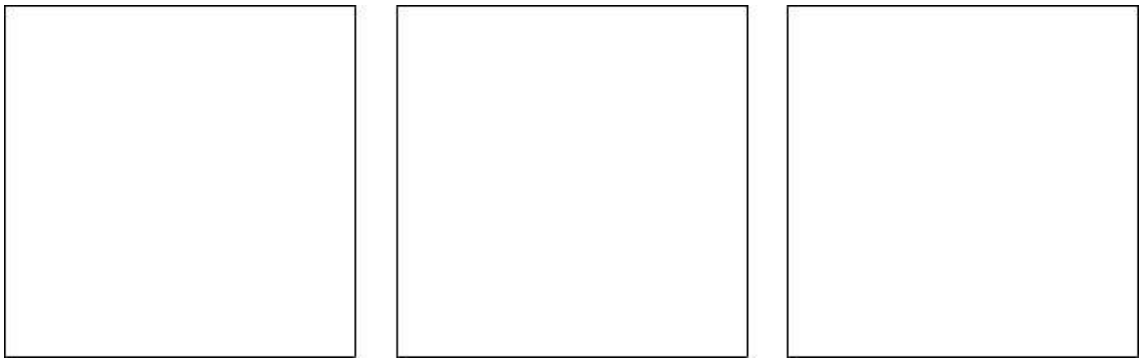
O requadro é a característica principal dos quadrinhos e que faz com que eles sejam o que são. É chamado requadro toda a moldura que faz parte do conjunto que forma uma página sequencial de quadrinhos:

Figura 31 – O requadro.

Fonte: Site *Sapos voadores quadrinhos*[18].

Os espaços entre os requadros dentro de uma página são chamados de sarjetas ou calhas (BUSCEMA e LEE, 2014):

Figura 32 – As sarjetas entre os requadros.



Fonte: Desenho próprio.

É nesses espaços que ocorre o fenômeno da conclusão, ou seja, observar as partes e perceber o todo. É ali que, conscientemente, o leitor completa com sua própria imaginação o que acontece entre um requadro e outro. Enquanto na TV e no cinema a conclusão é involuntária, já que as imagens paradas ou pontos de luz se movem continuamente com grande rapidez e a torna imperceptível, nas HQs ela não é nem contínua e muito menos involuntária. Entre um requadro e outro, o leitor está constante e conscientemente concluindo movimentos e ações dentro da narrativa (MCCLOUD, 1995). Como McCloud exemplifica em quadrinhos:

---

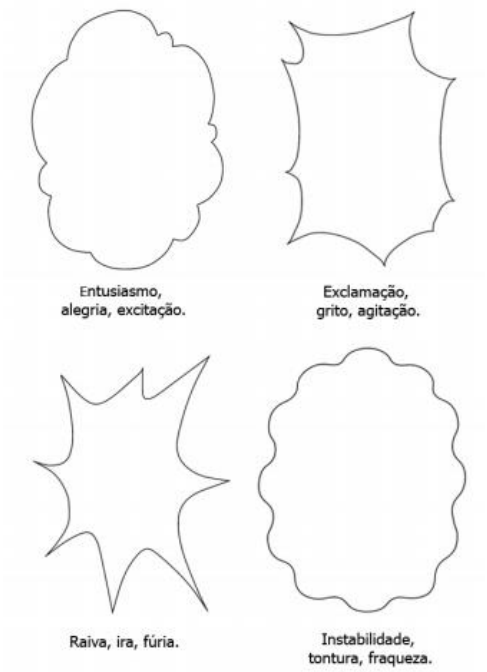
[18] Disponível em: <http://www.saposvoadores.com.br/2012/06/6-elementos-basicos-para-criar-uma-historia-em-quadrinhos.html>.

Figura 33 – Sobre a sarjeta e a conclusão.

Fonte: MCCLOUD. *Desvendando os quadrinhos*, 1995.

Os campos onde são inseridos os diálogos entre as personagens são chamados balões de diálogo (BUSCEMA e LEE, 2014). O balão tradicional tem formato ovalado, horizontalmente nos quadrinhos ocidentais e verticalmente nos orientais, para acomodar a ordem da escrita, e possuem seta indicativa apontando para a personagem que está falando. Além do tradicional, há muitos outros tipos de balões de diálogo, cada um expressando uma emoção ou estado de espírito:

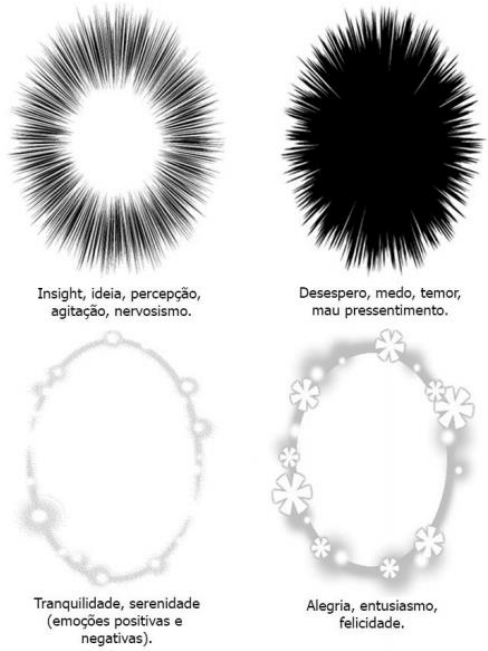
Figura 34 – Tipos variados de balões de diálogo no mangá.



Fonte: YAMAMOTO. *Elementos visuais no shoujo mangá*, 2015.

Os balões onde são inseridos os pensamentos das personagens são chamados de balões de pensamento (BUSCEMA e LEE, 2014). No mangá, as bolhas que apontam para a personagem que pensa muitas vezes não aparecem e é apenas pelo contexto visual e escrito que o leitor reconhece quem é o dono dos pensamentos inseridos neles.

Figura 35 – Tipos variados de balões de pensamento no mangá.



Fonte: YAMAMOTO. *Elementos visuais no shoujo mangá*, 2015.

As onomatopeias são, de acordo com as várias definições reunidas por Naumin Aizen (1977), palavras ou conjuntos de fonemas que imitam sons de qualquer natureza. Recurso usado em abundância nas HQs, a onomatopeia é um esforço de todo quadrinista de, “usando inúmeras variações, representar o som num meio estritamente visual” (MCCLOUD, 1995, p. 134). Aqui, não apenas a palavra, mas “o letreiramento, tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem” (EISNER, 1999, p. 10), fazendo da onomatopeia ao mesmo tempo parte da arte visual e representação de som. As onomatopeias nos quadrinhos americanos e brasileiros, por exemplo, produzem um efeito bastante diferente das dos mangás, por conta da própria escrita dos dois idiomas e das escolhas mais comuns de estilos de letra feitas pelos artistas de cada país:

Figura 36 – Som de dedos no teclado na HQ americana.

Fonte: JOHNS et al. *Teen Titans*, v. 1, 2004.

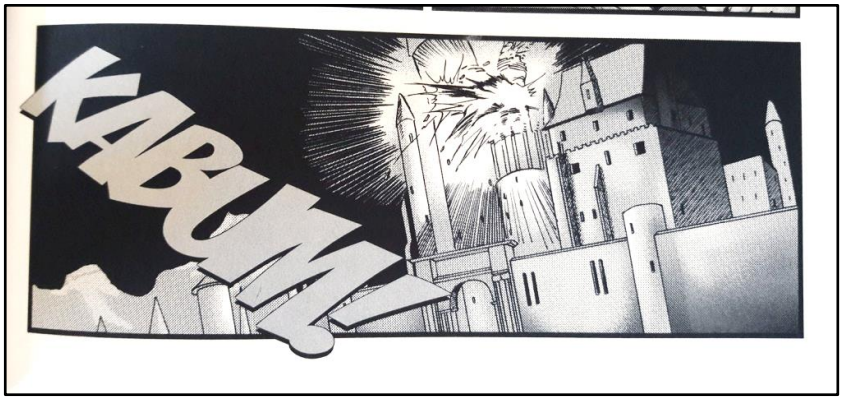
Figura 37 – Som do vento nas árvores no mangá.

Fonte: MIDORIKAWA. *Natsume Yūjinchō*, v. 1, 2005.

Figura 38 – Som de explosão na HQ americana.

Fonte: JOHNS et al. *Teen Titans*, v. 1, 2004.

Figura 39 – Som de explosão na HQ brasileira em estilo mangá.



Fonte: CASSARO, AWANO. *Holy Avenger*, v. 1, 2012.

Figura 40 – Som de explosão no mangá.

Fonte: TOGASHI. *Yū Yū Hakushō*, v. 11, 1994.

A classificação das onomatopeias também varia entre ocidente e oriente. De acordo com Aizen (1977), elas podem ser classificadas conforme vários pontos de vista: morfológico, em que são divididas entre as que constituem um vocábulo assistido por vogais (*Pow* para soco) e as que não constituem vocábulos, escritas somente com consoantes (*Tk tk* para o som do teclado, como mostrado na Figura 36); genético, em que são divididas entre as puramente fonéticas (*Baboom* ou *Kabum* para explosão, como visto nas Figuras 38 e 39) e as fonético-ideológicas (*Smash* para destruição, e que também é o verbo para *destruir*, *quebrar*, *esmagar* em inglês); semântico, em que são divididas em primárias, as que imitam sons propriamente (*Miau* para o som da voz do gato), e secundárias, as que ao invés de imitar sons, evocam ações ou estados físicos (*Quiver* para tremor), aproximando-as mais a palavras miméticas do que a efeitos sonoros.

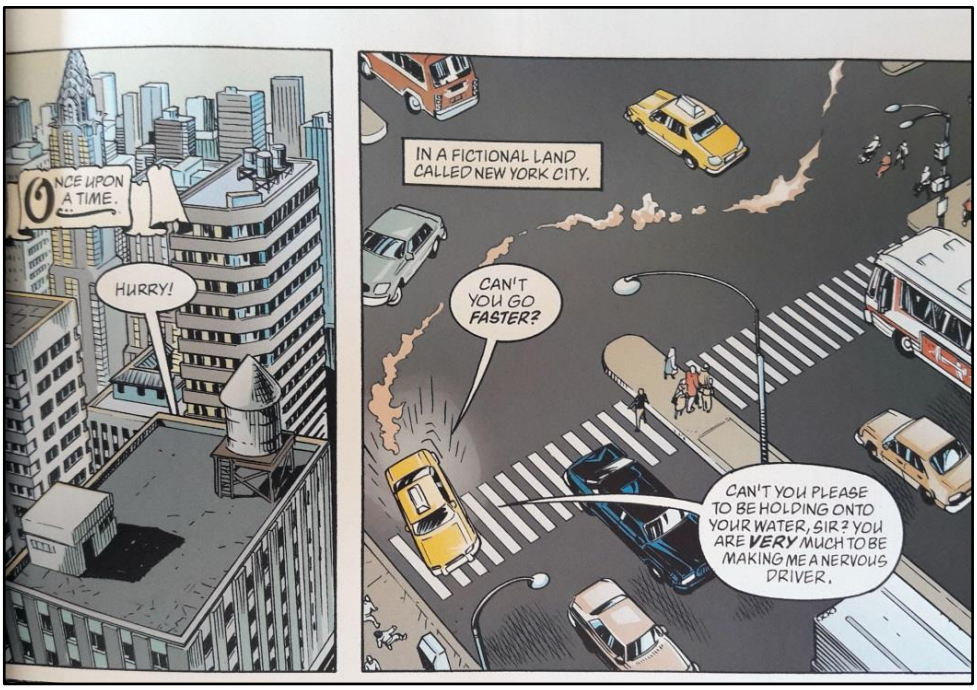
No Japão, as onomatopeias são classificadas em dois grupos: *giseigo*, ou onomatopeia de voz, que são as palavras que imitam vozes humanas e de animais (にゃん / *nyan* para o som da voz do gato); e *giongo*, ou onomatopeia de som, que são as palavras que imitam sons de objetos e da natureza (ザアアア / *zaaaa* para vento, chuva ou água corrente, como visto na Figura 37). Adicionalmente, existem duas categorias de palavras miméticas, que não imitam som, mas expressam em palavras coisas silenciosas: *gitaigo*, mimese de estado e condição, que são as palavras que expressam estado, mudança e movimento de seres animados e inanimados (もくもく / *moku moku* para fumaça se expandindo no céu); e *gijongo*, mimese de emoção, que são as que expressam sentimentos humanos (くさくさ / *kusa kusa* para o sentimento de depressão por causa de algo desagradável) (LUYTEN, 2001-2002).

O recordatório é “o texto dirigido ao leitor mas que não faz parte do diálogo” (BUSCEMA e LEE, 2014, p. 14) nem dos pensamentos imediatos das personagens, representados pelos balões de pensamento. Dentro do recordatório, podem ser inseridos os monólogos internos de uma personagem, indicações simples de mudança de tempo e espaço, e uma narração. Nesse caso, o narrador pode ser externo ou uma das personagens do enredo.

Figura 41 – Recordatório usado como indicação de tempo e espaço.

Fonte: GAIMAN, KEITH, DRINGENBERG. *The Sandman*, V. 1, 1989.

Figura 42 – Recordatório de indicação usado como tempo e espaço, mas já com traços de narração.

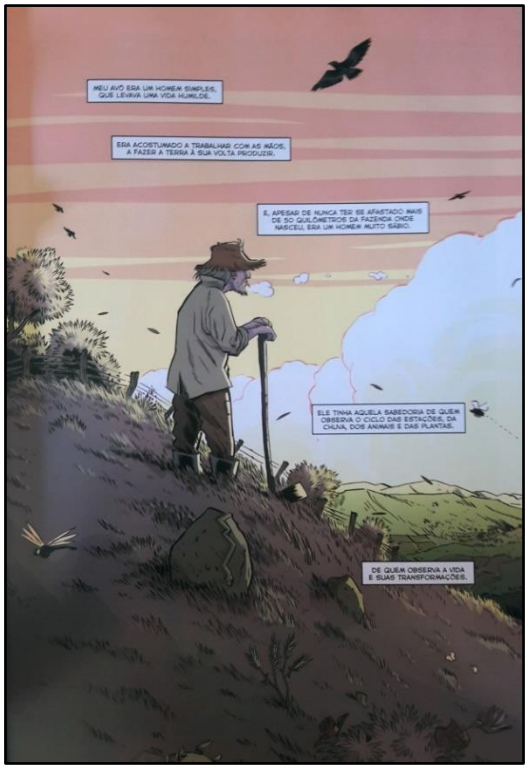


Fonte: WILLINGHAM et al. *Fables*, v. 1, 2009.

Figura 43 – Recordatório: narrador externo onisciente e interventivo.

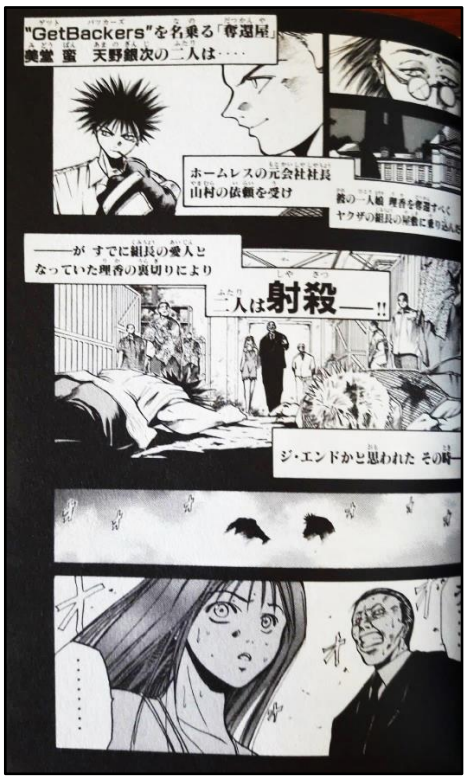
Fonte: GAIMAN, KEITH, DRINGENBERG. *The Sandman*, V. 1, 1989.

Figura 44 – Recordatório usado por um narrador personagem.



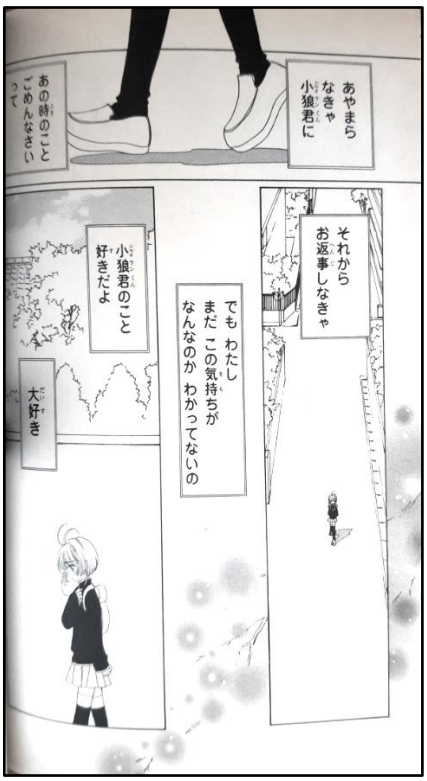
Fonte: BEYRUTH. *Astronauta: Magnetar*, 2014.

Figura 45 – Recordatório: narrador externo para efeito de recapitulação.



Fonte: AOKI, AYAMINE. *Get Backers*, v. 1, 1999.

Figura 46 – Recordatório como monólogo interno da protagonista.



Fonte: CLAMP. *Card Captor Sakura*, v. 12, 2000.

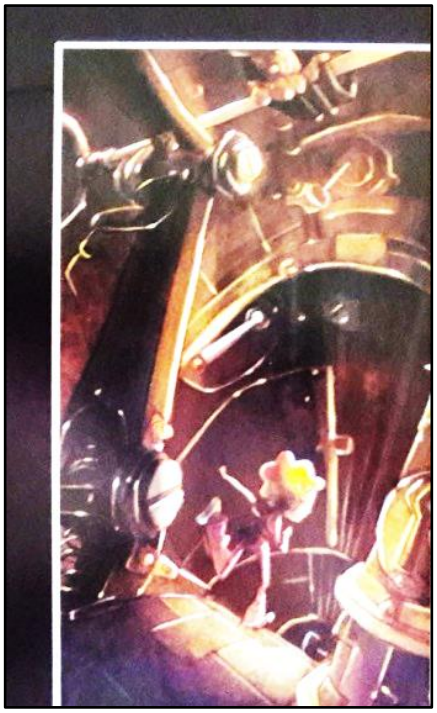
Como já visto, tempo e espaço estão intimamente conectados na narrativa, mas no caso dos quadrinhos, essa ligação se torna junção. De acordo com McCloud (1995, p. 100), “quando aprendemos a ler quadrinhos, aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois, nas histórias em quadrinhos, tempo e espaço são uma única coisa”. Ou seja, através da sequência de requadros, o leitor tem a sensação de que, movendo-se pelo espaço, está também se movendo pelo tempo.

Mas não é a simples sequência de requadros que define a passagem do tempo, basta colocar vários requadros em branco em sequência para comprovar isso. De acordo com Eisner (1999, p. 28):

> A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado. [...] O ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo.

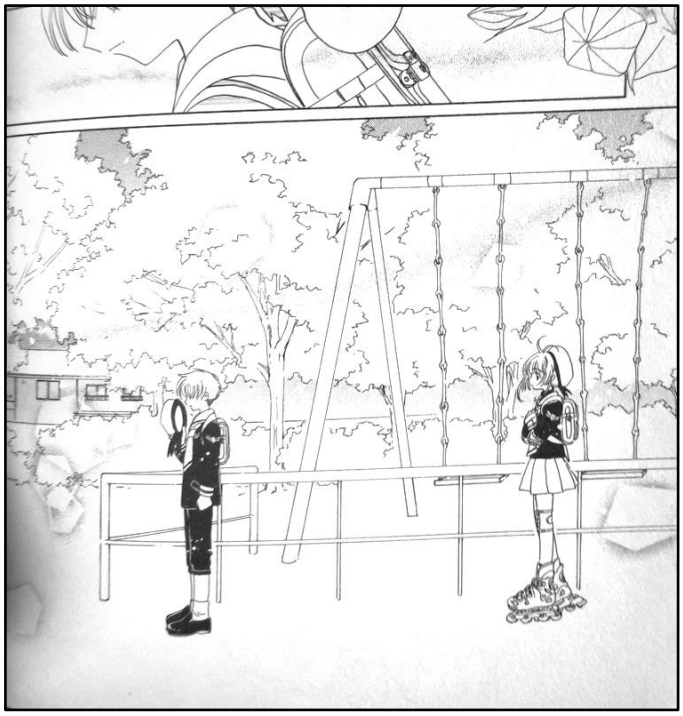
Os requadros sangrados, que extrapolam a margem da página, fazem com que o tempo deixe de estar contido dentro de um requadro definido pelas quatro linhas do retângulo, e escapa para o espaço infinito. Um quadro de conteúdo mudo e sem indicação de duração, que já passa uma sensação atemporal, estando sangrado, tem esse efeito composto. “Essa técnica, usada com frequência no Japão, só recentemente foi adotada no ocidente” (MCCLOUD, 1995, p. 103). A Figura 47 exemplifica o uso do requadro sangrado que elimina a restrição das linhas, e o menino corre em direção ao infinito. Já a Figura 48 amplia pelo requadro sangrado a sensação de atemporalidade do momento.

Figura 47 – O pequeno Louco corre em direção ao desconhecido.



Fonte: COELHO. *Louco: Fuga*, 2015.

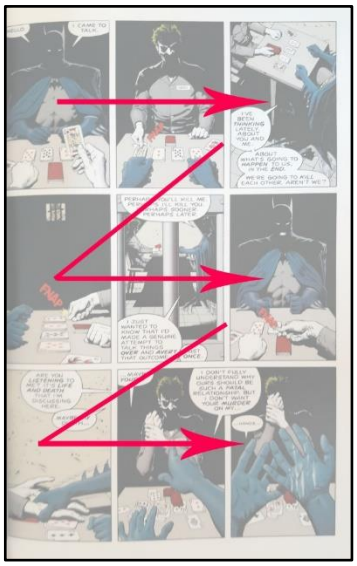
Figura 48 – Sakura recebe a notícia de que Shaoran vai se mudar.



Fonte: CLAMP. *Card Captor Sakura*, v. 12, 2000.

A ordem de leitura nos quadrinhos acompanha geralmente a ordem de leitura da escrita. Nos quadrinhos ocidentais, a leitura é feita da esquerda para a direita e de cima para baixo. No oriente, é feita da direita para a esquerda e de cima para baixo. É como um zigue zague que começa pela esquerda no ocidente e pela direita no oriente:

Figura 49 – Sequência de leitura da HQ ocidental.



Fonte: BOLLAND, MOORE. *Batman: the killing joke*, 2008.

Figura 50 – Sequência de leitura do mangá.

Fonte: CLAMP. *Gōhō Drug*, v. 1, 2001.

Embora exista uma sequência de leitura geral para o mangá (da direita para a esquerda e de cima para baixo), o mangá *shōjo* introduziu uma flexibilidade e subjetividade na ordem de leitura dos balões e requadros de imagens dentro de sua narrativa, de forma que eles podem ser lidos em diversas ordens sem interferir no entendimento da página. Na Figura 51, as imagens extrapolam os requadros, que não representam uma sequência clara de acontecimentos, mas sim o estado emocional conturbado da personagem, que se mistura com lembranças:

Figura 51 – Subaru sofre com a perda da irmã gêmea.

Fonte: CLAMP. *Tokyo Babylon*, v. 7, 1994.

O mangá se desenvolveu de maneira própria e quase independente dos quadrinhos ocidentais no Japão, e uma das diferenças mais aparentes, além dos grandes olhos brilhantes, é o fato de que os mangás são produzidos em preto e branco, enquanto as HQs no Ocidente são em sua grande maioria produzidas em cores.

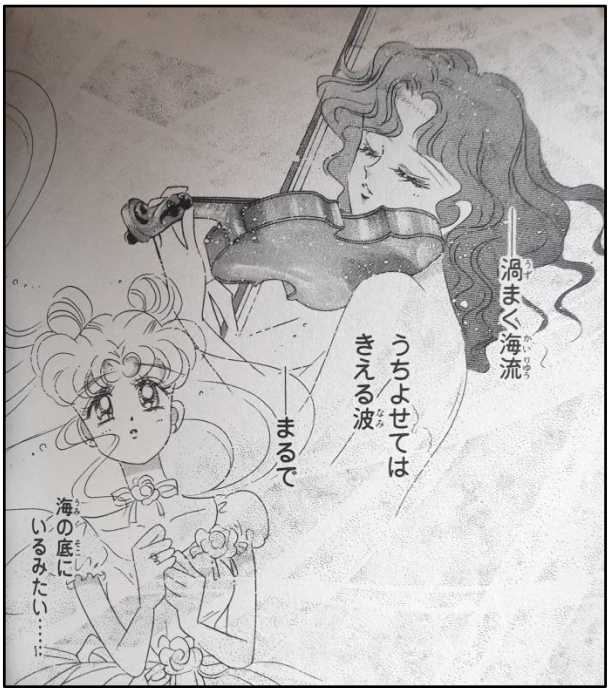
A produção em preto e branco dos mangás deu grande espaço às hachuras, que imprimem movimento às imagens, e às retículas, que imprimem texturas e sombras, enriquecendo as obras e se tornando um dos pontos-chave para a diferenciação de gêneros e estilos nos mangás. Por exemplo, num mangá *shōnen*, as hachuras são mais recorrentes e

carregadas, como ilustrado na Figura 52, em que hachuras são usadas em quase todos os requadros para acentuar o movimento da luta. Já em um mangá *shōjo*, as retículas são mais usadas e de forma delicada, como ilustrado na Figura 53, em que retículas são usadas para formar uma teia ou um manto, acentuando a suavidade da música que envolve o ambiente.

Figura 52 – Kurama em luta.

Fonte: TOGASHI. *Yū Yū Hakushō*, v. 11, 1994.

Figura 53 – Michiru toca seu violino.



Fonte: TAKEUCHI. *Bishōjo Senshi Sailor Moon*, v. 8, 1994.

A onomatopeia no mangá parece menos padronizada esteticamente do que nas HQs ocidentais convencionais, e se mescla à imagem para produzir efeitos de sons inúmeros e desenhados de forma a *parecerem* o som imitado. O esforço do quadrinista ocidental de reproduzir sons no papel esbarra na própria forma das letras e sílabas do nosso alfabeto, no entanto, ele tem a vantagem das cores na construção de seu impacto. No Japão, as onomatopeias são grafadas em dois silabários diferentes: o *katakana* e o *hiragana*. Ambos são usados tanto nos mangás femininos quanto masculinos, mas o número de ocorrências diverge entre um segmento e outro. O *katakana*, mais quadrado, é usado frequentemente nas lutas dos mangás *shōnen*, e o *hiragana*, mais arredondado, em cenas emocionais nos mangás *shōjo* (PRATHA et al, 2016).

Há muitos tipos de requadros contendo significados diferentes. Nos quadrinhos ocidentais, há um padrão para esses significados que difere do padrão japonês. Nos *comics*, o

retângulo com traçado reto corresponde ao presente, enquanto os de linhas onduladas correspondem geralmente ao passado, assim como o fundo preto nas páginas. No mangá, coincidem geralmente o requadro representativo de presente e o fundo preto para passado, mas outros tipos de requadros e mesmo a falta deles também podem identificar presente e passado na narrativa, assim como sonhos e devaneios. Neles, é mais o contexto do que o formato do requadro que vai indicar ao leitor o tempo da narrativa, como na Figura 54, em que a única marca visual do *flashback* é uma retícula esfumaçada no primeiro quadrinho, e na Figura 55, em que o presente é inundado pela imagem da recordação da princesa no fundo vazado da página dupla.

Figura 54 – Kotori relembra a infância.

Fonte: CLAMP. *X*, v. 1, 1996.

Figura 55 – Hikaru tem a Princesa Emerōdo viva em seu pensamento.

Fonte: CLAMP. *Magic Knight Rayearth 2*, v. 1, 1995.

Eisner (1999, p. 46) afirma também que “o propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa”. No mangá *shōjo* isso se expande de tal forma que se é totalmente imerso nos pensamentos e emoções das personagens, com a construção de requadros sobrepostos, até mesmo numa mesma imagem que ultrapassa as linhas do quadro, transbordando os sentimentos da personagem.

O *Ma* é um elemento específico da cultura japonesa e permeia todas as instâncias da vida do indivíduo japonês. Sob sua luz, o vazio, que no pensamento ocidental implica na ausência de matéria, significado ou valor, é visto como carregado de significado, pois se existe o nada, o nada é algo. O vazio é o espaço que algo deixou ao partir e a possibilidade de algo a seguir, e o silêncio está entre um som que se foi e o outro que virá.

Aqui, será usada a definição semiótica do *Ma*, que afirma que ele “configura-se como um entre-espaço prenhe de possibilidades” (OKANO, 2012, p. 24). A noção de uma espacialidade *Ma* é imprescindível para entender a construção de cenas nos mangás, principalmente o *shōjo*, já que ela “pressupõe uma montagem, que pode se manifestar como

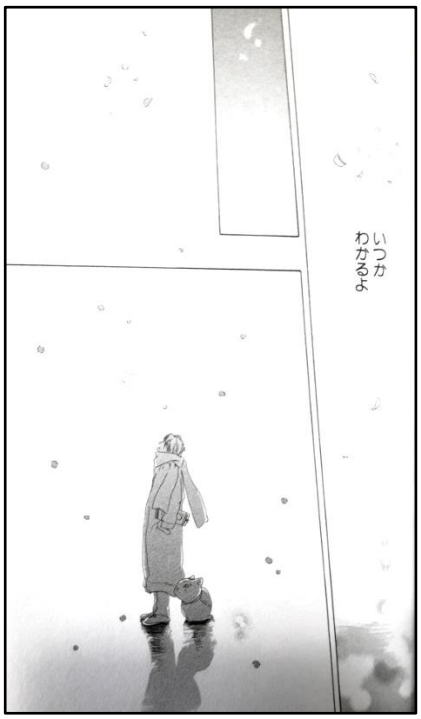
intervalo, passagem, pausa, não ação, silêncio etc" (OKANO, 2012, 26), e o mangá *shōjo* se utiliza desse recurso para, por exemplo, expressar e ampliar emoções não ditas pelas personagens, muitas vezes se juntando aos requadros sangrados para transbordar sentimentos e possibilidades em uma única cena.

De acordo com Kato Shuichi (2012, p.221), "a técnica de desenhar um objeto numa parte da tela [...], deixando um grande espaço em branco" é uma característica marcante da pintura do nordeste asiático, e esse conceito de que "a parte desenhada realça a parte não desenhada" (KATO, 2012, p. 221) é bastante explorado pelo mangá *shōjo*. Nele, requadros em branco são frequentes e expressam sentimentos diversos de acordo com o que é mostrado antes ou depois deles. Na Figura 56, o cenário dá lugar ao espaço em branco entre as personagens, enfatizando tanto a pergunta feita quanto a resposta ainda não dada, como se elas estivessem suspensas no tempo e no espaço entre a pergunta e a resposta. Na Figura 57, o cenário dá lugar ao espaço em branco para enfatizar o silêncio da volta para casa em meio à neve, ao mesmo tempo marcando o fim de um momento turbulento e levando à possibilidade de mais turbulência por vir.

Figura 56 – Sakura pergunta se Shaoran está partindo.

Fonte: CLAMP. *Card Captor Sakura*, v. 12, 2000.

Figura 57 – Natsume e Nyanko sensei caminham na neve.



Fonte: MIDORIKAWA. *Natsume Yūjinchō*, v. 1, 2005.

A perspectiva no mangá *shōjo* é muito utilizada para ilustrar vários estados emocionais, que é uma das funções descritas por Eisner (1999) para esta técnica, e os ângulos variados e por muitas vezes inusitados podem evocar sentimentos muito específicos em quem lê.

Postura do corpo e expressão facial são elementos cruciais nos quadrinhos, e seu emprego conjunto bem utilizado é essencial para a narrativa. No mangá *shōjo*, além dos ângulos utilizados nos requadros, a postura e expressão facial das personagens têm papel fundamental para a identificação e imersão do leitor com os conflitos internos e externos vividos pelas personagens.

Como exemplos, na Figura 58, a perspectiva diferenciada nos três quadros da página aproxima o leitor tanto de uma quanto da outra personagem e amplia a expectativa do momento; e na Figura 59, a expressão corporal aliada ao *close up* no pacote mostra a ansiedade da personagem e o apego pelo o item em suas mãos. A Figura 60 mostra expressão facial e expressão corporal que revelam angústia e apego à pessoa amada. Na Figura 61, a mistura de perspectiva variada e anatomia expressiva mergulha o leitor no conflito interno da personagem. E finalmente, na Figura 62, a expressão corporal, facial e perspectiva variada expressam o remorso e sofrimento da personagem.

Figura 58 – Shaoran se prepara para declarar seu amor.

Fonte: CLAMP. *Card Captor Sakura*, v. 12, 2000.

Figura 59 – Sakura e Tomoyo conversam sobre Shaoran.

Fonte: CLAMP. *Card Captor Sakura*, v. 12, 2000.

Figura 60 – Usagi abraça Mamoru.

Fonte: TAKEUCHI. *Bishojo Senshi Sailor Moon*, v. 13, 1994.

Figura 61 – Subaru conhece a verdade sobre Seīchiro.

Fonte: CLAMP. *Tokyo Babylon*, v. 7, 1994.

Figura 62 – Umi se desculpa com Clef.

Fonte: CLAMP. *Magic Knight Rayearth 2*, v. 2, 1995.

3.3 Identificação dos elementos narrativos e de arte sequencial em *Angel Sanctuary*

Angel Sanctuary é um mangá *shōjo*. Visualmente, o traço feminino, limpo e andrógino, e os formatos variados dos quadros que compõem as páginas (OI, 2009) são características tradicionais desse segmento, assim como temas narrativos como o amor tabu e a sexualidade. Mas, Yuki Kaori se utiliza de elementos narrativos e gráficos característicos dos mangás *shōnen*, como o excesso de onomatopeias e páginas visualmente carregadas (OI, 2009), além da trama épica e sangrenta de salvação ou destruição do mundo, criando assim, juntamente com artistas como Takahashi Rumiko (1957) e o grupo CLAMP (formado na década de 1980), um estilo que acaba "diminuindo as diferenças entre estes dois grandes segmentos, criando uma nova categoria de publicações, que poderiam ser classificadas por 'unissex'" (OI, 2009, p. 117).

Pensando nessa mescla de elementos femininos e masculinos, será feita a identificação dos elementos narrativos e de arte sequencial em *Angel Sanctuary*. Além disso, o enredo será analisado pelo prisma da jornada do herói de Joseph Campbell.

Primeiramente, é pertinente apresentar um panorama da enunciação da obra. *Angel Sanctuary*, como já mencionado, foi escrito e desenhado por Yuki Kaori e serializado na revista de mangá *shōjo Hana to Yume* entre 1994 e 2000.

Em meio à grande crise econômica japonesa nos anos 1990 e apesar da revolta das famílias contra o mangá, *Angel Sanctuary* passou pelo pente fino da regularização já estabelecida pelas editoras japonesas e foi publicado sem interrupção até sua conclusão no ano 2000. As cenas de sexo, poucas, não são explícitas, e a violência mostrada, às vezes em cenas bastante pesadas, não incomodaram o suficiente para que a série fosse cancelada ou transferida para uma revista adulta.

O escapismo fantástico da obra também reflete o período em que foi escrita, considerando o histórico do mangá como alívio para períodos difíceis na história do Japão. Além disso, um mal que foi crescendo junto com o desenvolvimento tecnológico nipônico atingiu fortemente a sociedade: o *tecnostress*, "ou seja, a síndrome decorrente do medo ou do envolvimento demasiado com computadores" (LUYTEN, 2011, p. 30). De acordo com o jornal online *Japan Times*:

> Em 1998 (o ano mais recente em que números são disponíveis), o Ministério da Saúde, Trabalho e Bem-estar aferiu 12.000 trabalhadores de terminais de computador – pessoas cujo trabalho envolve ficar muito tempo na frente do

> computador. Desses, 36,3 por cento disseram que se sentiam estressados pelo uso de computadores. Isso aumentou 46,4 por cento entre trabalhadores que ficavam mais de seis horas por dia ao computador. (ITO, 2002, tradução nossa)[19]

O *tecnostress* permeia a história de Yuki do começo ao fim, e se torna visível logo no começo da trama na forma de um jogo de *video game* chamado *Digital Angels* que está matando adolescentes que se viciam no *game*. Além disso, toda a sociedade angelical do mangá tem a aparência estéril e mecânica da máquina, e muitos dos anjos mais respeitados são cientistas que fazem testes biotécnicos e genéticos nos laboratórios do Céu. Mesmo o vilão final da trama toma a forma de uma máquina. Deus, corrompido e enlouquecido, passa a habitar uma máquina.

Finalizando, a personalidade rebelde de Setsuna permite aos leitores adolescentes fugir com ele da rotina pesada de estudos no Japão, em que a escola é em período integral e várias atividades extracurriculares são exigidas dos alunos. É comum, mais nos mangás *shōnen*, que o protagonista seja um jovem rebelde que mata aulas e arruma encrencas, pois dentro da sociedade japonesa, totalmente contida e responsável, é no mangá que os desejos de libertação do sistema se realizam. Um exemplo bem conhecido dos brasileiros é Urameshi Yūsuke, protagonista do mangá *Yū Yū Hakusho* (幽☆遊☆白書), de Togashi Yoshihiro, publicado no Brasil pela JBC.

Como já mencionado, esta análise irá enfatizar o enunciado, mas acreditamos que os esclarecimentos acima sobre o contexto da enunciação permitirão maior entendimento do enredo e personagens da obra.

Passando agora ao enunciado, será apresentado um resumo do enredo seguindo o esquema exposição, complicação, clímax e desfecho, concentrado no conflito principal da história, já que, por ser uma obra extensa, há muitas tramas que se desenvolvem ao mesmo tempo e se entrelaçam umas às outras, como na novela televisiva.

No início da história, que coincide com a exposição, o leitor é apresentado às personagens principais do enredo: o protagonista, Mudō Setsuna, sua irmã e interesse amoroso, Mudō Sara, o melhor amigo de Setsuna, Kira Sakuya, as *evils* Kurai e Aracne, e o

---

[19] Original em inglês: In 1998 (the most recent year for which figures are available), the Ministry of Health, Labor and Welfare surveyed 12,000 video display terminal workers — people whose jobs involve them spending a lot of time in front of a computer. Of these, 36.3 percent said they felt stressed by the use of computers. This increased to 46.4 percent among workers who spent more than six hours a day on a computer.

principal antagonista, o Anjo Inorgânico Rosiel. É aqui também que são introduzidos os dois conflitos principais do protagonista, e, por conseguinte, do enredo: o conflito pessoal, na forma do amor proibido que sente por sua irmã, e o conflito universal, na forma da revelação de que Setsuna é a reencarnação da Anjo Orgânica Alexiel e apontado por muitos como o Messias salvador da humanidade.

A complicação vem, ao mesmo tempo, com os esforços da mãe de Setsuna para separar os irmãos apaixonados, e o despertar de Rosiel, há muito adormecido sob a Terra. O conflito do amor proibido é resolvido em parte pela declaração de amor dos irmãos e a fuga. Porém, Sara é morta por uma seguidora de Rosiel e, para que Setsuna possa salvá-la, o grande anjo Adam Cadamon aparece numa visão e congela o tempo na Terra. A partir deste momento, Setsuna parte numa jornada para encontrar a alma de Sara que começa no Hades, vai ao Inferno e culmina no Céu, e na qual ele aprende aos poucos sobre a importância de sua missão maior como salvador e o quanto os amigos que fez durante a história dependem dele.

Nesta que é a maior parte da jornada, Setsuna passa por muitos obstáculos e provas que abrem seus olhos para os sacrifícios feitos para que ele obtivesse a iluminação, e esses momentos o despertam para o objetivo maior de sua existência, que vai muito além de seu amor humano por Sara e toca o transcendental, o auto-sacrifício, e o tornam verdadeiramente um herói.

O clímax chega com o confronto entre Setsuna (e consequentemente Alexiel) e Rosiel nos pontos mais altos do Céu, onde o verdadeiro inimigo, oculto durante toda a história, é revelado. Aqui, há um anticlímax quanto a Rosiel, que se revela apenas mais uma vítima do grande vilão: o Deus Criador. Aqui, o Deus cristão é apresentado como um ser não corpóreo obcecado com seu poder de criação e enlouquecido pelo medo de perdê-lo. É a ele quem Setsuna deve enfrentar e destruir para que a própria criação não seja obliterada.

Por fim, no desfecho, Rosiel tem o descanso que deveria ter tido eras atrás, e o Deus Criador é derrotado por Setsuna, com a ajuda de seus amigos, e o tempo na Terra volta a andar com a última prece de Adam Cadamon. A alma de Sara é devolvida ao seu corpo e Setsuna corre para encontrá-la. Nem tudo está como antes, mas o tom de encerramento da história é de final feliz.

O espaço na trama de Yuki varia entre quatro grandes planos existenciais: a Terra, o Hades, o Inferno e o Céu. A história se passa, desde o começo, entre esses mundos, que já são mostrados paralelamente à jornada do protagonista por outras personagens da história. No

decorrer da narrativa, Setsuna conhece os quatro planos e passa por eles, mas mesmo no início quando ele ainda conhece apenas a Terra, o Céu e o Inferno já são apresentados através de cenas que dizem respeito a outras personagens.

O tempo, como se trata de uma história em quadrinhos, é essencialmente o agora. Não há narrador para marcar um tempo passado ou presente, e os quadros em sequência contam a história em cenas, como nos filmes, como se a história estivesse acontecendo no exato momento em que é lida. Os recordatórios são raramente usados para fins narrativos e indicam datas e lugares ou passagens explicativas do contexto da história, citações de outros textos, e monólogos internos. O tempo presente somente é quebado eventualmente por *flashbacks* bem marcados visualmente para revelar algum acontecimento passado importante.

Visualmente, espaço e tempo se tornam uma só coisa dentro dos quadrinhos e o encadeamento de imagens em quadros desloca o leitor não apenas no espaço como também no tempo, sentido pelas mudanças de ambiente e o crescimento interno das personagens, já que em termos de história, o tempo na Terra está parado.

O narrador aqui é heterodiegético e oculto na narrativa em arte sequencial, em muito parecido com tipo de narrador usado no cinema. As cenas em sequência são o elemento que mais se aproximam do narrador em *Angel Sanctuary*, sendo responsáveis pelo foco, recorte, descrição, *close ups* e outros recursos tipicamente narrativos.

A sequência narrativa segue a jornada do herói desenvolvida por Joseph Campbell (1904-1987), Christopher Vogler (1949) e Victoria Lynn Schmidt, apesar do narrador não acompanhar somente o protagonista, focando paralelamente em outras personagens e lugares. As personagens se encaixam nos arquétipos definidos por eles, e impulsionam a história para que o protagonista aja de acordo com seu destino grandioso.

Quanto às personagens, são apresentadas no primeiro arco praticamente todas as indispensáveis para o desenrolar da história e que a acompanharão até o final. O protagonista e herói da trama é Mudō Setsuna, sua amada é Mudō Sara, o núcleo terrestre se completa com Kira Sakuya (no início), Saiki Ruri e Katō Yue, apresentando o dilema humano de Setsuna que é amar sua irmã. As *evils* Kurai e Aracne apresentam o conflito *céu x inferno* a Setsuna, e o núcleo de Gehenna se completa com os gêmeos Voice e Noise. Catan desperta Rosiel, o grande antagonista, e o elenco angelical apresentado inclui Alexiel (mesmo que apenas seu corpo inerte), Zafkiel, Rasiel, Kirie, Metatron, Sevotharte, Jibrille, e Adam Cadamon. O único

representante do Inferno a aparecer no início da história é Lúcifer, na forma de Kira Sakuya, mas essa revelação só é apresentada muito mais adiante na história.

O desenho de personagens de Yuki é tipicamente *shōjo* e, como já mencionado, tem forte influência da estética gótica, principalmente vinda de seu gosto pessoal pelas bandas de rock do estilo *Visual Kei*, que costumam seguir tanto visualmente quanto em suas músicas temas sombrios, macabros e românticos. Também oriundas dessa influência são as personagens andróginas que permeiam a história, e seu vestuário, principalmente dos anjos e demônios, como por exemplo, o anjo Rosiel, desenhado com o mesmo estilo de casaco e os mesmos cabelos claros e ondulados que o primeiro vocalista da banda *visual kei Malice Mizer*:

Figura 63 – Tetsu, da banda Malice Mizer.

Fonte: Site *V-Rock Downloads*.

Figura 64 – O Anjo Inorgânico Rosiel.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 88.

Também tipicamente *shōjo* são os olhos grandes e expressivos, como nas Figuras 65 e 66, que mostram o traço fino e delicado, cheio de detalhes nas roupas e cabelos, e nos olhos expressivos de Sara, e o cabelo esvoaçante e olhos expressivos de Alexiel; os corpos esguios tanto das personagens femininas quanto masculinas, como ilustrado na Figura 67; e a beleza do desenho das personagens, mesmo das poucas que seriam consideradas feias em outros segmentos, como o *shōnen*, por exemplo, como exemplificado na comparação entre as Figuras 68 e 69, que mostram Kuwabara Kazuma, do mangá *shōnen Yū Yū Hakusho*, que tem os traços

típicos do herói feio, brigão mas de bom coração, como os olhos e íris pequenos, e o formato da boca em expressões exageradas, e Katō Yue, de *Angel Sanctuary*, que exibe as mesmas características de personalidade e o mesmo tipo de desenho de personagem, mas que no traço de Yuki acaba por ficar visualmente mais bonito, delicado e sensual.

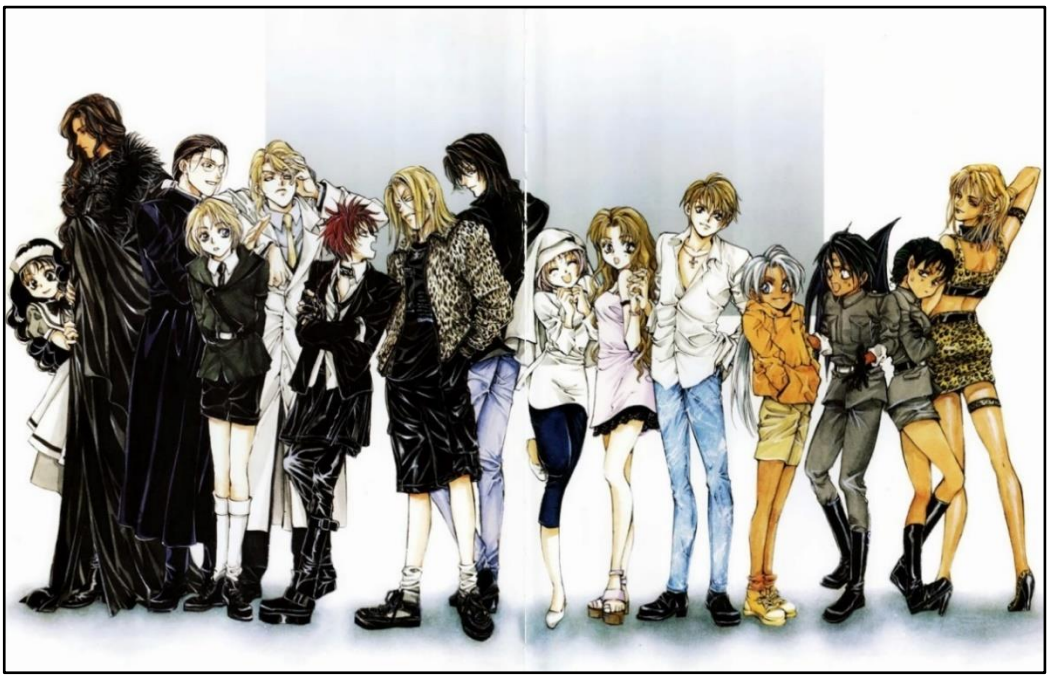
Figura 65 – Mudō Sara.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 88.

Figura 66 – A Anjo Orgânica Alexiel.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 35.

Figura 67 – Elenco parcial.



Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 40-41.

Figura 68 – Kuwabara Kazuma.

Fonte: TOGASHI. *Yū Yū Hakushō*, v. 11, 1994.

Figura 69 – Katō Yue.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 169. Versão digital, 2012.

Apesar disso, *Angel Sanctuary* apresenta muitas páginas em uma sequência de requadros parecida com a do *shōnen*, mais retilínea e sequencial, como na Figura 70, em que a cena de luta se aproxima do mangá *shōnen* por sua natureza mais sequencial e pelo uso de hachura para dar movimento, e na Figura 71, que apresenta uma ordem de requadros mais reta e sequencial do que geralmente utilizado no *shōjo*.

Figura 70 – Cena de briga de rua.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 19. Versão digital, 2012.

Figura 71 – Ruri enxerga a aura de Setsuna.

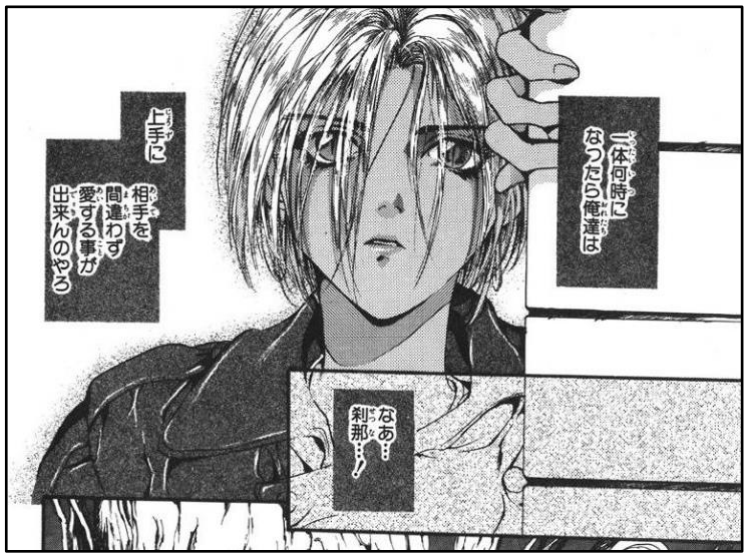
Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 34. Versão digital, 2012.

Neste mangá, a técnica de requadros utilizados de maneira subjetiva aparece muitas vezes na forma de sobreposições numa mesma imagem, destacando o sentimento da personagem, como na Figura 72, em que um requadro retangular vertical preto corta o ombro de Sara, no qual é inserida sua indagação *Feliz...?* (幸せ…？ / *shiawase...?*), enfatizando sua tristeza pela decisão de se afastar do irmão, e na Figura 73, em que um requadro retangular horizontal reticulado corta o peito de Kurai, no qual seu pensamento toma a forma do nome de Setsuna, enfatizando sua dor pelo amor não correspondido.

Figura 72 – Sara decide se afastar de Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 370. Versão digital, 2012.

Figura 73 – Kurai reflete sobre seu amor por Setsuna.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 112. Versão digital, 2012.

O *Ma*, muito utilizado no mangá *shōjo*, é pouco utilizado em *Angel Sanctuary*, o que aproxima a obra do *shōnen*, que também tem como característica essa falta de espaços em branco na narrativa. Mesmo assim, quando esses espaços aparecem, são para expressar momentos de muito significado na história. Na Figura 74, o espaço em branco entre os primeiros requadros e o terceiro representa uma pausa, um momento de não ação, no qual Setsuna hesita, seu pensamento jogado no branco sem a presença de balões, afirmando a si mesmo: *só não quero te ferir...* (傷付けたくなんかないのに… / *kizutsuketakunankanainoni...*); o momento se vai juntamente com o branco, que vira um dégradé de tons de cinza que culmina no beijo proibido entre os irmãos.

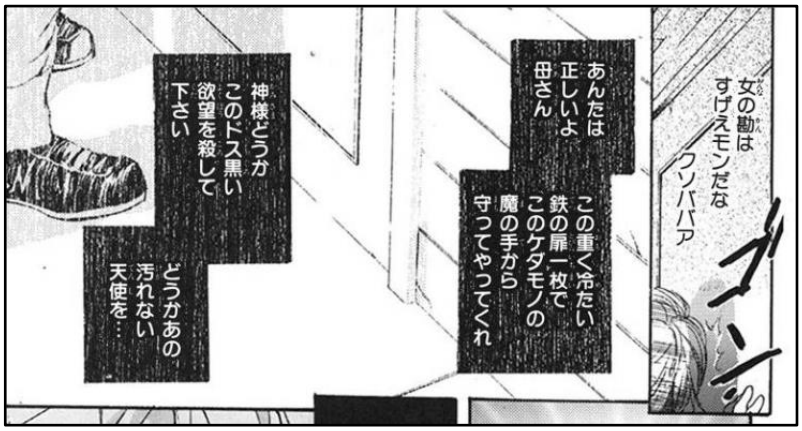
Figura 74 – Setsuna beija Sara.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 170.
Versão digital, 2012.

A perspectiva sensível do mangá *shōjo* está presente em *Angel Sanctuary*, enfatizando os sentimentos das personagens, como ilustrado na Figura 75, em que a perspectiva dos dois requadros aponta para o desespero de Setsuna ao ser separado de Sara e a distância forçada entre eles, mostrando apenas partes ao invés do todo. O topo de sua cabeça batendo na porta fechada, e os pés em frente a ela, impotente diante da barreira psicológica e moral que ela

representa. Seu rosto não aparece nenhuma vez, como se sua expressão fosse terrível demais ou íntima demais para aparecer, mas sua dor é aparente exatamente por isso.

Figura 75 – Setsuna é separado de Sara pela mãe.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 97. Versão digital, 2012.

As retículas, parte essencial do mangá *shōjo*, estão massivamente presentes, destacando e ampliando sentimentos, como os olhos sem brilho e preenchidos de branco ou cinza que transmitem choque, ou pânico e surpresa (YAMAMOTO, 2015), ou as retículas cinza claras com fundo branco que remetem ao amor puro numa cena entre namorados. Os olhos sem brilho e reticulados em cinza na Figura 76 expressam o choque de Setsuna ao ver a morte do amigo. Esse requadro também tem perspectiva invertida e mostra Setsuna de cabeça para baixo, aumentando a sensação de incredulidade. O último quadro, todo reticulado com cinza, deixa toda a cena mais escura, dando a ilusão de que o tempo desacelera ou mesmo para diante do choque. Já na Figura 78, o uso de retículas cinza claras em fundo branco remete ao amor puro que Setsuna e Sara sentem um pelo outro.

Figura 76 – Kira morre diante de Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 277. Versão digital, 2012.

Figura 77 – Destaque para os olhos reticulados de cinza.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 277. Versão digital, 2012.

Figura 78 – Sara cai nos braços de Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 27. Versão digital, 2012.

Páginas carregadas de onomatopeias são mais comuns nos mangás *shōnen*, devido principalmente à emulação dos sons de batalha (e neles essas onomatopeias tendem a ser grandes e rabiscadas, dando um tom agressivo a elas), e esse mesmo uso pode ser visto em *Angel Sanctuary*. No primeiro requadro da Figura 79, o grito de Setsuna é desenhado à mão, mesclando-se à arte para intensificar sua voz desesperada e, no último requadro, o barulho da bota de Rosiel esmagando a cabeça de Kira (ガッ / *ga*-) é desenhado de forma a acompanhar a violência do movimento. Na Figura 80, há onomatopeias em quase todos os requadros, remetendo a sons variados como o do movimento dos fios elétricos que Rosiel usa em sua fuga que impulsionam o ar (ビュッ / *byu*-) no primeiro e último requadros, e do redemoinho formado por eles (ガガガ / *gagaga*) no quarto requadro, que protege e efetua a fuga do Anjo Inorgânico.

Figura 79 – Rosiel ataca Kira.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 303. Versão digital, 2012.

Figura 80 – Rosiel foge de Gehenna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 306. Versão digital, 2012.

Tanto no mangá *shōjo* como no *shōnen*, a anatomia expressiva é extremamente importante, um elemento essencial para o desenvolvimento da história e para o envolvimento do leitor com ela. Assim como o narrador exprime com palavras a expressão de uma

personagem diante do conflito, o artista sequencial usa a imagem para mostrar essa expressão. No primeiro requadro da Figura 81, não se vê os olhos de Setsuna, que percebeu estar vivendo dentro de um sonho, mas ainda reluta em acordar, e, no segundo quadro, apenas a expressão de súplica da Sara do sonho já diz que ela pede que ele fique. Na Figura 82, sem conter uma palavra sequer, nem mesmo onomatopeias, a sequência mostra o despertar do sonho, a Sara do sonho se desfazendo em agonia para virar apenas cacos, enquanto corre para um Setsuna triste prestes a acordar, voltando a um mundo onde sua amada está morta. Nas duas Figuras, a imagem dos cacos está presente, remetendo ao anel de vidro vermelho que se quebrou quando Sara morreu, símbolo da dor da perda que faz com que Setsuna perceba que não está vivendo algo real.

Figura 81 – Setsuna sonha com Sara ainda viva.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 229.
Versão digital, 2012.

Figura 82 – Setsuna desperta do sonho.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 232-233. Versão digital, 2012.

A seguir, será brevemente apresentado o papel da intertextualidade na obra.

3.4 A questão da intertextualidade

A intertextualidade é um conceito ainda em formação, e autores diferentes a enxergam de maneiras variadas, definindo-a como tessitura, entrelaçamento, diálogo, entre outros significados. Julia Kristeva, criadora do termo, define a intertextualidade da seguinte forma: "todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto" (2005, p. 68). Uma noção ampla que dificulta a análise das relações entre os textos. Nas palavras de Tiphaine Samoyault (2008, p. 9-10):

> É impossível assim pintar um quadro analítico das relações que os textos estabelecem entre si: da mesma natureza, nascem uns dos outros; influenciam uns aos outros, segundo o princípio de uma geração não espontânea; ao mesmo tempo não há nunca reprodução pura e simples ou adoção plena. A retomada de um texto existente pode ser aleatória ou

> consentida, vaga lembrança, homenagem explícita ou ainda submissão a um modelo, subversão do cânon ou inspiração voluntária.

Assim, pode-se entender a intertextualidade como um diálogo, implícito ou explícito, entre o texto novo e inúmeros outros que vieram antes dele. Gérard Genette divide esse conceito em dois: *intertextualidade* como o texto que está contido efetivamente em outro na forma de citação, alusão ou mesmo plágio; e *hipertextualidade* como o texto que deriva de outro por transformação, cujo texto do qual deriva pode ser identificado, mas não aparece efetivamente no texto novo (SAMOYAULT, 2008).

De qualquer forma, é a partir da intertextualidade que se dão as correlações entre os textos. Essas relações podem se dar de várias formas, entre as quais se encaixam a paródia e a paráfrase. Affonso Romano de Sant'Anna (2003) aponta ainda a estilização e a apropriação. De acordo com ele, a paráfrase e a estilização possuem uma relação de semelhança com o texto (ou textos) anterior, enquanto a paródia e a apropriação possuem relação de diferença em relação ao texto de referência:

> Também se pode estabelecer outro paralelo: paráfrase como efeito de condensação, enquanto a paródia é um efeito de deslocamento. Numa há o reforço, na outra a deformação. Com a condensação, temos dois elementos que se equivalem a um. Com o deslocamento temos um elemento com a memória de dois (SANT'ANNA, 2003, p. 28).

Na paráfrase, há um deslocamento mínimo de sentido, que é maior na estilização. Nenhuma das duas, porém, se afasta do significado do texto referido. Já na paródia, o distanciamento é tão grande que gera uma inversão do sentido do texto referido, muitas vezes marcada pela ironia. A apropriação seria a paródia extrema, que descaracteriza e dessacraliza completamente a obra de referência (SANT'ANNA, 2003).

Angel Sanctuary é um mangá que dialoga explicitamente com outras obras tanto em texto quanto em imagem, num diálogo às vezes estilístico, às vezes paródico, configurando assim seu caráter intertextual e interdisciplinar, que envolve psicologia, teologia e mitologia, além de referências a obras clássicas e de cultura pop.

Um exemplo imagético de estilização no mangá é a referência aberta da autora ao filme *Labirinto: a magia do tempo* (*Labyrinth*, EUA, Reino Unido, 1986), dirigido por Jim Henson e estrelado por Jeniffer Connelly e David Bowie. Yuki revela que se inspirou no labirinto das cenas finais do filme para criar o recinto do Rei dos Demônios (YUKI, 2006, v. 17), utilizado no

arco Jahannam do mangá. Com isso, ela faz referência indireta à obra *Relatividade*, de M. C. Escher (1898-1972), na qual o artista holandês desenha um conjunto de escadas e portais impossíveis que serviu de inspiração para a cena citada do filme.

Figura 83 – O labirinto do castelo.

Fonte: HENSON. *Labirinto: a magia do tempo*. DVD, 2001.

Figura 84 – O recinto do Rei dos Demônios.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 5, p. 35. Versão digital, 2012.

A escadaria invertida no filme de Jim Henson pertence e é controlada pelo Rei dos Goblins, antagonista da história, e representa um obstáculo para que a heroína, Sarah, resgate

seu irmãozinho raptado. Em *Angel Sanctuary*, a função de obstáculo das escadarias permanece, dificultando a aproximação de quem quer que seja do Lorde do Inferno. Seu controle, porém, está nas mãos de Belial, demônio cujo amor pelo mestre é profundo e doentio. A própria figura de Belial, que também aparece na Figura 84, remete a outra obra, já que ela se veste em variações do que seria o Chapeleiro Maluco de *Alice no país das maravilhas* (1865), e chega a se apresentar como *Mad Hatter*. Belial não é uma reinterpretação da personagem de Lewis Carroll (1832-1898), mas ela se inspira no tema da loucura específica do Chapeleiro para se vestir e se comportar, mesclando-o com a figura do bobo da corte medieval, fazendo e falando coisas que a princípio não fazem muito sentido.

As referências paródicas aparecem na grande maioria das personagens da história, repleta de anjos cruéis e demônios inocentes. O próprio Lúcifer é uma personagem carismática com quem se pode identificar, e pode ser considerado um herói trágico dentro do mangá, além de ser o Mentor e Auxiliar de Setsuna. Enquanto isso, o Deus Criador é um ser doentio, autoritário e sádico, obcecado pela ideia da própria supremacia e temeroso de suas próprias criações.

Apresentados e identificados os elementos narrativos e de arte sequencial em *Angel Sanctuary*, assim como a noção de intertextualidade na obra, será feita a análise da narrativa do mangá, bem como de elementos específicos de arte sequencial pertinentes, parte por parte de acordo com a divisão geral do mangá e, principalmente, em comparação com a Jornada do Herói, que será introduzida a seguir.

4 A jornada do herói

Apresentada primeiramente por Joseph Campbell e desenvolvida posteriormente por outros estudiosos, a Jornada do Herói identifica nos mitos do mundo inteiro uma mesma base e um mesmo propósito para o herói.

Joseph Campbell (1904-1987) se dedicou aos estudos mitológicos por toda a vida e talvez seja o mais importante estudioso da mitologia comparada até hoje. No livro *O herói de mil faces*, publicado pela primeira vez em 1949, ele apresenta o conceito do monomito, ou a jornada do herói, mostrando com exemplos de mitologias diversas as semelhanças nucleares entre todas as histórias míticas.

Eis a essência do monomito: se tirarmos a roupagem cultural dos mitos do mundo todo, encontraremos essencialmente a mesma história. Nas palavras de Campbell (1989, p. 15):

> Quer escutemos, com desinteressado deleite, a arenga (semelhante a um sonho) de algum feiticeiro de olhos avermelhados do Congo, ou leiamos, com elevo cultivado, sutis traduções dos sonetos do místico Lao-tse; quer decifremos o difícil sentido de um argumento de Santo Tomás de Aquino, quer ainda percebamos, num relance, o brilhante sentido de um bizarro conto de fadas esquimó, é sempre com a mesma história – que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante – que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar.

Baseando-se na psicanálise de Sigmund Freud (1856-1939) e C. G. Jung (1875-1961), Campbell adota o termo *arquétipo* para se referir às imagens e padrões de personagens que aparecem nos mitos, tanto o do herói em si quanto daqueles que o ajudam ou atrapalham em sua jornada de crescimento e renascimento, e afirma que "a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar" (CAMPBELL, 1989, p. 21).

Em 1990, a psicoterapeuta e pesquisadora Maureen Murdock (1945) publicou o livro *The heroine's journey: woman's quest for wholeness*, em resposta à jornada do herói de Campbell, que trata majoritariamente de mitos masculinos. Tendo como base os passos e arquétipos introduzidos em *O herói de mil faces*, mitos de diversas culturas, e depoimentos de pacientes, Murdock construiu a jornada da heroína, que difere em aspectos-chave da jornada do herói, e é por natureza uma jornada para o interior, em que "a heroína deve se tornar uma

guerreira espiritual”[20] (MURDOCK, 1990, p. 11, tradução nossa), aprendendo a balancear seus aspectos femininos e masculinos.

Ainda na década de 1990, o roteirista de cinema Christopher Vogler (1949-), encantado pela obra de Campbell, adaptou a jornada mítica do herói para roteiristas e contadores de histórias em 1992, revisando e ampliando sua análise em 1998 no livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*, no qual ele enxuga os passos da jornada e destrincha arquétipos para que possam ajudar escritores a compor suas histórias de ficção. De acordo com ele, a jornada mítica contida na obra de Campbell fornece ferramentas essenciais para escritores, pois:

> O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. [...] Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais (VOGLER, 2006, p. 33).

Assim, seguindo os passos do monomito, um escritor pode rechear sua história de detalhes pessoais e específicos, e ainda assim contar uma história de temática universal.

O mesmo fez a psicóloga e teórica Victoria Lynn Schmidt, autora de vários livros sobre a escrita, com a publicação de *45 master characters: mythic models for creating original characters* (45 personagens-chave: modelos míticos para a criação de personagens originais) publicado em 2001.

Schmidt adaptou não só a jornada do herói para escritores contemporâneos, como também a jornada da heroína, apresentando arquétipos de protagonistas femininos e masculinos, bem como arquétipos de personagens de suporte. Construiu também os passos da jornada mítica masculina (baseada principalmente no mito de Gilgamesh) e da feminina (baseada principalmente no mito de Inanna)[21], indo além e exemplificando heróis em jornadas femininas e heroínas em jornadas masculinas, no que chamou de *gender-bending*, literalmente *dobra de gênero* (SCHMIDT, 2001).

Tanto Vogler quanto Schmidt, ao adaptar a Jornada para o uso de escritores, adotam a divisão em três grandes atos, conforme feito no cinema, séries de TV e livros de ficção.

---

[20] Original em inglês: The heroine must become a spiritual warrior.

[21] O herói mesopotâmico Gilgamesh e a deusa suméria Inanna são mencionados com frequência em *O herói de mil faces* de Campbell como exemplos intrínsecos da jornada do herói.

A divisão em atos também é utilizada por Yuki Kaori na obra alvo deste estudo, portanto será adotada na análise.

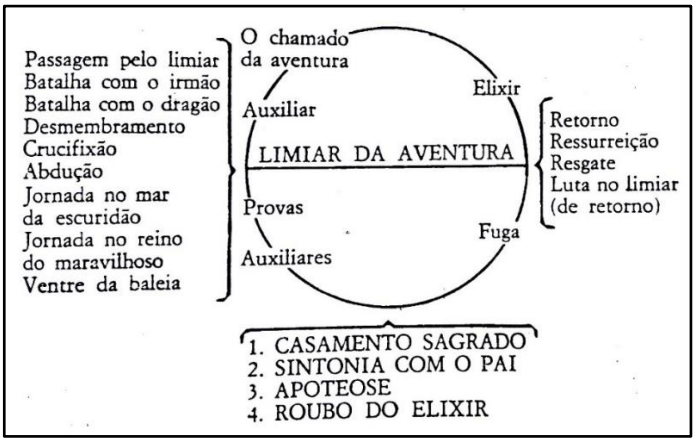
Há de se considerar também os aspectos dos contos de fadas, influência explícita de Yuki que permeia toda sua obra até agora. Seus elementos indispensáveis foram elencados por J. R. R. Tolkien (1892-1973) e desenvolvidos e ampliados por Bruno Bettelheim (1903-1990). Tolkien (2010) afirma que os elementos fundamentais que o conto de fadas deve oferecer são: *fantasia* (capacidade de criar imagens fora da realidade cotidiana, dotadas de estranheza cativante), *recuperação* (da primeira visão de elementos familiares que se tornaram corriqueiros, devolvendo-lhes a importância), *escape* (de dificuldades, do cotidiano e da *vida real*) e *consolo* (na realização de desejos como voar, respirar na água, falar com os animais, e o consolo do Final Feliz). A estes, Bettelheim (2012) adiciona a *ameaça*, que pode ser tanto física quanto moral para o herói do conto de fadas.

A partir dessas concepções do monomito e dos elementos do conto de fadas, apresentaremos o herói e sua jornada para que depois seja aplicada na obra objeto desse estudo, *Angel Sanctuary*, começando pelo protagonista.

4.1 A jornada e seus arquétipos básicos

A jornada mítica do herói segue um fluxo cíclico. Nela, o herói deixa seu Mundo Comum, adentra o Mundo Especial da aventura, e volta ao Mundo Comum, transformado e portador da mudança benéfica. Campbell a resume nos seguintes diagrama e resumo:

Figura 85 – O ciclo da jornada do herói.



Fonte: CAMPBELL. *O herói de mil faces*, 1989.

> O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali, encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucificação). Além do limiar, então, o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose) ou, mais uma vez – se as forças se tiverem mantido hostis a ele – , pelo roubo, por parte do herói, da bênção que ele foi buscar (rapto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoaram o herói, ele agora retorna sob sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar de retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino do terror (retorno, ressurreição). A bênção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir) (CAMPBELL, 1989, p. 241-242).

Neles, fica clara a natureza cíclica do monomito, em que o herói parte de seu mundo comum para dentro do mundo da aventura e volta a ele modificado e portador da mudança para seu grupo. Mas, para alcançar o conhecimento e força para mudar o mundo, o herói precisa passar por dificuldades, vencer obstáculos, se descobrir capaz e merecedor do presente dos deuses. Essa jornada para dentro que o livra de dúvidas e coloca em suas mãos a transformação de si e do mundo, é disposta em três partes por Campbell da seguinte forma:

A Partida

1. O chamado da aventura
2. A recusa do chamado
3. O auxílio sobrenatural
4. A passagem pelo primeiro limiar
5. O ventre da baleia

A Iniciação

1. O caminho de provas
2. O encontro com a deusa
3. A mulher como tentação
4. A sincronia com o pai
5. A apoteose

6. A bênção última

O Retorno

1. A recusa do retorno
2. A fuga mágica
3. O resgate com auxílio externo
4. A passagem pelo limiar do retorno
5. Senhor dos dois mundos
6. Liberdade para viver

Maureen Murdock (1945) usou o conceito desenvolvido por Campbell para criar a Jornada da Heroína, voltada exclusivamente à aventura interna feminina, organizando-a da seguinte forma:

01. Separação do feminino
02. Identificação com o masculino
03. O caminho de provas
04. A dádiva ilusória de sucesso
05. Mulheres fortes podem dizer não
06. A iniciação e descida até a deusa
07. Anseio urgente de se reconectar com o feminino
08. Curando a fenda mãe/filha
09. Encontrando o homem de coração interior
10. Além da dualidade[22]

A jornada de Murdock passa por muitos estágios distintos da de Campbell, mas ambos herói e heroína chegam ao mesmo destino, transcendendo a dualidade e se tornando universais.

Os passos descritos por Campbell são transformados em 12 etapas por Christopher Vogler, que os compara a um típico arco de personagem, afirmando que a jornada do herói é um bom guia para o desenvolvimento de um arco de personagem realista (VOGLER, 2006):

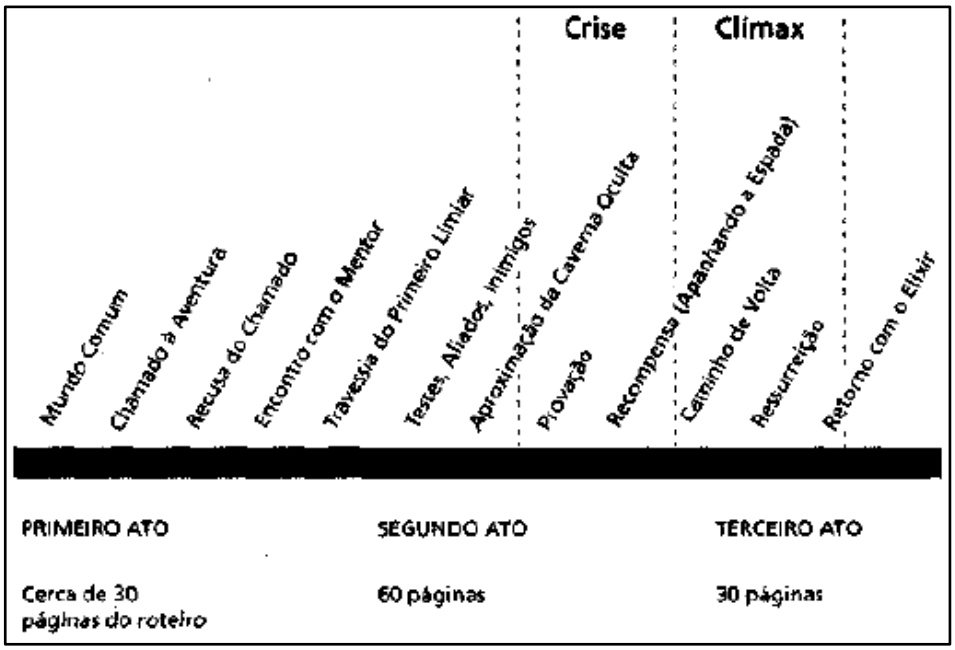
Arco de Personagem	**Jornada do Herói**
1. Consciência limitada do problema	Mundo Comum
2. Aumento dessa consciência	Chamado à Aventura
3. Relutância em mudar	Recusa
4. Superando a relutância	Encontro com o Mentor
5. Compromisso com a mudança	Travessia do Primeiro Limiar

[22] Original em inglês: 1. Separation from the feminine/ 2. Identification with the masculine/ 3. The road of trials/ 4. The illusory boon of success/ 5. Strong women can say no/ 6. The initiation and descent to the goddess/ 7. Urgent yearning to reconnect with the feminine/ 8. Healing the mother/daughter split/ 9. Finding the inner man with heart/ 10. Beyond duality.

6. Experimentando a primeira mudança	Testes, Aliados, Inimigos
7. Preparando para a grande mudança	Aproximação da Caverna Oculta
8. Tentando a grande mudança	Provação
9. Consequências da tentativa (melhorias e recuos)	Recompensa (Apanhando a Espada)
10. Nova dedicação à mudança	Caminho de Volta
11. Tentativa final da grande mudança	Ressurreição
12. Domínio final do problema	Retorno com o Elixir

Vogler também divide a jornada em atos, adaptando-a ao modelo de roteiro cinematográfico, conforme a figura abaixo:

Figura 86 – A jornada do herói em atos.



Fonte: VOGLER. *A jornada do escritor*, 2006.

A mesma divisão em atos também é feita por Victoria Lynn Schmidt em sua adaptação da jornada para escritores, tanto para a jornada masculina quanto para a feminina, que ela reduz a 9 etapas cada:

Jornada Feminina	**Jornada Masculina**
Ato I: Contenção	Ato I: Desafio
1. Ilusão de um mundo perfeito	1. O mundo perfeito
2. Traição ou Realização	2. Amigos e inimigos

3. O Despertar - preparando-se para a jornada	3. O chamado
Ato II: Transformação	Ato II: Obstáculos
4. A Descida - passando pelos portões do julgamento	4. Pequeno sucesso
5. O olho da tempestade	5. Convites
6. Morte - tudo está perdido	6. Provações
Ato III: Emersão	Ato III: Transformação
7. Apoio	7. Morte - bifurcação na estrada
8. Renascimento - o momento da verdade	8. Desperto ou Rebelde
9. Círculo Completo - retorno ao mundo perfeito	9. Vitória ou fracasso

Todas diferem em organização e estágios, mas levam ao mesmo destino: transcendência ao herói bem-sucedido; estagnação ou tragédia ao herói mal-sucedido.

4.1.1 A Jornada Passo a Passo

O início da jornada se dá no Mundo Comum, sendo ele bom ou mau para com o herói. É a realidade em que ele vive, a sociedade a que pertence, sendo ele respeitado ou rejeitado por sua comunidade. Esse mundo é apresentado, assim como é mostrado o herói em seu cotidiano, para estabelecer as bases de sua vida até quando o encontramos no começo da história.

O Chamado da Aventura é o que vai apresentar a oportunidade de afastamento do Mundo Comum, da vida cotidiana. Este acontecimento “significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida” (CAMPBELL, 1989, p. 66).

Relutante em deixar sua vida cotidiana, por mais insatisfatória que possa ser, muitos heróis recusam o chamado. A Recusa do Chamado pode transformar um herói em vítima a ser salva, preso em seu *eu* assim como a sociedade o vê e deseja que ele seja, sem oportunidades e sem saída. Mas, o destino continua a chamar, e o verdadeiro herói, mesmo que relutante, acaba aceitando a convocação, ainda que primeiramente por um motivo pessoal.

É neste ponto que o herói recebe um auxílio sobrenatural, ou, encontra-se com seu Mentor. De acordo com Cambbell (1989), na maioria das vezes esse auxílio vem na forma de

um ancião que fornecerá proteção e ajuda contra as forças a serem derrotadas. Para Vogler (2006, p. 39), “a função do Mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido. Pode lhe dar conselhos, orientação ou um equipamento mágico”.

Depois de devidamente instruído e preparado, o herói faz a travessia do Primeiro Limiar, e lá enfrenta o Guardião do Limiar. É neste ponto que o herói, conscientemente e com determinação, deixa o Mundo Comum para adentrar o Mundo da Aventura, o desconhecido, apesar dos perigos que sabe que encontrará lá.

> A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer (CAMPBELL, 1989, p. 85).

É essa coragem descrita por Campbell que faz do herói especial, diferente das outras pessoas, a coragem de encarar o desconhecido em favor de um propósito maior. Se logo de início a motivação do herói é puramente pessoal, ao decidir atravessar o limiar da aventura, ele já tem consciência de que seu destino é maior do que ele mesmo, e parte em sua jornada não só para encontrar e descobrir suas próprias forças e derrotar suas fraquezas, como também, e mais ainda, para salvar ou modificar beneficamente o Mundo Comum de onde saiu.

É sendo jogado dentro do desconhecido, que Campbell chama de Ventre da Baleia, que o herói passa para a esfera do renascimento, que constitui uma forma de auto aniquilação. É onde ele vai morrer como a pessoa comum (por mais extraordinária que seja) e renascer como o herói universal.

A entrada no Mundo da Aventura encerra a primeira parte da jornada do herói, o primeiro ato da história, e inicia o segundo ato, e o herói já não pode mais voltar atrás a partir desse ponto.

Sem saber ao certo o que irá encontrar, o herói mergulha no desconhecido. Lá, enfrentará testes, encontrará aliados e combaterá inimigos. Essa é a Estrada de Provas que o herói deve enfrentar para chegar ao seu objetivo final.

> O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou talvez descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (CAMPBELL, 1989, p. 102).

Todo o Caminho de Provas tem o intuito de deixar cada vez mais claro para o herói que sua luta não pertence mais à esfera pessoal, é uma dura e longa estrada de conhecimento e aceitação de quem ele é e do que precisa fazer.

> A provação é um aprofundamento do problema do primeiro limiar e a questão ainda está em jogo: pode o ego entregar-se à morte? [...] A partida original para a terra das provas representou, tão-somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação (CAMPBELL, 1989, p. 110).

O herói, então, se aproxima da Caverna Oculta. É nela que reside seu maior inimigo e onde se encontra o verdadeiro conhecimento. É ali que ele vai enfrentar seus maiores medos e desafios, e descobrir o alcance de sua força.

A grande Provação vem a seguir. O herói é testado de todas as formas por seu maior inimigo e não parece que ele será capaz de vencê-lo. “Aqui se joga a sorte do herói, num confronto direto com seu maior medo. Ele enfrenta a possibilidade da morte e é levado ao extremo numa batalha contra uma força hostil” (VOGLER, 2006, p. 42).

Neste ponto, o herói se depara com a Mãe e com o Pai. Encontra-se com a figura feminina que pode tanto ser a Deusa ou a Tentação. “A mulher representa, na linguagem pictórica da mitologia, a totalidade do que pode ser conhecido. O herói é aquele que aprende” (CAMPBELL, 1989, p. 117), portanto, a compreensão do que a mulher representa é a compreensão do conhecimento em si. A mulher como tentação provém da má interpretação de seu significado por parte do herói, e somente ao entendê-la plenamente, ela se torna benigna e essencial.

Esse amadurecimento emocional pode proporcionar ao herói a sintonia com o pai, o ser superior, e sua aparência monstruosa e punitiva desaparece para dar lugar a uma imagem de amor e misericórdia.

Esse conflito interior vem na forma da quase derrota do herói, em que ele quase morre nas mãos do inimigo, e é a força conciliadora do Pai e da Mãe dentro dele mesmo que faz com que ele se levante e derrote o mal.

É a conciliação dos dois lados, feminino e masculino, que transforma o herói em um ser iluminado. Essa é a apoteose do herói para Campbell, a eliminação da dualidade, a transformação última do plano pessoal para o plano universal.

O herói que encontra com os deuses e deusas não busca o encontro com eles em si, e sim a graça embutida neles, pois suas formas vêm e vão, mas sua essência é sempre a mesma.

Essa essência é a benção última que o herói recebe depois do momento de iluminação completa, é o verdadeiro presente dos deuses.

O herói derrota o inimigo e colhe sua recompensa de direito. “Pode ser uma arma especial, como uma espada mágica, ou um símbolo, como o Santo Graal, ou um elixir que irá curar a terra ferida” (VOGLER, 2006, p. 43), ou “o conhecimento e a experiência que conduzem a uma compreensão maior e a uma reconciliação com as forças hostis” (VOGLER, 2006, p. 44).

Com o Retorno do herói à sua comunidade se inicia o terceiro e último ato. Depois de recebida a recompensa, o herói deve voltar ao seu mundo de origem e transmitir o conhecimento adquirido, dar ao seu povo o elixir da mudança benéfica. Porém, muitas vezes o herói encontra em si mesmo a resistência ao retorno, e o recusa. Muitos ficam no Mundo da Aventura e nunca voltam com o prêmio a sua terra natal, mas, via de regra, o herói tem que voltar ao ponto em que começou. Assim:

> Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com frequência cômica, perseguição (CAMPBELL, 1989, p. 198).

Se a conquista do herói teve a benção dos deuses e ele tem a consciência de que deve voltar ao seu mundo, a viagem de volta será tranquila ou até mesmo imediata. Caso se demore e não queira voltar, ou caso seja perseguido pelos deuses pela conquista de seu objetivo e deva fugir, o herói pode ainda contar com um auxílio externo para resgatá-lo do Mundo Especial. Em outras palavras, o mundo vai ao seu encontro e o leva de volta, a vida o chamará de volta e o resgatará do sonho ou estado de morte do Mundo da Aventura.

Assim, o herói passa pelo Limiar do Retorno, e como suas aventuras se passam fora do Mundo Comum, “seu retorno é descrito como uma volta do além” (CAMPBELL, 1989, p. 213). Vogler chama essa passagem de Ressurreição, pois o herói renasce para o mundo como tal. A dificuldade aqui é a de transmitir o conhecimento adquirido, pois o que faz pleno sentido no Mundo da Aventura nem sempre vai fazer sentido no Mundo Comum. Por isso mesmo, muitos não retornam, e os que o fazem correm grande risco de não serem compreendidos.

Enfim, o herói retorna ao seu mundo com o elixir:

> O Elixir é uma poção mágica com o poder de curar. Pode ser um grande tesouro, como o Graal, que, magicamente, cura a terra ferida, ou pode, simplesmente, ser um conhecimento ou experiência que algum dia poderá ser útil à comunidade (VOGLER, 2006, p. 46).

Com isso, o herói se torna o senhor de dois mundos: o Mundo Comum e o Mundo Especial da aventura, livre para ir e vir entre um e outro. Essa liberdade se estende a sua vida, pois:

> Ele não confunde a aparente imutabilidade no tempo com a permanência do Ser, nem tem temor do momento seguinte (ou da "outra coisa"), como algo capaz de destruir o permanente com sua mudança. [...] Assim se permite que o momento seguinte venha a ocorrer (CAMPBELL, 1989, p. 236).

Apenas levando sua conquista de volta ao mundo comum e dividindo-a com seu grupo o herói completa sua jornada e pode desfrutar da liberdade para viver, caso contrário, "o herói está fadado a repetir a aventura" (VOGLER, 2006, p. 46).

Assim finda a Jornada do Herói, o ciclo do monomito. Esse ciclo não é absoluto e está sujeito a mudanças, estágios fora de ordem, omissão de estágios, repetição etc. De acordo com Campbell (1989, p.242):

> As mudanças que permeiam a escala simples do monomito desafiam a descrição. Muitos contos isolam e ampliam grandemente um ou dois elementos típicos do ciclo completo [...]; outros encadeiam um certo número de ciclos independentes e os transformam numa série simples [...]. Diferentes personagens ou episódios podem ser fundidos(as), assim como um elemento simples pode reduplicar-se e reaparecer sob muitas formas diferentes.

Na ficção, Vogler (2006) afirma que a jornada do herói é um esqueleto a ser preenchido com os detalhes de uma história individual, que essa estrutura em si não deve chamar a atenção e seus passos não devem ser seguidos à risca, e que são os valores da jornada que são importantes.

Passamos agora à descrição de alguns dos arquétipos encontrados na Jornada do Herói.

4.1.2 Os arquétipos

Os arquétipos são o componente fundamental do inconsciente coletivo de C. J. Jung, no qual ele afirma que em nível mais profundo existe um inconsciente que não tem raízes pessoais, mas é sim inato, universal, contendo padrões de comportamento idênticos em todos os seres humanos, sendo que os arquétipos são os conteúdos desse inconsciente, descritos como "tipos arcaicos – ou melhor – primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos" (JUNG, 2002, p. 16).

Jung menciona os mitos e contos de fadas como uma das formas de expressão dos arquétipos, mesmo que já se tratem de "formas cunhadas de um modo específico e transmitidas através de longos períodos de tempo" (JUNG, 2002, p. 17), já organizadas pelo consciente, constituindo, assim, uma representação indireta do seu conceito de arquétipo.

Mesmo assim, Campbell utiliza essa palavra para descrever os tipos encontrados dentro do seu monomito, e assim o fazem os teóricos posteriores da jornada do herói. Os arquétipos, para Campbell, fazem parte do universal, "são precisamente aqueles que inspiraram, nos anais da cultura humana, as imagens básicas dos rituais da mitologia e das visões" (CAMPBELL, 1989, p. 27) e é um conceito que, de acordo com Vogler, "é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou *função* dos personagens em uma história. [...] Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa" (2006, p. 48). Ainda, para Schmidt, "para o escritor, arquétipos são as impressões digitais para a construção de personagens bem definidos, sejam elas heróis, vilões, ou personagens de apoio"[23] (SCHMIDT, 2012, tradução nossa).

Vladimir Propp (1895-1970) conclui, após apresentar uma série de exemplos de contos populares, que "podemos estabelecer a inferência de que um conto frequentemente atribui ações idênticas a várias personagens"[24] (PROPP, 2009, p. 20), e é baseado nisso que Vogler (2006) pensa os arquétipos da Jornada do Herói como funções, separando-o da imagem de uma figura única e distribuindo uma mesma função arquetípica a várias personagens. Assim,

[23] Original em inglês: To a writer, archetypes are the blueprints for building well-defined characters, be they heroes, villains, or supporting characters.
[24] Original em inglês: we can draw the inference that a tale often attributes identical actions to various personages.

de acordo com ele, é possível liberar a narrativa, permitindo que uma mesma personagem exerça diferentes funções durante a história.

Schmidt revisita os arquétipos da psicologia de Jung, baseados nos deuses gregos, e adiciona a eles o arquétipo do Messias, "o ser poderoso e iluminado que não é explorado pelo pensamento junguiano"[25] (SCHMIDT, 2012).

A seguir, será apresentada uma gama de arquétipos que povoam o mundo da aventura e podem aparecer durante a jornada, combinando os tipos descritos por Campbell, Vogler e Schmidt.

4.1.2.1 O herói

Etimologicamente, a palavra *herói* vem do grego antigo *heros*, cuja raiz significa servir e proteger, ou seja, o arquétipo de herói é o de "alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros" (VOGLER, 2006, p. 52). E, se no início o herói é "inteiramente ego, [...] identidade pessoal que pensa que é distinta do resto do grupo" (VOGLER, 2006, p. 52), ele é também "o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas" (CAMPBELL, 1989, p. 28), transcendendo o ego e renascendo como ser eterno, universal.

Como protagonista da jornada, o herói deve ter "qualidades admiráveis, para que queiramos ser como eles" (VOGLER, 2006, p. 53), mas "também precisam ser seres humanos únicos, e não criaturas estereotipadas ou deuses metálicos, sem manchas e previsíveis" (VOGLER, 2006, p. 53), e, de acordo com Victoria Lynn Schmidt, "toda grande protagonista aprende e cresce com suas experiências dentro de uma história"[26] (2012, tradução nossa). É o herói quem deve passar pelo maior crescimento durante a jornada, é ele quem deve realizar as ações decisivas da história, é ele quem deve sacrificar seu *eu* em favor do grupo. É ele quem deve se tornar o portador da força de transformação:

> Por vezes, a passagem do herói mitológico pode ser por cima da terra; fundamentalmente, é uma passagem para dentro – para as camadas profundas em que são superadas obscuras resistências e onde forças esquecidas, há muito perdidas, são revitalizadas, a fim de que se

[25] Original em inglês: the powerful enlightened being who is not explored in Jungian thought.
[26] Original em inglês: Every great protagonist learns and grows from her experiences within a story.

> tornem disponíveis para a tarefa de transfiguração do mundo (CAMPBELL, 1989, p. 28).

O herói monomítico é dotado de dons especiais, e pode tanto ser reconhecido em seu meio como ser desprezado. Fato é que seu mundo sofre de uma deficiência simbólica para a qual ele, ao fim de sua jornada, terá os meios para solucionar, promovendo a regeneração de toda sua sociedade (CAMPBELL, 1989).

Assim, como protagonista da jornada, o herói consiste de defeitos e qualidades, e descobre a força para mudar durante o caminho, superando inúmeras dificuldades e obstáculos, e se transforma no agente da mudança e no portador da regeneração de seu mundo.

A variedade de tipos de heróis é grande, "incluindo os que querem e não querem ser Heróis, os solitários e os solidários, os Anti-heróis, os Heróis trágicos e os catalisadores" (VOGLER, 2006, p. 57).

O herói que quer ser herói terá motivação durante toda sua jornada, mesmo que pareça perdê-la em algum ponto por um momento; já os que não querem, começam sua jornada sem motivação nem envolvimento, mas devem encontrar um motivo para seguir em frente em algum ponto e se tornarem heróis por vontade própria. O anti-herói não é o oposto do herói convencional, e sim um tipo específico de herói. Ele é marginalizado pela sociedade em que vive, não se comporta como acham que ele deveria, mas tem características que fazem dele alguém com quem se pode identificar. Pode ser alguém que luta contra seus defeitos, mas falha vez após outra. O herói que sucumbe a seus defeitos é considerado um herói trágico. O herói catalisador é uma exceção à regra de que o herói passa pela maior mudança de todos na história, isso por que sua função maior é a de provocar a mudança nos outros (VOGLER, 2006).

4.1.2.2 O Mentor

A figura da Velha ou Velho Sábio é, para Campbell, a encarnação da ajuda sobrenatural que impulsiona o herói para a aventura, é aquele que fornece artefatos ou meios para que o herói esteja preparado para começar a jornada. Essa figura é chamada por Vogler e Schmidt de Mentor, e sua função é a de ensinar e dar presentes (sempre que merecidos) ao herói, e

geralmente o acompanha até certo ponto da jornada, até que chegue o momento em que o herói deva seguir sozinho.

O Mentor é alguém que tem um conhecimento do qual o herói precisa, e pode ter objetos importantes que o ajudarão na jornada. Ele pode aparecer sob a forma de um velho mestre, uma senhora mística, um cientista ou inventor, xamãs ou curandeiros, entre outros, ou mesmo como símbolo da consciência do herói, motivando-o sempre a seguir em frente.

As personagens que funcionam como mentores podem ou não se dispor a esse papel e, apesar de ser uma figura quase sempre positiva, que está disposta a ajudar e se identifica com o herói, pode também se apresentar como um Mentor Negativo:

> Em sua pior forma, o Mentor ama o status e prestígio que recebe por seu poder de ajudar o herói. Há uma hierarquia estabelecida, e o Mentor geralmente tem dificuldade de se libertar dela caso o herói o supere[27] (SCHMIDT, 2012).

O Mentor do anti-herói também aparece como um anti-mentor, que passará conhecimentos e valores invertidos a ele. Às vezes, o Mentor é apenas uma máscara de um antagonista e passa informações e valores errôneos ao herói, a fim de desorientá-lo.

Assim como os outros arquétipos, a função do Mentor é flexível, "um trabalho que pode ser desempenhado por vários personagens diferentes, no decorrer de uma história" (VOGLER, 2006, p. 68). Assim, até mesmo um vilão pode tomar a função de Mentor por algum tempo e desempenhá-la como um Mentor típico o faria.

4.1.2.3 O Guardião do Primeiro Limiar

Todo herói enfrenta obstáculos durante a jornada, e o Guardião do Primeiro Limiar é o primeiro deles. Ele pode vir na forma de aliados do grande vilão, figuras neutras que habitam a fronteira entre o Mundo Comum e o Mundo Especial, ou mesmo ajudantes secretos que aparecem neste momento para testar a resolução do herói em relação a sua jornada.

> Esses defensores guardam o mundo nas quatro direções – assim como em cima e embaixo –, marcando os limites da esfera ou horizonte de vida

[27] Original em inglês: At his worst, the Mentor loves the status and prestige he gets from his power to help the hero. He wants to be involved every step of the way and to hold onto his power over the hero. There is a hierarchy established, and the Mentor usually has a hard time letting go of it if the hero outgrows him.

> presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo [...] (CAMPBELL, 1989, p. 82).

A função primordial do Guardião é testar a determinação do herói ao entrar no Mundo da Aventura, e o herói bem-sucedido não só supera o desafio imposto pelo Guardião, como também aprende com ele e reconhece tal encontro como uma fonte de força para continuar seguindo adiante.

4.1.2.4 O Arauto

Este arquétipo representa o próprio Chamado da Aventura, e é por meio dele que o herói, até então solidamente inserido em seu Mundo Comum, percebe a existência do Mundo Especial e é chamado para ele. O Arauto não precisa ser necessariamente alguém, mas é uma energia que se manifesta para o herói: pode ser um acontecimento, uma pessoa, uma condição ou uma informação nova que é impossível de ser ignorada. A partir dela, a mudança é significativa e inevitável.

> O arquétipo do Arauto pode entrar em cena em praticamente qualquer ponto da história, mas é empregado com maior frequência no primeiro ato, para ajudar a impelir o herói à aventura. Seja um chamado interior, um desenvolvimento externo ou um personagem com notícias de mudança, a energia do Arauto é necessária em quase toda história (VOGLER, 2006, p. 77).

Seja qual a forma que o Arauto adote, ele é o responsável por apresentar a aventura ao herói, a indicar o que deve ser feito, introduzindo a premissa da aventura.

4.1.2.5 O Camaleão

O arquétipo do Camaleão é a personificação da deusa, e da mulher como tentação de Campbell. É o outro, de início incompreensível para o herói, e que representa a possível reconciliação com o sexo oposto, o reconhecimento da masculinidade na mulher e da feminilidade no homem.

O Camaleão pode se apresentar primeiramente como amistoso, e depois se tornar arisco, ou vice-versa. É sua característica mudar o tempo todo, pelo menos no ponto de vista do herói, e tentar entendê-lo pode ser uma tarefa árdua, mas ao conseguir, o herói cresce e se torna mais iluminado.

A manifestação do Camaleão pode aparecer como um homem ou uma mulher sedutora, ou alguém que mude constantemente sua aparência ou comportamento, causando intriga e dúvida no herói, cuja tarefa é decifrá-lo e, assim, entender melhor a si mesmo.

4.1.2.6 A Sombra

Este é o arquétipo representante dos sentimentos e medos reprimidos, dos aspectos que o herói não gosta em si mesmo, e do poder que eles têm sobre ele. "A Sombra espelha as falhas de caráter do herói ou seu lado negro para que ele possa confrontar e superar suas deficiências"[28] (SCHMIDT, 2012), fazendo com que, de início, o herói tenda a evitá-la.

Sua função é desafiar o herói em nível de igualdade. "As Sombras criam conflito e trazem à tona o que o herói tem de melhor, ao colocá-lo numa situação que ameaça sua vida" (VOGLER, 2006, p. 84), e é nesse momento que o herói deve confrontar a Sombra e superar suas próprias inseguranças.

A Sombra, em seu aspecto negativo, pode se manifestar em vilões, inimigos e antagonistas. Os dois primeiros estão em conflito direto com o herói, mas o antagonista pode vir na forma de um aliado que simplesmente discorda das ações do herói. O crescimento vem da derrota de um vilão ou do entendimento com um antagonista.

4.1.2.7 O Pícaro

Este arquétipo incorpora a vontade de pregar peças e o desejo de mudança. Geralmente compete a eles chamar a atenção "para o desequilíbrio ou o absurdo de uma

[28] Original em inglês: The Shadow mirrors the hero's character flaws or dark side so he can confront and overcome his shortcomings.

situação psicológica estagnada" (VOGLER, 2006, p. 87), levando perspectiva para o herói, assim como o alívio cômico, quebrando tensões muito prolongadas.

Schmidt divide o Pícaro em dois: o Coringa e o Bobo. Os dois incorporam o sentimento da mudança e o elemento cômico, mas a vontade de pregar peças está apenas contida no Coringa. Ele "é um encrenqueiro com espírito afiado. Ele adora contar piadas sobre e pregar peças no herói"[29] (SCHMIDT, 2012). Já o Bobo não tem a intenção de provocar o herói por meio do humor, sendo apenas desastrado. Ele também não antagoniza o herói, como faz o Coringa, e geralmente tem boas intenções. Ele tenta ajudar, mas acaba atrapalhando, o que inevitavelmente causa atrito entre ele e o herói em certo ponto da história, mesmo que demore a acontecer.

Esses são apenas alguns dos arquétipos citados por Campbell, Vogler e Schmidt em suas obras e que impulsionam o herói – também ele um arquétipo – para frente em sua jornada. A seguir, esses arquétipos e a própria jornada heroica serão analisados dentro do mangá objeto deste estudo, *Angel Sanctuary*.

[29] Original em inglês: The Joker is a troublemaker with a sharp wit. He loves to tell jokes about and play pranks on the hero.

5 A jornada do herói em *Angel Sanctuary* e seus elementos mitológicos

Angel Sanctuary começa como uma história épica do bem contra o mal, mas se desenvolve de um modo em que nem tudo é o que parece ser, os heróis são falhos, os vilões inspiram compaixão, e ninguém é totalmente bom ou mau.

De acordo com E. M. Meletinski (1918-2005), reduzir mitos e contos maravilhosos como um embate do bem contra o mal é uma simplificação grande e indevida, e que "trata-se, antes, desde o começo, da contraposição 'próprio'/'alheio', 'caos'/'cosmos'" (2002, p. 107), e é exatamente a luta contra o caos instalado no reino dos Céus, que reflete em todos os outros mundos, que se revela em *Angel Sanctuary*.

Assim, os passos da jornada do herói podem ser identificados dentro do mangá, bem como seus arquétipos básicos. O herói é relutante de início, mas parte em direção ao desconhecido em sua aventura, passa por provações e dificuldades, toma decisões difíceis e cresce psicológica e emocionalmente no decorrer da história, impedindo que um grande mal aconteça ao seu mundo.

Mas, ao contrário do que se espera do herói, o protagonista de *Angel Sanctuary* não é um modelo a ser seguido, nem tem qualidades claras que despertariam admiração imediata. Mais do que isso, ele apresenta uma falha que a sociedade considera desprezível: está apaixonado pela própria irmã. Isso por si só, de uma perspectiva do consenso social, o levaria inevitavelmente a um fim destrutivo caso não superasse esse sentimento. Porém, inversamente ao que se espera, esse herói menos que perfeito alcança o final feliz sem abrir mão de seu amor.

Neste mangá também podem ser identificados os elementos básicos dos contos de fadas elaborados por Tolkien e Bettelheim, e é até agora a única obra de Yuki Kaori que contém o elemento do Consolo do Final Feliz, que Tolkien afirma ser essencial para um conto de fadas completo (TOLKIEN, 2010).

A seguir, serão apresentados o cenário mitológico de *Angel Sanctuary*, as personagens principais, suas funções arquetípicas e suas contrapartes mitológicas, quando aplicável, assim como será feita a análise da obra através do prisma da Jornada do Herói.

5.1 Os mundos de *Angel Sanctuary*

Os mundos apresentados por Yuki Kaori em *Angel Sanctuary* correspondem à Terra como ela era na época em que foi publicado o mangá, ao Céu e ao Inferno, e são baseados principalmente nas mitologias judaica e cristã, tendo algumas nomenclaturas tiradas de outras mitologias, como a grega e a germânica. Alguns nomes são de autoria da própria Yuki, como é o caso de quase todos os níveis infernais.

A nomenclatura apresentada por Yuki foi traduzida para o português levando em consideração sua grafia na mitologia base. Por isso, as duas versões diferem foneticamente. Além disso, alguns nomes apresentam a leitura fonética dos nomes mitológicos aos quais se referem, mas são acompanhados de ideogramas que possuem sua própria leitura fonética japonesa. Nesses casos, o ideograma existe para dirigir o significado da palavra ao sentido desejado pela autora, mas sua leitura original em japonês é substituída pelos nomes mitológicos nos quais ela se baseou para criar os mundos.

Deste modo, Assiah se lê アッシアー / *asshiā*, e vem acompanhada do ideograma 物質界 / *busshitsukai*, que significa *mundo material*. Hades se lê ヘイディーズ / *heidīzu*, e é acompanhada do *kanji* 星幽界 / *seiyūkai*, que significa aproximadamente *mundo da estrela fantasmagórica* ou *mundo da estrela oculta*. O Supremo Céu recebe o ideograma 至高天 / *shikōten*, que significa *supremo céu*, mas sua leitura parte do inglês *supreme heaven, e se lê* スプリーム　ヘブン / *supurīmu hebun*. Yetzirah se lê イエツイラー / *ietsuirā*, acompanhada do *kanji* 形成界 / *keiseikai*, que significa *mundo da formação*. Shamain se lê シャマイム / *shamaimu*; Raquiah se lê ラキア / *rakia*; Shahakim, シャハキム / *shahakimu*; Machonom, マコノム / *makonomu*; Mathey, マティ / *mati*. Skid Row se lê スキッドロウ / *sukiddorou*, e vem acompanhada do ideograma 貧民窟 / *hinminkutsu*, que significa *gueto* ou *favela*, assim como a palavra em inglês. Monte Megiddo se lê メギドの丘 / *megido no oka*, e foi traduzido literalmente. Prisão Suspensa é a tradução em português de 中空回廊 / *chūkūkairō*, assim como Alto Conselho dos Serafins é a tradução de 熾天使最高会 / *serafimu saikōkai*. Briah se lê ベリアー / *beriā*, e é acompanhada do *kanji* 創造界 / *sōzōkai*, que significa *mundo da criação*. Atziluth se lê アツイルト / *atsuiruto*, acompanhada do ideograma 神性界 / *shinseikai*, *mundo da divindade*. Araboth se lê アラボト / *araboto*, e Etemenanki se

lê エテメナンキ / *etemenanki*, acompanhada do *kanji* 神の塔 / *kami no tō*, que significa *torre de Deus*. Jahannam se lê ジャハンナ / *jahanna*, acompanhada do ideograma 地獄 / *jigoku*, palavra japonesa para *inferno*.

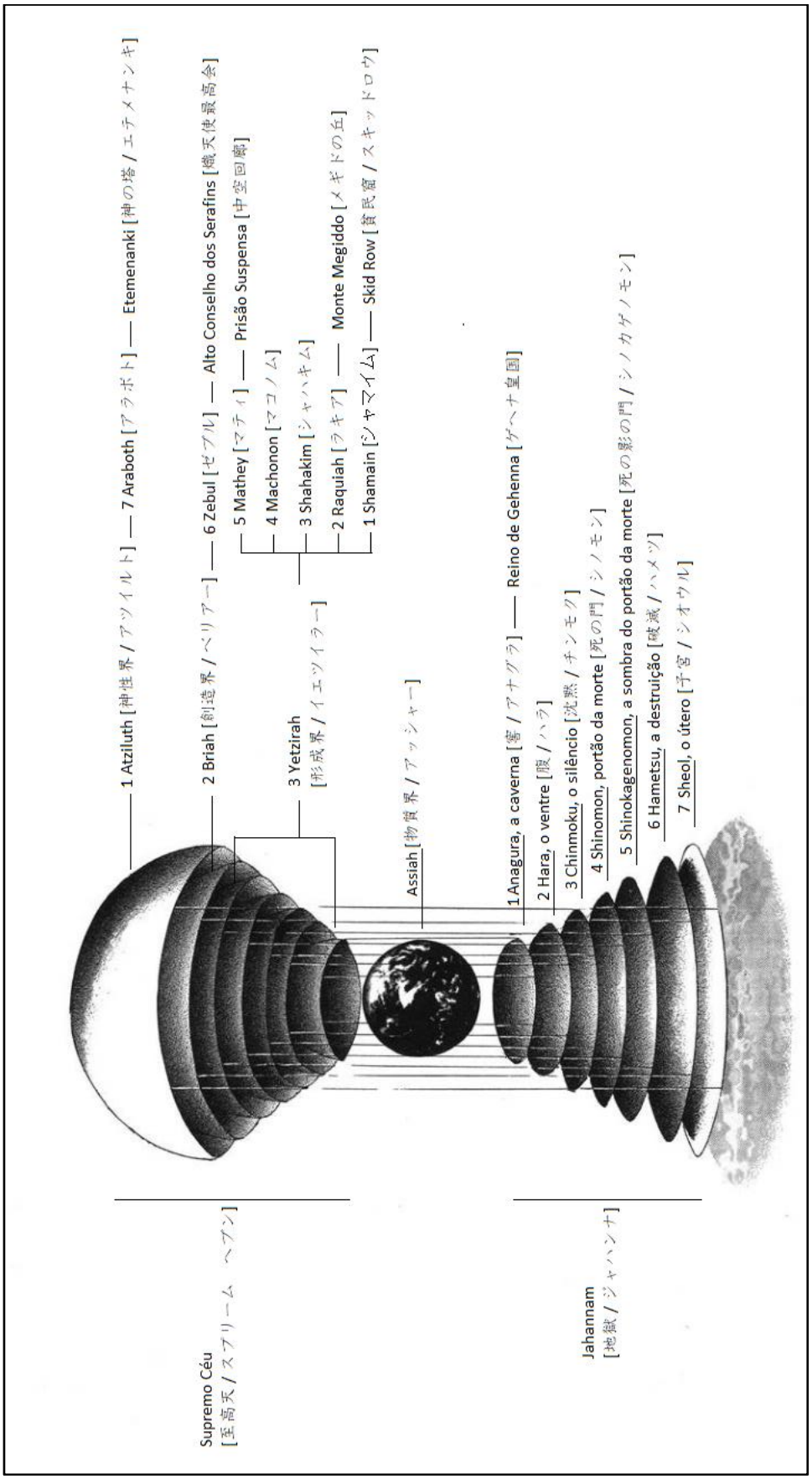
Os seis primeiros níveis do Inferno possuem nomes japoneses, criados pela autora. A tradução em português manteve os nomes japoneses, acrescidos de sua tradução separada por vírgula: Anagura é a leitura japonesa do ideograma 窖, que significa *porão* ou *subsolo*, e foi traduzido como *caverna*; Hara é a leitura do *kanji* 腹, que significa *estômago* e foi traduzido como *ventre*; Chinmoku é a leitura de 沈黙, que significa *silêncio*; Shinomon é a leitura de 死の門, que significa *portão da morte*; Shinokagenomon é a leitura de 死の影の門, que significa *portão da sombra da morte*, mas foi traduzido como *sombra do portão da morte*; e Hametsu é a leitura de 破滅, que significa *destruição*. Reino de Gehenna se lê ゲヘナ皇国 / *gehena kōkoku*, e Sheol se lê シオウル / *shiouru*, e é acompanhada pelo ideograma 子宮 / *shikyū*, que significa *útero*.

O mapa dos mundos criado por Yuki pode ser comparado aos da *Divina Comédia* de Dante Alighieri (1265-1321), na qual Céu, Purgatório e Inferno são divididos em níveis e apresentados em círculos concêntricos. Além disso, assim como no Inferno de Dante, em que quanto mais profundo o círculo infernal, mais grave o pecado, no Jahannam de Yuki, quanto mais profundo o nível infernal, mais tóxica é a atmosfera, permitindo apenas aos mais vis demônios habitá-los.

A imagem a seguir, modificada[30] para conter a nomenclatura da tradução em português juntamente com sua nomenclatura original em japonês, nomeia os mundos e seus níveis, assim como ilustra sua disposição em relação um ao outro:

[30] Desenho original da autora, nomenclatura em português e japonês de inserção nossa.

Figura 87 – Mapa dos mundos de *Angel Sanctuary*.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 7. Versão digital, 2012.

A seguir serão apresentados os mundos de acordo com a ordem dos arcos do mangá.

Assiah:

O meio do mapa criado por Yuki é ocupado pela Terra, chamada de Assiah, em referência ao *Asiyah*, Mundo da Ação. O *Asiyah* é o quarto e último dos mundos espirituais da Cabala, "onde governam os Ofanim e onde eles promovem a audição de preces, apoiam os empreendimentos humanos, e combatem o mal"[31] (JEWISH ENCYCLOPEDIA, tradução nossa), sendo o mais próximo do mundo material.

Em *Angel Sanctuary*, o *Assiah* é o planeta Terra, o próprio mundo da matéria. A leitura Assiah (アッシャー) é associada ao *kanji* de Mundo Material (物質界), dirigindo seu significado a fim de ressaltar sua natureza corpórea e palpável. Este Mundo abriga os corpos humanos e suas almas que, ao contrário da crença cristã, são aptas à reencarnação.

Mesmo sendo um conceito que não faz parte do judaísmo e do cristianismo, a reencarnação se faz presente na história como um acontecimento natural. Provavelmente, a ideia da reencarnação seja tratada com tanta naturalidade pela autora por causa de suas raízes budistas. No budismo, há a ideologia do *samsara*, um fluxo de reencarnações em repetição perpétua, mas que não implica na repetição de acontecimentos, estando atrelado a uma relação de causa e efeito (KATO, 2012). Deste modo, depois de julgada pelo *Enmadaiō* (閻魔大王 / Grande Rei Enma) no Mundo Espiritual (霊界 / *reikai*), a alma passa por um período de fruição ou punição até voltar à Terra reencarnada.

Da Terra, é mostrado apenas o ambiente em que o protagonista está inserido: o Japão no ano de 1999, principalmente a cidade de Tóquio, onde vive inicialmente e cuja destruição é o estopim para o fim do mundo.

Hades:

O mapa não mostra o Hades, que permanece com sua posição escondida dentro da história. É um mundo inferior subterrâneo para onde as almas humanas vão a fim de esperar julgamento. A leitura *Hades* (ヘイディーズ) é acompanhada do ideograma *seiyūkai* (星幽界), cuja tradução aproximada seria *mundo da estrela fantasmagórica* ou *mundo da estrela oculta*,

[31] Original em inglês: where the Ofanim rule and where they promote the hearing of prayers, support human endeavor, and combat evil.

ilustrando tanto a natureza sobrenatural do Hades quanto sua localização encoberta em mistério.

O Hades é o mundo inferior da mitologia grega, governado pelo deus homônimo e responsável pelas almas dos mortos. O destino de toda alma humana é o Hades, onde serão julgadas por seus feitos e enviadas a regiões diferentes de acordo com eles. O Tártaro é o local de julgamento, e onde permanecem as almas impiedosas, que receberão castigos de acordo com seu crime. Os Campos Elísios são o local para onde as almas boas e os heróis são enviados, onde poderão desfrutar de tempo sempre ameno e belas planícies. E o Campo de Asfódelos é para onde vão as almas que não alcançaram feitos significativos nem cometeram crimes graves, onde vagarão para sempre sem castigos ou recompensas (POUZADOUX, 2001).

No mangá, o Hades é também o mundo dos mortos para onde são enviadas todas as almas humanas para esperar julgamento, mas não as confina dentro de si, tendo portais que mandam a alma para o Paraíso ou para o Inferno temporariamente até que estejam preparadas para voltar ao Mundo Material.

Dentro do Hades se encontram a grande árvore Yggrasil, banhada pela fonte Hvergelmir, assim como o Crisol de Almas.

Proveniente da mitologia nórdica, Yggdrasil é uma enorme árvore sagrada localizada no centro do universo e que conecta os nove mundos dos mitos germânicos. Entre eles, no topo da árvore se encontra a morada dos deuses, Asgard; no tronco está o mundo material onde vivem os seres humanos, Midgard; e suas raízes mais profundas tocam o mundo dos mortos, Hel, e o mundo de gelo Niflheim. Além disso, as raízes de Yggdrasil tocam os poços Urðarbrunnr e Mímisbrunnr, e a fonte Hvergelmir, de onde todas as águas brotam (BULFINCH, 2002).

Figura 88 –A árvore Yggdrasil em meio à fonte Hvergelmir.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 28-29.
Versão digital, 2012.

A Yggdrasil, no mangá, é a morada secreta do anjo auto exilado Uriel, Guardião dos Portões do Inferno, e é cercada pela fonte Hvergelmir, capaz de apagar da existência qualquer alma que nela se banhar, protegendo a árvore e seus habitantes.

O Hades também abriga o Crisol de Almas (魂の坩堝 / *tamashii no rutsubo*), local de armazenamento das almas que aguardam julgamento. O Crisol é uma grande esfera que comporta todas as almas humanas que chegam ao Hades e as guarda até que estejam prontas para serem julgadas.

Figura 89 – O Crisol de Almas.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 244.
Versão digital, 2012.

De acordo com o dicionário Michaelis Online, o crisol, ou cadinho, pode ser: um vaso refratário próprio para fundir metais ou calcinar minerais a altas temperaturas, utilizado em operações químicas ou fisioquímicas; local ou momento de provas ou testes, em que se é submetido a grande sacrifício ou condições extremas. O termo é usado na Bíblia na comparação do processo de purificar a prata com a provação da humanidade: "Um crisol para a prata, um forno para o ouro; é o Senhor, porém, quem prova os corações"[32] (BÍBLIA, Provérbios, 17: 3), possibilitando a interpretação de que é apenas a *temperaturas extremas*, ou seja, duras provações, que o caráter do homem é revelado, seja ele impureza ou prata polida. Assim, o Crisol de Almas junta duas referências intrínsecas da história: a do local de provações, aqui relacionada à mitologia judaico-cristã, e a do instrumento científico, relacionada no mangá a Deus e à sociedade angelical.

Jahannam:

Logo abaixo do Assiah, no mapa, está Jahannam, o Inferno. A leitura *Jahannam* (ジャハンナ) é acompanhada do *kanji* de *inferno* (地獄), realçando seu significado de lugar de tormento.

Jahannam é o inferno do islamismo, onde os injustos e infiéis residirão para sempre em tormento até o Dia do Juízo. É um lugar de chamas e calor intenso e vários níveis de sofrimento para diferentes níveis de descrença e pecado. São sete os portões que levam a ele e seu abismo é tão profundo que não se sabe onde é o fim (RUSTOMJI, 2009). De acordo com o Alcorão, "para todos haverá graus concordantes com o que houverem feito. Teu Senhor não está desatento a tudo quanto fazeis" (ALCORÃO, Al Na'Ám, 6, 132).

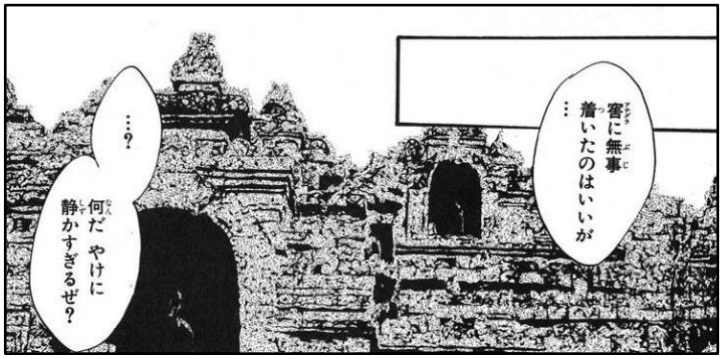
No mangá, o Inferno é a morada dos demônios, diabos e criaturas infernais. É dividido em sete níveis, dos quais a grande maioria é governada por Lúcifer. A nomenclatura dos níveis do Inferno é de autoria de Yuki, com exceção do último.

O primeiro nível, Anagura (窖 / アナグラ), significa literalmente *porão / subsolo*, e é o mundo infernal mais próximo da Terra. Por isso, funciona como um espelho, e é afetado diretamente pelo que acontece no Assiah, seja bom ou ruim. É o único mundo infernal que não está sob o governo de Lúcifer, e abriga o reino de Gehenna, cuja família real, habitantes

[32] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "O crisol prova a prata, e o forno, o ouro; mas aos corações prova o SENHOR." (Bíblia Almeida); "銀を試みるものはるつぼ、金を試みるものは炉、人の心を試みるものは主である。" (Bíblia em Japonês).

do palácio Pandemônio, tem um laço estreito com suas divindades, três dragões sagradas ligadas à natureza.

Figura 90 – O Reino de Gehenna.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 256. Versão digital, 2012.

O nome do Reino de Gehenna é baseado no vale *Geena*, localizado em torno da cidade de Jerusalém, no qual pagãos realizavam rituais de sacrifício humano, e que mais tarde se tornou um depósito de lixo cujo fogo era mantido aceso para que os dejetos fossem queimados (JEWISH ENCYCLOPEDIA). O local foi associado com o inferno e muitos tradutores bíblicos traduziram a palavra *geena* como tal, embora eles não tenham realmente o mesmo significado. Jesus descreve a *geena* como um local de destruição eterna, "onde o seu verme não morre e o fogo não se apaga"[33] (BÍBLIA, Marcos, 9: 48).

Ser lançado à *geena* não é o mesmo que ser lançado ao inferno, pois o fogo do vale não representa tormento eterno, e sim a destruição eterna da alma, sem possibilidade de ressurreição no Dia do Juízo Final. Essa característica relaciona o vale de *geena* ao lago de fogo descrito no livro do Apocalipse ao ponto de que podem ser considerados a mesma coisa, ou o mesmo símbolo. O inferno é onde as almas más e indignas esperam o juízo final. O lago de fogo é seu castigo último, a segunda morte da qual não existe volta: "os tíbios, os infiéis, os depravados, os homicidas, os impuros, os maléficos, os idólatras e todos os mentirosos terão como quinhão o tanque ardente de fogo e enxofre, a segunda morte"[34] (BÍBLIA, Apocalipse, 21: 8).

---

[33] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "onde não lhes morre o verme, nem o fogo se apaga." (Bíblia Almeida); "地獄では、うじがつきず、火も消えることがない。" (Bíblia em japonês).

[34] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Quanto, porém, aos covardes, aos incrédulos, aos abomináveis, aos assassinos, aos impuros, aos feiticeiros, aos idólatras e a todos os mentirosos, a parte que lhes cabe será no lago que arde com fogo e enxofre, a saber, a segunda morte." (Bíblia Almeida); "しかし、おくびょうな者、信じない者、忌むべき者、人殺し、姦淫を行う者、まじないをする者、偶像を拝む者、

No mangá, Gehenna é o nome do reino dos *evils*, uma raça demoníaca não ligada a Lúcifer e adoradora da natureza. O palácio real é chamado Pandemônio, em referência ao *Paraíso perdido* de John Milton (1608-1674), no qual o majestoso palácio e capital do inferno se chama Pandæmonium. Por ser localizado na camada mais próxima do Assiah, e por ter uma relação próxima com a natureza, o reino foi fragilizado pela poluição da Terra pelos seres humanos, deixando-os vulneráveis. Sua quase destruição, porém, se deu na época em que a Anjo Orgânica Alexiel se rebelou contra os Céus. Um exército de anjos foi enviado à Gehenna para exterminar a linhagem real dos domadores de dragões, resultando na quase extinção dos *evils*.

Os cinco níveis subsequentes do inferno não são explorados na história, apenas mencionados a fim de explicar que quanto mais profunda a camada infernal, mais tóxica se torna a atmosfera. No último nível, o Sheol, apenas os demônios mais poderosos e o próprio Lorde das Trevas são capazes de habitar.

No judaísmo, Sheol é um local de purificação ou punição, localizado o mais distante possível do Céu, em meio à escuridão. Não pode ser comparado ao inferno, já que no Sheol em si não há sofrimento, apenas um sono profundo de esquecimento, imobilidade e não-existência, como descrito no livro do Eclesiastes:

> Porque, enquanto um homem permanece entre os vivos, há esperança; mais vale um cão vivo que um leão morto. Com efeito, os vivos sabem que hão de morrer, mas os mortos não sabem mais nada; para eles não há mais recompensa, porque sua lembrança está esquecida. Amor, ódio, ciúme, tudo já pereceu; não terão mais parte alguma, para o futuro, no que se faz debaixo do sol[35] (BÍBLIA, Eclesiastes, 9: 4-6).
> Tudo o que tua mão encontra para fazer, faze-o com todas as tuas faculdades; pois que na região dos mortos, para onde vais, não há mais trabalho, nem ciência, nem inteligência, nem sabedoria[36] (BÍBLIA, Eclesiastes, 9: 10).

すべて偽りを言う者には、火と硫黄の燃えている池が、彼らの受くべき報いである。これが第二の死である」。" (Bíblia em japonês).

[35] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Para aquele que está entre os vivos há esperança; porque mais vale um cão vivo do que um leão morto. Porque os vivos sabem que hão de morrer, mas os mortos não sabem coisa nenhuma, nem tampouco terão eles recompensa, porque a sua memória jaz no esquecimento. Amor, ódio e inveja para eles já pereceram; para sempre não têm eles parte em coisa alguma do que se faz debaixo do sol." (Bíblia Almeida). "すべて生ける者に連なる者には望みがある。生ける犬は、死せるししにまさるからである。生きている者は死ぬべき事を知っている。しかし死者は何事をも知らない、また、もはや報いを受けることもない。その記憶に残る事がらさえも、ついに忘れられる。その愛も、憎しみも、ねたみも、すでに消えうせて、彼らはもはや日の下に行われるすべての事に、永久にかかわることがない。" (Bíblia em japonês).

[36] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Tudo quanto te vier à mão para fazer, faze-o conforme as tuas forças, porque no além, para onde tu vais, não há obra, nem projetos, nem conhecimento, nem sabedoria alguma." (Bíblia Almeida). "すべてあなたの手のなしうる事は、力をつくしてなせ。あなたの行く陰府には、わざも、計略も、知識も、知恵もないからである。" (Bíblia em japonês).

O Sheol de *Angel Sanctuary* é o nível mais profundo do Inferno, lar dos Satãs[37], os demônios mais poderosos da corte do Lorde Lúcifer. A leitura *Sheol* é acompanhada do ideograma de *útero* (子宮), pois é a fonte de poder de todo o Jahannam. Este lugar difere da ideia de vazio e não-consciência pelo simples fato de ser o lar de seres viventes. O ideograma de *útero*, que contraria a própria ideia da morte, é usado pois o corpo de Lúcifer está espalhado e fundido com a terra do Inferno, a partir do Sheol, onde descansa, sem alma. O Lorde dos Demônios se fundiu à terra para que deixasse de ser inóspita e pudesse abrigar a ele e seus caídos. Mas, depois da grande guerra de Alexiel contra Deus, o corpo sem alma de Lúcifer começou a consumir a própria terra que criou, destruindo-a pouco a pouco. Assim, volta-se à ideia da morte.

Dentro do Sheol há um grande labirinto que dá acesso às dimensões particulares de cada um dos sete Satãs. É também onde fica a gigantesca tumba Gólgota, onde estão enterradas as 998 noivas de Lúcifer.

Na Bíblia, Gólgota, ou Calvário, se refere à colina nos arredores de Jerusalém onde eram executados os condenados à morte e onde Jesus Cristo foi crucificado:

> Conduziram Jesus ao lugar chamado Gólgota, que quer dizer lugar do crânio[38] (BÍBLIA, Marcos, 15: 22).
> Levaram então consigo Jesus. Ele próprio carregava a sua cruz para fora da cidade, em direção ao lugar chamado Calvário, em hebraico *Gólgota*[39] (BÍBLIA, João, 19: 17).

---

[37] Satã é um substantivo que em hebraico quer dizer adversário. Com o tempo, foi associado a uma entidade maligna e sedutora, para então se tornar sinônimo do Diabo. No mangá, Satã é um título dado aos demônios mais poderosos do inferno.

[38] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "E levaram Jesus para o Gólgota, que quer dizer Lugar da Caveira." (Bíblia Almeida); "そしてイエスをゴルゴダ、その意味は、されこうべ、という所に連れて行った。" (Bíblia em japonês).

[39] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Tomaram eles, pois, a Jesus; e ele próprio, carregando a sua cruz, saiu para o lugar chamado Calvário, Gólgota em hebraico," (Bíblia Almeida); "イエスはみずから十字架を背負って、されこうべ（ヘブル語ではゴルゴダ）という場所に出て行かれた。" (Bíblia em japonês).

Figura 91 – Gólgota, o altar de sacrifício.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 10-11.
Versão digital, 2012.

No mangá, Gólgota também é um lugar de morte, mas diferente da referência bíblica, não é um local de execução, e sim de sacrifício. Nele estão sepultadas as chamadas noivas de Lúcifer, garotas escolhidas pelo demônio Belial para serem sacrificadas em benefício da terra instável do Jahannam. A Figura 91 ilustra como as paredes do abismo onde se encontra o corpo gigantesco de Lúcifer foram transformadas em túmulos para os corpos sacrificados.

<u>Supremo Céu:</u>

Logo acima do Assiah está o Supremo Céu, lar dos anjos e do Deus Criador. A leitura *Supreme Heaven* (スプリーム　ヘブン) está acompanhada do *kanji shikōten* (至高天), que significa *supremo céu*.

O plano divino é dividido em três níveis que, juntos, contém sete firmamentos, e "todos servem de morada dos anjos, divididos em prisão, guetos, anjos comuns e anjos superiores" (YUKI, 2006, v. 13, p. 61).

O nível mais baixo do Supremo Céu, e mais próximo da Terra, se chama Yetzirah, e contém os cinco firmamentos mais baixos: Shamain, Raquiah, Shahakim, Machonom e Mathey.

Em Shamain, o firmamento mais próximo da Terra, se localiza o *Skid Row* (貧民窟 / スキッドロウ), traduzido como *gueto*, um lugar em ruínas, abandonado pela sociedade angelical. É onde vivem os anjos rejeitados pela sociedade, dos quais a maioria é fruto do

relacionamento sexual entre anjos. Esses frutos proibidos são chamados de *Improper Child* (criança imprópria), ou I-Child, e possuem características variadas que os distinguem dos demais anjos. A principal diferença é que a maioria das I-Child tem os olhos vermelhos, seja a íris ou a esclera. Dessas *Improper Child*, algumas poucas manifestam poderes astrais tão fortes quanto inusitados. A esses anjos se dá o nome Aeon[40].

Figura 92 – *Skid Row*, no Shamain.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 81. Versão digital, 2012.

Raquiah é a capital do Yetzirah, e onde fica o quartel general da organização rebelde *Anima Mundi*[41]. Sua base secreta de operações funciona dentro do Obelisco Memorial dedicado aos anjos que perderam sua vida na guerra, localizado no Monte Megiddo, um grande descampado conhecido também como o cemitério das almas angelicais.

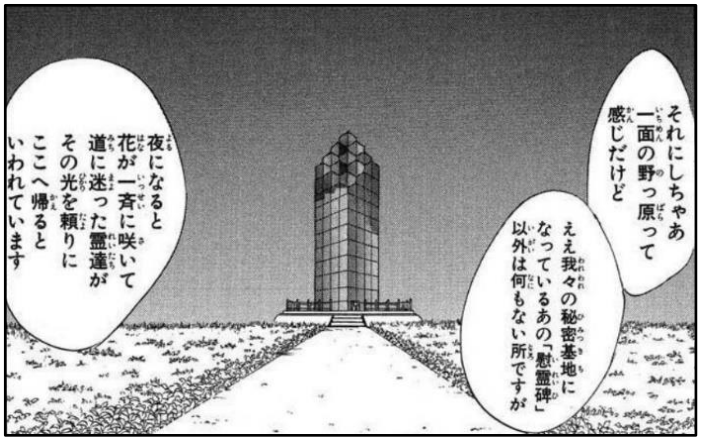
Megiddo, também chamado *Armageddon* em grego, é mencionado apenas uma vez na Bíblia cristã, no Livro do Apocalipse: "Eles os reuniram num lugar chamado em hebraico *Har-Magedon*"[42] (BÍBLIA, Apocalipse, 16: 16), e é apontado como o local da batalha entre o Bem e o Mal no fim dos dias.

[40] Em português éon: período de tempo imensurável, eternidade. Ser intermediário entre Deus e o mundo perceptivo, para os gnósticos e neoplatônicos (Michaelis Online).

[41] Alma do Mundo em Latim. Termo cunhado por Platão ao apresentar o conceito cosmológico de uma alma compartilhada ou força universal pela qual é manifesto o pensamento divino.

[42] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Então, os ajuntaram no lugar que em hebraico se chama Armagedom." (Bíblia Almeida); "三つの霊は、ヘブル語でハルマゲドンという所に、王たちを召集した。" (Bíblia em japonês).

Figura 93 – O Obelisco Memorial, no Campo Megiddo.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 250. Versão digital, 2012.

No Machonom, segundo firmamento mais alto de Yetzirah, está localizada a mansão onde Sevotharte mantém Sara, no corpo de Jibrille, aprisionada num quarto fechado, assistida e vigiada por muito tempo até conseguir fugir.

Mathey é o firmamento mais alto do Yetzirah, e é onde se localiza a Prisão Suspensa, a mais renomada instituição carcerária do Mundo Celestial. A penitenciária é dividida em ilhas suspensas no ar, flutuando sobre um lago de ácido. Foi nela que o corpo inerte de Alexiel, aprisionado dentro do Cristal dos Anjos, ficou preso durante eras até que Kurai e Aracne o resgatassem. É nela, atualmente sob responsabilidade do anjo Sariel, que são aprisionados Zafkiel e Sara. É também o lugar onde é realizada Amputação das Asas (羽落とし / *hane otoshi*), a pena máxima dada aos condenados no Supremo Céu, e a mais cruel. As asas de um anjo são, além de símbolo da natureza angelical, o receptáculo de seu sistema imunológico. Sem elas, seu corpo se decompõe lentamente até que a dor o transforme num *ghoul*.

Figura 94 – A ilha principal da Prisão Suspensa.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 143.
Versão digital, 2012.

Parte da mitologia árabe, o *ghoul* é um monstro metamorfo morto-vivo que habita desertos, lugares abandonados ou cemitérios, e se alimenta de carne humana viva ou morta (AL-RAWI, 2009). No mangá, os *ghouls* são anjos que foram condenados a perder suas asas. Essa perda faz com que o anjo perca sua consciência e se torne um monstro morto-vivo com o único instinto de se alimentar de corpos espirituais, tentando saciar sua sede de uma existência perdida.

O nível intermediário se chama Briah, e contém o sexto firmamento, Zebul, onde se reúne o Grande Conselho dos Serafins, e se localiza o Palácio do Julgamento e a Mansão Branca, moradia de Sevotharte e Metatron.

O nível superior é chamado Atziluth e abriga o sétimo firmamento, Araboth. Este nível superior do Mundo Celestial foi lacrado depois do desaparecimento de Deus, e permanece inacessível até que aconteça a *Grand Cross*, um alinhamento planetário e elementar raro que pode abrir as portas de Atziluth. Lá, se encontra o Jardim do Éden, onde Alexiel foi mantida prisioneira durante a primeira parte de sua vida, e a torre sagrada Etemenanki, morada do Deus Criador, e onde está aprisionado o anjo perfeito Adam Cadamon.

A Grande Cruz, ou Quadratura, é, na astrologia, o posicionamento em quadrado equilátero de quatro planetas que, no momento de sua formação, representam cada um os quatro elementos. Os signos do zodíaco atingidos pela Grande Cruz variam de acordo com a

posição dos planetas envolvidos, e os efeitos desse alinhamento nos nativos de tais signos são de natureza negativa, tornando esse um período de dificuldade e indecisão.

No mangá, a *Grand Cross* é um alinhamento místico que tem o poder de abrir as portas de Atziluth mais uma vez. O ritual de alinhamento pode ser feito por dois grupos de anjos: os quatro anjos dos elementos, ou os doze anjos do Zodíaco.

De acordo com a nota da Bíblia Católica, "*Éden* significa *estepe*, mas evoca a idéia de delícias" (Centro Bíblico Católico, 1993, p. 50), e se refere ao Paraíso, onde se localizam a Árvore da Vida e a Árvore da Ciência do Bem e do Mal:

> Ora, o Senhor Deus tinha plantado um jardim no Éden, do lado do oriente, e colocou nele o homem que havia criado. O Senhor Deus fez brotar da terra toda sorte de árvores, de aspecto agradável, e de frutos bons para comer; e a árvore da vida no meio do jardim, e a árvore da ciência do bem e do mal[43] (BÍBLIA, Gênese, 2: 8-9).

Lá viviam Adão e Eva até serem expulsos por provarem do fruto proibido da Árvore da Ciência. E para que não pudessem voltar e provar também do fruto da Árvore da Vida, trancou os portões do jardim e colocou querubins armados a defender o local:

> E o Senhor Deus disse: "Eis que o homem se tornou como um de nós, conhecedor do bem e do mal. Agora, pois, cuidemos que ele não estenda a mão e tome também do fruto da árvore da vida, e o coma, e viva eternamente." O Senhor Deus expulsou-o do jardim do Éden, para que ele cultivasse a terra donde tinha sido tirado. E expulsou-o; e colocou ao oriente do jardim do Éden querubins armados de uma espada flamejante, para guardar o caminho da árvore da vida[44] (BÍBLIA, Gênese, 3: 22-24).

O Éden de *Angel Sanctuary* é uma ilha, e seu jardim é na verdade uma prisão de altos muros. No centro do jardim está a Árvore do Conhecimento, cujas raízes são um dos olhos de Adam Cadamon, que a sustenta e alimenta, fazendo de seus frutos uma parte do corpo do

---

[43] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "E plantou o SENHOR Deus um jardim no Éden, na direção do Oriente, e pôs nele o homem que havia formado. Do solo fez o SENHOR Deus brotar toda sorte de árvores agradáveis à vista e boas para alimento; e também a árvore da vida no meio do jardim e a árvore do conhecimento do bem e do mal." (Bíblia Almeida); "主なる神は東のかた、エデンに一つの園を設けて、その造った人をそこに置かれた。また主なる神は、見て美しく、食べるに良いすべての木を土からはえさせ、更に園の中央に命の木と、善悪を知る木とをはえさせられた。" (Bíblia em japonês).

[44] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Então, disse o SENHOR Deus: Eis que o homem se tornou como um de nós, conhecedor do bem e do mal; assim, que não estenda a mão, e tome também da árvore da vida, e coma, e viva eternamente. O SENHOR Deus, por isso, o lançou fora do jardim do Éden, a fim de lavrar a terra de que fora tomado. E, expulso o homem, colocou querubins ao oriente do jardim do Éden e o refulgir de uma espada que se revolvia, para guardar o caminho da árvore da vida." (Bíblia Almeida); "主なる神は言われた、「見よ、人はわれわれのひとりのようになり、善悪を知るものとなった。彼は手を伸べ、命の木からも取って食べ、永久に生きるかも知れない」。そこで主なる神は彼をエデンの園から追い出して、人が造られたその土を耕させられた。神は人を追い出し、エデンの園の東に、ケルビムと、回る炎のつるぎとを置いて、命の木の道を守らせられた。" (Bíblia em japonês).

anjo, sendo assim proibido a todos os seres celestiais. O lugar é também chamado de Santuário dos Anjos, e remete ao entendimento de Yuki quanto à palavra *santuário*, que fez do Éden um cárcere para alguém a quem Deus considerava um inimigo.

Figura 95 – A Ilha do Jardim do Éden.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 56. Versão digital, 2012.

O Etemenanki era um templo dedicado ao deus Marduk[45] na Babilônia. Tinha sete andares e alegava-se ter mais de 90 metros de altura, e foi destruído por intempéries (GEORGE, 2005). É normalmente associado à Torre de Babel, destruída por Deus e abandonada pelos homens depois do castigo divino. O Livro do Gênese descreve a construção da Torre, cuja intenção era tocar o Céu e agrupar os homens num só lugar, não apenas irritando o Criador pela intenção de chegar até sua morada, como também contrariando seu mandamento à Adão, Eva, Noé e à humanidade nova, seus descendentes: "Sede, pois, fecundos e multiplicai-vos, e espalhai-vos sobre a terra abundantemente"[46] (BÍBLIA, Gênese, 9: 7). Por isso, enquanto dentro da Torre, Deus embaralha sua linguagem, para que não consigam mais se comunicar facilmente, e os dispersa para cantos distantes da Terra, como havia antes comandado:

> Foi dali que o Senhor os dispersou daquele lugar pela face de toda a terra, e cessaram a construção da cidade. Por isso deram-lhe o nome de Babel, porque ali o Senhor confundiu a linguagem de todos os habitantes da terra, e dali os dispersou sobre a face de toda a terra[47] (BÍBLIA, Gênese, 11: 8-9).

---

[45] Marduk era o deus supremo do panteão mesopotâmico, ascendendo a tal posto depois de vencer a disputa entre os deuses pelo controle da Terra, particularmente por sua vitória sobre a serpente dos mares, Tiamat.

[46] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Mas sede fecundos e multiplicai-vos; povoai a terra e multiplicai-vos nela." (Bíblia Almeida); "あなたがたは、生めよ、ふえよ、／地に群がり、地の上にふえよ」。" (Bíblia em japonês).

[47] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Destarte, o SENHOR os dispersou dali pela superfície da terra; e cessaram de edificar a cidade. Chamou-se-lhe, por isso, o nome de Babel,

Figura 96 – Etemenanki, a Torre de Deus.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 176. Versão digital, 2012.

No mangá, Etemenanki é a torre sagrada onde reside o Deus Criador e seus filhos mais queridos, dos quais, no passado, apenas uns poucos escolhidos podiam adentrar sua sala de audiência e estar em sua presença. Lá, permanece preso o santo Seraphita[48], Adam Cadamon, cuja cabeça gigantesca é a fonte da Árvore da Vida, de onde todos os anjos nascem. No último andar da torre se encontra o Registro Akashic.

No hinduísmo, os Registros Akáshicos são um conjunto de conhecimentos que abrangem passado, presente e possíveis futuros de todas as almas do universo, armazenados no éter. Corresponde ao conceito de inconsciente coletivo de C. G. Jung, na psiquiatria. No mangá, o Registro Akashic é um imenso computador que registra todos os acontecimentos do mundo, e programa as ações de humanos, anjos e demônios conforme as informações que guarda, permitindo total controle sobre os seres vivos.

---

porque ali confundiu o SENHOR a linguagem de toda a terra e dali o SENHOR os dispersou por toda a superfície dela." (Bíblia Almeida); "こうして主が彼らをそこから全地のおもてに散らされたので、彼らは町を建てるのをやめた。これによってその町の名はバベルと呼ばれた。主がそこで全地の言葉を乱されたからである。主はそこから彼らを全地のおもてに散らされた。" (Bíblia em japonês).

[48] Referência ao protagonista do romance de Honoré de Balzac, *Séraphîta* (1834), no qual o perfeito andrógino Séraphitüs/Séraphîta é considerado o exemplo perfeito da humanidade, sendo homem e mulher ao mesmo tempo.

Figura 97 – O Registro Akashic.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 339.
Versão digital, 2012.

Assim como o Assiah, os níveis celestiais aqui foram baseados nos quatro mundos da Cabala. Atziluth é o mundo das emanações, no qual Deus age diretamente, sem a necessidade de intermediários; Beriah, ou Briah, é o mundo das criações, no qual Deus começa a agir indiretamente, através dos anjos, já que é um plano de existência mais denso, apesar de não ser material; Yetzirah é o mundo das formações, no qual a vontade de Deus é realizada também por anjos; e o Asiyah é o mundo das ações, a partir do qual a criação é transportada para o Mundo Material (JEWISH ENCYCLOPEDIA).

O conceito dos sete céus pode ser rastreado até as religiões mesopotâmicas antigas, e está presente no islamismo, judaísmo e cristianismo, entre outros. Cada céu é guardado por um anjo e é o lar de profetas islâmicos como João Batista, Enoque e Jesus. O judaísmo, cuja nomenclatura serviu de base para *Angel Sanctuary*, nomeia os sete céus da seguinte forma: Shamayim, governado por Gabriel; Raqia, governado por Zacariel e Rafael; Shehaqim, governado por Anahel; Machonom, governado por Miguel; Matey, governado por Sandalfon; Zebul, governado por Zachiel; e Araboth, governado por Cassiel (DAVIDSON, 1971).

Os céus em *Angel Sanctuary* constituem territórios celestiais todos habitados por anjos, traduzidos como *firmamentos*, e que obedecem a uma clara hierarquia: o mais baixo

firmamento é repleto de guetos onde se abrigam os anjos marginalizados, e o nível mais alto é exclusivo do Criador e alguns poucos escolhidos.

5.2 Mudō Setsuna: o herói

O nome Mudō Setsuna (無道刹那) já diz muito sobre a personagem: *Mudō* tem o significado de *cruel, insensato* e *Setsuna* significa *instante, momento*. Setsuna é um garoto que vive no momento e fala o que lhe vem à mente, e acaba sendo cruel sem querer muitas vezes, além de ser bastante inconsequente.

De acordo com Yuki Kaori, "Setsuna é um personagem muito fácil de desenhar, pois não tem uma personalidade complexa como a de Cain (de *God Child*, do mangá anterior da autora). Ele fica bravo, ri e esbraveja em atitudes muito bem definidas" (YUKI, 2005, v. 1, p. 55), ou seja, é um garoto honesto e transparente, o que causa mais problemas a ele do que coisas boas.

Fisicamente, Setsuna é alto e esguio, padrão em personagens de mangás *shōjo*, e tem os cabelos e olhos naturalmente claros, herança do avô inglês. Essa peculiaridade faz com que seus colegas de escola estranhem sua aparência e faz dele alvo de *bullying*, o que ele não tolera. De fato, sua primeira aparição na história é em uma briga causada exatamente por seus cabelos claros que se destacam tanto.

Figura 98 – Mudō Setsuna e sua herança europeia.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 37.

A Figura 98 ilustra a descendência europeia de Setsuna, seus cabelos quase loiros e os olhos cor de mel. Frequentemente ele é mostrado usando camisas brancas por causa do uniforme escolar, e as asas brancas são recorrentes nas ilustrações em cores da personagem, ressaltando sua natureza angelical.

As personagens de mangá costumam ter cabelos coloridos sem que seja algo fora do comum dentro da história, sendo antes uma forma de ilustrar na aparência a personalidade e poderes das personagens, como no caso das três protagonistas de *Guerreiras Mágicas de Rayearth* (魔法騎士レイアース / *majikku naito reiāsu*): Hikaru tem os cabelos vermelhos como a chama que caracteriza seu poder mágico e sua personalidade vibrante e corajosa; Fū tem os cabelos loiros claros a fim de representar o vento invisível fonte de seu poder e seu jeito tímido e suave; e Umi tem os cabelos longos e azuis, representando a água que lhe dá poder e sua personalidade instável, que passa do mais raso ao profundo no decorrer da série. Em *Angel Sanctuary*, no entanto, a cor natural dos cabelos das personagens humanas são exatamente a cor de cabelos que um japonês teria, e impacta na maneira como os outros veem os irmãos Mudō, já que eles, por terem cabelos e olhos claros, não parecem japoneses. O único outro humano que tem os cabelos loiros, Katō Yue, é um adolescente rebelde que descolore o cabelo propositalmente no estilo *punk rock*.

Nascido em uma família de classe média alta, Setsuna frequenta uma escola particular para garotos de ótima reputação (YUKI, 2005, v. 4). Seus pais são divorciados e ele mora com o pai, enquanto sua irmã Sara mora com a mãe. No entanto, é como se o garoto morasse sozinho, pois o pai está sempre fora com a nova namorada e raramente lhe dá atenção.

O relacionamento difícil que ele tem com os pais, e que provavelmente foi o motivo da separação deles, se dá por conta do fato de que Setsuna é diferente: ele nunca ficou doente nem se machucou na infância, e já quase matou um universitário que quis abusar de sua irmã quando eram crianças. Sua mãe nunca sentiu que ele fosse mesmo seu filho, e depois desse incidente, começou a afastar Sara dele. Nas palavras dela, “é como se o diabo o protegesse” (YUKI, 2005, v.1, p. 42).

Além de estar praticamente jogado no mundo, sem o apoio do pai e rejeitado pela mãe, Setsuna ainda sofre com o sentimento proibido por Sara. Ele tem a consciência dolorosa de que ama a própria irmã e tenta disfarçar de todas as maneiras que pode, mesmo não sendo muito bom nisso devido à sua natureza honesta e direta. A única pessoa que parece estar do

seu lado mesmo em relação ao sentimento incestuoso é seu colega de escola Kira Sakuya, veterano por quem Setsuna sente grande respeito e admiração.

O anti-herói é "alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a platéia se solidariza, basicamente" (VOGLER, 2006, p. 58), e um protagonista que vai contra os padrões rígidos de comportamento da sociedade japonesa pode despertar mais do que solidariedade, tornando-se uma válvula de escape poderosa para a austeridade do convívio social japonês.

Ares, o Protetor, é o arquétipo descrito por Schmidt que dá mais valor ao físico do que ao mental, sente tudo intensamente e protege seus entes queridos com ferocidade.

> Ele vive pisando em ovos, como se todos estivessem perseguindo-o. Ele é como uma bomba relógio prestes a explodir. Ao mesmo tempo, ele pode ser ferozmente leal e protetor, fazendo as mulheres se sentirem especiais e bem cuidadas[49] (SCHMIDT, 2012, tradução nossa).

Esse é exatamente o sentimento que Setsuna passa, o de alguém que está sempre à beira do precipício, de sentimentos intensos e extrema lealdade àqueles que ama. A família é um assunto complicado para ele, já que não se sente próximo nem do pai nem da mãe, e seu amor pela irmã não é fraternal, e sim romântico, mas isso faz com que sua fidelidade a ela seja plena e incondicional. Setsuna tem apenas um amigo que considera verdadeiro, Kira Sakuya, e por ele também faria qualquer coisa, até mesmo sacrificar sua própria felicidade.

Setsuna, a princípio, está inserido no ambiente escolar japonês como qualquer adolescente que leia o mangá *Angel Sanctuary*, e sua atitude rebelde chama atenção, já que na realidade seria impensável para o estudante japonês se comportar como ele. Além disso, Setsuna é arrastado de sua rotina para cumprir uma missão celestial, deslocando também o leitor do ambiente cotidiano para o ambiente sobrenatural. Assim como nos contos de fadas, o comportamento e o chamado sobrenatural de Setsuna proporcionam Fantasia e Escape, já que os heróis de mangá são "concebidos a partir do mundo real, nos quais as pessoas podem encontrar, além de uma miniatura de suas vidas, os ingredientes para vivenciar suas fantasias" (LUYTEN, 2012, p. 30), estimulando a imaginação e a fuga momentânea da pressão esmagadora da vida escolar no Japão.

---

[49] Original em inglês: He lives on eggshells, as if everyone were out to get him. He's like a ticking time bomb just waiting to go off. At the same time, he can be fiercely loyal and protective, making women feel special and cared for.

A missão sobrenatural de Setsuna vem com a revelação de que ele é a reencarnação de uma anjo rebelde chamada Alexiel, e que ele tem aparentemente o poder de salvar ou destruir Terra, Céu e Inferno. A própria Alexiel é uma figura anti-heroica, precedendo Setsuna nessa função.

Figura 99 – Alexiel, a Anjo Orgânica.

Fonte: *Angel Sanctuary* v. 14, capa. Tradução em português, 2006.

A Anjo Orgânica Alexiel (有機天使アレクシエル / *yūki tenshi arekushieru*) vivia reclusa no Jardim do Éden, em Atziluth, separada de seu irmão gêmeo Rosiel. Ela, como Anjo Orgânica, gozava de plena saúde, enquanto seu irmão, como Anjo Inorgânico, estava fadado a ter sua mente e corpo decompostos pouco a pouco. Ainda lúcido, Rosiel pede à irmã que, quando ele não tivesse mais controle sobre suas ações, ela o matasse, mas Alexiel não consegue realizar a promessa, encerrando Rosiel numa prisão nas profundezas da Terra. Após essa rebelião, na qual ela ajudou *evils* a sobreviver à guerra contra os anjos, Alexiel é marcada com o selo do anjo caído e condenada a ter seu corpo congelado num cristal guardado no Céu e sua alma reencarnada vez após vez em seres humanos fadados a ter vida curta e morte violenta. Alexiel, apesar de sempre ter tido a mente forte, era passiva prisioneira do Criador motivada apenas pelo desejo de proteger o irmão, mas com a visita inesperada de Lúcifer, que se apaixona por ela, Alexiel eventualmente se liberta da prisão e se rebela contra Deus.

Para se certificar de que o destino de sua alma não fosse perturbado, um anjo de baixo escalão era designado a ser seu anjo da guarda em cada reencarnação, reportando ao Alto

Conselho dos Anjos. Isso muda quando o último anjo da guarda de Alexiel é assassinado e Sevotharte esconde a alma da Grande Querubim Jibrille no corpo de Mudō Sara, assegurando-se da vigilância de Alexiel e se livrando da presença incômoda da querubim.

Nos mitos, anjos são ajudantes e mensageiros de Deus, mediadores entre o Criador e a humanidade. Na mitologia cristã, referência da autora para a nomenclatura e hierarquia angelical, os anjos são classificados em tríades. A primeira tríade é composta pelos anjos mais próximos de Deus e contempla, nessa ordem, os Serafins, Querubins e Tronos; na segunda tríade estão os príncipes celestiais, denominados Dominações (ou Domínios), Virtudes e Potestades (ou Potências); a terceira tríade é composta dos anjos mais próximos do mundo material e dos seres humanos, chamados Principados, Arcanjos e Anjos (DAVIDSON, 1971).

Yuki Kaori resume a hierarquia celestial de *Angel Sanctuary* no seguinte esquema:

Figura 100 – Hierarquia celestial de *Angel Sanctuary*.

Fonte: *Angel Sanctuary* v. 2, p. 71.
Tradução em português, 2005.

Nele, a hierarquia mostra que, acima de todas as categorias, inclusive da mais alta de todas que são os Serafins, estão os gêmeos Alexiel e Rosiel – tanto que a volta de Rosiel automaticamente o coloca no comando de todos os anjos no lugar de Sevotharte –, e acima deles ainda está o Santo Adam Cadamon, chamado também de Seraphita, o anjo perfeito.

A figura do anjo caído remete àqueles seres angelicais que se rebelaram contra Deus ou o desacataram de forma imperdoável. Lúcifer e seus seguidores são os mais conhecidos anjos caídos, lançados à terra e banidos para sempre do convívio com o Senhor. Outras figuras

muito associadas a essa imagem são os *Grigori*, ou Vigias, anjos enviados à Terra para observar e cuidar dos seres humanos. No entanto, um grupo desses Vigias deixa seu posto de observadores e começa a se relacionar com os homens, ensinando a eles conhecimentos proibidos, como astrologia e confecção de armas, além de se relacionar sexualmente com as mulheres: "Quando os homens começaram a multiplicar-se sobre a terra, e lhes nasceram filhas, os filhos de Deus viram que as filhas dos homens eram belas, e escolheram esposas entre elas"[50] (BÍBLIA, Gênese, 6: 1-2). Esses *filhos de Deus*, e sua descendência meio anjo meio humana (gigantes chamados *nefilim*), foram os responsáveis por tamanho desgosto de Deus que ele manda o dilúvio para varrer a terra, salvando apenas a família do justo Noé e um punhado de animais.

Em *Angel Sanctuary*, os *Grigori*, ou *Gregole*, são anjos de hierarquia tão inferior que nem mesmo possuem corpos, e suas almas apenas vagam pela atmosfera celeste sem rumo. Alguns deles são agraciados com corpos para que sirvam de soldados ou Irmãs, empregadas de oficiais superiores.

Já os anjos caídos, ou decadentes, são marcados pelo símbolo *peccato*, uma marca permanente que denota seu pecado, seja ele qual for. A maioria dos anjos decadentes se tornou demônio ao seguir Lúcifer para o Inferno, mas anjos ainda admitidos no Mundo Celestial podem também carregar a marca. No caso de Alexiel, seu corpo marcado no peito pelo símbolo do anjo caído passou eras aprisionado no Céu antes de ser roubado pelas *evils* Kurai e Aracne.

Alexiel pode ser vista como o arquétipo do Camaleão, pois suas intenções são reveladas apenas no final da história, e muito do que é dito sobre ela durante a série está incorreto, o que faz com que sua imagem varie de acordo com quem fala dela. A sensualidade também é associada a ela, sua beleza conquistou muitos entre anjos e demônios, mesmo que não seja direcionada ao herói. Também, ela representa o outro dentro do próprio Setsuna, e sua negação em relação a ela é tão grande que apenas no fim ele a aceita como parte de si.

---

[50] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Como se foram multiplicando os homens na terra, e lhes nasceram filhas, vendo os filhos de Deus que as filhas dos homens eram formosas, tomaram para si mulheres, as que, entre todas, mais lhes agradaram." (Bíblia Almeida); "人が地のおもてにふえ始めて、娘たちが彼らに生れた時、神の子たちは人の娘たちの美しいのを見て、自分の好む者を妻にめとった。" (Bíblia em japonês).

Contudo, ser a reencarnação de Alexiel confere a Setsuna a alcunha de Messias, e a salvação do mundo lhe é imposta pelas partes interessadas na história, mesmo que no início ele só queira salvar a alma de sua irmã.

A figura do Messias como salvador ou redentor de um povo aparece abundantemente nos Livros Proféticos judaicos e cristãos, nos quais são identificadas sua descendência, suas características e suas ações. Isaías é o profeta que mais detalha o conceito e a vinda do Messias, afirmando sua descendência do Rei Davi, e a paz que se seguirá à sua chegada: "Seu império será grande e a paz sem fim sobre o trono de Davi e em seu reino. Ele o firmará e o manterá pelo direito e pela justiça, desde agora e para sempre. Eis o que fará o zelo do Senhor dos exércitos"[51] (BÍBLIA, Isaías, 9: 6).

Enquanto para os judeus a chegada do Messias é vindoura, para os cristãos as profecias se concretizaram em Jesus de Nazaré, sua revelação, missão, morte e ressurreição. Mais do que o Messias, ou Cristo[52], Jesus é também o filho de Deus. De acordo com o Evangelho segundo São Mateus, Pedro afirma as duas naturezas de Jesus, messiânica e divina: "Disse-lhes Jesus: 'E vós quem dizeis que eu sou?' Simão Pedro respondeu: 'Tu és o Cristo, o Filho de Deus vivo!'"[53] (BÍBLIA, Mateus, 16: 15-16).

No mangá, a alcunha de Messias de Setsuna não é questionada pelos adversários, que também o consideram uma figura messiânica, mas que se for bem-sucedido em sua missão acabará com sua autoridade e com seu governo. Assim, todos o chamam de Messias, estando do lado dele ou não. Setsuna é considerado Messias até mesmo por Alexiel, sua encarnação original. Ela afirma que observou todas as suas encarnações até agora e acredita que Setsuna é finalmente quem ela esperava. O ciclo de mortes violentas que foi quebrado quando Nanatsusaya a matou de forma piedosa na encarnação anterior a Setsuna, assim como o sacrifício de Sara para salvar sua vida, fazem de Setsuna um ser diferente das outras encarnações de Alexiel, todas apenas humanas. Setsuna se encontra entre o humano e o

---

[51] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "para que se aumente o seu governo, e venha paz sem fim sobre o trono de Davi e sobre o seu reino, para o estabelecer e o firmar mediante o juízo e a justiça, desde agora e para sempre. O zelo do SENHOR dos Exércitos fará isto." (Bíblia Almeida, Isaías 9:7); "そのまつりごとと平和とは、増し加わって限りなく、ダビデの位に座して、その国を治め、今より後、とこしえに公平と正義とをもって／これを立て、これを保たれる。万軍の主の熱心がこれをなされるのである。" (Bíblia em japonês, Isaías 9:7).

[52] Da tradução grega da palavra messias, *kristós* (χριστός).

[53] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Mas vós, continuou ele, quem dizeis que eu sou? Respondendo Simão Pedro, disse: Tu és o Cristo, o Filho do Deus vivo." (Bíblia Almeida); "そこでイエスは彼らに言われた、「それでは、あなたがたはわたしをだれと言うか」。シモン・ペテロが答えて言った、「あなたこそ、生ける神の子キリストです」。" (Bíblia em japonês).

angelical, detendo o sentimento da humanidade e o poder dos anjos, tornando-o um ser mediador.

Como todo herói bem-sucedido, Setsuna passa por um grande crescimento interno, nunca abandonando o sentimento por Sara, mas tomando consciência de sua importância como Messias e abraçando sua missão maior de salvar o mundo, mesmo que movido pelo sentimento de proteger todos os novos amigos que fez durante a jornada. Como protetor, ele salva o mundo não em função do mundo em si, mas para que todos os que se tornaram importantes para ele tenham a chance de ser felizes. A ideia de apreciar e desejar salvar o *mundo onde vivem os meus amigos* é recorrente nos mangás *shōnen*, e está presente, por exemplo, em *Os Cavaleiros do Zodíaco*.

Seu amor incestuoso pela irmã, que é retribuído, causa muito sofrimento a Setsuna no começo da história, por ser tabu, e ele mente para proteger Sara dos sentimentos que nutre por ela. Sara também passa pelo mesmo sofrimento, pois tem igual consciência de que seu amor é proibido, e nunca o confessa ao irmão, se escondendo atrás de uma vontade fraternal de manter contato, mesmo que às escondidas e sem o consentimento da mãe.

O incesto é abundante entre os deuses de diversas mitologias, principalmente aqueles ligados ao início do mundo como o conhecemos. A mitologia grega apresenta uma sucessão de relações incestuosas nos mitos de origem do mundo: Gaia, a Terra, deu à luz espontaneamente a Urano, o Céu. Urano desposa a mãe e gera com ela, além de outros filhos, os Titãs. Cronos, o Tempo, mais novo dos Titãs, casa-se com sua irmã, Reia, a mãe dos deuses. Seu filho mais novo, Zeus, casa-se com a irmã mais velha, Hera, e ambos comandam o Olimpo. Na mitologia egípcia, a deusa Ísis e seu irmão Osíris são cônjuges. No Japão, as divindades criadoras das ilhas que formam o arquipélago japonês, Izanami e seu irmão Izanagi, são um casal.

Entre os deuses, o incesto é visto como natural e parece não haver proibições nem restrições quanto a isso. Também, nas sociedades arcaicas, o casamento entre irmãos não era necessariamente malvisto e, “no mito, o incesto é característico fundamentalmente dos primeiros ancestrais que viveram até a regulamentação das relações matrimoniais” (MELETÍNSKI, 2002, p. 44), e antes continha o significado de maturação do herói que, com isso, estava pronto para ocupar o lugar do velho líder do grupo.

O primeiro exemplo bíblico, do livro do Gênese, reflete uma realidade anterior à proibição severa desse tipo de laço: Abraão e Sara, irmãos por parte de pai e casados perante

a Deus. Quando Abimelec, rei de Gerara, toma Sara para si sem saber de sua união com Abraão, que com medo da hostilidade de estranhos disse a todos que Sara era sua irmã, Deus o visita e o impede de ter relações com ela a fim de não sofrer um castigo severo: "Mas Deus apareceu em sonhos a Abimelec e disse-lhe: 'Vais morrer, por causa da mulher que roubaste, porque é casada'"[54] (BÍBLIA, Gênese, 20: 3). Mas não há menção de castigo a Abraão, mesmo que quando confrontado por Abimelec sobre sua verdadeira relação com Sara, revela que a moça é ao mesmo tempo esposa e irmã: "Aliás, ela é realmente minha irmã, filha de meu pai, mas não de minha mãe; ela tornou-se minha mulher"[55] (BÍBLIA, Gênese, 20: 12).

Há outros exemplos de relações incestuosas nos primeiros livros da Bíblia, e a proibição só é explicitada no capítulo 18 do livro Levítico, quando é abominada por Deus a união entre membros da mesma família, inclusive não consanguíneos.

Do mesmo modo, a história do Japão é repleta de casos de incesto, principalmente dentro de feudos e clãs, a fim de preservar uma família ou uma dinastia. Era comum que o pai se casasse com a filha depois da morte da mãe, e também o casamento entre irmãos. A repulsa pelo ato incestuoso veio, provavelmente, com a abertura dos portos japoneses no início da Era Meiji, quando o Japão foi inundado pelas culturas ocidentais. Hoje, o incesto é visto, em geral, como tabu, mas ainda persiste no imaginário japonês.

Para os heróis mortais, esse ato passou a ser considerado hediondo e criminoso. A história mais conhecida é a de Édipo, que se casou com sua mãe sem saber e, quando a verdade veio à tona, ele furou os próprios olhos em desespero, e Jocasta cometeu suicídio.

Na literatura ocidental, o incesto aparece em histórias trágicas, como a de Túrin e Niënor, em *Os filhos de Húrin* (2007), de J. R. R. Tolkien. Nela, os irmãos separados mesmo antes do nascimento de Niënor se encontram já adultos e, ignorantes da verdadeira identidade um do outro, se apaixonam e se casam. Na literatura japonesa, casos de incesto aparecem, por exemplo, no romance *NP* (1990), da autora contemporânea Yoshimoto Banana (1964), sobre uma jovem tradutora às voltas com um misterioso conjunto de contos escritos

---

[54] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Deus, porém, veio a Abimeleque em sonhos de noite e lhe disse: Vais ser punido de morte por causa da mulher que tomaste, porque ela tem marido" (Bíblia Almeida); "ところが神は夜の夢にアビメレクに臨んで言われた、「あなたは召し入れたあの女のゆえに死なねばならない。彼女は夫のある身である」。" (Bíblia em japonês).

[55] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Por outro lado, ela, de fato, é também minha irmã, filha de meu pai e não de minha mãe; e veio a ser minha mulher" (Bíblia Almeida); "また彼女はほんとうにわたしの妹なのです。わたしの父の娘ですが、母の娘ではありません。そして、わたしの妻になったのです。" (Bíblia em japonês).

em inglês por um autor japonês que cometeu suicídio, e se envolve com a família do falecido enquanto tenta traduzir seu último conto.

Nos mangás, o incesto entre irmãos é recorrente principalmente no segmento *shōjo*, em que a temática do amor tabu é amplamente explorada. Em *Tokyo no Casanova* (東京のカサノバ / O Casanova de Tóquio, 1983), de Kuramochi Fusako (1955), por exemplo, Tamiko e seu irmão mais velho Akira se envolvem romanticamente depois de descobrirem que um deles é adotado; Em *True Love* (Amor verdadeiro, 2013), de Sugiyama Miwako, Ai e Yuzuru consumam seu amor muito antes que a revelação de que não são irmãos de sangue seja contada a eles; e em *Koi Kaze* (恋風 / Vento de amor, 2001), de Yoshida Motoi (1976), não apenas dois irmãos consanguíneos se apaixonam um pelo outro, como também há a questão da diferença de idade entre eles, Saeki, um agente matrimonial de 27 anos de idade e Nanoka, uma estudante de 15 anos.

No caso de Setsuna, que está inserido num cenário de fundo judaico e cristão, o sentimento de culpa pelo amor que sente pela irmã é intensificado pela ideia de que a alma do incestuoso é condenada ao inferno. De fato, Sara morre no final do primeiro arco da história, e Setsuna parte em busca da alma da irmã descendo ao Hades na crença de que ela esteja lá, já que não somente se amavam os irmãos, como já tinham consumado esse amor.

O incesto facilmente tornaria Setsuna um herói trágico, que fatalmente chegaria a um final triste, possivelmente com sua morte ou a de Sara, se tivesse sido moldado pelos padrões ocidentais, e a autora revelou que tinha em mente um final trágico, que estaria mais de acordo com o conjunto de sua obra. Mas, mesmo estando ele envolto no cenário bíblico e sua punição muito específica reservada aos incestuosos, Setsuna não se torna um herói trágico devido ao amor tabu entre ele e sua irmã, e alcança o final feliz.

5.3 As personagens de apoio, suas funções arquetípicas e suas contrapartes mitológicas

Aqui são apresentadas algumas das principais personagens de apoio de *Angel Sanctuary*, suas contrapartes mitológicas caso existam, e suas funções arquetípicas dentro da jornada de Setsuna. Conforme afirma Christopher Vogler, um arquétipo da jornada não é fixo numa só personagem, mas sim uma função que pode ser exercida por várias (VOGLER, 2006). Deste modo, as personagens descritas abaixo, bem como as que serão apresentadas apenas

na descrição e análise da jornada, funcionam como arquétipos diferentes dependendo do momento da narrativa.

Mudō Sara (無道紗羅) / Grande Querubim Jibrille (智天使長ジブリール):

Figura 101 – Mudō Sara, acompanhada de Setsuna.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 51.

Figura 102 – Grande Querubim Jibrille.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 16.

Irmã mais nova de Setsuna e seu interesse amoroso. Tem personalidade forte e energética, mas ainda é delicada e passiva no início da história. Ela retribui o amor do irmão e sabe que por isso será condenada, mas depois de se debater contra esse sentimento, ela o admite e decide ficar com Setsuna mesmo assim. Sara morre para salvar a vida do irmão, selando assim a grande mudança no ciclo de reencarnações de Alexiel.

Sara compartilha o nome com a esposa/irmã de Abraão, primeiro exemplo bíblico desse tipo de laço numa época em que não era considerado pecado. Não há menção por parte da autora de que Sara tenha sido nomeada em referência à personagem bíblica, mas seu nome em si já pode indicar que seu destino não seja trágico, já que o casamento de sua xará bíblica com o irmão nunca foi motivo de vergonha ou punição para nenhum dos dois.

Além disso, Sara é a reencarnação forçada da Grande Querubim guardiã da água, Jibrille, cujo corpo permanece em estado vegetativo no Mundo Celestial. Para garantir seu poder na hierarquia angelical, o agora Grande Serafim Sevotharte imobilizou o corpo de Jibrille e mandou sua alma às escondidas para o Assiah, para encarnar na irmã da atual reencarnação

de Alexiel, a fim de vigiá-la sem que ninguém soubesse, substituindo assim o anjo da guarda convencional designado a verificar o curso correto da vida curta e violenta sentenciada a Alexiel. Assim como o irmão, Sara tem lampejos de memórias e sensações de sua encarnação original, mas ao contrário de Setsuna, a consciência de Jibrille nunca chega a se manifestar por mais de alguns segundos durante a história.

A grafia Jibrille foi escolhida pela tradutora por soar mais feminina, mas a referência para este nome é Jibril, pronúncia arábica para Gabriel no islamismo. A própria Yuki escolheu a pronúncia árabe por achá-la mais feminina do que a judaica e cristã Gabriel.

O anjo Gabriel, tanto no judaísmo quanto no cristianismo, é geralmente associado a revelações, e tido como o mensageiro de Deus. Foi ele quem explicou as visões de Daniel a ele ao comando de Deus: "Ora, enquanto eu contemplava essa visão e procurava o significado, vi, de pé diante de mim, um ser em forma humana, e ouvi uma voz humana vinda do meio do Ulai: 'Gabriel, gritava, explique-lhe a visão'"[56] (BÍBLIA, Daniel, 8: 15-16). Também foi ele quem anunciou a Zacarias o nascimento de João Batista, e a Maria que ela daria à luz o filho de Deus:

> No sexto mês[57], o anjo Gabriel foi enviado por Deus a uma cidade da Galiléia, chamada Nazaré, a uma virgem desposada com um homem que se chamava José, da casa de Davi; e o nome da virgem era Maria. Entrando, o anjo disse-lhe: "Ave, cheia de graça, o Senhor é contigo"[58] (BÍBLIA, Lucas, 1: 26-28).

Ele é um dos anjos de hierarquia superior nas tradições religiosas judaico-cristãs e islâmicas, principalmente de Maomé, e, junto com Miguel, é o único mencionado por nome no Antigo Testamento. É o anjo da anunciação, ressureição, misericórdia, vingança, morte e revelação. Ainda, de acordo com uma lenda babilônica, Gabriel foi privado de sua morada no Céu por não ter obedecido a uma ordem exatamente como ela foi dada, mas a situação foi temporária (DAVIDSON, 1971).

---

[56] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Havendo eu, Daniel, tido a visão, procurei entendê-la, e eis que se me apresentou diante uma como aparência de homem. E ouvi uma voz de homem de entre as margens do Ulai, a qual gritou e disse: Gabriel, dá a entender a este a visão." (Bíblia Almeida); "われダニエルはこの幻を見て、その意味を知ろうと求めていた時、見よ、人のように見える者が、わたしの前に立った。わたしはウライ川の両岸の間から人の声が出て、呼ばわるのを聞いた、「ガブリエルよ、この幻をその人に悟らせよ」。" (Bíblia em japonês).

[57] De gravidez de Isabel, esposa de Zacarias, já grávida de João Batista.

[58] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "No sexto mês, foi o anjo Gabriel enviado, da parte de Deus, para uma cidade da Galiléia, chamada Nazaré, a uma virgem desposada com certo homem da casa de Davi, cujo nome era José; a virgem chamava-se Maria. E, entrando o anjo aonde ela estava, disse: Alegra-te, muito favorecida! O Senhor é contigo." (Bíblia Almeida); "六か月目に、御使ガブリエルが、神からつかわされて、ナザレというガリラヤの町の一処女のもとにきた。この処女はダビデ家の出であるヨセフという人のいいなづけになっていて、名をマリヤといった。御使がマリヤのところにきて言った、「恵まれた女よ、おめでとう、主があなたと共におられます」。" (Bíblia em japonês).

Sara segue sua própria jornada heroica dentro da história, mas em relação a Setsuna, ela representa primeiramente o que seria considerado uma grande falha do herói, já que é seu interesse amoroso proibido. De início, ela age como uma donzela em perigo, e mesmo dando sua vida para salvar o irmão, sua alma ainda chama por ele incessantemente para que a resgate. Sua jornada pessoal a transforma numa pessoa mais forte e, reconhecendo os erros que cometeu pelo caminho em sua ânsia de encontrar Setsuna, ela acaba vestindo o manto de Ártemis, o arquétipo da amazona descrito por Schmidt (2012), no sentido de passar a se importar com as pessoas, especialmente as mulheres e crianças, que a ajudaram em seu caminho, responsabilizando-se por elas e indo ao seu auxílio. Ela dá indícios desse comportamento já no início da série, em seu relacionamento com Saiki Ruri, a amiga da qual ela nunca desistiu, mesmo quando parecia que sua amizade havia sido destruída. Mas, a realização dessa responsabilidade pelas pessoas a sua volta só veio com a pequena aprendiz de Irmã Moon'Lil, que ficou em seu lugar para que ela pudesse correr ao encontro de Setsuna.

Seu amor por Setsuna não esmorece, mas ela reconhece que há tarefas importantes a serem cumpridas, tanto por ela quanto por ele, antes que possam finalmente ficar juntos.

Kira Sakuya / Lúcifer (吉良朔夜 / ルシファー):

Figura 103 – Kira Sakuya, encarnação atual de Lúcifer.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 10-11.

Veterano de escola e melhor amigo de Setsuna, Kira já é introduzido na história com a imagem de Mentor, mesmo que o herói ainda não saiba. Foi ele que o presenteou com brincos que, sem o conhecimento de Setsuna, não deixavam que ele perdesse o controle nas brigas

em que se envolvia e acabasse matando alguém. É ele quem dá a Setsuna um amuleto de pedra vermelha, na verdade seu verdadeiro corpo, que se transforma na espada sagrada *Nanatsusaya mitama no tsurugi*[59] (七支刀御魂剣 / espada espiritual sagrada de sete ramos), dando-lhe o instrumento de batalha necessário para enfrentar os obstáculos do Mundo da Aventura.

Depois, é revelado que ele é na verdade o espírito dessa espada, usada pela anjo Alexiel, e que a segue através de suas reencarnações mortais, dividindo o corpo com humanos prestes a morrer, pois ela esconde dele sua verdadeira identidade há muito esquecida. Somente depois da metade da história é revelado que Kira é na verdade Lúcifer, Senhor do Inferno, anjo caído dos Céus por se rebelar contra Deus.

Ainda na época em que ele era um anjo admirado por todos, Lúcifer não sentia empatia por ninguém, mas agia conforme as regras mandavam. Porém, Deus revelou a ele que seu destino seria se rebelar contra ele e se tornar o Lorde do Inferno e, horrorizado com sua sina e o conhecimento prévio de Deus sobre ela, Lúcifer realmente se rebela e parte em busca de Alexiel para matá-la, já que diziam ser ela uma das preferidas do Criador. Porém, chegando à torre Etemenanki, ele vê nos olhos de Alexiel o mesmo sentimento que o dele, identificando-se pela primeira vez com um de seus semelhantes. É por amor a ela que ele continua a seguir seu destino e fazer exatamente como foi designado por Deus, se rebelando e caindo ao Inferno para ser o Rei dos Demônios, e promete voltar para buscá-la.

Já como Lorde do Inferno, Lúcifer encena a captura da própria alma, vestindo-se com o manto de um ser desconhecido que a recolhe, deixando um enorme corpo vazio para trás, e volta à Etemenanki para buscar Alexiel, mas é aprisionado pelo Criador na espada sagrada e sua memória é apagada, como castigo. Mesmo assim, como Nanatsusaya, ele luta ao lado de Alexiel em sua rebelião, e a segue através de suas reencarnações depois da sentença dada pelos anjos a ela, ficando sempre ao seu lado.

Ser Kira Sakuya também faz com que ele se aproxime mais da humanidade, já que é sua encarnação mais duradoura e ele teve muito tempo para conviver com a alma humana do garoto com quem fez o acordo que lhe salvara a vida, e aprendeu aos poucos o que é a amizade e o amor de um filho para com seu pai. Kira gosta de ser humano e estar junto ao

---

[59] O nome e o formato original da espada de Alexiel são baseados na Espada de Sete Ramos (七支刀), que teria sido um presente do reino antigo de Baekje (localizado onde é hoje o sudeste da Coreia) à lendária Imperatriz Jingū, que viveu durante o período *Yayoi* (300 a.C-250d.C.).

amigo Mudō Setsuna, por quem passou a nutrir real sentimento, ao contrário das outras encarnações de Alexiel, e suas ações pendem sempre a protegê-lo, e mesmo quando ele desperta como Lúcifer, os sentimentos ainda são o que rege suas ações. Ele quer eliminar o Criador pelas injustiças cometidas, quer salvar Alexiel, e se sacrifica por Setsuna, de quem não se esqueceu e por quem não deixou de sentir carinho, apesar de negar até o final.

Na mitologia judaica e cristã, o nome Lúcifer passou a ser associado ao demônio, adversário de Deus e tentador dos homens. A palavra *lucifer*, em latim, significa *que traz a luz*, ou *Lucifer*, designando a *Estrela da Manhã*, *planeta Vênus*. A palavra foi "erroneamente equiparada ao anjo caído (Satã) devido a uma má interpretação de Isaías 14:12 [...]. O nome Lúcifer foi aplicado a Satã por Sto. Jerônimo e outros Padres de Igreja"[60] (DAVIDSON, 1971, p. 176, tradução nossa), e a partir de então passou lentamente a ser associado ao Diabo. Traduções posteriores abandonaram o nome, traduzindo o termo como *estrela da manhã*, *astro brilhante*, entre outros, mas mesmo assim, ele foi difundido como sinônimo de Satanás.

A passagem onde a palavra aparece pertence ao Livro de Isaías, e fala especificamente da queda do Rei da Babilônia:

> Então! Caíste dos céus, astro brilhante, filho da aurora! Então! Foste abatido por terra, tu que prostrava as nações! Tu dizias: escalarei os céus e erigirei meu trono acima das estrelas. Assentar-me-ei no monte da assembleia, no extremo norte. Subirei sobre as nuvens mais altas e me tornarei igual ao Altíssimo. E, entretanto, eis que foste precipitado à morada dos mortos, ao mais profundo abismo[61] (BÍBLIA, Isaías, 14: 12-15).

A história comumente associada à queda de Lúcifer continua no Livro de Ezequiel, e pertence à *Ode fúnebre ao Rei de Tiro*. Ela descreve seu esplendor e potencial, para depois narrar sua decaída e ruína:

> Eras um querubim protetor colocado sobre a montanha santa de Deus; passeavas entre as pedras de fogo. Foste irrepreensível em teu proceder desde o dia em que foste criado, até que a iniquidade apareceu em ti. No desenvolvimento do teu comércio, encheram-se as tuas entranhas de

---

[60] Original em inglês: erroneously equated with the fallen angel (Satan) due to a misreading of Isaiah 14: 12 […]. The name Lucifer was applied to Satan by St. Jerome and other Church Fathers.

[61] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Como caíste do céu, ó estrela da manhã, filho da alva! Como foste lançado por terra, tu que debilitavas as nações! Tu dizias no teu coração: Eu subirei ao céu; acima das estrelas de Deus exaltarei o meu trono e no monte da congregação me assentarei, nas extremidades do Norte; subirei acima das mais altas nuvens e serei semelhante ao Altíssimo. Contudo, serás precipitado para o reino dos mortos, no mais profundo do abismo." (Bíblia Almeida); "橋明の子、明けの明星よ、あなたは天から落ちてしまった。もろもろの国を倒した者よ、あなたは切られて地に倒れてしまった。あなたはさきに心のうちに言った、『わたしは天にのぼり、わたしの王座を高く神の星の上におき、北の果なる集会の山に座し、雲のいただきにのぼり、いと高き者のようになろう』。しかしあなたは陰府に落され、穴の奥底に入れられる。" (Bíblia em japonês).

> violência e pecado; por isso eu te bani da montanha de Deus, e te fiz perecer, ó querubim protetor, em meio às pedras de fogo. Teu coração se inflou de orgulho devido à tua beleza, arruinaste a tua sabedoria, por causa do teu esplendor; precipitei-te em terra, e dei com isso um espetáculo aos reis. À força de iniquidade e de desonestidade no teu comércio, profanaste os teus santuários; assim, de ti fiz jorrar o fogo que te devorou e te reduzi à cinza sobre a terra aos olhos dos espectadores. Todos aqueles que te conheciam entre os povos ficaram estupefatos com o teu destino; acabaste sendo um objeto de espanto; foste banido para sempre![62] (BÍBLIA, Ezequiel, 28: 14-19).

A narrativa da batalha ocorrida no Céu é descrita no Livro do Apocalipse, na qual Miguel e seus anjos derrotaram o adversário e baniram-no dos Céus juntamente com seus seguidores:

> Houve uma batalha no céu. Miguel e seus anjos tiveram de combater o Dragão. O Dragão e seus anjos travaram combate, mas não prevaleceram. E já não houve lugar no céu para eles. Foi então precipitado o grande Dragão, a primitiva Serpente, chamado Demônio e Satanás, o sedutor do mundo inteiro. Foi precipitado na terra, e com ele os seus anjos[63] (BÍBLIA, Apocalipse, 12: 7-9).

Assim se constrói a história do anjo caído que se tornou o rei dos demônios e regente do Inferno, a quem é atribuída inveja do ser humano, criado à semelhança de Deus, e orgulho

---

[62] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Tu eras querubim da guarda ungido, e te estabeleci; permanecias no monte santo de Deus, no brilho das pedras andavas. Perfeito eras nos teus caminhos, desde o dia em que foste criado até que se achou iniqüidade em ti. Na multiplicação do teu comércio, se encheu o teu interior de violência, e pecaste; pelo que te lançarei, profanado, fora do monte de Deus e te farei perecer, ó querubim da guarda, em meio ao brilho das pedras. Elevou-se o teu coração por causa da tua formosura, corrompeste a tua sabedoria por causa do teu resplendor; lancei-te por terra, diante dos reis te pus, para que te contemplem. Pela multidão das tuas iniqüidades, pela injustiça do teu comércio, profanaste os teus santuários; eu, pois, fiz sair do meio de ti um fogo, que te consumiu, e te reduzi a cinzas sobre a terra, aos olhos de todos os que te contemplam. Todos os que te conhecem entre os povos estão espantados de ti; vens a ser objeto de espanto e jamais subsistirás" (Bíblia Almeida); "わたしはあなたを油そそがれた／守護のケルブと一緒に置いた。あなたは神の聖なる山にいて、火の石の間を歩いた。あなたは造られた日から、あなたの中に悪が見いだされた日までは／そのおこないが完全であった。あなたの商売が盛んになると、あなたの中に暴虐が満ちて、あなたは罪を犯した。それゆえ、わたしはあなたを神の山から／汚れたものとして投げ出し、守護のケルブはあなたを／火の石の間から追い出した。あなたは自分の美しさのために心高ぶり、その輝きのために自分の知恵を汚したゆえに、わたしはあなたを地に投げうち、王たちの前に置いて見せ物とした。あなたは不正な交易をして犯した多くの罪によって／あなたの聖所を汚したゆえ、わたしはあなたの中から火を出してあなたを焼き、あなたを見るすべての者の前で／あなたを地の上の灰とした。もろもろの民のうちであなたを知る者は皆あなたについて驚く。あなたは恐るべき終りを遂げ、永遠にうせはてる」。" (Bíblia em japonês).

63 Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Houve peleja no céu. Miguel e os seus anjos pelejaram contra o dragão. Também pelejaram o dragão e seus anjos; todavia, não prevaleceram; nem mais se achou no céu o lugar deles. E foi expulso o grande dragão, a antiga serpente, que se chama diabo e Satanás, o sedutor de todo o mundo, sim, foi atirado para a terra, e, com ele, os seus anjos" (Bíblia Almeida); "さて、天では戦いが起った。ミカエルとその御使たちとが、龍と戦ったのである。龍もその使たちも応戦したが、勝てなかった。そして、もはや天には彼らのおる所がなくなった。この巨大な龍、すなわち、悪魔とか、サタンとか呼ばれ、全世界を惑わす年を経たへびは、地に投げ落され、その使たちも、もろともに投げ落された。" (Bíblia em japonês).

de sua natureza angelical como parte dos primogênitos de Jeová. Com essa motivação, Lúcifer passa a atormentar e tentar os homens, por pensar que eles tenham diminuído seu *status*.

Kira é um Mentor para Setsuna no início da história, mas quanto mais sua identidade se revela, mais ele se torna um potencial Adversário. Mas, é só depois que seu corpo humano morre e ele volta à sua identidade de Lúcifer, com a ajuda de Rosiel, que ele se torna um obstáculo para o herói, agindo como aliado do Anjo Inorgânico até quase o fim da jornada, no qual ele revela sua verdadeira intenção: chegar o mais perto possível do Criador e matá-lo. Neste ponto ele se torna um Aliado e ajuda Setsuna a seguir em frente às custas da própria vida.

Kurai (九雷):

Figura 104 – Kurai, Princesa de Gehenna.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 45.

Princesa dos *evils* e 14ª Mestre das Três Deusas Dragões, Kurai aparece primeiramente como um garotinho enérgico e apaixonado pela anjo Alexiel. A confusão se dá por causa das roupas vestidas pela princesa, e ela se encaixa na expressão americana *tomboy* (menina que se veste e age como menino) por toda a primeira parte da história. É o amor que ela começa a nutrir por Setsuna que a faz desabrochar sua feminilidade. Kurai desenvolve um relacionamento curioso com a demônio andrógina Belial, que vê a beleza da menina e a escolhe como Noiva Infernal para seu mestre Lúcifer. Apesar das intenções fatais de Belial, ela

sente carinho e fascinação pela pura Kurai, e Kurai por sua vez parece confiar em Belial o bastante para contar a ela seus segredos e angústias.

O nome Kurai é, na verdade, para ser lido como *Cry*, em inglês, de acordo com a autora. Porém, para manter a sonoridade original da pronúncia japonesa, a tradutora do mangá em português optou por grafar seu nome de acordo com a fonética da língua japonesa.

Kurai começa como Arauto da Aventura, junto com sua prima Aracne, apresentando o conflito por vir e pedindo para que Setsuna se junte a ela na batalha. No arco de Jahannam, Kurai pode tanto ser considerada como um Obstáculo, por desviar o herói de seu propósito primeiro, quanto como uma Auxiliar, por ampliar o horizonte do herói quanto à sua verdadeira posição na jornada. No final, ela age como um Aliado importante para o sucesso da missão do Messias.

Aracne (紫羅九音):

Figura 105 – Aracne e seu demônio-aranha.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 84.

Pertencente à raça dos *evils*, Aracne é a personagem que desafia as barreiras de gênero do jeito mais convencional na história: ela nasceu homem, continua fisicamente homem, mas se veste como mulher e se sente como tal. Mesmo dona de uma beleza estonteante e muito sensual, Aracne atua majoritariamente como alívio cômico durante boa parte da história, até que seu segredo é descoberto e ela tem que lutar contra seus então amigos. Ela adora exibir

sua sensualidade através de um guarda-roupa extenso de peças curtas, e por vezes consideradas vulgares, e tem a língua afiada e respostas rápidas quando se trata de se defender de comentários pejorativos quanto à sua vestimenta e atitudes. Aracne flerta muito Kira Sakuya, antes de ele voltar a ser Lúcifer, mas é repelida toda vez. Ainda assim, os dois mantêm uma relação cordial.

Apresentada como prima da Princesa dos Dragões, Aracne é na verdade seu irmão, que foi criado acreditando ser ele o Mestre das Três Deusas Dragões. Ao descobrir a verdade, ela elabora um plano longo de vingança, associando-se ao Inferno e ficando ao lado de Kurai como informante, a mando de Belial. A Satã lhe dá um demônio auxiliar, ligado a ela pela marca do Inferno, na forma de uma aranha gigante. Assim, ela adota uma nova identidade, matando o verdadeiro Aracne e tomando seu lugar como primo da princesa, e finalmente podendo se vestir de acordo com o que sente. Seu ódio pela irmã é suplantado pelo amor que a convivência com ela fez florescer, e Aracne acaba se sacrificando como Noiva Infernal no lugar de Kurai.

Na mitologia grega, Aracne foi uma exímia tecedora que se gabava de seu trabalho, dizendo-o superior ao da deusa Atena. A deusa, insultada com o comentário, promoveu uma disputa entre as duas para atestar qual a melhor tecelã. A trama de Aracne se prova melhor e mais bela que a de Atena, mas ela encara a vitória com arrogância, por isso Atena desperta nela um sentimento de culpa e vergonha tão grande que ela tenta o suicídio. Mas, Atena não permite que ela morra e, como castigo por sua soberba, Aracne é transformada em aranha pela deusa, condenada a tecer sua teia até o fim de seus dias sem nunca completar sua trama (POUZADOUX, 2001).

Aracne é, junto com Kurai, um Arauto da Aventura, apresentando o Mundo Especial para Setsuna. A revelação de sua traição a transforma em Obstáculo, e ela passa a tentar transformar o Messias num súdito forçado do Inferno de qualquer maneira, seja como um morto-vivo sem consciência ou uma casca vazia sem memórias. Ela passa para a posição de Auxiliar quando seu amor por Kurai supera sua sede de vingança e ela se sacrifica no lugar da irmã como Noiva do Inferno, salvando tanto Kurai quanto Setsuna da armadilha de Belial, e adiando o colapso inevitável do Inferno.

Enraō (閻魔王):

Figura 106 – A face de Enraō.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 305. Versão digital, 2012.

Governante do Hades, o Enraō (閻羅王[64]) é a "materialização dos espíritos superiores que foram purificados" (YUKI, 2005, p. 101), o que confere a ele uma aparência peculiar.

O Enraō é baseado na figura do rei do inferno do budismo japonês, o Enmaō (閻魔王 / Rei Enma), ou Enmadaiō (閻魔大王 / Grande Rei Enma). Esse inferno é parecido com o Hades da mitologia grega, pois é um lugar de julgamento, mas ele prepara a alma para a reencarnação, e nisso se assemelha mais ao Hades criado por Yuki. A imagem do Enmaō é a de um homem grande de rosto vermelho e expressão carrancuda.

Do mesmo modo, e por sua essência múltipla, o Enraō de *Angel Sanctuary* é apresentado como uma figura intimidadora, composta de muitas cabeças, cuja principal é a de um homem velho e sério. Ele é o responsável pelo recolhimento das almas humanas recém-chegadas ao Hades e pelo seu armazenamento enquanto esperam julgamento, no grande Crisol de Almas, e pelo destino delas.

[64] Nomenclatura usada na China, onde o nome do rei do inferno é *Yanluo*, usando esses mesmos ideogramas.

Junto com Uriel, o Enraō exerce a função de Guardião do Primeiro Limiar, testando a vontade e força do herói no início de sua jornada. Enraō desempenha esse papel conscientemente, ao contrário de Uriel, e sua intenção é verificar se Setsuna é mesmo o Messias e se ele é forte o bastante para derrotar o inimigo derradeiro.

Guardião dos Portões do Inferno Uriel (屍天使ウリエル):

Figura 107 – Uriel, o anjo do elemento terra.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 104.
Versão digital, 2012.

Uriel, cujo nome significa *chama de Deus*, é um dos principais anjos da tradição não canônica, "de classificação variada como um serafim, querubim, regente do sol, chama de Deus, anjo da presença, presidente do Tártaro (Hades), arcanjo da salvação (como em II Esdras), etc"[65] (DAVIDSON, 1971, p. 298, tradução nossa). A ele também é atribuída a guarda do trovão e do terror, e a presidência sobre o arrependimento.

Em *Angel Sanctuary*, Uriel é o grande anjo da guarda da terra, incumbido de proferir as sentenças dadas aos anjos caídos condenados por seus crimes no Mundo Celestial. Isso porque o som de sua voz marca permanentemente o destino da alma, distorcendo-o para que a sentença aconteça ao invés do curso original da vida, ou vidas, do ser castigado por ele. Depois de condenar Alexiel ao seu ciclo de reencarnação e morte violenta, Uriel arrancou as

[65] Original em inglês: ranked variously as a seraph, cherub, regent of the sun, flame of God, angel of the presence, presider over Tartarus (Hades), archangel of salvation (as in I1 Esdras), etc.

próprias cordas vocais e fugiu do Céu para se refugiar no Hades, onde serve como Guardião dos Portões do Inferno sem o conhecimento dos anjos. Uriel é descrito da seguinte forma, conforme sua fama entre os anjos:

> O anjo da penitência, o anjo negro Uriel. O frio e racional executor que julga os mortos pecadores, aqueles que contrariaram o caminho de Deus e os envia para o inferno. Dizem que ele iça os pecadores pela própria língua e os joga nas chamas eternas de Jahannan, sem dó nem piedade. O nome Uriel significa "chama de Deus". Essa chama nada mais é que o "fogo do inferno" (YUKI, 2006, v. 10, p. 11).

Há um claro exagero quanto à sua frieza e ao método de jogar as almas no inferno, mas a descrição é bastante similar à do anjo mitológico, inclusive a respeito de sua conexão com o Hades. Sua aparência é a de um anjo negro, tanto que Setsuna pensa a princípio que suas asas são pretas, o que o aproximaria da imagem de um anjo da morte, mas percebe que não é o caso. Na verdade, Uriel tem "a pele escura e os cabelos e asas castanhos, como o tronco de uma árvore centenária. Os olhos serenos, esmeraldas, translúcidos como a luz do sol entre as folhas" (YUKI, 2006, v. 10, p. 15), estando assim muito mais intimamente ligado à vida do que à morte, apesar de sua função designada pelo Céu.

Uriel, junto com Enraō, funciona como Guardião do Primeiro Limiar, testando a força e resolução de Setsuna quanto ao seu objetivo primeiro na jornada, que é salvar Sara. Ele, porém, entra em conflito com Setsuna sem nenhum objetivo de testá-lo. Uriel está apenas consumido pela raiva e dor que sente, e só quer ser deixado em paz, mesmo que para isso tenha que eliminar quem o perturba. Depois que Setsuna o liberta desse sentimento, ele passa a agir como Auxiliar, ajudando-o a sair do Hades, e como Mentor, informando-o do paradeiro da alma de Sara e providenciando transporte para fora do Hades.

Grande Serafim Sevotharte / Layla (大熾天使 / ライラ):

Figura 108 – Sevotharte.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 12-13.

Serafim que tomou conta dos Céus e conseguiu o controle sobre os anjos através de sua tutela particular do Grande Serafim Metatron. Seu nome, assim como os de Rosiel e Alexiel, foi inventado pela autora especificamente para a série.

A origem de Sevotharte é um mistério acentuado pela máscara que sempre cobre seu rosto. A farsa montada por ele é descoberta na fase final da história, e até então ninguém sabe de onde ele veio, mas o Grande Serafim Metatron, ainda uma criança, nutre por ele uma enorme afeição. Sua missão particular é tornar o Céu, agora na ausência de Deus, puro e branco novamente. É um dos grandes antagonistas da série, funcionando como Sombra do herói, opondo-se a Setsuna por causa de sua natureza humana e impura, e conduzindo os reinos celestiais com frieza e sem misericórdia com os pecadores.

Na verdade, o rigoroso Anjo Branco obcecado com a pureza é Layla, uma anjo cuja história é contada em fragmentos desde o arco de Hades. Juntando os pedaços, sabemos que Layla foi uma anjo cientista muito inteligente que trabalhou no projeto que daria um corpo físico para o gêmeo de Metatron, Sandalphon, e ela costumava cantar para o feto incubado. Correta e obediente às leis divinas, Layla rejeitava e negava seus próprios sentimentos para com o Grande Trono Zafkiel, embora não conseguisse sempre disfarçar. Invejada por muitos, Layla foi estuprada por ex-colegas de trabalho demitidos por ineficiência e, mesmo sendo a vítima, por sua desonra, foi marcada no rosto com o selo do anjo caído. Ela ainda acusou um

anjo que a socorreu de ter participado do estupro, pois ele tinha confessado seu amor por ela, o que ela considerava abominável, e por que qualquer um que tivesse testemunhado sua vergonha deveria desaparecer. Inclusive ela mesma. Assim, ela pediu para o feto incubado de Sandalphon que fizesse Layla desaparecer, e que desse a ela forças para tornar o mundo branco. Surge então o rígido e nobre Sevotharte, no lugar da frágil e desgraçada Layla.

Em hebraico, a palavra *lailah* significa *noite*. De acordo com o *Zohar*, "Lailah é 'um anjo designado a guardar os espíritos em seu nascimento'. Na tradição lendária judaica, Lailah é um anjo demoníaco da noite, o 'príncipe da concepção', a ser comparado a Lilith, demônio feminino da concepção"[66] (DAVIDSON, 1971, p. 172, tradução nossa). No Gênese, porém, há uma interpretação em que Abraão e sua tropa foram auxiliados por um anjo chamado Lailah na ocasião do resgate de seu primo após a guerra em que Sodoma e Gomorra foram saqueadas, fazendo de Lailah um anjo bom ao invés de um anjo mau.

Sevotharte é uma das grandes Sombras do herói, contrapondo a espontaneidade de Setsuna com seu extremo rigor, e a aceitação de sua condição de pecador pela repulsa a qualquer tipo de impureza. Sua derrota, porém, não é obra do herói, e vem pelas mãos de Sara, que o acusa de ser um impostor, e de Rosiel, que tramou sua queda passo a passo. Já Layla, violentada novamente, desta vez por Sandalphon, encontra na morte o mundo branco que sempre procurou.

[66] Original em inglês: Lailah is "an angel appointed to guard the spirits at their birth." In Jewish legendary lore, Lailah is a demonic angel of night, the "prince of conception," to be compared with Lilith, demoness of conception.

Grande Serafim Metatron e Serafim Sandalphon [大熾天使長メタトロンと熾天使サンダルフォン]:

Figura 109 – Metatron.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 59. Versão digital, 2012.

Figura 110 – Sandalphon.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 145. Versão digital, 2012.

Os gêmeos Metatron e Sandalphon foram criados por Deus com o propósito de combater o poder de Alexiel e Rosiel, filhos de Adam Cadamon cujo poder era temido pelo Criador. Assim, além de separar os irmãos Orgânico e Inorgânico e tentar semear o ódio entre eles, Deus criou Metatron e Sandalphon. Da mesma forma que Alexiel, Metatron nasceu com um corpo saudável, embora eternamente infantil, enquanto Sandalphon, assim como Rosiel, nasceu com um corpo disforme. Mas, diferente do Anjo Inorgânico, seu corpo nunca chegou a se sustentar sozinho, já que consiste apenas de uma cabeça gigante de onde pendem asas cheias de olhos vermelhos, e teve de ser mantido numa incubadora, chamada Berço (揺り籠 / *yurikago*), para poder sobreviver. O Projeto Sandalphon, do qual participava Layla, consistia em experimentar no corpo inútil de Sandalphon até encontrar um meio de melhorá-lo, para que o anjo pudesse usá-lo devidamente.

A mente de Sandalphon, porém, tem a capacidade de entrar nos sonhos de seu irmão, Metatron. O Grande Serafim costuma ter sonhos premonitórios, assim como projeções astrais para outros sonhos e outras dimensões. Deste modo, Sandalphon tem acesso a informações que podem ajudá-lo a conseguir um corpo novo. É por isso que Sevotharte exige que Metatron

tome remédios diariamente, para inibir a consciência de Sandalphon e impedi-lo de possuir o corpo do irmão.

Nos escritos não canônicos, Metatron é talvez o maior dos comandantes celestes, e já foi chamado de "rei dos anjos, príncipe da face ou presença divina, chanceler do Céu, anjo do compromisso, chefe dos anjos da guarda, e YHWH menor"[67] (DAVIDSON, 1971, p. 192, tradução nossa). Na tradição rabínica, Sandalphon é um dos grandes príncipes angelicais, irmão gêmeo ou meio-irmão do anjo Metatron, e mestre da música divina.

Yuki aproveitou dos anjos apenas seu parentesco, e talvez a aparência inusitada de Sandalphon, provavelmente inspirada nas descrições dos querubins, ao invés das dos serafins, nas quais eles têm quatro asas e são cheios de olhos como carvão em brasa (JEWISH ENCYCLOPEDIA). O elemento musical também é relacionado a Sandalphon no mangá.

Sandalphon é um grande Adversário na história, não só para o herói, como para os outros vilões. Ele deseja acima de tudo um corpo funcional, o que faz dele um perigo para Sevotharte; caso consiga esse corpo, ele pode se tornar praticamente indestrutível, o que é um problema para Rosiel; e como ele escolhe Sara como sua futura mãe, se torna um adversário terrível para Setsuna. Metatron, ao contrário, é um menino doce e inocente, que só quer o bem de quem ama. Ele age como um Aliado importante de Setsuna para que ele consiga afastar Sandalphon de Sara, que ele passou a considerar uma amiga.

[67] Original em inglês: king of angels, prince of the divine face or presence, chancellor of Heaven, angel of the covenant, chief of the ministering angels, and the lesser YHWH.

Rosiel, o Anjo Inorgânico (無機天使ロシエル):

Figura 111 – O Anjo Inorgânico Rosiel.

Fonte: *Lost Angel* livro de ilustrações, p. 28-29.

Rosiel é o irmão gêmeo de Alexiel, a Anjo Orgânica. Sua origem está na divisão do poder de Adam Cadamon em duas partes opostas, na forma de seres poderosos que seriam a chave para Etemenanki. Tanto seu nome quanto o da irmã foram inventados pela autora especificamente para *Angel Sanctuary*.

Adam Cadamon, por reprodução assexuada, gerou os gêmeos Alexiel e Rosiel. Ainda no ventre, Alexiel sugou toda a energia da mãe para si e, quando os dois nasceram, ela gozava de perfeita saúde, com poder de regeneração enorme e imediato, enquanto seu irmão nasceu num corpo envelhecido, que dependia de uma máquina para sobreviver. Assim, ela se tornou a Anjo Orgânica, de mente sã e corpo indestrutível, enquanto Rosiel se tornou o Anjo Inorgânico, seu corpo frágil e fadado a degenerar ao contrário, rejuvenescendo até a morte.

Cansado de sofrer, ele foi até sua irmã e tomou-lhe o corpo, pedaço por pedaço, a fim de usá-lo como seu ao invés do amontoado de carne enrugada que ele era. Alexiel, por sua vez, deixou que o irmão montasse seu corpo a partir do dela, afinal, cada pedaço roubado era imediatamente regenerado. Mesmo assim, a degeneração de Rosiel não se extinguiu, e a força negativa de sua existência continuou a deteriorar seu corpo emprestado, rejeitando sua matéria orgânica.

Ele foi um anjo exemplar até a Segunda Grande Guerra Celestial, e governava com sabedoria e compaixão. Mas, prevendo a degeneração de sua mente, ele pede a Alexiel,

mesmo ela não respondendo aos seus chamados, que o mate quando chegar a hora. Nesse meio tempo, ele se apieda de um gregole e lhe dá um corpo, chamando-o Catan que, de acordo com a autora, significa *aquele que guia*. Catan se torna o secretário pessoal de Rosiel e o segue até o final, sendo responsável pelo seu despertar no Assiah e pela perda da razão de seu mestre nos capítulos finais da série.

Por sua natureza negativa, a degeneração do corpo e seu esforço para permanecer vivo mesmo às custas do corpo da irmã, ele é comparado à Hiruko, a criança sanguessuga, um dos filhos imperfeitos dos deuses Izanami e Izanagi que foram abandonados em favor dos novos filhos perfeitos que deram origem ao Japão (CAMPBELL, 2008).

Rosiel funciona como uma Sombra, mas não para Setsuna e sim para Alexiel. Todo o mal que ele causa a Setsuna é com o único intuito de despertar a consciência da irmã, para que ela possa finalmente matá-lo como não o fez no fim da Segunda Grande Guerra. Seu amor por Alexiel não é incestuoso, mas é doentio. A irmã perfeita que ele tanto ama o faz se odiar num nível profundo, e ele tenta emulá-la de todas as formas que pode. Seu ódio por si mesmo é o que faz com que ele peça que Alexiel o mate, antes que a loucura tome conta de sua mente de maneira irreversível. Obcecado pela própria beleza, que é na verdade a beleza de Alexiel, ele afunda na loucura pouco a pouco, odiando cada vez mais a si mesmo e a todos os que o consideram belo. O único que escapa a esse ódio é Catan. Como Adversário, Rosiel tenta a todo custo fazer com que Setsuna o odeie, mandando que sua subordinada mate Sara, e ele mesmo tirando a vida de Kira e revivendo-o como servo e adversário do Messias.

Adam Cadamon / Seraphita (聖隠者 / セラフィタ):

Figura 112 – Adam Cadamon.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 272.
Versão digital, 2012.

Na Cabala do judaísmo, Adam Kadmon é o primeiro homem espiritual, em correlação a Adão, o primeiro homem material. Também chamado de *homem arquetípico* e *homem celestial*, Adam Kadmon é a personificação de todas as manifestações divinas, nem homem nem mulher, ou antes os dois. De acordo com os estudos dos fariseus, o homem original nasceu andrógino, e a separação dos sexos se deu apenas depois da operação que deu vida à Eva (JEWISH ENCYCLOPEDIA). Assim, como o homem espiritual e o homem material são intrinsecamente ligados, ambos carregam a mesma marca: em Adam Kadmon, a ideia da androginia, e em Adão a androginia em si.

Essa androginia relacionada a Adam Kadmon é aproveitada por Yuki em Adam Cadamon, que tem a aparência de um anjo de luz e presença muito fortes. Ele é descrito por Rosiel como tendo “cabelos dourados que formam ondas como os campos de trigo. Um sorriso caridoso como o da Virgem Maria. Um ser espiritual com uma beleza estonteante, nem homem nem mulher” (YUKI, 2005, v. 2, p. 26), e aparentemente não tem sido visto desde tempos remotos.

É Catan quem explica a história do poder de Adam Cadamon:

> Muito tempo atrás, quando a Terra ainda era apenas o Caos, havia só uma magia, que não era separada em branca e negra. Anjo e Diabo eram apenas uma entidade espiritual, mas eles se separaram e começaram a viver em lugares diferentes um do outro. Suas magias também evoluíram conforme seus estudos e, ao longo dos tempos, distinguiram-se como magia branca e magia negra. O lendário Adam Cadamon, [era] o Santo Eremita que conseguia manipular essa magia universal que foi perdida em tempos remotos (YUKI, 2005, v.2, p. 28).

Chamado também de Seraphita, Adam Cadamon foi o primeiro anjo criado por Deus, sua primeira e única experiência bem-sucedida, perfeito em sua androginia, carregando em si tanto o feminino quanto o masculino, e dotado de poder e misericórdia incomensuráveis. Seu paradeiro é desconhecido desde o desaparecimento do próprio Deus.

Adam Cadamon é o grande Arauto da Aventura, informando ao herói da missão que o aguarda, e veste momentaneamente o manto de Adversário nos capítulos finais da série, apenas para se tornar um Auxiliar de Setsuna nos últimos momentos de sua missão.

5.4 A jornada do herói japonês no cenário judaico-cristão

A partir de agora, será analisada a jornada heroica de Mudō Setsuna em meio ao cenário judaico-cristão em que se insere. Detalhes da história serão descritos aqui conforme a necessidade para o entendimento dos momentos críticos da jornada do herói dentro da narrativa e, como se trata de uma obra de acesso restrito, uma paráfrase da história será apresentada no anexo ao final deste trabalho.

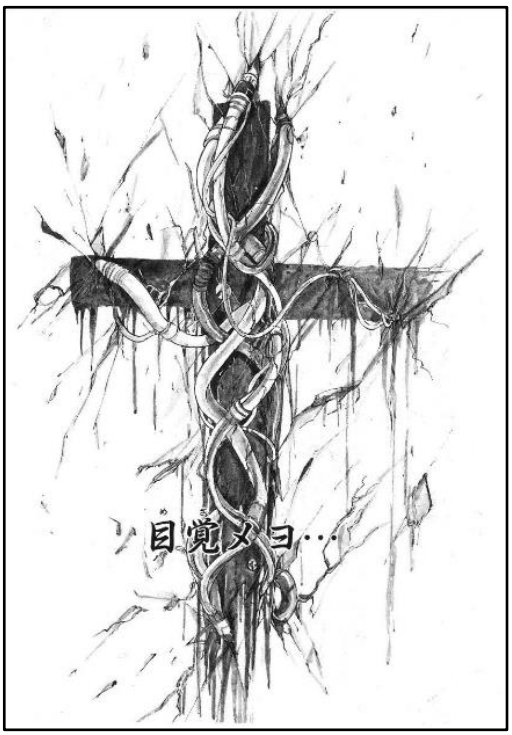
Neste capítulo, serão apontadas as etapas da jornada do herói, as funções das personagens de apoio, tanto as já descritas acima quanto as que serão apresentadas somente aqui, e as referências mitológicas utilizadas pela autora que ainda não foram descritas no subcapítulo 5.1, a fim de analisar o quanto da jornada do herói aparece no mangá, assim como se a própria figura do herói e seu desfecho na história correspondem ao arquétipo do herói e sua jornada. Pretende-se também comparar a versão dos elementos mitológicos utilizados pela autora com a mitologia fonte da referência.

5.4.1 Arco 1: Assiah [物質界 / アッシャー]

O primeiro arco do mangá se intitula *Assiah*, e se refere ao Mundo Material em que a história começa, a Terra. Apesar de já exibir alguns dos outros mundos, a Terra é onde se passa a maior parte da ação neste início, apresentando o Mundo Comum do herói, que no caso de Setsuna nunca foi tão comum, mesmo que sem seu conhecimento.

A primeira página, antes mesmo que a história comece, sintetiza todo o primeiro arco: o pano de fundo cristão e a imagem messiânica representados pela cruz; a volta do Anjo Inorgânico Rosiel, e a maneira com que ele o faz, representadas pelos fios eletrônicos emaranhados na cruz, como se a ferissem; e o chamado à aventura na forma do imperativo *desperte...* (目覚メヨ・・・ / *mezameyo...*) que se sobrepõe à imagem, podendo significar tanto um apelo ao próprio herói para que desperte sua verdadeira força e forma, quanto uma advertência sobre a volta do grande oponente do passado, que está prestes a acordar de seu sono sob a Terra.

Figura 113 – Síntese do primeiro arco de *Angel Sanctuary*.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 7.
Versão digital, 2012.

No arco de Assiah, o Mundo Comum do herói, Setsuna, é apresentado e seus conflitos pessoais começam a ser ilustrados. Em Tóquio, no ano de 1999, enquanto jovens de sua idade continuam a morrer por causa de um jogo eletrônico misterioso, Setsuna é apresentado em meio a uma briga de rua, já que seus colegas de escola se incomodam com sua aparência mestiça. A primeira aparição de Sara também é violenta, e a garota chega estapeando o irmão por ter se atrasado para seu encontro mensal. Ela traz consigo a colega de classe Saiki Ruri, uma garota tímida, inteligente e sensitiva, que será chave para o despertar do vilão Rosiel.

Figura 114 – Primeira aparição de Setsuna e Kira.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 17. Versão digital, 2012.

Figura 115 – Primeira aparição de Sara e Ruri.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 22. Versão digital, 2012.

O primeiro capítulo apresenta o herói e seu cotidiano, e estabelece suas relações com as personagens que já se encontram ao seu redor. Kira Sakuya é o veterano e melhor amigo de Setsuna, com quem ele sente que pode contar para qualquer coisa; vários colegas, com destaque para Yōji e Katō, são antagonistas violentos que estão sempre tentando rebaixá-lo; e Sara é a irmã enérgica por quem ele é relutantemente apaixonado desde criança. O relacionamento complicado de Setsuna com os pais é mencionado, deixando claro o medo e ódio que sua mãe sente em relação a ele.

As *evils* Kurai e Aracne aparecem na Terra a observar Setsuna, assim como faz o anjo Catan, subalterno de Rosiel que o está ajudando a despertar. Essas forças passam despercebidas de Setsuna enquanto ele lida com o caos de sua vida diária, ignorando os sinais de seu destino sobrenatural.

Apenas depois que Ruri é contatada por Rosiel através do jogo eletrônico *Digital Angels* 天使禁猟区 (Anjos Digitais Santuário dos Anjos) e tem parte do Anjo Inorgânico dentro de si a tomar conta de seu corpo, é que Setsuna é confrontado diretamente pelos poderes sobrenaturais residentes do Mundo Especial.

É por intermédio de Ruri, já possuída por Rosiel, que Setsuna tem o primeiro contato consciente com o Mundo da Aventura e os seres que o habitam, mesmo que eles já estivessem agindo ao seu redor sem seu conhecimento dentro do Mundo Comum. É a primeira vez que ele confessa a Deus seu desejo por Sara, é a primeira vez que tem um vislumbre fragmentado de lembrança da sua vida como Alexiel, e é a primeira vez que manifesta uma fração que seja de seu poder angelical de forma explícita.

Figura 116 – Setsuna desperta parte de seu poder angelical.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 42-43. Versão digital, 2012.

Como ilustrado na Figura 116, Setsuna vê um carrasco encapuzado levantar uma espada de cristal em forma de cruz contra alguém de cabelos compridos. É na ânsia de que essas imagens que ele não entende saiam de sua cabeça que ele forma, de maneira

inconsciente, uma esfera que protege a ele e a Sara tanto do golpe espiritual quanto dos cacos de vidro das janelas da capela onde estão. Essa manifestação de poder e lembranças indica ao herói sua natureza especial, a diferença entre ele o ser humano comum.

O despertar de Rosiel é um ponto chave desse primeiro capítulo, pois é ele que desencadeia os eventos que levam Setsuna ao Mundo da Aventura. É através de Ruri, a quem ele chama de Lápis Lazuli[68], que Rosiel se manifesta no Mundo Material, consumindo-a aos poucos, e recuperando seu poder de emular seu antigo corpo, bem como de moldá-lo como quiser, dado que tenha adquirido informação corporal e espiritual suficiente da pessoa. Desta forma, usando os corpos de todos os jovens portadores do jogo eletrônico, e do grande poder espiritual de Ruri, Rosiel finalmente desperta.

Ainda assim, Setsuna se recusa a acreditar em Kurai quando ela revela sua natureza divina, funcionando abertamente como Arauto da Aventura. Ele volta sua atenção somente para Sara, focando na decisão de protegê-la a qualquer custo, como sempre fizera, mesmo que seja dele próprio.

Mas a aventura insiste em se apresentar a ele. Rosiel, na forma de Ruri, transforma Yōji, o colega encrenqueiro de Setsuna, em um golem[69] e manda ele e seus colegas sequestrarem Sara, levando-a para uma fábrica abandonada. Lá, Kira, Kurai e Aracne são testemunhas da intervenção divina. Como Setsuna ainda não desperta como Alexiel, Rosiel ameaça matar Sara para que isso aconteça.

É neste momento que surge pela primeira vez a presença grandiosa de Adam Cadamon.

---

[68] A pedra Lápis Lazuli é considerada uma gema de grande poder espiritual, muito usada como amuleto no antigo Egito.

[69] Nas lendas judaicas e da Cabala a partir da Idade Média, o golem é um ser animado feito de material inanimado, feito e controlado por sacerdotes, e que obedece a ordens simples, mas é difícil de controlar.

Figura 117 – Aparece Adam Cadamon.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 128-129. Versão digital, 2012.

O ser antigo que não é homem nem mulher vem ao auxílio de Setsuna, impedindo que as marionetes de Rosiel machuquem Sara, enchendo a fábrica abandonada de luz divina. A aparição do Santo Seraphita atesta novamente a natureza especial de Setsuna, dessa vez mesmo entre os anjos.

Kurai tenta mais uma vez argumentar com Setsuna para convencê-lo de que ele é Alexiel e que prometeu ajudá-la a vingar o reino de Gehenna, mas ele a rejeita novamente, dizendo que mesmo que ele seja a reencarnação da Anjo Orgânica, não se interessa pelos problemas da vida passada, e que tem seus próprios problemas para resolver no presente.

Esta é a primeira vez que Setsuna recusa conscientemente o Chamado da Aventura. Kurai funciona como o Arauto desde a primeira vez que teve contato com ele, apresentando aos poucos o Mundo Especial e a missão a ser cumprida, mas é nesse momento que ela o convida, com todas as palavras, a adentrar o Desconhecido. E Setsuna recusa, se apegando com força à sua vida humana e seus problemas mundanos, mesmo que eles sejam mais graves do que os de uma pessoa comum.

Kira finalmente aparece das sombras para tirar satisfação com as *evils*, mas insulta Aracne e ela o mata cortando-o em pedaços. Deixado sozinho para apodrecer, o corpo de Kira se regenera e ele volta à vida. A revelação da natureza sobrenatural de Kira também acusa sua função arquetípica até agora. Como veterano de Setsuna, Kira sempre foi uma figura protetora e educadora para ele, fazendo dele um mentor da vida cotidiana. Mas seu papel de

Mentor vai além do Mundo Comum, e a regeneração de seu corpo que o traz de volta à vida é um primeiro indício da participação que ele terá na jornada heroica.

Entretanto, Setsuna ainda não está pronto para partir em sua jornada sobrenatural, e fixa toda sua atenção em Sara. Ele a leva para casa e vela seu sono, ainda com as palavras amarguradas de Kurai na cabeça. Mas ele não consegue aceitar que seja a reencarnação de um anjo, que essa seja a explicação para todo o sofrimento ao seu redor, e para a rejeição da mãe. Em sua firme Recusa do Chamado, ele se volta para Sara, a única que chorou por ele, sofreu por ele, e quis fugir de casa com ele quando seus pais estavam prestes a se separar. A única que se preocupava com ele. Ironicamente, é pensando em não querer feri-la que ele a beija enquanto dorme, e é flagrado pela mãe.

Figura 118 – Para afastar o pecado.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 175. Versão digital, 2012.

Figura 119 – Setsuna rejeita Sara.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 182. Versão digital, 2012.

Toda a Figura 118 ilustra o subtexto bíblico para as próximas ações que Setsuna vai tomar. O texto sintetiza três passagens bíblicas do Novo Testamento sobre se livrar do pecado:

> E se tua mão direita é para ti causa de queda, corta-a e lança-a longe de ti, porque te é preferível perder-se um só dos teus membros, a que o teu corpo inteiro seja atirado na geena. [70] (BÍBLIA, Mateus, 5: 30);
> Por isso, se tua mão ou teu pé te fazem cair em pecado, corta-os e lança-os longe de ti; é melhor para ti entrares na vida coxo ou manco que, tendo dois pés e duas mãos, seres lançado no fogo eterno.[71] (BÍBLIA, Mateus, 18: 8);
> Se o teu olho for para ti ocasião de queda, arranca-o; melhor te é entrares com um olho de menos no Reino de Deus do que, tendo dois olhos, seres lançado à geena do fogo.[72] (BÍBLIA, Marcos, 9: 47)

A alusão bíblica cai como um peso sobre as costas de Setsuna que, ainda acreditando que o sentimento de Sara para com ele é de natureza diferente do dele por ela, a rejeita deliberadamente, na intenção de afastá-la de suas intenções pecaminosas para sempre.

Como ilustrado na Figura 119, Setsuna corta sua relação com Sara como se arrancasse um membro de seu corpo, suas palavras duras contradizendo totalmente o sentimento que é escancarado na página. Destacada em branco no fundo preto, está a verdade imutável: *Eu amo a Sara* (俺は紗羅が好きだ / *ore wa sara ga sukida*). Em meio a pensamentos de auto encorajamento, Setsuna pretende estilhaçar tudo, dizendo a sua irmã que "Só porque te beijei enquanto dormia você acha que eu gosto de você? Larga mão de ser convencida. Detesto mulher burra" (YUKI, 2005, v. 2, p. 78).

Setsuna vai ao encontro de Kira e conta ao amigo sobre ser a reencarnação de um anjo, mas que não consegue se preocupar com isso, pois eles não precisam de sua ajuda, e sim da de Alexiel, e as únicas pessoas que se importam com ele são Sara e o próprio Kira. O veterano desabafa, deixando a entender que também guarda um segredo, e dá um presente a Setsuna: uma pedra vermelha que serve de amuleto.

---

[70] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "E, se a tua mão direita te faz tropeçar, corta-a e lança-a de ti; pois te convém que se perca um dos teus membros, e não vá todo o teu corpo para o inferno" (Bíblia Almeida); もしあなたの右の手が罪を犯させるなら、それを切って捨てなさい。五体の一部を失っても、全身が地獄に落ち込まない方が、あなたにとって益である。 (Bíblia em Japonês).

[71] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Portanto, se a tua mão ou o teu pé te faz tropeçar, corta-o e lança-o fora de ti; melhor é entrares na vida manco ou aleijado do que, tendo duas mãos ou dois pés, seres lançado no fogo eterno" (Bíblia Almeida); もしあなたの片手または片足が、罪を犯させるなら、それを切って捨てなさい。両手、両足がそろったままで、永遠の火に投げ込まれるよりは、片手、片足になって命に入る方がよい。(Bíblia em japonês).

[72] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "E, se um dos teus olhos te faz tropeçar, arranca-o; é melhor entrares no reino de Deus com um só dos teus olhos do que, tendo os dois seres lançado no inferno" (Bíblia Almeida); もし、あなたの片目が罪を犯させるなら、それを抜き出しなさい。両眼がそろったままで地獄に投げ入れられるよりは、片目になって神の国に入る方がよい。 (Bíblia em japonês).

Esse é o primeiro grande ato de Kira como Mentor sobrenatural de Setsuna, cumprindo essa função ao dar um presente místico a ele, mesmo não revelando a verdadeira natureza e poder do objeto.

Setsuna rejeita Sara pensando no bem da irmã. A consciência de Alexiel desperta pela primeira vez e ela mata Katō, outro colega de Setsuna transformado em golem por Rosiel, e Setsuna, ao tomar seu corpo de volta, presencia Kira morrer e voltar à vida, descobrindo que seu melhor amigo é um ser imortal que segue a alma de Alexiel por todas as suas encarnações. Sentindo-se abandonado e traído, ele tenta o suicídio.

Zafkiel[73], que é um anjo com patente de Trono, o impede, se passando por um simples padre. É ele quem convence Setsuna a voltar e encarar as coisas de outro jeito, e enxergar que nunca esteve sozinho de verdade. Aqui, Zafkiel age como um Auxiliar, função que desempenhará por grande parte da narrativa.

Setsuna volta atrás e se confessa para Sara, que retribui seu amor e aceita fugir com ele. Com a ajuda de Kira, os irmãos fogem, sem saber que o veterano se entrega à polícia pelo assassinato de Katō. Eles vão para longe, deixando de ser irmãos para se tornarem um casal onde ninguém os conheça, decidindo se chamarem apenas por seus nomes próprios e não mais se referirem um ao outro como irmão e irmã. Com isso, eles também fogem temporariamente do destino sobrenatural de Setsuna, que continua a recusar o Chamado.

Ao longo da história, a singularidade de Setsuna é reconhecida por várias personagens, e o próprio Kira, que acompanhou Alexiel por todas as suas reencarnações afirma que ele é diferente das outras e, por isso, pode muito bem ser o Messias que todos estavam esperando. Mas, Setsuna não é a encarnação de Alexiel com o potencial para quebrar o ciclo eterno de nascimento e morte imposto a ela por Deus. Ele é, ao invés disso, o resultado dessa quebra.

Na encarnação anterior a ele, Alexiel foi uma jovem prostituta no Japão feudal, vendida por sua família, que temia seus poderes espirituais. Ela se apaixonou por um jovem filho de samurai, ele retribuiu seu amor, e os dois planejavam fugir juntos, mesmo que ela tivesse a sensação de que precisava encontrar alguém ali. Eles chegaram a fugir, mas foram encontrados, e o jovem samurai foi morto. Naquele momento, uma parte da força de Alexiel despertou e ela conseguiu fugir de seus perseguidores.

---

[73] O anjo Zafkiel é o chefe da ordem dos tronos e um dos 9 anjos que governam o Céu e também um dos 7 arcanjos. (DAVIDSON, 1971).

O jovem samurai foi visitado pelo espírito que acompanha Alexiel encarnação após encarnação e aceitou o acordo proposto. Foi seu último desejo que quebrou o ciclo de violência imposto por Deus a Alexiel. Ele pede ao espírito que diga à moça que a ama com suas palavras, seu corpo e seu coração, e que a mate sem lhe causar dor. Mesmo sem entender o pedido, o espírito obedece. A jovem reconhece agora que ele era por quem ela esperava, e os dois se amam. Quando ele se prepara para matá-la, Alexiel desperta e consente com a morte misericordiosa que ele se dispõe a dar, elogiando sua coragem de desobedecer a um comando de Deus.

É a morte rápida e indolor da jovem prostituta, fruto de um desejo de apenas amor por ela, que salva sua alma para a próxima reencarnação. É por causa dela que, por mais que Setsuna esteja propenso a morrer violentamente, ele escapa desse destino toda vez, evitando a sentença imposta a Alexiel e podendo se tornar o salvador do mundo. É o espírito antigo que vem a ser Kira Sakuya quem proporciona a mudança no destino de Alexiel, e desencadeia a nova guerra entre o Céu e o Inferno, pois muito provavelmente foi essa mudança na energia da alma de Alexiel que fez com que a consciência de Rosiel despertasse nas profundezas da terra.

Ao saber da prisão de Kira, Setsuna volta a Tóquio para salvar o amigo, mesmo colocando em risco sua felicidade com Sara. Esse é um primeiro indício do herói que Setsuna irá se tornar, a primeira vez que ele não escolhe Sara acima de todas as coisas.

Esperando por eles está Kirie[74], a nova ajudante de Rosiel, que, desesperada pela aprovação do Anjo Inorgânico, atrai Setsuna e Sara para uma fábrica deserta e tenta assassinar Sara. Setsuna a impede, jogando-a ao chão. Enquanto eles pensam que Kirie está desmaiada, ela dispara sua arma espiritual contra Setsuna, e Sara se joga na frente para protegê-lo.

[74] Nome baseado no anjo Kyriel, um dos anjos que governam as mansões lunares (DAVIDSON, 1971). A autora optou por modificar a grafia para *Kirie* por soar como um nome feminino japonês.

Figura 120 – Sara protege Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 182. Versão digital, 2012.

Figura 121 – Sara cai em meio aos cacos vermelhos do anel.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 183. Versão digital, 2012.

Setsuna olha, impotente, Sara cair à sua frente, o anel de vidro que lhe deu na infância espatifando-se em cacos vermelhos, a própria cena cortada em fragmentos que apenas dão a entender o que está acontecendo, como ilustrado na Figura 121. Na hora da morte, em que o rosto de Sara quase desaparece em meio à cor branca, ela se esquece da promessa de não chamar seu amado de irmão e busca consolo na forma em que o chamava quando criança. Assim, pede desculpas ao seu *maninho* (お兄ちゃん / *onīchan*), e morre se perguntando se algum dia conseguirá ser feliz.

Figura 122 – Sara morre nos braços de Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 188-189. Versão digital, 2012.

Do mesmo modo que Kira na encarnação anterior, Sara salva Setsuna de uma morte violenta, mesmo sem saber do ciclo, deixando o futuro ainda mais turvo. No entanto, a premonição vista pelo Céu e pelo Inferno se concretiza, e Tóquio é engolida pela luz que emana de Setsuna. A consciência de Alexiel continua dormente, mas a dor da perda e o ódio pelas forças que tiraram dele a mulher amada acionam seu poder de destruição, e Kirie não escapa com vida.

Setsuna entra num estado de transe, flutuando para dentro de um sonho utópico onde ninguém havia morrido e Sara não era sua irmã. Lá, não haviam anjos e demônios, apenas o dia a dia escolar. Tudo parecia igual, melhor, mas alguns detalhes não se encaixavam. Ruri era simpática e extrovertida, Katō e Yōji não implicavam com ele, Kira sorria com sinceridade e não tinha a marca de sangue no peito. Mais do que isso, o chamava de Mudō, e não por seu primeiro nome. O amuleto não existia, mas ele era importante, ele era a vida do Kira. E o anel de Sara era de rubi legítimo. A imagem do vidro vermelho se espatifando é tão forte que faz com que Setsuna reconheça aquela realidade como sonho. Ele ficaria ali para sempre sem problemas se pudesse, mas sente que alguém o chama e volta à realidade, carregando o corpo de Sara, a pedido de Kira.

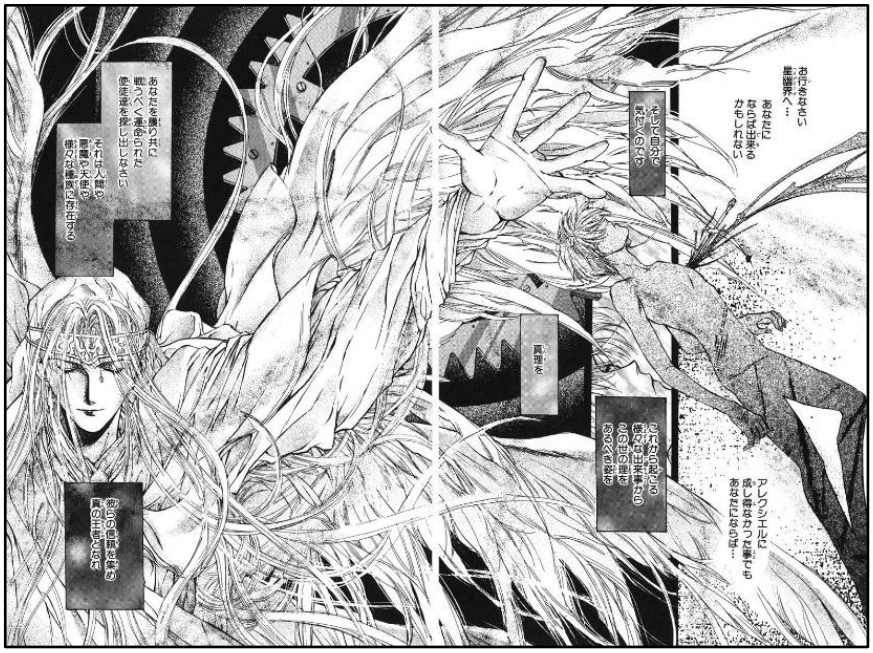
Esta é a última negação de Setsuna. O sonho do mundo perfeito no qual ele vivia feliz e despreocupado ao lado da mulher amada. Ele, ao recusar o sonho, está finalmente pronto para encarar a aventura e partir para o Mundo Especial.

Adam Cadamon reaparece, assumindo a função de Arauto derradeiro da aventura do herói. Ele oferece um meio de salvar o mundo da destruição, voltando o tempo até o momento seguinte da morte de Sara, em que Tóquio ainda não está destruída, mas o Salvador já foi revelado pelo sacrifício da garota. O anjo de luz revela a identidade de Kira como a espada Nanatsusaya e pede que Setsuna o mate, pois sua existência é maldita. Mas, mesmo com a bênção de Kira para fazê-lo, Setsuna se recusa a matar o amigo, de quem agora se lembra de encarnações anteriores, e cura suas feridas. Além disso, ele negocia com Adam Cadamon a salvação do mundo. Sua proposta é a seguinte: ele o manda para o submundo para resgatar a alma de Sara, e só então ele vai se ocupar dos anjos e demônios.

Adam Cadamon aceita, informando que a alma de Sara está no Hades, a primeira parada dos mortos no mundo espiritual, e faz com que o amuleto de Setsuna, verdadeiro corpo de Kira, se transforme numa adaga. Setsuna deve ser golpeado no peito com ela, e entrará num estado de animação suspensa, permitindo que sua alma parta para o Hades em busca de Sara. Kira então o golpeia, e a segurança de seu corpo fica nas mãos dele e de Kurai, enquanto Setsuna parte para o reino dos mortos como Orfeu[75] foi para resgatar sua amada Eurídice.

[75] Orfeu é um grande poeta e músico que, ao perder a esposa Eurídice desce até o Hades e implora ao deus que lhe devolva a amada, em forma de canção. Emocionado, Hades permite que Eurídice volte com Orfeu para o mundo dos vivos, com a condição de que o poeta não olhasse para trás até terem saído da terra dos mortos. Mas, como ela estava muito quieta, ele olhou para trás apenas para se certificar de que ela o acompanhava. No mesmo instante, Eurídice é tragada novamente para dentro do Hades e não é mais permitido a Orfeu resgatá-la. Inconsolável, Orfeu recusou qualquer outra mulher, pensando apenas em Eurídice e, ultrajadas, as mênades o matam. Assim, na morte Orfeu reencontra Eurídice e eles passam a eternidade juntos nos Campos Elíseos.

Figura 123 – Setsuna é atingido pela adaga sagrada.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 262-263. Versão digital, 2012.

Assim, como ilustra a Figura 123, Setsuna é atingido pela adaga e seu corpo adormece instantaneamente, enquanto a grande presença de Adam Cadamon o abençoa em sua jornada, impelindo-o a conquistar a confiança dos anjos e demônios que virão a ser seus apóstolos, seus seguidores na luta contra o mal.

Aqui acaba o primeiro arco, Assiah, e o herói é retirado do Mundo Comum para dentro do Mundo Especial. Setsuna relutou até que não houvesse mais como ignorar seu destino sobrenatural, e barganhou com o grande Arauto da Aventura, aceitando salvar o mundo apenas se antes pudesse salvar sua amada, e é por ela que ele finalmente mergulha na jornada heroica. Com o presente mágico dado a ele pelo Mentor Kira a protegê-lo da morte, ele atravessa o Primeiro Limiar da Aventura para encontrar inevitavelmente seu Guardião.

5.4.2 Arco 2: Hades [星幽界 / ヘイディーズ]

O segundo arco de *Angel Sanctuary* coincide com o início do segundo ato da jornada do herói, no qual ele deixa tudo o que conhece para trás e adentra o desconhecido, onde enfrentará diversos obstáculos e provas, desvios e adversários, e encontrará aliados que o auxiliarão em sua busca. Setsuna, consciente de seu destino divino, sai de seu próprio mundo,

já impregnado pelo sobrenatural, e atravessa o limiar para o primeiro dos mundos especiais que visitará em sua jornada. Seu primeiro propósito é ainda salvar Sara, e sua alma alcança o Hades em busca dela.

É também neste segundo arco que outras mitologias são incorporadas à mitologia principal. Assim, não só o Hades se transforma num mundo existente dentro do contexto dos anjos e demônios, como figuras de outras mitologias passam a estar presentes nesse mesmo universo, por exemplo da nórdica e budista.

Doll, uma boneca de fibra vegetal imbuída com alma de anjo, apresenta o primeiro obstáculo de Setsuna no mundo inferior, impelida pelo grande amor e respeito que sente por seu mestre, o Guardião dos Portões do Inferno, Uriel.

O segundo obstáculo que Setsuna enfrenta no Hades é o próprio Uriel, que vem em defesa de Doll e tenta matar Setsuna, controlado pela própria *persona*[76] que criou para si em tempos remotos a fim de conseguir executar seu terrível trabalho. Depois de se livrar da máscara, Uriel leva Setsuna até sua morada dentro da Yggdrasil. Lá, ele passa a agir como Aliado do herói, revelando o verdadeiro paradeiro de Sara, que foi resgatada do Crisol a pedido de Zafkiel e levada para o nível Yetzirah do Mundo Celestial, e oferecendo seu dragão, Nidhog, como transporte.

[76] Máscaras sobrenaturais que se fixam no rosto da pessoa, e se assemelham em efeito ao conceito de C. G. Jung, no qual a persona é uma personalidade construída e apresentada aos outros, mas que pode diferir enormemente da verdadeira personalidade do indivíduo.

Figura 124 – Uriel se livra da *persona*.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 95.
Versão digital, 2012.

O terceiro e último obstáculo é Enraō, o governante do Hades. Nesse ponto, Setsuna e Katō – que recebeu um corpo de fibra vegetal de Uriel ao chegar ao Hades e foi enviado como guia de Setsuna por Enraō – já sabem que ele tramou sua batalha no intuito de que se aniquilassem um ao outro, e partem em sua direção com um plano para saírem do Hades a tempo de Setsuna voltar a salvo para seu corpo. Setsuna deixa Katō sobre o Crisol de Almas e vai ao encontro de Enraō, ameaçando estilhaçar o Crisol caso ele não os concedesse passagem para fora do Hades. É durante essa discussão que Setsuna sente seu corpo morrer. Mesmo assim, ele volta a Anagura às custas do sacrifício de Katō, que desiste de sua nova vida para ajudar Setsuna.

A aparente morte do herói normalmente vem nos estágios finais da jornada, mas aqui ela aparece logo no início como mais um obstáculo a ser vencido. De fato, a sensação de que o herói morreu não é sentida neste estágio da história, já que a alma de Setsuna continua viva e determinada a descobrir o que aconteceu com seu corpo.

Setsuna retorna a Anagura com a semente dada a ele por Nidhog em seus últimos momentos, mas acorda num corpo que não é seu. Com a morte de seu corpo humano, quando

Kira o chama de volta para a vida, sua alma acaba por adentrar o corpo suspenso de sua encarnação original. Assim, a consciência de Setsuna passa a habitar o corpo de Alexiel.

O arco de Hades termina com o demônio *Mad Hatter* na camada mais profunda do Inferno, comemorando a descoberta de Kurai. Para ele, a princesa é perfeita para se tornar a Noiva do Inferno, deixando as Dragões Sagradas e o Messias sob o poder do Inferno. Revelando sua verdadeira identidade, Belial jura fidelidade eterna a Lúcifer.

Em hebraico, *belial* é um adjetivo que significa *sem valor*, *indigno*. O termo *filhos de Belial* é utilizado para se referir a pessoas de má índole, como por exemplo os idólatras, com o significado de *filhos da Indignidade*, também substituído por *homens maus* ou termos similares, como nesta passagem sobre o castigo aos idólatras: "alguns malvados saíram do meio de vós e seduziram os habitantes de sua cidade, dizendo: vamos servir outros deuses – deuses que vós não conheceis"[77] (BÍBLIA, Deuteronômio, 13: 13), no qual o termo foi substituído por *alguns malvados*.

O termo se tornou personificação de um demônio, ou do demônio, dependendo da literatura. Na Bíblia cristã, a seguinte passagem cita o nome próprio Belial como sinônimo de Satanás: "que compatibilidade pode haver entre Cristo e Belial? Ou que acordo entre o fiel e o infiel?"[78] (BÍBLIA, II Coríntios, 6: 15). Foi anjo da ordem das Virtudes, e depois da queda se tornou um dos grandes Anjos Caídos.

No mangá, Belial foi uma anjo importante, de grande virtude, mas que às escondidas seduzia e levava outros anjos à loucura. Lúcifer foi o único que viu sua falta de valores, e teve nojo. Isso apenas fez com que Belial se apaixonasse por ele, que a via como ela se sentia: indigna e suja. Ela o seguiu para o Inferno depois da queda, e é sua mais fiel serva desde então. Sua beleza é andrógina, e se assemelha em esplendor à sua descrição no *Paraíso perdido* de Milton, no qual Belial é extremamente belo e aparentemente digno, o que na verdade é falso e superficial (DAVIDSON, 1971). Belial funciona como Mentor, Auxiliar e Adversário de Setsuna ao mesmo tempo, colocando-se em seu caminho em certos momentos e impelindo-o para frente em outros.

---

[77] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "que homens malignos saíram do meio de ti e incitaram os moradores da sua cidade, dizendo: Vamos e sirvamos a outros deuses, que não conheceste," (Bíblia Almeida); "よこしまな人々があなたがたのうちに起って、あなたがたの知らなかった『ほかの神々に、われわれは行って仕えよう』と言って、その町に住む人々を誘惑したことを聞くならば、" (Bíblia em japonês).

[78] Citação tirada da Bíblia Sagrada Católica. Passagem nas outras obras consultadas, para efeito de comparação: "Que harmonia, entre Cristo e o Maligno? Ou que união, do crente com o incrédulo?" (Bíblia Almeida); "キリストとベリアルとなんの調和があるか。信仰と不信仰となんの関係があるか。" (Bíblia em japonês).

A revelação de sua identidade e de suas intenções para com Kurai, assim como a volta de Setsuna ao mundo dos vivos, fecham o arco de Hades e dão início ao terceiro arco da história.

5.4.3 Arco 3: Jahannam [地獄 / ジャハンナ]

Todo o terceiro arco do mangá ainda se insere no segundo ato da jornada do herói, detalhando mais obstáculos a serem vencidos e aliados conquistados durante sua passagem pelo Inferno. Aqui também são reveladas algumas informações importantes para o desenrolar da história, como as verdadeiras identidades de Kira e Sara, e o local onde está aprisionado Adam Cadamon, destino final da aventura do herói.

Setsuna acorda no reino de Gehenna, em Anagura, apenas para descobrir que habita o corpo de sua encarnação original, a Anjo Orgânica Alexiel. Lá, seu corpo humano se encontra em suspensão dentro de um círculo mágico, a fim de não apodrecer. Lá, ele enfrenta e perdoa o *evil* Voice por ter matado seu corpo, e recebe uma ajuda inusitada. Belial, um dos grandes Satãs do Inferno, se apresenta a ele e, agindo momentaneamente como Mentor, informa que há um jeito de ressuscitá-lo, com a ajuda do grande anjo guardião do ar, Raphael, que habita o Raquiah, o segundo firmamento contido no terceiro nível celestial, Yetzirah. Ao mesmo tempo, agindo como antagonista, ela revive na mente de Setsuna a mesma dúvida que ele tinha no começo: estão ao meu redor apenas por que sou Alexiel?

Depois de fugir para o Assiah de um tumulto em Anagura, Setsuna e Voice encontram Michael e eles começam uma batalha quase imediatamente, já que o anjo do fogo exige explicações sobre quem são e por que estão com o corpo do Messias, e Setsuna se recusa a explicar. Michael age como um Adversário para o herói, dificultando seu avanço na jornada, mas ele nada tem a ver com as forças antagônicas principais que desejam a destruição do Messias.

Essa luta deixa Voice mortalmente ferido e desperta o poder de Alexiel, assim como suas três asas brancas, marca dos gêmeos Orgânico e Inorgânico descendentes de Adam Cadamon. Raphael resgata Michael antes que esse poder o destrua.

Os anjos Miguel e Rafael figuram entre os mais poderosos das mitologias onde estão inseridos. Miguel é o mais importante de todos os anjos, seja no judaísmo, cristianismo ou

islamismo. Ele é o responsável pela expulsão do Dragão dos Céus e relacionado ao arbusto em chamas visto por Moisés. Rafael é um dos três grandes anjos da tradição pós-bíblica, e no Zohar é apontado como o anjo encarregado de curar a terra e os homens. É também o guardião da Árvore da Vida no Jardim do Éden, anjo da prece, do amor, do júbilo e da luz. Mas, acima de tudo, é o anjo da cura (DAVIDSON, 1971).

Em *Angel Sanctuary*, Michael é o anjo do elemento fogo, irmão gêmeo de Lúcifer, e herói angelical por sua vitória contra o irmão na Primeira Grande Guerra Celestial. Raphael é o anjo do elemento ar, e anjo da cura, um mulherengo que evita se envolver com assuntos políticos do Céu. Os dois são grandes amigos e, apesar de discutirem quase o tempo todo em que estão juntos, consideram um ao outro a única pessoa em quem podem realmente confiar.

É no momento em que Setsuna libera o grande poder de Alexiel que a alma de Sara, liberta de seu estado suspenso em Yetzirah, aparece diante dele, reavivando nele a urgência de encontrá-la. Mas, ela é atraída inevitavelmente para seu corpo original, como aconteceu com Setsuna, e Sara acorda no corpo da anjo da água Jibrille. Aqui é revelada a natureza angelical de Sara, tirando-a da posição de simples humana pecadora e falha do herói na história.

De volta a Anagura, Voice é salvo da morte apenas para encontrá-la nas mãos de Aracne, que se revela uma traidora e seguidora de Belial. Kurai decide se entregar como Noiva Infernal em troca de um suposto elixir que reviveria o corpo humano de Setsuna, e parte com Belial para o Sheol. Setsuna faz uma pausa em seu objetivo de ir até o Supremo Céu em busca da alma de Sara e parte para o Sheol com Noise e Aracne a fim de resgatar a princesa dos *evils*.

Aqui a jornada de Setsuna faz uma curva, e seu objetivo muda momentaneamente. Sua missão como Messias, que ele ainda não aceitou por completo, e mesmo sua busca por Sara sofrem uma pausa enquanto ele se empenha em regatar a nova amiga de um destino cruel que ela escolheu pensando no bem dele. Kurai se torna então um Obstáculo para a missão particular de Setsuna, consequentemente se tornando uma Auxiliar em sua missão universal como herói.

No Sheol, Aracne guia Setsuna e Noise até o rio Lete[79], que terão de atravessar para chegar ao palácio de Lúcifer. Mas ela tem ordens de atirar Setsuna ao rio do esquecimento, para que seu poder seja usado pelo Inferno à vontade quando ele perder todas as memórias.

[79] Na mitologia grega, o Rio Lete (Rio do Esquecimento) é um dos rios do Hades, e nele é apagada a memória das vidas passadas das almas cujo veredito é reencarnar.

Sua tentativa revela sua posição como espiã e, durante a breve luta dentro do barco, ela falha e se vai, deixando Setsuna e Noise sozinhos para encontrar Kurai.

Setsuna e Noise chegam ao local da cerimônia de casamento a tempo de ajudar Kurai, e Noise confronta Aracne, que tenta invocar as Dragões Sagradas, sem sucesso, e é atingida pela adaga da *evil*. Enquanto isso, Setsuna consegue resgatar Kurai, mas os dois ficam suspensos, amparados apenas pela espada sagrada Nanatsusaya, que os impede de cair no abismo. Numa das paredes desse abismo, gigantesca, está esculpida a cabeça de Kira.

Figura 125 – Atual forma de Lúcifer.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 5, p. 378.
Versão digital, 2012.

Belial age como Auxiliar novamente e os salva do precipício, revelando o motivo para a cerimônia: a alma de Lúcifer se foi e seu corpo em decadência está consumindo o Inferno. As noivas servem como selo para adiar sua inevitável destruição.

Para salvar Setsuna, Kurai está pronta para se sacrificar como Noiva do Inferno, mas é impedida por Aracne, que se rebela contra Belial e se candidata ao posto de Noiva. Afinal, de acordo com ela, “todos sabem que os sacrifícios em rituais sagrados têm que ser jovens e puros. Em outras palavras, sendo jovem e puro, não necessariamente precisa ser mulher” (YUKI, 2007, v.21, p. 20). Assim, afirmando que, apesar de não parecer, é virgem, Aracne se

despede de Kurai e se precipita no abismo, morrendo pela princesa que odiava tanto e passou a amar de todo o coração.

O sacrifício de Aracne é o primeiro que tem significado maior para Setsuna como Messias, pois a *evil* o responsabiliza pela proteção de Kurai a partir de sua morte, mesmo que ele ainda não entenda o que isso quer dizer. Seu amor por Sara o cega a tal ponto que ele não é capaz de enxergar as responsabilidades que tem com aqueles que o rodeiam e o ajudam, na esperança de que sejam ajudados por ele também. Aracne é a primeira a dar uma responsabilidade real a ele na posição de Messias.

Figura 126 – O sacrifício de Aracne.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 24.
Versão digital, 2012.

O solo do Inferno estremece, mas não desaba, e os amigos se separam em meio à confusão. Setsuna sente que alguém o chama, mas não consegue reconhecer quem é. Suas lembranças parecem confusas e ele percebe estar nas águas do rio Lete. Assim, quando se levanta para encontrar Kira à beira do rio, ele não é mais Setsuna, e sim Alexiel.

Figura 127 – Alexiel revela a Kira sua verdadeira identidade.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 39.
Versão digital, 2012.

Como ilustrado na Figura 127, Alexiel finalmente revela a ele sua verdadeira identidade: Lúcifer, Lorde do Inferno. Revela, também, que sabia que a alma do anjo caído estava encerrada na espada quando a resgatou de sua prisão. Ela então tenta matá-lo, a fim de eliminar o homem que num futuro próximo se tornará um obstáculo para Setsuna, a quem ela mesma reconhece ser, de todas as suas reencarnações anteriores, o verdadeiro Messias, e que está prestes a ressuscitar. Tudo para quebrar a maldição que Deus impôs sobre ela e Rosiel desde o nascimento.

Setsuna recobra seu corpo humano com a ajuda de Raphael, Michael, Uriel e Sara – que usa o poder de Jibrille –, e renova sua promessa de buscá-la onde quer que esteja. Uriel também deixa Katō, revivido no Hades por ele, na companhia de Setsuna.

Assim termina o arco de Jahannam, que para a jornada do herói representa mais um desdobramento dos testes e obstáculos que o herói deve enfrentar em seu segundo ato, desviando-o de seu objetivo pessoal e mostrando a ele o tamanho de sua importância no sentido mais amplo da jornada. É um arco repleto de revelações que determinam o caminho não apenas de Setsuna a partir de agora, mas também os de Sara e Kira, principalmente, preparando-os para o último e mais longo arco do mangá.

5.4.4 Arco 4: Supremo Céu [至高天 / スプリーム　ヘブン]

O quarto e último arco de *Angel Sanctuary* é dividido em três partes menores, que correspondem aos três níveis celestiais existentes no Supremo Céu: Yetzirah, Briah e Atziluth. No decorrer deles, o segundo ato da jornada do herói continua, e Setsuna ainda enfrenta diversos obstáculos e adversários antes de enfrentar seu inimigo derradeiro, assumindo de uma vez por todas o manto de Messias e tentando com todas as forças fazer com que todos sejam felizes, culminando no terceiro e último ato da jornada, em que ele volta bem-sucedido ao convívio do seu grupo de origem.

A seguir, serão descritas e analisadas as três partes do Supremo Céu separadamente, concluindo a jornada do herói.

5.4.4.1 Arco 4: Supremo Céu: Yetzirah [形成界 / イエツイラー]

Esta primeira parte do último arco de *Angel Sanctuary* se passa no nível mais baixo do Mundo Celestial, Yetzirah, e trata principalmente da organização rebelde e de resistência contra o atual governo angelical e suas ações hediondas, chamada *Anima Mundi*. É aqui que, finalmente, Setsuna reconhece e abraça seu destino como Messias, em consequência da epifania de Sara, que admite e se responsabiliza por seus atos egoístas. Conclui-se também a participação de Zafkiel na história, e é revelada a verdadeira identidade do misterioso Anjo Branco Sevotharte.

Aqui, Zafkiel serve de Mentor para Setsuna, compartilhando informações e fornecendo os meios para que o herói possa adentrar o Mundo Celestial, colocando-o de volta à sua missão principal como Messias, mesmo que ainda tenha que usar Sara como isca.

De volta a Anagura, depois de completa a ressurreição do corpo de Setsuna, Zafkiel entra em contato com ele através de seu subordinado, Rasiel[80], e explica a situação no Céu: a volta de Rosiel como governante, o verdadeiro poder nas mãos de Sevotharte, e a captura de

[80] Nos mitos, Raziel é o anjo dos mistérios, das regiões secretas e chefe dos Mistérios Supremos (DAVIDSON, 1971), e essa característica de certa forma se transporta para a personagem do mangá, cujos imensos poderes de empatia são de origem misteriosa.

Jibrille pelo Anjo Branco. Informa também que Sara é na verdade a reencarnação forçada da anjo da água Jibrille, e que só vive porque Sevotharte não pode simplesmente matá-la sem que haja uma revolta entre os anjos de alto escalão, sem falar no desequilíbrio que causaria nos quatro elementos.

Setsuna parte para Raquiah e se junta à Anima Mundi, mas rouba um de seus veículos para ir sozinho atrás de Sara. Ela, por sua vez, foge do cativeiro trocando de lugar com Moon'Lil, a aprendiz de irmã que a assistia. Sara é guiada pela resistência até Zafkiel, enquanto Setsuna invade sua prisão e enfrenta Sevotharte, que é auxiliado pela aura aterradora de Sandalphon. Setsuna escapa, mas antes denuncia sem querer Zafkiel como membro da organização rebelde.

Setsuna consegue fugir do Anjo Branco, que é a figura da Sombra para ele em sua perfeição estéril e apática, e volta ao Raquiah. Em meio ao campo florido do Monte Megiddo, ele finalmente se reencontra com Sara. Os dois renovam seus votos de amor eterno, e Sara jura não saber nada sobre Jibrille, culpando Sevotharte por sua encarnação indevida. Eles partem para o Obelisco, mas descobrem que Setsuna foi seguido pelo exército de Sevotharte, e eles abrem fogo contra os irmãos, que correm para o veículo de fuga apresentado por Zafkiel.

Figura 128 – A epifania de Sara.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 382-383. Versão digital, 2012.

Sara fica para trás e é salva por uma Baleia Nebular[81], que dá sua vida por ela. Ao mesmo tempo, as flores do campo começam a se abrir, fazendo-a pensar em Moon'Lil. Conforme ilustrado na Figura 128, é neste momento, abraçada ao corpo morto da baleia que a salvou em meio ao campo florido que remete à Moon'Lil, que Sara transcende seu papel de donzela em perigo e se torna o arquétipo de Ártemis, abrindo seus olhos para aqueles que a protegeram e ajudaram mesmo com grande custo. É neste momento que ela decide se responsabilizar por seus atos e se deixar levar por Sevotharte, a fim de socorrer Moon'Lil, mesmo sem saber se ela ainda vive. Sara se torna heroína antes do irmão e é por causa dela que ele também passa a enxergar sua responsabilidade para com todos os que o apoiam. Ela nunca renuncia ao seu amor por Setsuna, mas decide fazer valer o sacrifício de todos os que a ajudaram enquanto ela só pensava em si e em seu amor. Em suas próprias palavras:

> A gente não pode mais fugir de tudo e de todos como antes, Setsuna. Para chegarmos até aqui, tanto eu quanto você tivemos a ajuda de muita gente. Ferimos os sentimentos e aproveitamos da boa vontade de muitas e muitas pessoas. Eu usei aquela menina... da forma mais vil possível! Tudo para fugir daquele lugar, ignorando as consequências. Eu a usei para o meu próprio bem. Se eles a matarem... eu... jamais me perdoarei! Não se preocupe. Sei que nos encontraremos de novo. É só confiar nisso. Até lá, trate bem as pessoas que o rodeiam, Setsuna. Tente ser sensível, e verá que há pessoas que cuidam de você, mesmo feridas e magoadas por causa disso. Eu te amo, Setsuna... venha me buscar quando você se tornar um verdadeiro Messias. (YUKI, 2007, v. 24, p. 89-90)

Perplexo, Setsuna vê os soldados de Sevotharte levarem Sara, e tenta deixar o veículo de fuga para ir ao seu encontro, tornando-se um alvo fácil. Mas, Zafkiel, a fim de fazer a si mesmo um exemplo do discurso de Sara, se põe na frente das balas, saltando do veículo, e ordena que seus subordinados rebeldes fujam com o Messias, ele mesmo também se deixando capturar.

Sara escolheu ser recapturada para salvar Moon'Lil, responsabilizando-se por seus atos. Zafkiel se deixou capturar para que Setsuna fosse salvo. Os membros o Anima Mundi encarregados de mandá-lo de volta para Anagura, onde ficará a salvo de Sevotharte, sacrificaram suas próprias vidas para colocá-lo num transportador e retorná-lo ao reino de Gehenna. Aos poucos, e às custas de muitos sacrifícios, as palavras de Sara começam a fazer sentido para Setsuna, e ele enxerga todo o rastro de mágoa e dor que causou até agora às pessoas que o ajudaram, em nome de seu amor cego e egoísta pela irmã.

---

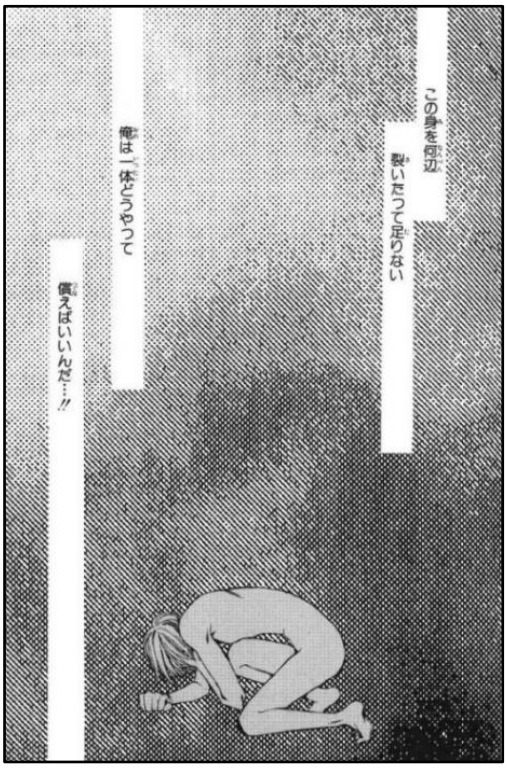
[81] Baleias voadoras que vivem da umidade criada pela neblina entre os níveis mais elevados do Yetzirah.

O Caminho de Provas do herói tem o propósito de fazê-lo perceber que sua jornada não deve ser pessoal, mas sim universal. Para Setsuna, este é o ponto de sua aventura no qual ele entende que há muito mais em jogo do que sua própria felicidade. É neste momento que ele vê sua arrogância e desconsideração para com aqueles que o ajudaram até aqui, finalmente sentindo o peso de suas decisões e ações, e despertando a urgência de corrigir seus erros.

Figura 129 – Os sacrifícios em torno de Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 38. Versão digital, 2012.

Figura 130 – Percepção e arrependimento.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 39. Versão digital, 2012.

A Figura 129 ilustra o momento em que Setsuna percebe quantas pessoas foram feridas por causa de seu egoísmo. No primeiro quadro estão Kira – que nutre por ele um sentimento mais profundo do que por qualquer outra encarnação de Alexiel –, Katō – cuja morte foi resultado direto de sua descendência angélica e que só vive também por sua causa –, e os *evils*, representando Kurai – cujos sentimentos são evidentes para ele –, e todo o reino de Gehenna, que o aceitou como Messias. No segundo quadro, as costas de Sara representam sua resolução de se afastar dele para lidar com seus próprios erros. O terceiro quadro mostra a captura proposital de Zafkiel, ele também um sacrifício para que Setsuna desperte como Messias. E no quarto quadro está a senhora que liderou o Anima Mundi até o transportador,

sacrificando sua vida para protegê-lo. Levando as mãos ao rosto, Setsuna finalmente enxerga que “tudo isso foi o resultado da minha arrogante pretensão...!!!” (YUKI, 2007, v. 25, p. 38).

A Figura 130 ilustra inteiramente o estado emocional de Setsuna em vista dessa realização. Em meio a um fundo escuro em tons granulados de cinza, sua alma nua cai ao chão sem saber como reparar o erro, e seu pensamento se volta para aqueles a quem ignorou por tanto tempo: “Eu poderia partir meu corpo em pedaços e, assim mesmo, não bastaria. Afinal, o que eu poderia fazer pra compensar a todos...?!” (YUKI, 2007, v. 25, p. 39).

Setsuna cai em depressão, mas depois de uma conversa esclarecedora com Kira e Katō, ele começa a pensar como um líder, e propõe planos de ação para derrotar o exército dos anjos. Assim, ele deixa Kurai a negociar com os Satãs e parte para o Supremo Céu atrás de Rasiel e Zafkiel.

Sevotharte e Zafkiel trocam revelações antes que o Trono tenha suas asas cortadas, e o Anjo Branco afirma que Deus não está dormindo, e sim desaparecido juntamente com a última morada, Atziluth. Zafkiel, por sua vez, diz saber a identidade de Sevotharte: Layla. Zafkiel é morto por Rasiel antes que perca a razão, e Adam Cadamon revela a ele, antes da morte, que Rasiel, o I-Child com poderes de Aeon, é seu filho.

Assim, dois dos grandes antagonistas da série são revelados: Sevotharte, que é na verdade a anjo cientista Layla, e Deus, cujo desaparecimento aponta primeiramente para um abandono de seus próprios filhos.

5.4.4.2 Arco 4: Supremo Céu: Briah [創造界 / ベリアー]

A segunda parte do Supremo Céu se passa no nível médio do Mundo Celestial, onde se encontra o sexto céu, Zebul, e trata principalmente do julgamento de Jibrille, do destino final de Sevotharte, e a morte de Kira e ressurreição de Lúcifer. Ocorre também o despertar de Sandalphon, consequência direta da queda de Sevotharte. Aqui, o Caminho de Provas da jornada se aprofunda e um dos grandes antagonistas da série encontra seu fim.

De volta a Anagura, Setsuna encontra Rosiel a roubar o corpo de Alexiel. Durante a luta, Kira salva Setsuna do golpe fatal do Anjo Inorgânico e seu corpo humano finalmente se quebra. Ele não consegue mais se regenerar e morre definitivamente diante de Setsuna.

Figura 131 – Os últimos pensamentos de Kira.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 300. Versão digital, 2012.

Figura 132 – Kira morre.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 228-301. Versão digital, 2012.

Na Figura 131, Kira, já muito machucado por Rosiel e sentindo sua morte chegar, contempla Setsuna correndo em sua direção, preocupado. A página de fundo branco reflete a verdade de seus pensamentos, admitindo que, apesar de seu grande amor por Alexiel, seus sentimentos para com Setsuna são de outra natureza, e igualmente importantes. Mas não há mais tempo para ele e, conforme ilustrado na Figura 132, a mão de Rosiel atravessa seu peito, no momento em que Setsuna consegue alcançar o amigo para tentar socorrê-lo. Assim, morre o último corpo humano de Lúcifer, aquele que foi um amigo leal para Setsuna e aprendeu sobre o sentimento humano com ele.

A morte definitiva de seu corpo e identidade humanos é o último ato de Kira como Auxiliar do herói, salvando-o novamente de uma morte violenta. Ao mesmo tempo, é essa morte que torna a premonição de Alexiel real: a partir de agora, Lúcifer se torna um Adversário para Setsuna.

A derradeira morte de Kira desencadeia a destruição do Inferno, já que ele dependia de sua força vital para existir. Assim, os Satãs do Sheol realizam um ritual para que o que restou do Inferno seja transportado para o Mundo Celestial.

A verdadeira forma da espada sagrada Nanatsusaya se revela para Setsuna, agora sem a interferência do espírito de Lúcifer. Com ela, o Messias se encaminha para o local de julgamento de Sara, enquanto a verdadeira identidade de Sevotharte é revelada, de acordo com o plano de Rosiel. Sandalphon emana sua presença no tribunal, indo ao encontro de Layla. Usando o corpo de seu irmão, Metatron, Sandalphon usa Layla para gerar um corpo novo e funcional para ele. Assim, um dos grandes Antagonistas do herói, e figura de Sombra, Sevotharte tem seu fim orquestrado por outro Antagonista, Rosiel, e sua derrota não vem pelas mãos de Setsuna.

Rosiel apresenta seu novo aliado, um cavaleiro negro que o auxilia a capturar Layla. Katō o ataca, e o cavaleiro retira seu elmo, revelando ser Lúcifer, no corpo restaurado de Kira. Para perplexidade de Setsuna e Katō, ele lembra perfeitamente de seu tempo como humano, mas não parece se importar mais com isso.

Figura 133 – Lúcifer retorna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 336-337. Versão digital, 2012.

Na Figura 133 é ilustrado o momento da revelação de que o novo servo de Rosiel é Lúcifer, cujo corpo foi restaurado e emulado sinteticamente pelo Anjo Inorgânico, tornando-o um escravo de sua vontade. Assim, a previsão de Alexiel no rio Lete se concretiza e Kira volta como oponente de Setsuna. A partir desse momento, Lúcifer passa a ser um Adversário do herói, se colocando em seu caminho inúmeras vezes a mando de Rosiel.

O arco termina com a morte de Layla, que encontra no suicídio a paz e pureza que tanto procurou. Sevotharte, que foi um grande Adversário, é derrotado por outro Adversário, e Layla, vítima do sistema injusto e machista da sociedade angelical encontra na morte o único ser que realmente a amou, o espírito de Nidhog.

5.4.4.3 Arco 4: Supremo Céu: Atziluth [神性界 / アツイルト]

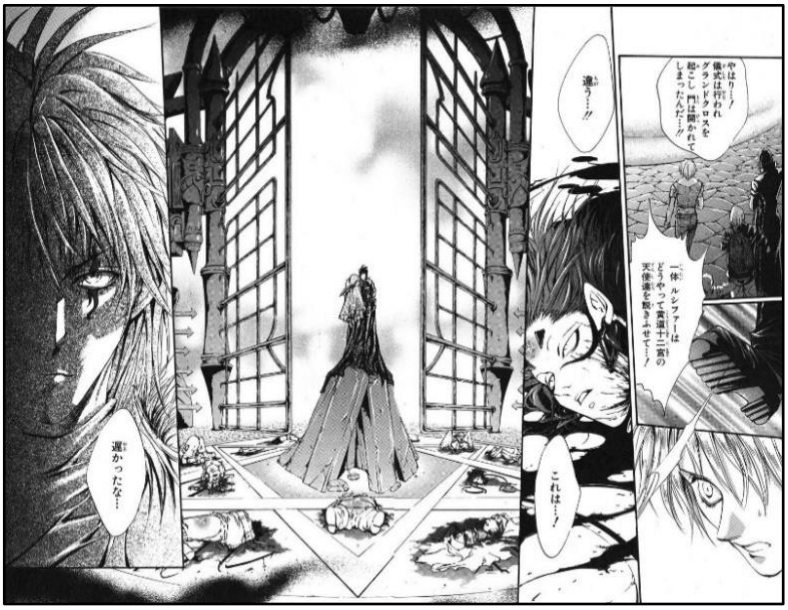
A terceira e última parte do Supremo Céu passa do segundo ato da Jornada do Herói para o terceiro, e conclui a aventura de Mudō Setsuna, que completa sua missão de salvar a Terra e os Mundos Especiais.

Aqui, Sandalphon aparece como um Adversário mortal para Setsuna e para Rosiel. Ele se apossa do corpo de Sara – sua alma já restaurada ao corpo humano por Raphael –, deixando um pedaço de sua consciência dentro dela, e arrasta seu corpo grotesco até Rosiel, que o absorve, pensando tê-lo derrotado com isso. Mas, essa absorção faz com que a degeneração de Rosiel acelere, e não apenas sua loucura se torna mais intensa, seu corpo rejuvenesce descontroladamente.

A busca pelo nível mais alto do Céu começa e leva heróis e vilões até o Palácio dos Anjos do Zodíaco e aos portões de Atziluth.

Setsuna chega ao Palácio apenas para encontrar as portas de Atziluth abertas, resultado do ritual *Grand Cross*, realizado com as marcas gravadas no corpo dos anjos zodiacais. Lúcifer, que arrancou os pedaços importantes do corpo dos anjos do Zodíaco para poder abrir caminho até Atziluth, está na frente das portas, carregando o corpo de Alexiel, enquanto Rosiel já adentrou o Céu Supremo e os aguarda às portas da torre Etemenanki.

Figura 134 – As portas para Atziluth se abrem.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 328-329. Versão digital, 2012.

Este é o momento em que o herói se aproxima da Caverna Oculta, onde enfrentará seu derradeiro inimigo, sofrerá a maior das provações, e encontrará a verdade, e o conhecimento. Atziluth é esse lugar, no qual Setsuna descobrirá não só a verdade sobre Alexiel e Rosiel, como sobre todos os anjos e o próprio Deus. É em Etemenanki que ele enfrentará seu maior inimigo, parcialmente oculto até então, e sofrerá a provação última, enfrentando a morte.

Depois de um embate contra Lúcifer e seus seguidores, os portões estão quase se fechando quando Katō, com suas últimas forças, o segura para que Setsuna possa passar. Sentado a apoiar as costas nos portões fechados do Paraíso, Katō morre pela última vez. Em seu último momento, ele vê Kira a cumprimentá-lo por finalmente ter lutado por algo na vida.

Assim acaba a participação de Katō na história, um Auxiliar do herói até o fim, ajudando Setsuna sempre, sem exercer nenhuma outra função, mesmo que temporariamente, depois de inserido no Mundo Especial.

Atziluth é um lugar silencioso e deserto, abandonado há tempos e lacrado para que ninguém conseguisse chegar até ele. Uma vez lá, Setsuna voa para longe de seus amigos, atraído inexplicavelmente até a ilha do Jardim do Éden.

Dentro da Caverna Oculta, a primeira parada de Setsuna lhe traz conhecimento, e dentro do Éden ele conhece a verdadeira e completa história de Alexiel. Filhos de Adam Cadamon, Alexiel e Rosiel seriam a chave para derrotar o Criador, obcecado com sua própria

divindade, e acabar com suas experiências atrozes com os anjos e o mundo. Em seu DNA está a chave para a Torre Etemenanki.

Uma vez na Torre, Rosiel se encontra com Deus e, em sua loucura, mata Catan, que o seguiu fielmente em sua ânsia de ajudar. Lá, Lúcifer investe contra o Criador, revelando que sua servidão a Rosiel era uma farsa para levá-lo àquele momento.

Com a aparente morte de Deus, Adam Cadamon se manifesta, aparecendo diante de todos, e explicando a verdadeira natureza de seu aprisionamento:

> O Criador era uma forma de energia que existia desde o princípio na dimensão do universo. Em algum momento, essa energia adquiriu vontade própria e quis fundar seu próprio reino num pequeno planeta chamado Terra, onde ele seria o senhor absoluto de tudo. Para isso, começou a realizar algumas experiências. Vidas que evoluíam das mais diversas formas. Experiências cruéis que consistiam em gerar novas espécies e exterminá-las em seguida, provocando propositalmente catástrofes naturais em seu habitat. Tudo isso só para ter sua própria miniatura de Jardim de brinquedo, no qual ele seria a única existência suprema. No entanto, quando o Criador começou a pensar em exterminar os humanos, como fez com tantas outras espécies que desapareceram da face terrestre, eu me pronunciei contra. O Criador ficou furioso, pois já estava incomodado com a simpatia e confiança que eu havia conquistado junto aos anjos, e resolveu me tirar de sua presença para sempre. Antes de isso acontecer, eu usei minhas ultimas forças para dividir o meu poder em dois polos antagônicos e os atribuí a dois seres gêmeos, os quais criei por reprodução assexuada. E neles guardei a chave para abrir a Etemenanki. Depois disso, fui aprisionado nesta torre, e os gêmeos Alexiel e Rosiel foram criados separados, porque o Criador temia que os dois unissem forças. (YUKI, 2008, p. 87-89)

O Santo Seraphita diz que não há mais nada a temer agora que Deus está morto, e Rosiel se atira em seus braços, apenas para ser golpeado por ele. Uriel e Michael adentram a sala de audiências, alertando para que todos fiquem longe de Adam Cadamon, pois ele está louco. Mas Rosiel é atingido, o que o tira do transe em que estava e ele finalmente se dá conta de que matou aquele a quem amava como a um filho, e havia mandado para longe a fim de não machucá-lo. Isso faz com que ele perca totalmente a razão e, como programado por Deus – posando como Adam Cadamon –, começa a liberar um poder incomensurável que destruirá tudo. Seraphita ainda revela que tem Sara em seu poder, e a leva para o último andar da torre, para o Registro Akashic, no intuito de observar o fim dos mundos.

Setsuna sente uma tristeza profunda e de repente sabe o que fazer. Aqui, ele encara a possibilidade de sua morte e opta por ela, consciente de que é o único jeito de acabar com a fúria de Rosiel. Ele entende que não pode matar o Anjo Inorgânico, que a única que pode

ajudar é Alexiel, e desiste de seu corpo e de sua consciência para evitar que não só a Terra, mas todos os outros planos de existência, sejam destruídos. Este é o momento em que o herói enfrenta seu maior medo, e se sacrifica para que o mundo possa viver. O maior medo de Setsuna é não poder se reencontrar com Sara e viver junto a ela. Mesmo assim, ele desiste desse desejo e caminha rumo à morte na certeza de que é a coisa certa a fazer.

Figura 135 – A decisão de Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 303. Versão digital, 2012.

Figura 136 – Setsuna vai ao encontro de sua morte.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 306. Versão digital, 2012.

A Figura 135 ilustra o momento de realização de Setsuna, que sente com intensidade a tristeza de Rosiel por estar naquele estado de fúria louca e sem poder parar. Ele entende que o poder para acabar com o sofrimento de Rosiel está em suas mãos, mas não em sua força e armas para derrotá-lo, e sim no seu poder de devolver a alma e consciência de Alexiel ao corpo original, para que ela própria termine o que começou eras atrás.

Conforme ilustrado na Figura 136, Setsuna leva o corpo de Alexiel para perto de Rosiel, que está fora de controle e envolto em destruição, se apresentando a ele como sacrifício necessário para que a dor do Anjo Inorgânico finalmente cesse, e ele pare de destruir tudo o que existe. Não há um segundo de hesitação por parte de Rosiel, e ele mata Setsuna.

Figura 137 – Rosiel mata Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 312. Versão digital, 2012.

Figura 138 – Alexiel mata Rosiel.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 312. Versão digital, 2012.

Alexiel desperta e os irmãos se reencontram. Ela finalmente conta a verdade para Rosiel: ela não podia falar com ele, pois foi a condição que Deus impôs para que salvasse sua vida, e que ela nunca o odiou, ao contrário, seu sentimento por ele sempre foi de amor profundo. Mas, é chegada a hora de terminar o sofrimento, e Alexiel perfura o irmão com a Nanatsusaya, destruindo seu corpo corrompido.

Figura 139 – Setsuna volta à vida.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 316. Versão digital, 2012.

Figura 140 – Os irmãos se reúnem.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 317. Versão digital, 2012.

Como ilustrado na Figura 139, um grande feixe de luz inunda o espaço onde se encontram os irmãos, e o corpo degenerado de Rosiel desaparece no ar. Mas, o inimigo oculto vive. Deus, que se encontra no Registro Akashic, ainda pretende acabar com tudo, e o herói ainda tem sua missão a cumprir. Alexiel decide descansar junto do irmão, cuja alma agora carrega em seu ventre, e antes de dormir novamente, revive o corpo de Setsuna, devolvendo-lhe a consciência de modo permanente.

Alexiel abriga a alma Rosiel e, a pedido de dele, a de Catan, em seu ventre, unindo-se a ele e selando-o ao mesmo tempo, para que possam dormir em paz, conforme ilustrado na Figura 140. Setsuna, revivido e desperto, recebe o poder de Alexiel e de Rosiel, conciliando os dois poderes, como Deus tanto temia. Assim, o herói concilia o feminino e o masculino, sai do âmbito pessoal e entra no âmbito universal, e se torna iluminado.

Figura 141 – As seis asas.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 318.
Versão digital, 2012.

Na Figura 141 é representada a unificação do poder de Alexiel e de Rosiel na forma de seis asas brancas. Setsuna chora pelo destino dos gêmeos e por Rosiel, a quem tanto odiou, e que deu seu poder a ele como presente de despedida. Agora, com as forças unidas de Alexiel e Rosiel, ele tem o poder de eliminar o Criador. Aqui, o herói transcende a dualidade e se torna universal, obtendo o poder necessário para curar o Mundo.

Setsuna descobre que o Registro é na verdade um imenso computador que contém toda a história do mundo. Era com ele que Deus conseguia realizar milagres, prever acontecimentos e manipular a vida na Terra. Deus já está incorporado à máquina, e tem total controle sobre Sara, ainda sob a influência de Sandalphon. Setsuna finge matá-la e o Deus-máquina entra em pane, não computando a ação do Messias. Lúcifer se aproveita disso para se infiltrar na máquina, paralisando-a tempo suficiente para que Setsuna a destrua, mesmo que isso signifique destruí-lo também.

Aqui, Lúcifer volta a ser um Auxiliar do herói e o ajuda a destruir o derradeiro inimigo, Deus em sua máquina de milagres falsos. Setsuna destrói o Registro Akashic, aceitando e respeitando a ajuda de Lúcifer e seu desejo de ver o Deus louco morto. O herói finalmente enxerga e destrói a verdadeira ameaça aos mundos onde vivem seus amigos, antigos e novos.

Figura 142 – O sacrifício de Lúcifer.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 371. Versão digital, 2012.

Figura 143 – Setsuna destrói o Registro Akashic.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 376. Versão digital, 2012.

A destruição do Registro mata o Criador, abala os Céus e libera a última mensagem deixada por Adam Cadamon aos anjos, seus filhos, ecoando em todos os níveis celestiais. Isso faz com que anjos e demônios recuem, cessando as batalhas e dando início a uma trégua de duração indefinida. Assim, a volta ao Mundo Comum transcorre de maneira rápida e tranquila. A mensagem do Santo Seraphita esclarece a verdade a todos, e não há motivos para que ninguém persiga Setsuna em seu Retorno.

Depois das despedidas, Setsuna volta ao Assiah, e encontra Sara desperta e a esperá-lo na fábrica onde morreu por ele. Na Terra, o tempo começa a andar novamente, como se nada tivesse acontecido. O herói passará despercebido pelas multidões de pessoas a quem salvou, e certamente continuará a ser julgado por elas por amar sua irmã de sangue. Mas, os outros mundos que foram salvos por ele o reconhecem, e sabem que há nele muito mais do

que um ser humano pecador. Assim, terminar de viver sua vida humana junto de Sara basta a Setsuna como final feliz, e o herói bem-sucedido volta ao seu mundo possuidor de conhecimento transformador, mesmo que ele não o compartilhe com sua sociedade, e alcança o final feliz com o qual sonhou desde o início de sua jornada.

Assim se encerra a jornada mítica de Mudō Setsuna, um herói japonês contemporâneo de mangá que abraça seus defeitos, ao invés de transcendê-los, e escolhe voltar ao convívio de seu grupo exatamente como quando partiu, um ser humano comum, apesar de ter a consciência de que já não o é.

Considerações finais

O herói japonês, ao invés de superar sua condição humana, propensa tanto a falhas profundas quanto capaz de alcançar grandes sucessos, abraça seus dois lados e aceita o fato de que comporta em si tanto o bem quanto o mal, e tudo o que existe entre um e outro.

Após a apresentação e análise do enredo do mangá *Angel Sanctuary* (1994-2000), de Yuki Kaori, sob a luz da Jornada do Herói, pode-se afirmar que Setsuna é um exemplo do herói de mangá que conquista o poder ou o conhecimento dos deuses e opta por voltar a ser humano e viver até o fim sua vida mortal. Ele mantém a consciência de que é mais do que um ser humano comum agora, mas decide continuar a viver entre os seus sem qualquer tipo de reconhecimento. Ele é um herói convencional no sentido de que tem qualidades admiráveis, como franqueza e lealdade, mas é também um anti-herói por não se comportar de acordo com o que a sociedade espera, e pelo sentimento incestuoso pela irmã. Enquanto é difícil se identificar com seu amor por Sara, sua personalidade sincera e emotiva evoca simpatia e seu sofrimento inspira compaixão.

Setsuna não se livra do sentimento incestuoso, ele o admite, abraça e segue em frente, na certeza de que é amado em retorno, e é isso o que importa. Como exemplo a ser seguido, neste ponto, esse herói pode ser considerado falho, mas essa natureza que comporta o bem e o mal dentro de si, a luz e a escuridão, que faz parte intrínseca do pensamento japonês, é o que prevalece no final. Esse equilíbrio que faz do ser humano inteiro é representado em quase todas as personagens da série, nunca deixando que se tornem inteiramente boas ou más. Talvez o único que escape a essa regra seja o próprio Deus, que é representado como um megalomaníaco autoritário e cruel.

De fato, Setsuna transcende seu ego e age inteiramente pelo bem dos mundos em que vivem os amigos queridos que fez pelo caminho, desistindo de sua vida e, consequentemente, de Sara. Por isso, sua recompensa ao renascer é poder estar com ela como quis por tanto tempo e pelo que tanto lutou. Os dois são anjos, e voltarão ao seu corpo original quando esta sua vida humana se acabar, e então terão de tomar parte novamente nos acontecimentos celestiais e infernais do jeito que os encontrarem ao voltar, mas, por enquanto, esse resto de vida na Terra como meros pecadores pode ser considerado um descanso do que está por vir.

Outros heróis de mangá também fizeram a mesma escolha e, após descobrirem e abraçarem sua herança mítica, voltam ao convívio dos seus apenas como humanos, retomando suas vidas. Um exemplo no mangá *shōnen* é Urameshi Yūsuke, protagonista de *Yū Yū Hakusho*, que se descobre filho de um poderoso *yōkai*, manifesta toda sua força, vence o mal, e volta para o Japão sem que ninguém saiba que ele salvou a todos. O mesmo acontece com a protagonista do mangá *shōjo Sailor Moon*, Tsukino Usagi, que se descobre a reencarnação da princesa da lua, destrói o mal e recupera o reino lunar, mas decide voltar para a Terra e continuar vivendo como uma estudante comum.

Para Campbell, o herói é aquele que, ao final de sua jornada, se torna um exemplo a ser seguido (CAMPBELL, 1989). Setsuna, em vários pontos e para muitos, se torna essa figura, mas não para o mundo de onde veio, que é ignorante de sua conquista.

Ele passa por quase todas as etapas da jornada e se torna vitorioso, mas não leva o conhecimento adquirido durante sua aventura no Mundo Especial para o Mundo Comum. Setsuna impede a destruição da Terra, que permanece parada no tempo durante toda sua jornada pelos mundos espirituais, e por isso mesmo seus feitos não são reconhecidos pela sociedade da qual saiu. Ele também não faz questão de ser reconhecido como herói pelos seres humanos, escolhendo terminar de viver sua vida na Terra com a irmã anonimamente, como quando começaram. O reconhecimento está nos outros mundos salvos graças a ele. Anjos e demônios são gratos a Setsuna por ter salvo seus lares da destruição, e para eles o garoto se torna um verdadeiro herói.

Setsuna passa a maior parte da história negando sua herança angelical, afirmado por várias vezes que ele não é nada além dele mesmo, e rejeitando qualquer envolvimento com Alexiel e seu passado, mesmo tendo lampejos de memória e sentimentos pertencentes a ela. Essa dificuldade de se desprender do seu eu atual talvez não seja apenas uma questão de ego para ele, e tenha a ver com a concepção japonesa de tempo que, não importa que forma tome (linha reta ou cíclico), tem como foco o *agora* (KATO, 2012). Assim, ele se apega ao momento presente e se recusa a olhar para um passado que pertenceu a outra vida. Mas, quanto mais se aproxima de seus verdadeiros inimigos, mais ele percebe sua ligação com a Anjo Orgânica e a esperança dela para com ele. Sua resistência é também, em parte, decorrente da resistência da própria Alexiel, que se trancou dentro dele a fim de adiar ou mesmo evitar seu próprio destino.

O amor de Setsuna por Sara é um obstáculo para seu despertar como herói por muito tempo dentro da história, mas é a própria Sara quem mostra a ele o tamanho de sua responsabilidade, não só como Messias, mas como pessoa. A partir desse momento, não se pode mais afirmar que ela seja uma falha do herói, algo que o condenaria a um final trágico, já que um dos pontos de iluminação mais importantes para Setsuna como herói vem na forma de Sara, e em sua própria atitude heroica. O fato de ser irmã de sangue de Setsuna já não importa, pois ela também transcende seu ego e se torna uma figura de iluminação.

Setsuna finalmente enxerga a importância de sua alma angelical e escolhe a morte em troca da salvação dos mundos. Ele entende que, enquanto ser humano, não poderá salvar ninguém. Entende também que seu ódio por Rosiel foi plantado por ele propositalmente e desiste de sua vingança pessoal, não conseguindo mais odiá-lo. De fato, Rosiel, que parecia ser a grande força maligna por trás da jornada, se revela apenas mais uma vítima do verdadeiro vilão, até então oculto: o Deus Criador.

Assim, não existe uma batalha contra Rosiel na qual o herói enfrenta a morte pelas mãos do vilão. A morte vem como decisão consciente de Setsuna, tanto para aliviar a dor de Rosiel quanto para impedir que ele destrua mundos com sua fúria e tristeza incontroláveis. Ele, aceitando ser mais do que ele mesmo, desiste de si para que Alexiel possa cuidar do irmão e é ela quem extingue o corpo degenerado do Anjo Inorgânico e aloja sua alma dentro de seu próprio corpo. Assim, não há vitória contra Rosiel, apenas um ato de misericórdia, por parte de Alexiel, e de sacrifício, por parte de Setsuna.

O herói volta à vida pela força de sua alma de anjo e de sua consciência original, e sabe que já não é mais apenas humano. Setsuna recebe poder de Alexiel e de Rosiel, reunindo em si o poder de Adam Cadamon, conciliando feminino e masculino, e se torna inteiro. É com esse poder que ele derrota o derradeiro inimigo e destrói o Deus Criador. É a figura transcendente do herói que acaba com a figura autoritária e egoísta que se apresenta diante dele na forma de um Deus mesquinho de posse de um conhecimento ilimitado sobre os mundos.

No fim, Setsuna impediu que mais de um mundo fosse destruído e a Terra voltou a girar normalmente como se nada tivesse acontecido. Seu desejo inicial de ser feliz ao lado de Sara é concretizado, e ele volta à Tóquio para continuar sua vida junto da irmã, mesmo que os problemas ainda estejam a esperá-los.

As etapas da Jornada do Herói podem ser identificadas em ordem, mesmo quando há repetição de algumas delas, na aventura angelical de Setsuna, começando pela apresentação

do Mundo Comum e o Chamado da Aventura, que se repete na forma dos Arautos Kurai e Aracne. Setsuna é um herói relutante, portanto outra etapa que se repete é a Recusa do Chamado, que só é ultrapassada depois da morte de Sara, única razão para que o herói mergulhe no Mundo Especial no início da história. O Encontro com o Mentor também é uma etapa nebulosa, já que o Mentor de Setsuna já está agindo ao seu redor por anos sem seu conhecimento. De qualquer forma, o Encontro com o Mentor pode ser considerado o momento em que Kira dá o amuleto de pedra vermelha a Setsuna, quando ele revela ao herói sua natureza sobrenatural.

A Passagem pelo Primeiro Limiar se dá quando o derradeiro Arauto da Aventura, Adam Cadamon, abre as portas do Hades para a alma de Setsuna ir em busca de Sara. No Hades, dois Guardiões do Primeiro Limiar o aguardam: Uriel e Enraō. A partir desse ponto, o Caminho de Provas se inicia, e Adversários e Auxiliares se manifestam, essas funções se alternando entre personagens e mesmo se sobrepondo numa mesma personagem. É durante o Caminho que Setsuna se depara com os momentos de Iluminação, o principal deles sendo a epifania de Sara, que desperta para o heroísmo antes do irmão e, com isso, o leva a despertar como herói.

Setsuna adentra a Caverna Oculta para enfrentar seus maiores medos e descobrir a verdade. É dentro da Caverna que ele enfrenta sua Provação Final, mas ela não vem na forma do grande vilão da série, e sua morte não é senão sua própria escolha.

Assim, sua jornada segue paralela à do herói até sua Provação Final, que se dá de uma maneira não violenta por parte dele, que sacrifica seu *agora* para que o ser que ele era antes possa terminar sua história, a quem ele mesmo ensina a não fugir de suas responsabilidades. O resultado disso é um renascimento pleno em poder e conhecimento. Ele não é mais apenas a reencarnação de Alexiel, ele é Mudō Setsuna, portador do poder do Santo Seraphita, capaz de operar milagres. É com este poder que ele põe ordem no caos instalado nos mundos espirituais, destruindo seu Criador enlouquecido e deixando para anjos e demônios a tarefa de manter seus próprios mundos.

Desta forma, o Retorno ao Mundo Comum se dá de forma rápida e o herói volta ao convívio de seu grupo de origem portador de conhecimento transformador e reconhecido como salvador de mundos por anjos e demônios.

Os contos de fadas são referências explícitas da autora e permeiam sua obra como um todo de diversas formas, mas é apenas em *Angel Sanctuary* (até o presente momento) que todos os seus elementos intrínsecos podem ser identificados. A Fantasia e o Escape

proporcionam o desligamento momentâneo com o cotidiano de forma abrangente, mas que também se direciona especificamente ao estudante japonês e sua rotina de estudos esmagadora e as pressões da sociedade japonesa. A Recuperação se dá pela importância restaurada de sentimentos como amizade e compaixão. E o Consolo está presente de várias formas, como na realização do desejo de se comunicar com outras espécies (anjos, demônios, dragões etc.), do desejo de voar, da transcendência da morte, e, principalmente, do Final Feliz. Em *Angel Sanctuary*, o Final Feliz chega como o consolo máximo que o conto de fadas deve proporcionar, de acordo com Tolkien (2010): o da Alegria, que não nega a existência do pesar e do fracasso, cuja possibilidade é necessária para o reconhecimento da felicidade; o que ela nega é a derrota universal.

As versões de lugares e personagens mitológicas apresentadas por Yuki variam entre a estilização e a paródia. Por vezes, elas se distanciam pouco da mitologia base, mas por vezes o distanciamento é tão grande que se torna inversão. Por exemplo, Yuki praticamente cita os trechos bíblicos Mateus 5:30 e 18:8 e Marcos 9:47, sintetizando sua mensagem com a intenção de enfatizá-la quando Setsuna rejeita Sara no primeiro arco da história. É claro, o coração diz o contrário ao herói, mas ele tenta arrancar seu sentimento pela irmã como quem arranca um membro do corpo por ser pecaminoso, exatamente como incitam as passagens bíblicas. A tentativa é falha, mas a intenção é a mesma do texto base, configurando uma estilização do material de referência da autora.

Por outro lado, o próprio conceito de anjo no mangá pode ser considerado paródico. Aqui, há a inversão de sua imagem em relação à mitologia de referência e, assim como na definição de paródia de Linda Hutcheon, “está implícita uma distanciação crítica entre o texto em fundo a ser parodiado e a nova obra que incorpora, distância geralmente assinalada pela ironia” (HUTCHEON, 1985, p. 48). Os anjos são seres imateriais assexuados intermediários entre Deus e a humanidade, embora sejam frequentemente retratados como habitantes de corpos masculinos, vestidos e alados (DAVIDSON, 1971). Em *Angel Sanctuary*, ao contrário, os anjos são feitos de matéria e, embora nasçam sem sexo, o desenvolvem ao longo de seu crescimento. A ideia da perfeição e benevolência atribuída aos anjos está presente na história, na forma da imagem que os humanos têm deles, muito próxima da mitologia de base, e como um ideal a ser alcançado pelos próprios anjos, que sofrem o mesmo dilema do pecado que os seres humanos. Assim, ao invés de serem perfeitos, eles buscam a perfeição quase que

obsessivamente, já que é o que se espera deles, e falham miseravelmente como qualquer humano faria.

De fato, o que predomina na história de *Angel Sanctuary* é a ironia e a inversão de valores de seres que seriam totalmente bons, mas se revelam maus, como Deus; daqueles que seriam maus, mas são bons, como Lúcifer; mas principalmente apresentam aqueles que são um pouco dos dois. Há os que deixam transparecer sua bondade primeiro, para depois revelar sua face cruel, como é o caso de Zafkiel, e os que mostram maldade quase o tempo todo, apenas para se revelarem vítimas de circunstâncias terríveis, como Rosiel e Sevotharte.

Assim como no trabalho de outros autores japoneses sobre o tema, como os escritores Endō Shūsaku (1923-1996) e Akutagawa Ryūnosuke (1892-1927), o mangá de Yuki Kaori dialoga com o cristianismo de maneira a contestar sua visão absolutista do bem e do mal. A mitologia judaico-cristã é utilizada aproveitando-se de suas imagens bem definidas de bem e mal, de virtude e pecado, para contrariá-las em favor da visão japonesa de que os dois coexistem em equilíbrio dentro de todo ser.

Portanto, consideramos que o herói japonês do mangá analisado difere do herói proposto por Campbell na Jornada do Herói, pois ao invés de transcender a humanidade e se tornar maior que ela, ele abraça sua condição humana, reconhecendo suas virtudes e aceitando seus defeitos como partes naturais e intrínsecas do ser humano, e aprende a equilibrar o bem e o mal dentro de si.

Referências Bibliográficas

AIZEN, N. Bum! Prááá! Bam! Tchááá! Pou! Onomatopeias nas histórias em quadrinhos. In: MOYA, A. de. **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 269-306.

AKUTAGAWA, R. るしへる. In: 青空文庫, n.133, 2004. Disponível em: <http://www.aozora.gr.jp/cards/000879/files/133_14546.html>. Acesso em: 29 Jun. 2015.

ALCORÃO Sagrado. Tradução de Samir El Hayek. São Paulo: Folha de São Paulo, 2010.

ALIGHIERI, D. **A divina comédia**. Tradução de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2010. 3 v.

ALMEIDA, J. F. de. **Bíblia Sagrada Revista e Atualizada.** Tradução da Sociedade Bíblica do Brasil. Disponível em: <http://biblia.com.br/joaoferreiraalmeidarevistaatualizada/genesis/gn-capitulo-1/>. Acesso em: 21 Abr. 2018.

AL-RAWI, A. The mythical ghoul in Arabic culture. In: **Cultural Analysis**, 2009, v. 8, p. 45-69. Disponível em: <https://www.ocf.berkeley.edu/~culturalanalysis/volume8/vol8_article3.html>. Acesso em: 13 Jun. 2018.

BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. 27. ed. Tradução de Arlene Caetano. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

BÍBLIA Sagrada. 75. ed. Tradução do Centro Bíblico Católico. São Paulo: Ave Maria, 1993.

BORGES, C. D. Bela **Lugosi's not dead**: o discurso e a representação de góticos no site de rede social facebook. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, 2014. Disponível em: <https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2147750>. Acesso em: 06 Jul. 2017.

BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia**: histórias de deuses e heróis. 26. ed. Tradução de David Jardim Júnior. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

BUSCEMA, J.; LEE, S. **Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel**. Tradução de Marilena Moraes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

CAMPBELL, J. **As máscaras de Deus**: mitologia oriental. 6. ed. Tradução de Carmen Fischer. São Paulo: Palas Athena, 2008.

_____. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix / Pensamento, 1989.

_____. **O poder do mito**. 27. ed. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 2009.

CANDIDO, A. A personagem do romance. In: CANDIDO, A. et al. In: **A personagem de ficção**. 12. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. p. 51-80.

CECCANTINI, J. L. Literatura infantil - a narrativa. In: **Universidade Estadual Paulista**. Caderno de formação: formação de professores didática geral. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011, v. 11, p. 117-137. Disponível em: <http://www.acervodigital.unesp.br/handle/123456789/40360>. Acesso em: 25 Ago. 2014.

地下庭園 Undergarden. **Yuki Kaori**のオフィシャルサイト. 2007. Disponível em: <http://www.yukikaori.com>. Acesso em: 6 Fev. 2018.

DANNER, A.; MAZUR, D. **Quadrinhos**: história moderna de uma arte global. Tradução de Marilena Moraes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

DAVIDSON, G. **A dictionary of angels**: including the fallen angels. New York: The Free Press, 1971.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3. ed. Tradução de Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ELIADE, M. A estrutura dos mitos. In: **Mito e realidade**. 6. ed. Tradução de Pola Civelli. São Paulo: Perspectiva, 2000. p. 7-23.

沿革. In: 白泉社. 1998. Disponível em: <http://www.hakusensha.co.jp/history/>. Acesso em: 6 Fev. 2018.

FEITIÇO de Áquila, o. Direção: Richard Donner. Produção: Richard Donner. Intérpretes: Mathew Broderick; Rutger Hauer; Michelle Pfeiffer; Alfred Molina; John Wood e outros. Roteiro: Edward Khmara. Fox-Sony, 1985. 1 DVD (121 min.), NTSC, color., Widescreen, Dolby Digital, idioma original: inglês.

FRÉDÉRIC, L. **O Japão: dicionário e civilização**. Tradução de Álvaro David Hwang (coord). Rio de Janeiro: Globo, 2008.

GARCIA, O. M. **Comunicação em prosa moderna**. 26. ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

GEORGE, A. R. **The tower of Babel**: archaeology, history and cuneiform texts. Archiv für Orientforschung, v.51, p. 75-95, fev. 2005. Disponível em: <http://eprints.soas.ac.uk/3858/2/TowerOfBabel.AfO.pdf>. Acesso em: 6 Jun. 2018.

HATTO, B. **A crise japonesa dos anos 1990 à luz da hipótese da instabilidade financeira de Hyman Minsky**. Dissertação (Mestrado em Ciências Econômicas) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2014. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/bitstream/REPOSIP/286430/1/Hatto_Bruno_M.pdf>. Acesso em: 12 Dez. 2016.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da paródia**: ensinamentos das formas de arte do século XX. Tradução de Teresa Louro Pérez. Lisboa: Edições 70, 1985.

ITO, M. Technostress: rage against the machine. **Japan Times**, Tokyo, 24 Fev. 2002. Disponível em: <http://www.japantimes.co.jp/community/2002/02/24/general/technostress-rage-against-the-machine/>. Acesso em: 5 Fev. 2018.

JEWISH Encyclopedia. Disponível em: <http://www.jewishencyclopedia.com/>. Acesso em: 11 Jun. 2018.

JUNG, C. J. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Tradução de Dora Mariana R. Ferreira da Silva e Maria Luiza Appy. Petrópolis: Vozes, 2002.

架刑のアリス. In: **ARIA**. Disponível em: <http://aria-comic.jp/contents/list105.html>. Acesso em: 6 Fev. 2018.

KATO, S. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. Tradução de Neide Nagae e Fernando Chamas. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

KINSELLA, S. **Adult manga**: culture and power in contemporary Japanese society. New York: Routledge, 2013.

KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. 2. ed. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LABIRINTO: a magia do tempo. Direção: Jim Henson. Produção: Eric Rattray. Intérpretes: Jennifer Connelly; David Bowie; Toby Froud e outros. Roteiro: Dennis Lee, Jim Henson e Terry Jones. Sony Pictures, 1986. 1 DVD (100 min.), NTSC, color., Widescreen, Dolby Digital, idioma original: inglês.

LUYTEN, S. B. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2011.

_____. Onomatopeia e mímesis no mangá: a estética do som. **Revista USP**, São Paulo, v. 52, p. 176-188, dez./fev. 2001-2002.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MELETÍNSKI, E. M. **Os arquétipos literários**. 2. ed. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini, Homero Freitas de Andrade e Arlete Cavaliere. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.

MICHAELIS Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Coordenação de Rosana Trevisan. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 19 mai. 2018.

MOISÉS, M. **A criação literária**: prosa 1. 20. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

MURDOCK, M. **The heroine's journey**: woman's quest for wholeness. Colorado: Shambhala, 1990.

O'CONNELL, M.; AIREY, R. **Enciclopédia completa de signos e símbolos**. Tradução de Débora Ginza. São Paulo: Escala, 2010.

OI, S. **Shôjo mangá**: de Genji monogatari a Miou Takaya. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São Paulo, 2009. Disponível em: <http://www.bv.fapesp.br/pt/publicacao/83328/shojo-manga-de-gengi-monogarati-a-miou-takaya/>. Acesso em: 12 Dez. 2016.

OKANO, M. **Ma**: entre-espaço da arte e comunicação no Japão. São Paulo: Annablume, 2012.

OLIVEIRA, S. P. de; SANTOS, L. A. B. **Sujeito, tempo e espaço ficcionais**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PAIVA, G. J. de. A literatura católica contemporânea no Japão. **Revista Usp**, São Paulo, v.79, p.189, set./nov. 2008. Disponível em: < http://www.usp.br/revistausp/79/16-geraldo.pdf>. Acesso em: 29 Ago. 2014.

POUZADOUX, C. **Contos e lendas da mitologia grega**. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Leiras, 2001.

PRATHA, N. K.; AVUNJIAN N.; COHN N. Pow, Punch, Pika and Chu: the structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga. In: **Multimodal Communication**, v. 5, p. 93–109, 2016. Disponível em: <https://www.degruyter.com/view/j/mc.2016.5.issue-2/mc-2016-0017/mc-2016-0017.xml>. Acesso em: 24 Nov. 2017.

PROPP, V. **Morphology of the folktale**. 2. ed. Austin: University of Texas Press, 2009.

REUTER, Y. **Introdução à análise do romance**. 2. ed. Tradução de Angela Bergamini et al. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

ROSENFELD, A. Literatura e personagem. In: CANDIDO, A. et al. In: **A personagem de ficção**. 12. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. p. 9-49.

RUSTOMJI, N. **The garden and the fire**: heaven and hell in Islamic culture. New York: Columbia University Press, 2009.

SAMOYAULT, T. **A intertextualidade**. Tradução de Sandra Nitrini. São Paulo: Hucitec, 2008.

SANT'ANNA, A. R. de. **Paródia, paráfrase & cia**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2003.

SANTANA, J. Biblioteca da USP recebe 2 mil mangás de universidade japonesa. **Jornal da USP**, São Paulo, 24 Mai 2018. Disponível em: <https://jornal.usp.br/cultura/biblioteca-da-usp-recebe-2-mil-mangas-de-universidade-japonesa/>. Acesso em: 16 Jun. 2018.

SCHMIDT, V. L. **45 master characters**: mythic models for creating original characters. E-book. 2. Ed. Wisconsin: Writer's Digest Books, 2012.

聖書日本語. 口語訳, 1954-1955. Disponível em: <https://www.wordproject.org/bibles/jp/index.htm>. Acesso em: 28 Mai. 2018.

TAZAWA, Y. et al. **História cultural do Japão**: uma perspectiva. Tokyo: Ministério dos Negócios Estrangeiros do Japão, 1985.

TOLKIEN, J. R. R. **Sobre histórias de fadas**. 2. ed. Tradução de Ronald Kyrmse. São Paulo: Conrad, 2010.

TRAÍDOS pelo desejo. Direção: Neil Jordan. Produção: Stephen Woolley. Intérpretes: Stephen Rea; Jaye Davidson; Miranda Richardson; Forest Whitaker; Jim Broadbent e outros. Roteiro: Neil Jordan. Warner Home Video, 1992. 1 DVD (112 min.), NTSC, color., Widescreen, Dolby Digital, idioma original: inglês.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.

VOGLER, C. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Tradução de Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

YAMAMOTO, L. **Elementos visuais no shoujo mangá**: expressando sensações, emoções e sentimentos. Trabalho de Conclusão de Curso (Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São Paulo, 2015. Disponível em: <http://repositorio.unesp.br/handle/11449/139099>. Acesso em: 12 Dez. 2016.

YAMASHIRO, J. **Japão**: passado e presente. 3. ed. São Paulo: Aliança Cultural Brasil-Japão, 1997.

YUKI, K. **Angel Sanctuary**. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Comics, 2005-2008. 40 v.

_____. 天使禁猟区 **Angel Sanctuary**. Versão digital. Tokyo: Hakusensha, 2012. 10 v.

_____. 由貴香織里画集 天使禁猟区 **II** 失墜天使 **Lost Angel**. Tokyo: Hakusensha, 2000.

ANEXO – Paráfrase da história de *Angel Sanctuary*

Neste texto anexo, a aventura de Mudō Setsuna será apresentada em detalhes, pois além de extensa, esta é uma obra de difícil acesso. Mesmo que o mangá ainda possa ser encontrado no original em japonês em versão digital, a tradução em português se encontra atualmente fora de catálogo na editora Panini. Assim, para maior compreensão da análise da jornada heroica dentro do mangá, julgou-se necessária a descrição de sua história.

Aqui, serão apresentadas, além da descrição da história do mangá, as ilustrações de abertura de cada capítulo da série, acompanhadas de uma breve análise de seu significado, começando pelo primeiro capítulo do primeiro arco: Assiah.

O título do primeiro capítulo faz referência a Rosiel, anunciando que a primeira parte da história dá ênfase ao despertar do Anjo Inorgânico e suas consequências.

Figura 144 – Abertura do capítulo 1 do arco 1.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 8-9. Versão digital, 2012.

A Figura 144 ilustra Setsuna envolvido por fios elétricos, que entram em sua carne tentando absorvê-lo, expondo a intenção de Rosiel para com a reencarnação da irmã. O título é *O anjo movido à eletricidade – Electric Angel* (電気仕掛けの天使 *Electric Angel*), descrição clara de Rosiel.

A história propriamente dita começa em tom de profecia, chamando a atenção daqueles que desafiam as leis de Deus, que repetem as atitudes de Lilith[82] e a rebeldia de Lúcifer, ao lamento dos mensageiros de Deus que anunciam o dia do julgamento, os anjos que "não são deuses, nem são pessoas" (YUKI, 2005, v.1, p. 9), dentro de um pequeno prólogo de seis páginas no Mundo Celestial, onde as *evils* Kurai e Aracne invadem a Prisão Suspensa para resgatar o corpo inerte de Alexiel, aprisionado dentro do Cristal dos Anjos, anunciando uma nova gênese que desafiará Deus, anjos e humanos.

Somente a partir deste momento, Setsuna e seu cotidiano são apresentados. A primeira aparição do herói se dá em meio a uma briga com colegas de classe que desgostam de sua aparência mestiça. Kira, também apresentado durante a briga, separa os garotos quando percebe que Setsuna vai perder o controle. Sara chega momentos depois, estapeando o irmão pelo atraso em seu encontro mensal. Saiki Ruri está com ela, e a garota tímida vê de imediato a aura especial de Setsuna.

Ruri, por conta de seu grande poder espiritual, é absorvida por Rosiel, que passa a agir através da garota. Assim, a agora extrovertida Ruri pede a Sara que a ajude a conquistar Setsuna e ela, sem ter como dizer não sem denunciar seus próprios sentimentos, concorda, marcando um encontro entre Ruri e Setsuna na capela da escola católica onde estuda. É lá que Rosiel tenta pela primeira vez despertar a consciência de sua irmã Alexiel, e Setsuna libera uma fração de seu poder angelical na tentativa de expulsar as lembranças alheias de sua mente.

Ao encontrar Catan, o subordinado de Rosiel, a observar Setsuna do lado de fora, Kurai o ataca, mas ele desaparece no ar, e o golpe espiritual da *evil* estilhaça as vidraças da capela, indo diretamente para onde Setsuna, Sara e Ruri estão. Sem hesitar, Setsuna se põe na frente de Sara para protegê-la dos cacos, e seu instinto angelical percebe o golpe espiritual e o repele, ao mesmo tempo em que um fragmento da memória de Alexiel invade sua mente.

Ele protege Sara dos cacos de vidro, mas Ruri fica ferida, perdendo a visão. Fragilizada, a garota aceita Rosiel e ele toma seu corpo e mente por completo. Setsuna presencia o momento em que Rosiel finalmente desperta no Assiah através de Ruri.

---

[82] De acordo com a tradição judaica, Lilith é um demônio que foi a primeira esposa de Adão e é agora a noiva do anjo maligno Samael, também conhecido como Satã (DAVIDSON, 1971).

Figura 145 – Setsuna chama Rosiel pelo nome.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 78. Versão digital, 2012.

Sem poder ajudar Ruri, Setsuna encontra Rosiel desperto e prestes a se apossar totalmente da garota. Como ilustra a Figura 145, Setsuna o chama pelo nome (ロシエル…！ / *roshieru...!*), mesmo sem saber quem ele é, mais um resquício de memória de Alexiel, que reconhece o irmão que ela aprisionou eras atrás. Contudo, o reconhecimento instintivo não é processado por Setsuna, deixando-o confuso e a negar sua conexão com o recém desperto Rosiel, que ele, enquanto humano, não tem ideia de quem seja.

Figura 146 – O verdadeiro corpo de Rosiel.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 80.
Versão digital, 2012.

Mas, assim como Alexiel o veria, Setsuna enxerga a verdadeira forma de Rosiel, seu corpo inorgânico cada vez mais corrompido, que por sua vez corrói também sua mente, lentamente tornando-o insano. A Figura 146 não só ilustra o horror do verdadeiro corpo de Rosiel, mas também o horror de sua mente, na forma dos cadáveres amontoados sob seus pés.

Figura 147 – Rosiel se apossa do corpo de Ruri.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 85. Versão digital, 2012.

No entanto, ele é o único a testemunhar o retorno do Anjo Inorgânico. Para todos os outros, Ruri está sã e salva, e afirma que o anjo a salvou. Mas, como fica implícito na Figura 147, quem habita o corpo de Saiki Ruri não é mais a garota tímida, e sim o anjo louco Rosiel, agora totalmente desperto e corporalmente de volta ao mundo, determinado a despertar Alexiel e se vingar dela.

Ruri, agora completamente possuída por Rosiel, manda seus golens raptarem Sara e eles a levam para uma fábrica abandonada. Setsuna tenta resgatar Sara, mas Yōji e seus capangas se colocam em sua frente a mando de Ruri. Setsuna consegue subjugar Yōji, mas este se transforma num monstro de carne e fios elétricos, verdadeira forma do golem, e arranca um braço de Setsuna, mas ainda assim, Alexiel não desperta. Rosiel ameaça matar Sara e é neste momento que aparece reluzente a presença de Adam Cadamon.

O choque de Rosiel e Catan ao reconhecer a presença de Adam Cadamon aparecendo em auxílio a Setsuna é fundamentado no fato de que para se conseguir evocá-lo, o ser teria

de ter poder e influência tremendos no mundo celestial. De fato, assim que os dois fogem do local, o santo Seraphita silenciosamente repara o corpo de Setsuna, bem como o dos outros envolvidos na briga, menos Yōji, que já estava morto e era apenas um corpo controlado por Rosiel, assim como Ruri.

Mesmo assim, quando confrontado diretamente por Kurai, que afirma ser ele a reencarnação de Alexiel e ter que cumprir a promessa feita a ela de auxiliar o reino de Gehenna, Setsuna a rejeita e foca somente no presente. Assim, ele fixa sua atenção em Sara e, mesmo prometendo a si mesmo protegê-la, Setsuna a beija enquanto dorme, e é flagrado pela mãe. Desesperado, ele rejeita a irmã com palavras duras, acreditando estar fazendo o melhor para ela, e foge ao encontro de Kira.

A natureza sobrenatural de Kira é revelada, quando seu corpo humano deixado para apodrecer por Aracne se regenera e volta à vida. Sem conhecimento disso, Setsuna confessa tudo ao amigo, desde o sentimento por Sara até sua suposta natureza angelical, e o veterano o acolhe, e lhe dá um presente: o amuleto de pedra vermelha.

O capítulo termina com um breve encontro entre Sara e Rosiel, no qual ele suga energia suficiente da garota para poder se passar por ela depois.

Figura 148 – Abertura do capítulo 2 do arco 1.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 1, p. 205. Versão digital, 2012.

A página que ilustra o início do segundo capítulo destaca Sara, e o título indica: *Crying Game*[83] (クライング・ゲーム / *kuraingu gēmu* / jogo de lágrimas), um prenúncio para a maneira com que os irmãos Mudō passam a lidar com seus sentimentos um pelo outro, rejeitando-se mutuamente mesmo que com relutância. Pode também fazer referência ao fato de que seu amor proibido se torna público de uma maneira terrível, planejada por Rosiel.

O capítulo começa com o anjo louco transformando outro colega de escola de Setsuna, Katō Yue, em golem, para que o ajude no novo plano para atacar Alexiel.

Por sua vez, Sara acorda de um pesadelo para descobrir que sua mãe já marcou sua viagem para a Inglaterra, onde ambas passariam a viver, admite a si mesma seus sentimentos por Setsuna e resolve confessá-los a ele antes de partir. O leitor é então levado a acreditar que Sara se confessa para Setsuna, e pede um beijo. Antes que aconteça, porém, ela o chama de *meu irmão* (お兄さん)[84], fazendo com que Setsuna perceba a farsa, já que Sara o chama somente de *aniki* (兄貴)[85].

A verdadeira Sara chega apenas para ouvir de Rosiel que Ruri está morta, e ele se vai em fúria contra os irmãos. Ela então conta a Setsuna que vai morar na Inglaterra com a mãe, se confessa para ele e, não suportando a ideia de que ele sinta pena dela por isso, diz que o odeia. Setsuna a deixa ir, mesmo querendo correr atrás dela, por achar que assim a está poupando de mais sofrimento.

Mas Rosiel já conseguiu o que queria. Katō tirou uma foto do momento em que Setsuna está prestes a beijá-lo enquanto disfarçado de Sara, e divulga a imagem em ambas as escolas, começando uma onda de fofocas e repreensões. Sara confessa seu amor por Setsuna a sua mãe e à Madre Superiora da escola onde estuda, causando choque e repulsa. Setsuna, por sua vez, é cada vez mais insultado pelos comentários maldosos de seus colegas, principalmente de Katō, e inicia uma briga com ele, reconhecendo que o garoto está possuído. De qualquer forma, ao sentir o cheiro do próprio sangue, ele começa a desfalecer, e Kira novamente intervém, acabando com o confronto.

---

[83] Esse título é amplamente conhecido pelo filme de Neil Jordan *Traídos pelo Desejo* (*The Crying Game*, Reino Unido, Irlanda, Japão, 1992), cuja temática do amor tabu é uma parte essencial da história e, por isso, uma provável referência da autora.

[84] O ideograma *nī* (兄) significa irmão mais velho, enquanto o prefixo *o* (お) e o sufixo *san* (さん) são honoríficos que denotam respeito. Assim, *nīsan* ou *onīsan* são termos comuns para se referir aos irmãos mais velhos.

[85] O ideograma *ani* (兄) significa irmão mais velho, enquanto *ki* (貴) é um honorífico que denota respeito. Termo mais másculo de se referir ao irmão mais velho. Quando criança, Sara chamava Setsuna de *onīchan* (お兄ちゃん). O sufixo *chan* denota carinho e intimidade, e é mais comumente utilizado por crianças e em relação a elas. Na tradução em português, *onīchan* foi traduzido por *maninho*.

Setsuna está prestes a explodir, como Rosiel espera, mas Kira o acalma, aceitando-o o como é e não zombando de seus sentimentos e sua dor. Isso mais uma vez atrasa o despertar de Alexiel, causando a ira do Anjo Inorgânico.

Kurai e Aracne se infiltram na escola de Setsuna, e chegam a tempo de ver o embate entre Rosiel e Kira. Setsuna presencia a morte do amigo, e é esse acontecimento que provoca o primeiro despertar de Alexiel. Os brincos dados por Kira se espatifam, o amuleto em forma de pedra se transmuta na espada sagrada de Alexiel e a consciência da anjo desperta pela primeira vez, tomando por completo o corpo de Setsuna. Ela entra em combate contra Rosiel e, conforme o Anjo Inorgânico planejava, acaba matando Katō, cujo corpo era controlado por Rosiel. Ele se vai, sentindo-se vitorioso. Alexiel se volta para Katō e não apenas o livra da influência de Rosiel, como também o guia para a luz em sua morte.

Mas a consciência de Setsuna é forte e expulsa Alexiel do controle, voltando a ser ele mesmo. Volta apenas para ver o corpo de Kira voltar à vida e constatar, horrorizado, que seu amigo não é humano. De fato, ele admite que está perto de Setsuna por causa de Alexiel, e o garoto entra em depressão. Fugindo para um lugar isolado, ele chega à conclusão de que ninguém precisa dele. Sem poder mais ver Sara, sem ter o amor nem do pai nem da mãe, e nem mesmo daquele a quem considerava como melhor amigo, Setsuna tenta o suicídio.

Ele é persuadido a não tirar a própria vida pelo Grande Trono Zafkiel que, disfarçado de padre, o convence a viver e encarar as adversidades de frente.

O capítulo termina com a despedida entre Sara e Ruri, que ainda estava aprisionada dentro do computador, presa no ódio que Rosiel implantara em sua mente. No entanto, quando Kirie, devota de Rosiel, tenta matar Sara, Ruri a protege, salvando-a do golpe fatal. Com o computador destruído, a alma de Ruri está livre para partir e dizer a Sara que nunca a odiou, e que adorava a amiga. Assim termina a participação de Ruri na história, ela que foi o elemento essencial para o despertar de Rosiel e que morreu protegendo uma amiga querida; e com a descoberta do corpo de Katō, enterrado por Kira numa cova rasa.

Figura 149 – Abertura do capítulo 3 do arco 1.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 6-7. Versão digital, 2012

O capítulo três, traduzido como *Sentença: culpados* (推定有罪 / *suitei yūzai*), resume o sentimento e atribuição de culpa que permeia esta parte da história. A Figura 149 mostra Setsuna abraçado à espada celestial de Alexiel, anunciando o enfoque que será dado à Kira Sakuya, e sua ligação com a Anjo Orgânica em suas encarnações anteriores.

Este capítulo começa com um *flashback* de quando Setsuna conheceu Kira, já evitando que ele matasse alguém, e Setsuna reflete sobre como não pareceu que era a primeira vez que o via, que parecia que reencontrava um amigo de longa data. Então o ponto de vista narrativo passa para Kira, a fim de explicar como ele se tornou Kira Sakuya e porque sua relação com o pai é tão conturbada.

O menino Sakuya morreria num acidente de carro aos sete anos de idade, mas um espírito de luz com uma mancha no peito faz um acordo com ele, mantendo seu corpo vivo e fundindo-se com a alma do menino. Sakuya faz o espírito prometer que faria seu pai odiá-lo, para que não sofresse com sua morte no futuro. Essa fusão, mais do que as de outras eras, desperta o sentimento humano nesse espírito que agora é Kira, e ele admite a si mesmo que ama seu pai e Setsuna, não apenas por ele ser Alexiel.

Enquanto isso, Kurai encoraja Setsuna a correr atrás de Sara, revelando um noivado arranjado na Inglaterra, e o manda para o aeroporto atrás dela com o anel de vidro vermelho que ele deu a Sara quando crianças. Ela faz isso porque percebe que a razão de Alexiel estar demorando a despertar é sua vontade de continuar sendo humana.

Setsuna encontra Sara no aeroporto, mas é cercado por policiais, que desejam interrogá-lo quanto à morte de Katō. Eles o seguram, visto que ele se recusa a partir com eles, e finalmente se declara para Sara, admitindo seu egoísmo, suas falhas e, não se importando de ir para o inferno por isso, pede a Sara que fique com ele.

Figura 150 – Setsuna declara seu amor.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 37. Versão digital, 2012.

Figura 151 – Sara foge com Setsuna.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 42. Versão digital, 2012.

A Figura 150 ilustra o momento em que Setsuna diz a Sara que a ama e, apesar da tradução em português ser *fica comigo*, no original ele diz 一緒に逃げよう (*isshoni nigeyō*), que pode ser traduzido como *vamos fugir juntos* ou *fuja comigo*. Como ilustrado na Figura 151, Sara não consegue ignorá-lo, por mais que queira, pede desculpas à mãe e corre para os braços do irmão, deixando a máscara de garota forte cair e voltando a chamar Setsuna pelo nome carinhoso pelo qual o chamava quando eram crianças, *maninho* (お兄ちゃん/ *onīchan*), pedindo para que ele não a deixe nunca mais.

Os irmãos fogem enquanto Kira se entrega à polícia pela morte de Katō.

Neste ponto, é apresentado o Mundo Celestial e alguns de seus principais habitantes: Metatron, atual governante do Céu, ainda com corpo e personalidade infantis; Sevotharte, o guardião de Metatron e real força política entre os anjos; e Jibrille, a Grande Querubim que se encontra em estado vegetativo há anos. As experiências genéticas empreendidas por Deus são mencionadas pela primeira vez, quando Sevotharte afirma que Metatron e seu irmão Sandalphon são resultado dessas experiências, assim como o foram Alexiel e Rosiel, e, portanto, são seres desprezíveis nos quais não se pode confiar.

Setsuna e Sara consumam seu amor, sob o olhar dolorido de Rosiel, que se sente mais uma vez traído por sua irmã gêmea. Setsuna também revela a Sara o que sabe sobre Alexiel, os anjos e demônios, Rosiel e Ruri, e sobre como sentiu uma presença dentro de si e que ela matou Katō. Sara diz a ele que já sabia, que ele sempre a protegera com asas brancas, e que agora é sua vez de protegê-lo do mundo. A passagem pode parecer apenas romantismo da parte de Sara, mas já dá indícios de sua própria natureza angelical, muito mais profundamente escondida do que a de Setsuna.

Na cadeia, Aracne vai resgatar Kira, que conta a ela como conseguiu a *katana*[86] que consegue invocar de dentro de seu corpo. Ela pensa que é a espada que ele usou na batalha contra o Céu, mas a arma na verdade pertenceu ao último homem que ele possuiu antes de Sakuya.

Setsuna vê a notícia da prisão de Kira na TV e decide voltar, encorajado por Sara. Essa decisão acaba por engatilhar visões premonitórias tanto das Dragões Sagradas da Gehenna quanto de Metatron no Céu. A profecia do fim do mundo em julho de 1999[87] é então cimentada pelas entidades sobrenaturais da história.

A profecia é mencionada quando, na noite antes de voltar para Tóquio, Setsuna passa por uma viagem astral, projetando sua consciência para fora do corpo e viajando pelos espaços de existência. Enquanto flutua, ele vê cacos de vidro vermelho caindo pelo ar, e logo depois se encontra com Metatron, que lhe diz que todos irão morrer no dia seguinte, e que ele precisa reiniciar tudo antes que os fios elétricos apareçam para matá-lo.

Setsuna é empurrado para longe quando diz ao anjo criança que não existe um botão de reiniciar, e adentra a cela de prisão onde Kira está detido. Ali, em espírito, Setsuna o

---

[86] *Katana* (刀) é a espada tradicional japonesa, caracterizada pela lâmina única e curva, com protetor circular e cabo longo a fim de acomodar as duas mãos.

[87] Famosa profecia de Nostradamus que deixou o mundo atento na década de 1990: "No ano de 1999, sétimo mês/ Do céu virá um grande rei do terror". No mangá, é citada na primeira página da viagem astral de Setsuna.

reconhece e chora, inconformado por não o ter reconhecido enquanto desperto. Kira o consola, mesmo que ele não vá se lembrar de nada ao acordar novamente, e que é melhor que ele pense só na Sara. Sua história de repetidos desencontros é triste demais para que ele se preocupe com isso agora. Kira repete incessantemente que vai ficar bem, e Setsuna acorda, chorando, sem se lembrar do sonho. Ao tentar explicar para Sara, ele diz que o sonho parecia:

> Aquele filme em que o casal de namorados é enfeitiçado pelo vilão. A mulher vira falcão de dia e o homem vira fera à noite. Eles sabiam que aquele bicho era o seu amor, mas não podiam se tocar. Os dois estavam sempre próximos, mas nunca conseguiam se abraçar como dois humanos. Sempre se desencontrando[88] (YUKI, 2005, p. 50-51).

Resumindo sua história era após era com Kira sem saber, ele continua com a sensação de ter esquecido algo que jamais deveria ser esquecido, e eles voltam para Tóquio. Lá, Kirie os espera e, atraindo-os para uma fábrica deserta, tenta matar Setsuna. Sara, porém, se coloca entre o irmão e o golpe luminoso de Kirie, morrendo nos braços de Setsuna. Sara, assim como Kira na encarnação passada, evita que a alma de Alexiel morra de forma violenta, prova da quebra do ciclo imposto por Deus à Anjo Orgânica. Mesmo assim, Tóquio é destruída pela dor de Setsuna, desencadeando o Fim do Mundo.

O quarto e último capítulo do arco Assiah é intitulado *Good-bye Mother:* せめて両手をかざし青の星に別れのキスを送ろう, traduzido como *Good-bye Mother (Adeus à Mãe): levantemos as mãos para os céus e mandemos um beijo de despedida para o planeta azul*.

[88] Setsuna se refere ao filme *O feitiço de Áquila* (*Ladyhawke*, EUA, 1985), dirigido por Richard Donner e estrelado por Michelle Pfeiffer, Rutger Hauer e Mathew Broderick.

Figura 152 – Abertura do capítulo 4 do arco 1.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 208-209. Versão digital, 2012.

É a primeira página de abertura que não contém uma ilustração representativa do conteúdo do capítulo, como apresentado na Figura 152. Ao invés disso, ela continua diretamente a história, ilustrando o encontro de Kira com seu pai nos escombros de sua casa, ao mesmo tempo em que mostra os irmãos amantes num momento íntimo, cercados de um fundo preto, e o pensamento de negação de Setsuna, que tenta se convencer de que tudo não passa de um pesadelo vívido.

Kira se reconcilia com o pai, ele mesmo surpreso pela profundidade de seus sentimentos e de sua vontade de ser humano, e chama por Setsuna, pedindo para que ele não abandone o mundo naquele estado, e não o deixe para morrer, já que sua ferida não para de sangrar. Setsuna o ouve, mas não quer saber de um mundo sem Sara, e flutua para dentro de um sonho utópico onde ninguém havia morrido e Sara não era sua irmã de sangue. Ao perceber que se trata de um sonho, Setsuna rejeita a ilusão e volta à realidade a pedido de Kira, que chama por ele nas ruínas da cidade destruída.

Kurai os encontra quando Setsuna está prestes a curar a ferida de Kira, mas neste momento surge novamente a presença grandiosa de Adam Cadamon, Ele oferece um meio de salvar o mundo, mas pede que Setsuna mate Kira, revelando sua natureza sanguinária e amaldiçoada como o espírito da espada sagrada de Alexiel, *Nanatsusaya mitama no tsurugi*. Setsuna barganha com ele sua participação como Messias: primeiro ele vai atrás da alma de

Sara a fim de salvá-la, e depois se ocupará da salvação do mundo. Proposta aceita, Adam Cadamon para o tempo na Terra logo após a morte de Sara e envia a alma de Setsuna ao Hades atrás da mulher amada.

O primeiro capítulo do arco de Hades é intitulado *A menina da máscara* (仮面の少女 / *kamen no shōjo*), em referência à primeira oponente de Setsuna no Mundo Especial.

Figura 153 – Abertura do capítulo 1 do arco 2.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 2, p. 282-283. Versão digital, 2012.

A ilustração da página de apresentação mostra Sara adormecida dentro de uma grande árvore, referência ao local onde está supostamente sendo guardada pelo Guardião dos Portões do Inferno, e Setsuna imobilizado por tiras de pano branco, simbolizando as forças invisíveis que o impedem de prosseguir e chegar à sua irmã.

O mito de Orfeu é descrito logo na primeira página do capítulo, contando o triste fim dos amantes gregos, numa alusão direta à busca de Setsuna, que se assemelha à do músico mítico grego. Enquanto a alma de Setsuna chega ao Hades inconsciente, o governante do mundo dos mortos, Enraō, envia um emissário para encontrá-lo.

O verdadeiro intuito do Enraō é a de fazer com que Setsuna e esse emissário, que se revela a alma de Katō Yue, morto e salvo por Alexiel da forma de golem em que Rosiel o havia colocado, travem uma batalha até a morte, a fim de testar a força do suposto Messias. Ele revela a verdadeira localização da alma de Sara e espera que Katō enfrente Setsuna no meio do caminho.

Para desestabilizar Setsuna, Enraō diz a ele que Sara não está mais sob seu controle por ter havido a demanda da alma de uma jovem tão pecaminosa que indubitavelmente seria mandada para o Inferno, e ele escolheu Sara para que o Guardião dos Portões do Inferno a desse como oferenda à grande árvore Yggdrasil.

A majestosa árvore é cercada pela fonte Hvergelmir, cujas águas são capazes de extinguir qualquer alma humana que se banhe nelas. É também a morada secreta de Uriel, o anjo da guarda da terra e da natureza, e atualmente o Guardião dos Portões do Inferno, de sua serva Doll e de seu dragão Nidhog.

Nidhog é livremente baseado no dragão/serpente Níðhöggr da mitologia nórdica. No mito, Níðhöggr é um monstro terrível que rói uma das raízes da Yggdrasil, e se alimenta dos corpos mortos dos culpados de assassinato, adultério e traição. No mangá, ele tem a forma de um dragão de oito olhos, mas é na verdade um ghoul que, despertando a compaixão de Uriel, recebeu um corpo orgânico de terra, madeira e folhagem para se tornar seu servo e guardião da árvore sagrada.

Figura 154 – Uriel aparece em cima de Nidhog.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 66.
Versão digital, 2012.

Sem o conhecimento de seu mestre, Doll parte ao encontro de Setsuna no intuito de matá-lo antes que pudesse chegar à Yggdrasil e importunar seu amo. Ela se utiliza de máscaras chamadas *personas* para atacá-lo, colocando uma no rosto de um ghoul, deixando-o com a

forma de Sara, e tenta matá-lo desse jeito. Katō o salva e, enxergando a verdadeira forma do ghoul, Setsuna o purifica com o grande poder orgânico de Alexiel. Por isso, Doll ordena à *persona* que se coloque no rosto de Katō.

Paralelamente, Rosiel volta ao Mundo Celestial, ameaçando a soberania de Sevotharte mediante à sociedade angelical, e os dois começam uma guerra velada e sangrenta pelo poder sobre o Céu. Ao mesmo tempo, agentes de um grupo de anjos rebeldes enxerga a rixa como uma chance de agir contra o atual governo. No reino de Gehenna, Kurai, Aracne e Kira velam o corpo de Setsuna, esperando sua volta.

O segundo capítulo é intitulado *Uriel, o anjo da natureza* (大地の天使Uriel / *daichi no tenshi Uriel*) [89], e apresenta Uriel como o Guardião dos Portões do Inferno e oponente de Setsuna.

Figura 155 – Abertura do capítulo 2 do arco 2.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 7.
Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura mostra Setsuna com uma *persona* nas mãos, e Katō na parte inferior levando as mãos ao rosto machucado. A cena é um resumo do sofrimento que Katō

[89] Numa tradução literal, o capítulo se chamaria *Uriel, o anjo da terra*, já que *daichi* (大地) significa *solo*, *terra*, *terreno*. Supõe-se que *terra* tenha sido substituída por *natureza* pela tradutora para que não se confundisse o elemento *terra* com o planeta *Terra*.

experimenta neste capítulo, bem como da capacidade de Setsuna de induzir a destruição das *pernonas* pelos seus próprios usuários. Os galhos de árvore ao fundo representam Uriel, cuja face ainda não foi revelada até este ponto.

A máscara afunda Katō em pensamentos negativos e o faz querer matar Setsuna, jogando-o na fonte Hvergelmir a fim de apagar sua existência, mas inesperadamente ele consegue se livrar do controle da máscara e se mata com sua própria arma[90] para que Setsuna possa continuar seguindo.

Uriel, controlado pela própria *persona*, tenta matar Setsuna, mas se livra da máscara para revelar sua verdadeira natureza, ponderada e triste. Ele leva Setsuna até Yggdrasil e explica que Sara não está mais com ele. A verdade é que ele resgatou a alma de Sara do Crisol a pedido do Grande Trono Zafkiel, que a levou para o Mundo Celestial, no nível de Yetzirah, onde reside. Uriel supõe que ter a alma de Sara seria um motivo para que se encontrassem e Zafkiel pudesse pedir a ajuda do Messias.

Uriel ainda ajuda Setsuna a resgatar a alma de Katō, preservada dentro da arma que o matou, e mergulhada no profundo desespero das lembranças de sua vida terrena que a *persona* despertou.

Neste ponto, Uriel revela a Setsuna sua participação na condenação de Alexiel, seus sentimentos por ela, e o ciúme que o levou a proferir a sentença com crueldade. Uriel pede a Setsuna que o julgue por esse crime e o mate, aliviando assim sua consciência.

Enquanto isso, no mundo celestial, a luta pelo poder entre Rosiel e Sevotharte continua, ao mesmo tempo em que Rosiel lida com a recuperação demorada e dolorida de Catan, impregnado pelo corpo inorgânico de seu mestre. Já em Anagura, as *evils* e Kira continuam a velar o corpo de Setsuna, sob protestos de um dos *evils* protetores de Kurai, Voice, que não confia em humanos.

---

[90] A arma dada a Katō por Enraō tem a forma de uma cruz e pode absorver energia espiritual. Seu nome é *Cross Rod* (Bastão Cruz).

Figura 156 – Abertura do capítulo 3 do arco 2.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 191.
Versão digital, 2012.

O capítulo três do Hades é intitulado *Laços de crueldade* (残酷な絆/ *zankoku na kizuna*), em referência principalmente à nova existência de Katō, que entre ser enviado para o Paraíso por Enraō e acompanhar Setsuna até o fim de sua jornada, escolhe a última opção e, com isso, compartilhará do destino do Messias, seja ele qual for. A Figura 156 ilustra Setsuna com a mão cobrindo a boca, um símbolo do choque da revelação feita logo no início do capítulo, um dos muitos laços cruéis apresentados e desenvolvidos aqui.

A primeira página do capítulo resume a história de Caim e Abel, comparando Alexiel a Caim, que matou o irmão por inveja do amor de Deus a ele. Alexiel não matou Rosiel, mas causou uma grande guerra contra o Céu por causa dele, que era supostamente o preferido de Deus, e o aprisionou no fundo da terra. Uriel conta a Setsuna que em seu julgamento, ela confessou seu amor a Deus e sua inveja de Rosiel, tão adorado pelo Criador, de uma forma que ela jamais foi. Por isso Uriel a condenou com tanta fúria, ele mesmo apaixonado por Alexiel, e sofre tanto com o arrependimento.

Figura 157 – Alexiel é comparada a Caim.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 192.
Versão digital, 2012.

Conforme ilustrado na Figura 157, enquanto Uriel revela a motivação de Alexiel para se rebelar e tentar matar o irmão, a história de Caim é descrita como pano de fundo. Mas, ao contrário da postura arrogante perante Deus que Caim apresenta na Bíblia, aqui ele é apresentado como *pobre* (哀しい[91] / *kanashii*) e *sofrido* (苦しい / *kurushii*), indagando a Deus penosamente porque não era amado por ele como fora Abel.

Depois de tamanha revelação, Uriel pede que Setsuna o mate com sua própria foice. Contudo, apesar do choque, Setsuna se recusa a matar Uriel, e o condena à vida com a vergonha e sofrimento que sente por ter sentenciado Alexiel ao seu ciclo de vida e morte violenta.

Assim, Uriel oferece Nidhog como veículo para que Setsuna e Katō partam ao encontro do Enraō e à saída do Hades. Setsuna ameaça romper o Crisol de Almas se Enraō não liberasse o caminho para que ele pudesse sair do Hades.

Em Anagura, Voice discute com Kurai e tenta matar o corpo de Setsuna, mas é impedido por Kira. Durante a luta corporal, Voice cai em cima do corpo de Setsuna e retira a

[91] Literalmente significa *triste*, usando o ideograma de *patético*, *digno de pena*.

adaga de seu peito sem perceber. Isso mata instantaneamente o corpo de Setsuna, e sua alma o sente de imediato. Porém, isso não o impede de querer voltar, mesmo que o Enraō diga que não vale mais a pena.

Katō destrói o Crisol, e Setsuna consegue escapar graças a ele, que mais uma vez se sacrifica para que Setsuna possa continuar em frente. Sua alma não é destruída, pois Uriel a salva e leva consigo para a Yggdrasil.

Paralelamente, no Mundo Celestial, Rosiel enfrenta o anjo Doviel, substituto de Jibrille, que tentava matá-lo a mando de Sevotharte. A fim de proteger seu mestre, Catan finalmente volta à sua forma angelical, agora totalmente controlado por Rosiel. Ao mesmo tempo, Rasiel, subordinado direto de Zafkiel, encontra numa sala oculta, e envolta numa redoma protetora, a alma de Sara. Zafkiel explica que a está guardando porque não sabe como uma alma humana conseguiu chegar ao Yetzirah, e pretende descobrir o motivo.

Figura 158 – A alma de Sara é guardada no mundo celestial.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 357.
Versão digital, 2012.

Em Anagura, enquanto Kurai e Kira lidam com a morte do corpo de Setsuna, um demônio de ordem maior, subalterno do próprio Rei dos Demônios, Lúcifer, adentra o Palácio Real atrás de Kurai, propondo que ela jure fidelidade ao anjo das trevas. Kurai se recusa, e Belial, se apresentando apenas como *Mad Hatter*, se vai com a promessa de voltar para receber resposta diferente da princesa.

Figura 159 – Abertura do capítulo 4 do arco 2.[92]

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 3, p. 357. Versão digital, 2012.

O quarto e último capítulo do arco de Hades se chama *A aparição* (降臨 / *kōrin*)[93] e a página de abertura mostra pela primeira vez em detalhes a Anjo Orgânica Alexiel – a beleza fria em seu rosto sério, as três asas características dos gêmeos Alexiel e Rosiel, e a cruz, símbolo de sofrimento que remete ao castigo que recebeu de Deus –, prenúncio de sua participação mais aprofundada na história a partir deste ponto.

Setsuna e Nidhog se aproximam da saída do Hades, e o corpo do dragão começa a se desintegrar. Ele então conta sua história a Setsuna e lhe faz um pedido. Nidhog revela que já foi um anjo que trabalhava num laboratório do Mundo Celestial. Ele amava uma anjo cientista inteligentíssima chamada Layla, que sofria maus tratos de seus colegas de trabalho. Ela acusou a todos os anjos que a fizeram mal, e também acusou Nidhog, que acabou condenado a perder suas asas como os demais. Mesmo assim, seu amor por ela nunca esmoreceu, e seu pedido a Setsuna é que ele leve uma escama de seu corpo até ela com a mensagem de que, mesmo agora, ele ainda a ama e que está a sua espera.

Em Anagura, Kira devolve a adaga ao peito de Setsuna e concentra suas energias para chamá-lo de volta à vida. Seu chamado, mais uma vez, se prova eficaz, e Setsuna retorna ao mundo dos vivos, mas não da maneira esperada.

---

[92] Aqui há divergência na numeração e título entre a primeira edição encadernada (e consequente versão em português) e a edição utilizada para a obtenção das imagens neste trabalho. O número e título mencionados no texto correspondem aos da primeira encadernação japonesa.

[93] Literalmente significa *chegada*, *advento*, *descida*.

Kira sente a presença de Setsuna se aproximando, e corre até o cômodo onde o corpo aprisionado de Alexiel descansa. Lá, ele chega a tempo de ver o cristal se estilhaçar e as correntes se quebrarem, libertando o corpo de Alexiel de sua prisão angelical. Mas, para a surpresa de todos, quem abre os olhos por um momento antes de desmaiar e reconhece Kira não é Alexiel, e sim Setsuna. Dentro do corpo de Alexiel, o que denuncia a consciência de Setsuna é a expressão de garoto em seu rosto e o modo como ele chama Kira ao vê-lo, tratando-o como *senpai* (先輩), termo utilizado por alunos mais novos para se referir aos seus veteranos nas escolas japonesas, e usado por Setsuna para se referir somente a Kira.

Figura 160 – Setsuna volta dos mortos no corpo de Alexiel.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 36.
Versão digital, 2012.

O primeiro capítulo do terceiro arco, Jahannam, é chamado *O anjo flamejante* (烈火の天使 / *rekka no tenshi*), em referência à apresentação de Michael, o grande anjo guardião do fogo, logo nas primeiras páginas.

Figura 161 – Abertura do capítulo 1 do arco 3.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 42-43. Versão digital, 2012.

A imagem na página de abertura ilustra Alexiel em trajes masculinos, simbolizando a consciência de Setsuna dentro do corpo da anjo. Ela carrega um ramalhete de lírios brancos, que "é a flor da Virgem Maria. O lírio branco da Madona simboliza pureza e castidade. Representa pureza na alquimia" (O'CONNELL e AIREY, 2010, p. 174). Nas mãos de Alexiel, podem estar associados à sua pureza e retidão de espírito, sua determinação de fazer o que é correto, mesmo que por meios tortuosos. Ainda, pode-se relacionar os lírios com o fato de que, dos gêmeos angelicais Alexiel e Rosiel, ela foi a metade bem-sucedida da experiência, tendo um corpo orgânico e mente saudável. Neste capítulo, também, Sevotharte chama Jibrille de *virgem dos lírios brancos*, por isso os lírios nas mãos de Alexiel nesta imagem podem representar ainda a própria Sara e a vontade de Setsuna de tê-la em seus braços novamente.

Quanto a Setsuna, inconsciente, ele tem um encontro com Adam Cadamon em sonho. Ele mostra o mapa das dimensões celestiais e infernais para Setsuna e o informa de que o anjo Zafkiel e, por conseguinte, a alma de Sara, se encontra no Yetzirah, terceiro e mais baixo nível do Supremo Céu. Também lhe pede que vá até a torre Etemenanki, onde ele está aprisionado, em Atziluth, nível mais alto do Supremo Céu, a fim de resgatá-lo de seu cárcere. Sua conversa é interrompida, porém, por um misterioso observador.

Ele desperta em Anagura no corpo de Alexiel, descobre como seu corpo humano morreu, e recebe a visita de Belial, que informa um meio de ressuscitar seu corpo e, ao mesmo tempo, reaviva a dúvida sobre a lealdade de seus amigos no peito de Setsuna.

Kira aumenta as suspeitas de Setsuna ao impedir que ele corte o cabelo de Alexiel. Ele conta a Setsuna como Alexiel o encontrou em forma de espada, acorrentado como punição por sua sede de sangue, e o resgata, passando a usá-lo em batalha. Em suas próprias palavras:

> Há muito tempo, fui proclamado "abominável" e, para que ninguém nunca mais pudesse me ver, para que nunca mais provocasse conflitos, fui preso por correntes divinas e aprisionado dentro de uma montanha de cristal. Permaneci por lá séculos e séculos sem ter contato com ninguém. Até o dia em que aquela mulher apareceu. Sim... se ela foi anjo da minha salvação ou o mensageiro do inferno, até hoje eu não sei. Eu nunca havia visto uma mulher como aquela. Todos aqueles que me possuíram no passado não suportaram a aura maligna que emanava de mim e enlouqueceram, tirando as suas próprias vidas. Mas aquela mulher conseguiu aguentar firme (YUKI, 2006, v. 14, p. 71-72).

Figura 162 – A prisão de Nanatsusaya.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 169. Versão digital, 2012.

Kira afirma que a única razão pela qual segue Alexiel pelas encarnações é seu ódio por ela, e o fato de ela saber sua verdadeira identidade, além de Nanatsusaya, da qual ele não se lembra. Belial reaparece para avisar que *evils* revoltosos, liderados por Noise, irmã de Voice, estão tentando aniquilar o corpo de Setsuna, e ele corre para se defender, recusando a ajuda de Kira. Belial, no entanto, vê através da mentira, deixando claro que sabe que ele se importa com Alexiel, e com Setsuna.

Noise, sob a influência de Belial, faz com que Setsuna desperte a verdadeira forma de Nanatsusaya e quase a mata. Mas, percebendo que esse era o intuito desde o começo, Setsuna foge de Gehenna levando seu corpo, assistido por Voice, para a Terra parada no tempo.

Figura 163 – A verdadeira forma de Nanatsusaya.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 184.
Versão digital, 2012.

Enquanto isso, Belial tenta convencer Kurai a se tornar a Noiva do Inferno em troca de um elixir que ressuscitaria Setsuna sem ter que recorrer ao anjo Raphael. Ela ainda revela à princesa que não é exatamente homem, nem exatamente mulher, e que sua *pequena experiência* numa cidadezinha às margens do Mar Morto corrompeu o ser humano de tal forma que a ira de Deus a destruiu por completo com fogo e enxofre[94]. Com isso, Kurai deduz a identidade do Chapeleiro, que se vai para aguardar sua resposta.

No Mundo Celestial, o Alto Conselho tenta recrutar Michael, sem sucesso, e o mensageiro mecânico enviado por Sevotharte é destruído pelo anjo do fogo pelo simples fato de tê-lo comparado com seu infame irmão gêmeo. Michael parte então ao encontro de Raphael, para discutir sua participação na guerra vindoura, mas o anjo da cura não quer tomar parte desse conflito.

No escritório de Zafkiel, seu assistente Rasiel não consegue ignorar os pensamentos que transbordam da alma de Sara, e pede a seu mestre que o deixe conversar com ela. O garoto tem um poder especial, por isso fazia parte de um experimento no laboratório do Alto

[94] Referência às cidades Sodoma e Gomorra, destruídas por Deus numa chuva de fogo e enxofre por pecarem contra ele de muitas formas diferentes, como a violência, falta de hospitalidade, arrogância, adultério e mentiras.

Conselho, onde foi injetado com drogas fortes e submetido a exames humilhantes. Nas palavras de Rasiel:

> Lá, os anjos não eram tratados como seres vivos; éramos apenas mais um "pedaço de carne". Eles retiravam amostras de células, analisavam o cérebro e continuavam as pesquisas até a nossa mente estar completamente destruída e inutilizada (YUKI, 2006, v. 14, p. 23).

Zafkiel o resgatou e tornou-o seu subordinado, sabendo do potencial e obstinação de Rasiel em ajudar as pessoas. Por isso, ele concorda em deixar Rasiel tentar se comunicar com Sara, e ele pede para que ela acorde e diga quem é.

O capítulo termina com duas chegadas à Terra imóvel no tempo: Setsuna, carregando seu corpo humano, acompanhado de Voice; e Michael, que desceu ao Assiah numa missão de reconhecimento.

O segundo capítulo do arco de Jahannam se chama *Um encontro inesperado* (邂逅 / *kaikō*), se referindo aos encontros que acontecem ao acaso aqui, como Michael encontrar Setsuna e Voice no Assiah, a alma de Sara encontrar seu corpo original no Mundo Celestial e, dentro desse corpo, encontrar Raphael, o único capaz de ressuscitar Setsuna.

Figura 164 – Abertura do capítulo 2 do arco 3.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 200.
Versão digital, 2012.

A página de abertura, assim como a do último capítulo do arco de Assiah, não possui uma imagem representativa do capítulo como um todo. Ela faz parte da narrativa, indicando a conclusão do pensamento de Setsuna ao voltar à Terra, *eu voltei* (帰ってきたよ— / *kaettekitayo*), enquanto mostra a chegada do anjo Michael ao mesmo lugar.

Setsuna e Voice fogem de um tumulto em Anagura, com o corpo humano do Messias, para o Assiah, que permanece parado no tempo. Lá, Voice coloca novamente o corpo de Setsuna num círculo mágico, mas Michael chega pronto para uma luta, exigindo que eles falem o que estão fazendo lá com o corpo do Messias.

Como Setsuna se recusa a se explicar, eles engajam numa luta violenta que destrói as construções ao redor, e deixa Voice mortalmente ferido. Neste momento, mais uma vez, Setsuna desperta o poder de Alexiel, agora mostrando as três asas brancas, marca própria dos irmãos Alexiel e Rosiel e sua descendência de Adam Cadamon.

Figura 165 – As três asas de Alexiel.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 268-269. Versão digital, 2012.

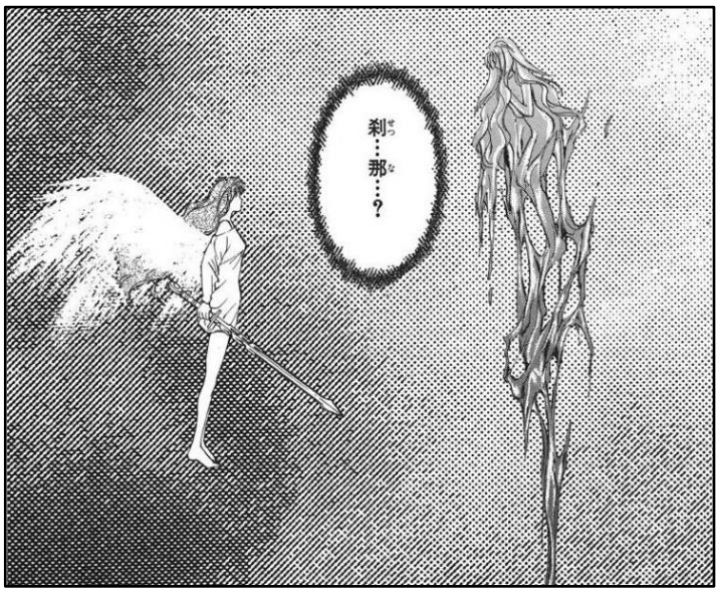
Como apresentado na Figura 165, o poder descomunal de Alexiel está prestes a destruir Michael e tudo em volta dele, por conta da raiva de Setsuna. Este é o momento em que Voice o reconhece como Messias pela primeira vez, e Michael testemunha a luz dos milagres, perdida desde épocas remotas com o desparecimento de Adam Cadamon. Mas,

antes que o poder de Alexiel atinja Michael e o destrua, Raphael aparece o salva com um escudo de vento.

Ao mesmo tempo, no Mundo Celestial, a invasão de um agente da resistência ao quarto de Metatron põe em movimento os acontecimentos que levam ao despertar de Jibrille. Sevotharte o encontra e ele foge para o Jardim das Águas, encontrando o corpo inerte da Grande Querubim e descobrindo o porquê de seu estado. Sevotharte usa uma de suas agulhas para paralisar a fala do anjo rebelde, mas antes que o mate, a magia de Jibrille o transporta para o escritório de Zafkiel, através da água. Lá, ele tenta relatar o que viu, mas ao mencionar a agulha de Sevotharte, seu corpo explode. Sozinho em seu quarto, Metatron é acordado por seu coelhinho de pelúcia favorito, que o leva por um portal até o Jardim das Águas. Lá, ele assume outra forma, um homem que parece uma versão mais velha do próprio Metatron, e instiga o pequeno anjo a retirar a agulha fincada na parte de trás do pescoço de Jibrille.

Antes que Sevotharte possa impedi-lo, Metatron retira a agulha, fazendo com que a alma de Sara, contida no escritório de Zafkiel, se liberte. Imediatamente, ela procura Setsuna e a água a leva até o local da batalha no Assiah, impedindo a destruição do espaço imóvel. Conforme a Figura 166, mesmo dentro do corpo de Alexiel, a alma de Sara, envolta num pilar de água, o reconhece.

Figura 166 – Sara reconhece Setsuna.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 284. Versão digital, 2012.

Raphael foge com Michael de volta ao Mundo Celestial, e a alma de Sara, mesmo querendo ficar perto de Setsuna, é atraída ao seu corpo original. Como ilustrado na Figura 167, ela desperta, zonza e exausta, dentro de Jibrille. Sua consciência, porém, continua sendo a de sua encarnação humana, respondendo à pergunta de Sevotharte que ela se chama Mudō Sara.

Figura 167 – Sara desperta no corpo de Jibrille.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 4, p. 290.
Versão digital, 2012.

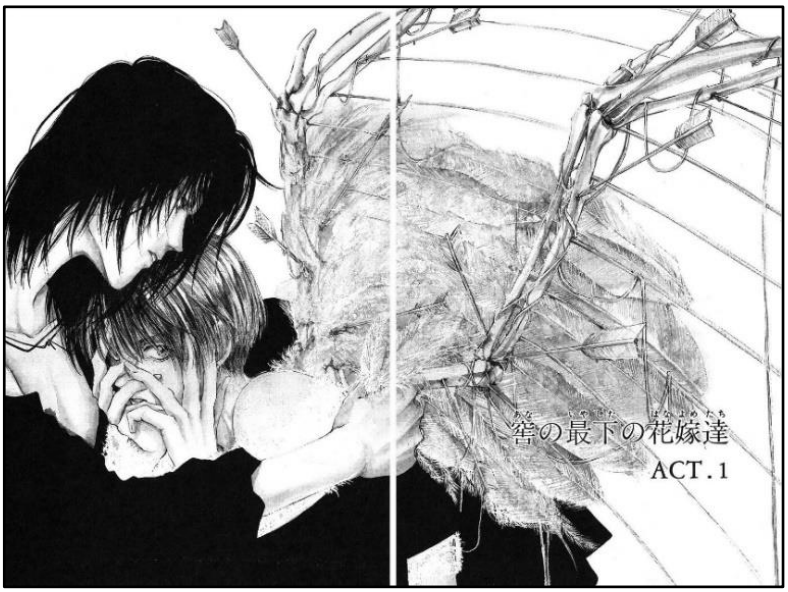
Em Anagura, Kira sente o retorno de Setsuna, assim como Noise sente o retorno de seu irmão Voice. Lá, ele consegue o apoio dos *evils* antes revoltosos, e a vida de Voice é salva. Setsuna reafirma sua decisão de ir até o Supremo Céu resgatar Sara, ignorante dos sentimentos de Kurai para com ele. A princesa se afunda cada vez mais em pensamentos sombrios, e considera a proposta de Belial, que demostra por ela o tipo de carinho que ela quer de Setsuna. Apesar disso, Belial confidencia a ela que seu amor é do Lorde Lúcifer, e que sempre o amará enquanto ele a olhar com desprezo. Ela dá a Kurai um elixir que teoricamente ressuscitará o corpo humano do Messias, mas em troca ela deve se tornar a noiva de Lúcifer.

Sara desperta no corpo de Jibrille, mas não consegue enxergar. Ela está sob os cuidados de Sevotharte, e ele manda chamar Raphael para examiná-la. Mas, quando ele lá chega, a

garota sumiu. Contrariada e confusa por todos a sua volta a chamarem por um nome que não é seu, Sara foge por uma janela, caindo em cima de Raphael enquanto ele voltava para sua casa.

O terceiro capítulo de Jahannam se chama *As noivas do fundo da cova* (窖の最下の花嫁達 / *ana no iyashita no hanayometachi*), em referência à verdadeira natureza da Noiva das Trevas oferecida à Lúcifer.

Figura 168 – Abertura do capítulo 3 do arco 3.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 5, p. 8-9. Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura representa os laços entre Kira e Setsuna. Seu relacionamento está fragilizado desde que Kira deu a entender que odiava Alexiel e não tem nenhum sentimento por ele. Além disso, Kira encontra-se mortalmente ferido, golpeado pelo demônio que possuía Noise, e seu corpo humano já não está mais se regenerando como deveria. A imagem também pode simbolizar o sentimento de Kira que, por mais que queira proteger Setsuna e mantê-lo perto (representado pelo abraço), vai acabar por feri-lo profundamente sem nem ainda saber porquê (representado pelas asas machucadas de Setsuna).

No Mundo Celestial, Raphael reconhece que dentro do corpo de Jibrille está a consciência da garota que apareceu no Assiah, e a leva para casa escondida. Ela, por sua vez, reconhece o nome Raphael de suas aulas de religião na escola, e é assim que se dá conta de que está no Céu. Raphael conta a ela o que sabe sobre a jornada do Messias atrás da alma de sua irmã até agora, e Sara se lembra de ter sido deslocada algumas vezes até que a voz de

Rasiel a ajudou a despertar. Neste momento, há um dos únicos lampejos da consciência de Jibrille durante toda a história, quando ela reconhece que o garoto que a ajudou é um Aeon.

Figura 169 – Breve consciência de Jibrille.

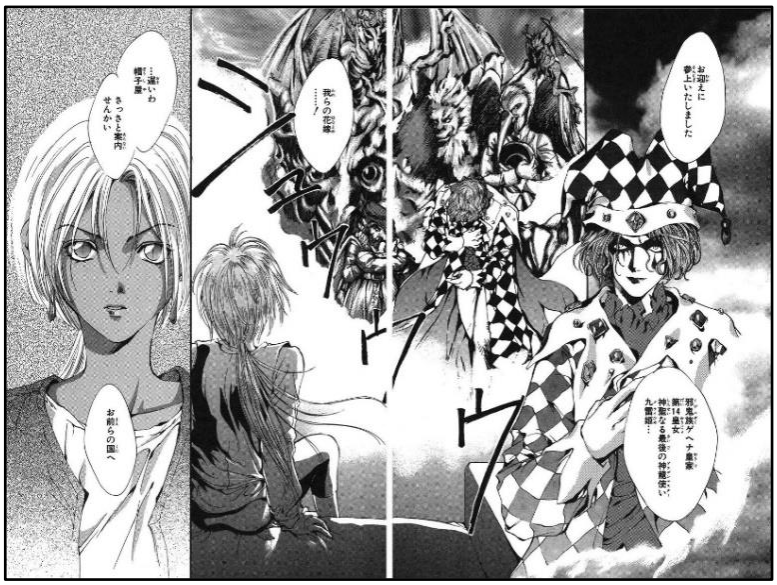
Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 5, p. 84.
Versão digital, 2012.

Na Figura 169, Sara descreve o garoto que a ajudou a despertar e explica que foram seus chamados que a acordaram. Raphael indaga se foi sincronia psíquica, e é neste momento que a feição de Sara muda, assim como seu jeito de falar, e seus olhos estão ocultos quando ela concorda, e compartilha uma informação que Mudō Sara não teria como saber: “Sim, aquele menino com uma estranha aura de uma criança que nasceu com o destino de tecer o futuro... um Aeon mutante” (YUKI, 2006, v. 17, p. 84).

Sara pede a ajuda de Raphael para ressuscitar Setsuna, mas ele só o fará se ela se deitar com ele, o que ela recusa veementemente. Eles são interrompidos por Michael, e Raphael tenta esconder a verdadeira identidade de Sara, mas ele acaba descobrindo mesmo assim.

Em Anagura, Kurai decide aceitar o pedido do *Mad Hatter*, e entrega o elixir para que Aracne o dê a Setsuna, recusando-se a vê-lo partir para o Supremo Céu atrás de Sara. Assim que Setsuna abre a caixa contendo o elixir, Belial aparece com sua comitiva demoníaca para levar Kurai ao Sheol e prepará-la para o casamento com Lúcifer.

Figura 170 – Kurai aceita ir para o Sheol com Belial.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 5, p. 60-61. Versão digital, 2012.

Setsuna reconhece o símbolo dos demônios no frasco e todos partem à procura de Kurai imediatamente. Voice se perde e acaba encontrando um altar em louvor a um dos demônios comandados por Lúcifer, e é morto por Aracne, que se revela uma traidora a serviço de Belial, e portadora da Marca do Inferno.

Figura 171 – Aracne revela sua marca infernal.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 5, p. 70.
Versão digital, 2012.

Os *evils* encontram o corpo de Voice e, antes que Setsuna possa beber o elixir que, de acordo com Aracne, devolveria a vida a seu corpo humano, Noise o rouba e tenta levá-lo para o irmão. Aracne, sabendo o que o líquido faria com o corpo do *evil*, finge ter exagerado na força e quebra o frasco, fazendo com que ela se precipite sobre ele, vendo de relance a ponta de uma tatuagem. É o bastante para que a *evil* passe a desconfiar de Aracne. Setsuna declara, com isso, que o contrato de Kurai está quebrado e que vai resgatar a princesa no Sheol, e Noise, agora com os cabelos curtos iguais aos do irmão, se prontifica a ir com ele, a fim de encontrar seu assassino.

Setsuna, Noise e Aracne partem para o Sheol, deixando Kira para trás, sem saber que ele está morrendo. Ele, por sua vez, se refugia no quarto onde está o corpo de Setsuna para esperar pela morte, mas Belial cura seu ferimento, alertando que qualquer novo golpe pode matá-lo.

Kurai permanece trancada numa sala para que os opositores ao Lorde não tenham a chance de atacá-la. Ela levou consigo um dos brincos que Kira deu para Setsuna, restituídos pelo próprio Kira, como lembrança, sem saber do poder embutido neles. Mas, com raiva dos próprios sentimentos, ela joga o brinco contra o espelho, e ele o atravessa. Desesperada, ela também atravessa o espelho para resgatar sua preciosa lembrança[95]. Ali, do outro lado, ela se vê cara a cara com Abbadon[96], o príncipe infernal cuja aparência é tão hedionda que mata só de se olhar para ele, e por isso foi acorrentado nas profundezas do Sheol.

---

[95] Referência à obra de Lewis Carroll *Alice através do espelho e o que ela encontrou por lá*, de 1871. *Alice no país das maravilhas* e sua continuação são referências recorrentes nos mangás da autora.

[96] Anjo do abismo sem fundo, o destruidor. Também identificado como anjo da morte e destruição, demônio do abismo, e anjo destruidor do apocalipse (DAVIDSON, 1971).

Figura 172 – Kurai encontra Abbadon.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 5, p. 154.
Versão digital, 2012.

Kurai não morre ao ver Abbadon apenas por carregar o brinco de Setsuna, que contém a magia de Kira. Ele compartilha seu sofrimento com Kurai, pois, apesar da aparência letal, o príncipe tem bom coração e anseia por companhia. Kurai revela que é a noiva de Lúcifer e pode ajudá-lo quando for rainha, e Abbadon instantaneamente a considera uma mãe. Ele a protege, abrindo uma passagem atrás de si para que possa fugir, quando percebe que o Satã Astaroth está próximo. Kurai escapa apenas para se encontrar com a duquesa Astarte, uma belíssima mulher grávida.

Astaroth foi um serafim que, depois da queda, se tornou um grande duque das regiões infernais. Ele é descrito como um belo anjo montado num dragão e carregando uma víbora em sua mão direita. Astarte era uma deusa lunar síria da fertilidade, incorporada na mitologia judaica como *rainha do céu* e, posteriormente, no ocultismo, anjo caído e demônio do mês de abril (DAVIDSON, 1971).

Yuki se utiliza do símbolo de fertilidade para fazer de sua Astarte uma demônio fêmea eternamente grávida, mas distorcendo essa noção com a forma doentia com que ela se mantém assim. A víbora na mão direita de Astaroth serviu de base para a cobra mutante que

sempre acompanha os gêmeos Astarte e Astaroth no mangá, receptáculo da alma de um enquanto o outro está de posse do corpo único que dividem.

Figura 173 – Abertura do capítulo 4 do arco 3.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 5, p. 154.
Versão digital, 2012.

O quarto capítulo do arco de Jahannam se chama *O império do Inferno* (地獄帝国 *Monarchie in fernale*), no qual a corte do Lorde Lúcifer é mostrada em mais detalhes. A ilustração de abertura mostra Kurai em seu vestido de Noiva do Inferno.

No Sheol, Aracne revela abertamente sua traição e tenta empurrar Setsuna no Rio do Esquecimento, o Lete, para que ele passe a ser uma marionete do Inferno, mas falha e foge, deixando Setsuna e Noise sozinhos na busca por Kurai.

Eles se perdem no labirinto que cerca a morada de Belial, mas o pensamento de Kira os ajuda encontrar a entrada. Usando a Nanatsusaya, Setsuna quebra o chão, que jorra sangue e faz com que Belial abra caminho. Uma vez dentro do castelo, Belial revela que Kurai está desaparecida, e convida Setsuna a procurá-la, atravessando uma das portas que levam à dimensão pessoal de cada Satã. Noise é tomada como refém por Aracne, não deixando a

Setsuna outra alternativa. Usando uma roleta, Setsuna parte para a morada de Asmodeus[97], Satã da luxúria, e Belial para a morada de Astaroth, conde do medo, e Satã da preguiça.

Enquanto isso, Kurai conversa com Astarte, que parece apenas uma futura mãe carinhosa e gentil, mas descobre que ela e o irmão dividem o mesmo corpo, e Astaroth revela a ela que o elixir do *Mad Hatter* apenas faria o Messias virar um zumbi. De novo como Astarte, ela conta a Kurai o porquê de sua existência e, com isso, explica os pares de anjos gêmeos que povoam a história. Em suas palavras:

> Não somos a mesma pessoa. Nós só compartilhamos o mesmo corpo. Você sabia? Deus adora fazer experiências. Com modificações genéticas, ele gerou diversos tipos de anjos. Mas o que ele queria era recriar o lendário santo Adam Cadamon, o ser de dois sexos e que controla tanto o poder positivo como negativo. Mas apenas um foi bem-sucedido. Só o mestre Seraphita! As experiências nunca mais deram certo. Diversas fórmulas foram aplicadas, mas só serviam para criar cada vez mais criaturas com estranhos corpos e espíritos. Mesmo assim, Deus continuava os seus experimentos. E este é o resultado da fusão entre mim e meu irmão... o modelo "Astaroth" (YUKI, 2006, v. 19, p. 92).

Astarte tenta fazer de Kurai seu bebê, engolindo-a viva, mas Abbadon aparece para salvá-la, tendo arrancado seu braço para se livrar da corrente que o prendia.

Enquanto isso, no Supremo Céu, Raphael apresenta sua teoria para Sara e Michael, revelando a verdadeira história por trás de Jibrille e Sara: Sevotharte imobilizou a Grande Querubim e transportou sua alma para um ente próximo a Setsuna, sua irmã, a fim de controlar o anjo da guarda de Alexiel e se livrar de Jibrille e sua oposição a ele.

No Assiah, os subordinados de Michael descobrem que a destruição causada pela luta entre o anjo do fogo e o Messias está lentamente sendo revertida pela magia do tempo de Adam Cadamon. Eles são mortos por Katō que, assumindo a forma de Setsuna, desafia Michael para um confronto. Ele parte para Anagura e lá encontra Kira, mostrando a ele sua verdadeira identidade, e explica que recebeu um corpo novo de Uriel, feito de fibra vegetal, e que pode emular Setsuna por causa da pena que ele usou para salvá-lo no Hades.

Com Katō a cuidar do corpo de Setsuna, Kira parte para o Inferno, tanto para ajudar Setsuna, quanto para desvendar o enigma de sua verdadeira identidade. Katō, no entanto, parte com o corpo de Kira para o Assiah, a mando de Uriel, a fim de fazer com que Raphael o ressuscite. De fato, Raphael, acompanhado de Michael e Sara se encontram com Katō e Uriel

[97] Demônio persa incorporado à tradição judaica como um espírito maligno. Na demonologia, Asmodeus no Inferno é o fiscal de todas as casas de jogos (DAVIDSON, 1971).

no Assiah, onde Katō cria um campo dimensional separado da realidade para que Raphael possa ressuscitar Setsuna.

No Sheol, Aracne deixa Noise sozinha de propósito com tudo o que precisa para escapar de seu cativeiro. Setsuna encontra Asmodeus, que revela que a Noiva do Inferno é na verdade um sacrifício a Lúcifer, e Kurai será a última, completando o ritual de apaziguamento do Lorde. Como Asmodeus se opõe a Lúcifer, ele cria um plano para que Setsuna possa salvar a princesa dos *evils*.

Vagando pelo Sheol com Abbadon, Kurai encontra Aracne, que ao invés de recebê-la com carinho, mostra sua verdadeira intenção, raptando-a e levando-a para Belial. Ela também revela a Kurai que não é sua prima, mas seu irmão mais velho que sempre pensou ser o herdeiro de Gehenna e invocador dos Dragões Sagrados, para descobrir que era apenas uma fachada para proteger a verdadeira princesa herdeira.

De acordo com o plano de Asmodeus, Setsuna se infiltra na cerimônia de casamento infernal e consegue resgatar Kurai, enquanto Noise confronta Aracne, que é atingida pelo golpe de Noise e confessa que, mesmo trabalhando para Belial, ajudou-a a fugir do cativeiro. Setsuna impede que Kurai caia no abismo, mas ambos ficam dependurados pela espada Nanatsusaya. Nas paredes do abismo, está esculpida a gigantesca cabeça de Kira.

O quinto e último capítulo do arco de Jahannam se chama *O Sacrifício* (*Sacrifice*), em referência ao ritual de Gólgota, em que a última noiva deve ser sacrificada para apaziguar o Lorde Lúcifer.

Figura 174 – Abertura do capítulo 5 do arco 3.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 7. Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura mostra Setsuna em seu corpo humano, antecipando os acontecimentos do final do capítulo, no qual ele finalmente ressuscita, deixando o corpo de Alexiel para trás.

No Sheol, Belial socorre Setsuna e Kurai, tirando-os do abismo, e finalmente explica a natureza e propósito da Noiva do Inferno, revelando a real situação de Lúcifer. Em suas palavras:

> Aqui é o Gólgota, o altar do ritual e o ponto final para vocês. E essas são as rainhas que se tornaram sacrifícios no passado. Daqui a pouco... quando a 999ª noiva sagrada jogar-se nas profundezas desse buraco... o ritual estará completo. Assim, você se unificará ao Lorde, literalmente. Isso porque o próprio Sheol é ligado ao corpo do meu senhor. É por isso que, quando se corta o chão desta terra, jorra o sangue do Lorde. Neste exato momento, estamos prestes a ser engolidos por ele... sim... esta terra onde nos refugiamos há tempos, quando fomos expulsos do Céu, era um lugar inóspito, onde nenhum ser vivo podia sobreviver. De um lado, desertos de areia escaldante e mares de enxofre em ebulição. De outro, geleiras eternas, tão frias que beiram a crueldade. Por isso, o Lorde fundiu seu próprio corpo com a terra, a fim de transformá-la em um lugar habitável. Expandindo seu corpo por todo o Sheol, ele envia força a todos os cantos. Assim, ele ergueu o seu império das trevas e o protegeu até hoje. [...] Mas isso que vocês vêem é apenas uma carcaça. Aquilo foi há milhares e milhares de anos. A alma do Lorde foi raptada por um homem trajado de preto que surgiu do nada. [...] Desprovido de sua alma, o corpo do Lorde começou a crescer infinitamente, emanando uma energia imensa sem parar. O que, lentamente, veio destruindo o inferno, até chegar a esse ponto. E essa é a razão pela qual

> viemos realizando o ritual Gólgota por tanto tempo. Se não concluirmos o ritual, essa terra estará perdida. Entenderam agora? Caso não joguemos nesse buraco o corpo intocado de um ser de coração puro, [...] todos que estamos aqui seremos destruídos junto com o inferno. (YUKI, 2007, v. 21, p. 10-14)

Kurai está pronta para se sacrificar, mas Aracne a impede, alegando que, enquanto a pessoa for jovem e pura, não precisa ser biologicamente mulher para se tornar Noiva do Inferno. Ela se sacrifica no lugar de Kurai, por quem o amor suplantou o ódio, e pede a Setsuna que a proteja daqui em diante.

O palácio desmorona, mas o Sheol continua de pé. Setsuna e Kurai são separados na fuga, e Abbadon a protege às custas da própria vida. Noise é quem os encontra do lado de fora da construção.

Setsuna acorda imerso no rio Lete e, sentindo alguém o chamar, levanta-se com a consciência de Alexiel para encontrar Kira, que partiu para o Sheol atrás de respostas, a encará-la. Ela finalmente conta a ele qual sua verdadeira identidade: Lúcifer, Lorde do Inferno. Alexiel tenta matá-lo para impedir que ele se torne um obstáculo para Setsuna, na tentativa de acabar com a maldição imposta por Deus a ela e ao irmão, mas não o faz.

Ela se lembra do sofrimento de Rosiel ciente de sua concepção e condição miserável, a pedir que Alexiel o mate. Nas palavras de Rosiel:

> Acho que eu não aguento mais... você sabe do que eu estou falando, não, Alexiel...? quando chegar a hora... não hesite, me mate. Sei que você me entende. Olhe para meu corpo, que recebi de você, como ele foi se modificando durante centenas de anos... Minha mente não aguentará por muito mais tempo. É lógico que o Criador já percebeu. Prova disso, os "homens de branco" já começaram as pesquisas de "Metatron e Sandalphon". Novas crianças amaldiçoadas, conforme descrito nos antigos escritos... é evidente que elas estão sendo criadas para se oporem a nós dois. Nosso pai criou dois monstros como nós... e pretende repetir o erro! Alexiel, quando eu enlouquecer, não hesite em me matar! Só você pode fazer isso por mim. Faca, antes que meu poder devore o mundo todo! (YUKI, 2007, v. 21, p. 53-55)

É a primeira vez que o nome Sandalphon é mencionado, iluminando a identidade do coelhinho de pelúcia preferido de Metatron. Ele, vagando pelo inconsciente de Metatron enquanto dorme, encontra o campo dimensional criado por Katō e Uriel onde Raphael está tentando reviver o corpo de Setsuna e passa a observá-lo. Lá, Raphael tem dificuldades, por

não poder usar seu poder do vento com liberdade, e Sara, finalmente aceitando sua origem angelical, manifesta o poder de Jibrille para ajudar Raphael, voltando, com isso, a enxergar.

Figura 175 – Sandalphon invade o campo dimensional.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 59. Versão digital, 2012.

Figura 176 – Setsuna expulsa Sandalphon.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 64. Versão digital, 2012

É neste momento que a mão gigantesca de Sandalphon irrompe pelo teto do campo, tornando-o instável e prestes a se quebrar. Sara grita o nome do irmão e ele desperta, deixando o corpo de Alexiel inerte nos braços de Kira ainda no Sheol, e expulsa Sandaphon do campo em colapso, enquanto Raphael leva Michael e Sara de volta para o Céu. Setsuna, de volta ao próprio corpo, promete que irá buscá-la onde quer que ela estiver.

O primeiro capítulo de Yetzirah é intitulado *Caça aos coelhos* (兎狩り / *usagigari*), em referência ao tratamento dado aos anjos marginalizados frutos de relacionamento entre dois anjos, as I-Child, apelidadas de coelhos por causa de seus olhos vermelhos.

Figura 177 – Abertura do capítulo 1 da parte 1 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 76-77. Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura mostra Setsuna em meio a ruínas e escuridão. Isso pode representar o reino de Gehenna, do qual ele parte neste capítulo; o gueto subterrâneo em Shamain, onde se refugiam os anjos defeituosos e as I-Child; ou mesmo as ruínas simbólicas em que se encontra o Mundo Celestial como um todo, onde falta compaixão e amor por seus semelhantes por parte da elite.

O capítulo começa com Rasiel, o subordinado de Zafkiel, em uma missão de reconhecimento no Shamain, onde ele acaba por conhecer a dura realidade dos anjos marginalizados e das I-Child. Bem-intencionado, ele promete ajuda e pede a ajuda de Sevotharte, que manda bolos e brinquedos aos guetos, armados com bombas que explodem ao toque. A revolta de Rasiel quase faz com que seja preso, mas Zafkiel intercede por ele, culpando a ingenuidade do garoto pelas mortes no gueto. Longe da presença de Sevotharte, Zafkiel conta a Rasiel sua história, e mostra a marca do anjo decadente em seu peito.

Figura 178 – Zafkiel revela sua marca de anjo decadente.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 138.
Versão digital, 2012.

Com seu poder empático, Rasiel acessa fragmentos de lembranças de Zafkiel e assim conhece sua história. Como Trono, ele participava da caça aos coelhos, e se divertia levando os corpos mortos dos anjos capturados para o laboratório de testes celestial, comandado por Anael[98]. Mesmo detestando esse comportamento, Anael mantinha um caso com Zafkiel, que tentava seduzir Layla para deixá-la com ciúmes. Na verdade, os dois estavam apaixonados, e Zafkiel aceitou uma última missão antes de partir com Anael para longe, onde pudessem se amar em paz.

O recém-chegado Sevotharte ordenou que fosse investigar os rumores de que havia uma espiã nos guetos do Shamain. Ele a encontra e a mata sem hesitar, apenas para descobrir que ela era Anael, amordaçada e amarrada a uma arma que apontava para ele. Um plano de Sevotharte para acabar com o amor proibido dos dois.

Zafkiel é levado a julgamento, recebe a marca do anjo decadente, e tenta se matar antes que pudessem cortar suas asas. No entanto, ele é salvo por Adam Cadamon, que fecha a ferida em sua garganta, mas acaba por cegá-lo com sua luz. Todo o Conselho presente enlouquece e Sevotharte sobe ao poder. É ele quem arquiva o caso de Zafkiel em troca de um

[98] Anael é um dos sete anjos da Criação, e exerce domínio sobre o planeta Vênus. Também se ocupa da sexualidade humana, controla reinos e reis terrenos e tem domínio sobre a Lua (DAVIDSON, 1971).

juramento de lealdade. Desse modo, Zafkiel passa a se comportar como um leal aliado de Sevotharte, mas que na verdade é o líder da organização rebelde Anima Mundi, em honra da memória de Anael, que era uma informante da organização.

Assim, Rasiel se torna membro da Anima Mundi, servindo de mensageiro de Zafkiel, e parte para Anagura com uma mensagem endereçada ao Messias.

Uriel leva Setsuna e Katō de volta a Anagura e alerta que Zafkiel, o verdadeiro responsável pelo plano de ressuscitação do Messias, entrará em contato em breve. Logo depois, Rasiel aparece e monta um oráculo holográfico para que Zafkiel possa falar diretamente com Setsuna. Zafkiel explica a situação do Mundo Celestial e o convida a se juntar à Anima Mundi, em toca de sua ajuda para salvar Sara. Ele concorda, e Rasiel é deixado em Anagura como refém enquanto o Messias usa o oráculo holográfico para se transportar até o Raquiah, capital de Yetzirah.

O segundo capítulo de Yetzirah é chamado *A noite das flores do luar* (月華夜 / *tsukihananoyoru*), em referência à flor dada a Sara pela Irmã designada para cuidar dela em seu cativeiro, de nome Moon'Lil, as mesmas que cobrem o descampado do Monte Megiddo, refúgio dos rebeldes.

Figura 179 – Abertura do capítulo 2 da parte 1 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 199. Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura mostra Setsuna com os cabelos pintados de preto, anunciando essa mudança como parte de seu disfarce no Mundo Celestial, onde será apresentado aos rebeldes como seu novo líder.

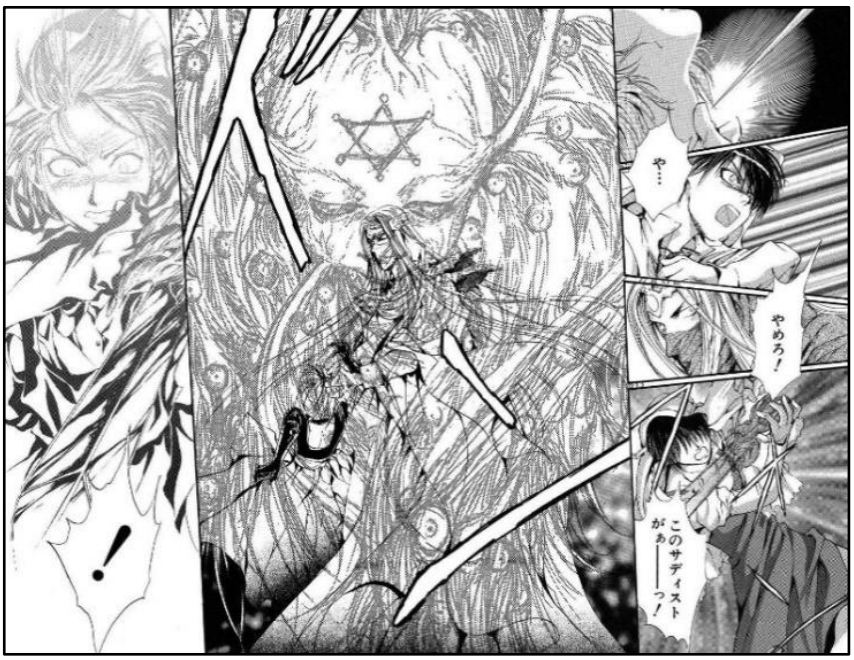
Em Raquiah, Setsuna chega ao Monte Megiddo e se apresenta aos rebeldes não como salvador, mas como alguém que tem o mesmo inimigo que eles, e pede para que trabalhem juntos a fim de derrotar Sevotharte. Embora muitas de suas palavras tenham sido egoístas, sua luz é tão forte que conquista a confiança dos membros do Anima Mundi. Ele então parte, roubando um veículo celestial, mas promete voltar, com Sara nos braços. Setsuna se direciona à grande construção que abriga um elevador supersônico que liga todos os níveis e firmamentos do Mundo Celestial, com a intenção de subir até o Machonom e tirar Sara da prisão.

Enquanto isso, Sara planeja sua fuga. Ela fez amizade com a aprendiz de Irmã designada a servi-la e vigiá-la e, descobrindo que as Irmãs não têm nome, deu-lhe o nome de uma flor que a garota levou para ela e que só desabrocha à noite, Moon'Lil. Mesmo sabendo do perigo em que estaria colocando Moon'Lil, Sara, se aproveitando da ingenuidade da menina, propõe uma brincadeira: uma fingir ser a outra, e a que for descoberta primeiro, perde. Assim, elas trocam de roupas e, para completar o disfarce, Sara corta os cabelos para que fiquem parecidos com os de Moon'Lil. Assim, ela consegue escapar, deixando bem claro à pequena Lil que ela não deve falar uma só palavra até que ela volte, para não estragar a brincadeira.

Ao mesmo tempo em que Setsuna sobe até o Machonom, Sara se encontra com dois agentes da resistência com ordens de resgatá-la e desce até o Raquiah para encontrar Zafkiel, e eles se desencontram no caminho.

No Machonom, Setsuna se disfarça de Irmã e adentra a prisão, se encontrando com Sevotharte e descobrindo, junto com ele, que Sara fugiu de seu cativeiro. Ele ataca o Anjo Branco, salvando a vida de Moon'Lil, que, muda, ainda ocupa o lugar de Jibrille, mas denunciando sua identidade ao sacar a Nanatsusaya. Porém, uma força imensa e assustadora protege Sevotharte do golpe, fazendo com que Setsuna tenha de fugir. Ele tenta fazer com que Lil fuja também, mas ela está resoluta a esperar por Sara, como prometido.

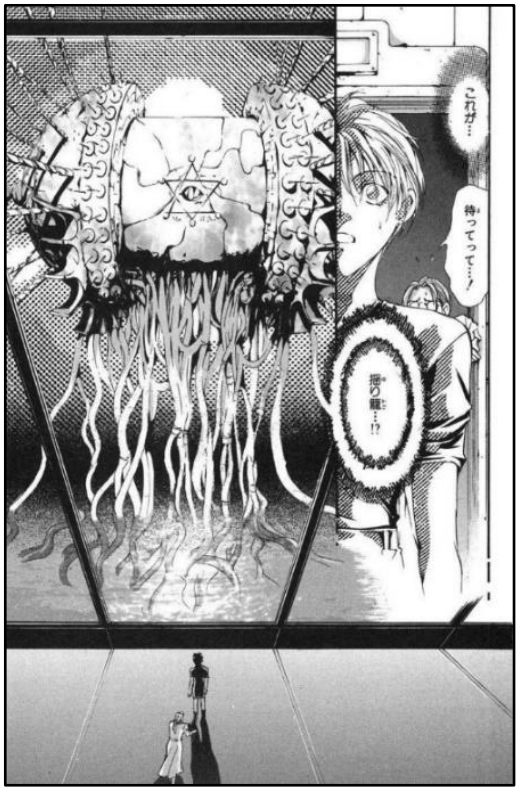
Figura 180 – Sandalphon protege Sevotharte.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 310-311. Versão digital, 2012.

A presença assustadora que salva Sevotharte é na verdade o corpo verdadeiro de Sandalphon, que se encontra muito perto de onde eles estão. Setsuna foge para o transportador e acaba adentrando o laboratório angelical antes comandado por Anael. Ali, tentando se esconder e achar uma saída, ele chega ao local dos experimentos, onde anjos são mantidos vivos em tubos gigantescos para fins de experimentos genéticos com o propósito de tornar a raça dos anjos perfeita, eliminando os anjos considerados defeituosos, e impedindo que sejam criados mais deles. Ali, ele encontra o Berço, local onde se encontra o corpo imenso, abominável e inútil de Sandalphon.

Figura 181 – O Berço.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 6, p. 345.
Versão digital, 2012.

Sevotharte alcança Setsuna, encurralando-o em um precipício. Ele percebe estar pisando num amuleto, a semente de Nidhog, e Setsuna pergunta de Layla a Sevotharte, e inadvertidamente menciona o nome de Zafkiel. O Anjo Branco ri e dá a entender que usou o corpo de Layla nos experimentos do laboratório, e que vai se vingar do Grande Trono.

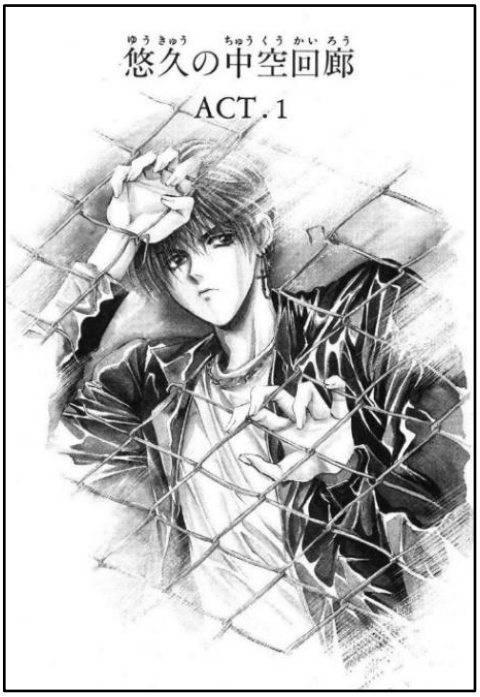
Sara chega ao Obelisco com a ajuda de Baleias Nebulares, que sentem o poder da água nela e se dispõem a guiá-la, e se encontra com Zafkiel, apresentando a ele o mesmo discurso egoísta de Setsuna, de que não a interessa os problemas de Jibrille, e que nada mais importa a não ser a pessoa amada. Mas, Zafkiel a coloca em xeque, chamando sua atenção para as ações de Mudō Sara, e não de Jibrille, e suas consequências.

Quando os irmãos finalmente se encontram, no campo florido do Monte Meggido, eles renovam seus votos de amor, porém, Setsuna foi seguido e os irmãos são atacados pelo exército de Sevotharte. Sara é salva por uma Baleia Nebular, que morre para salvá-la, e em meio às flores de Moon'Lil, tem sua epifania. Ela reconhece o sacrifício daqueles que a ajudaram em sua ânsia de estar com Setsuna, e admite seus erros para com essas pessoas, se responsabilizando por elas. Sara se deixa capturar pelos agentes de Sevotharte e parte de

volta para a prisão na esperança de que Moon'Lil ainda viva. Zafkiel também se coloca entre Setsuna e Sevotharte, se deixando capturar.

O terceiro capítulo de Yetzirah se chama *A eterna prisão suspensa* (悠久の中空回廊 / *yūkyū no chūkūkairō*), em referência à prisão para onde são levados Sara e Zafkiel, a fim de esperar julgamento.

Figura 182 – Abertura do capítulo 3 da parte 1 do arco 4.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 7.
Versão digital, 2012.

A imagem de abertura ilustra Setsuna atrás de uma grade, em referência à Prisão Suspensa que terá que invadir para resgatar Sara e Zafkiel. Pode também se referir aos obstáculos à frente do herói, que se tornam cada vez mais difíceis de transpor.

De volta à Gehenna, Setsuna relata o que aconteceu. Rasiel, ao saber da captura de Zafkiel e da morte de seus companheiros, recusa Setsuna como Messias, e parte sozinho ao resgate de seu mestre.

Setsuna entra em depressão ao perceber como foi egoísta e machucou tantas pessoas em nome de sua busca pessoal, mas, graças a Kira e Katō, ele se levanta como um líder e propõe planos de ação para derrotar os anjos. O primeiro plano é ir atrás de Rasiel e convencê-lo a voltar a ser seu aliado, com a ajuda de Kira e Katō. O segundo plano é deixar para Kurai a tarefa de formar uma aliança com os Satãs do Inferno, a fim de aumentar suas forças contra

os anjos do Mundo Celestial. Assim, eles partem num dragão de Gehenna e chegam ao Shamain, em Yetzirah, e são interceptados pelo Anima Mundi.

Enquanto isso, Sara e Zafkiel são aprisionados na Prisão Suspensa, a mais segura prisão celestial, localizada no quinto firmamento de Yetzirah, Mathey. Sara se encontra presa no alto de uma torre de uma das ilhas que constitui a penitenciária, assistida por Moon'Lil, a quem encontrou ainda com vida e feliz por ver sua mestra novamente. Lá, ela espera julgamento pelos pecados cometidos em sua vida humana. Sevotharte observa a torre em meio a um campo e, ao notar que tem o amuleto do Messias nas mãos, o descarta. A escama de Nidhog, transformada em semente ao deixar o Hades, se acomoda na terra próxima à prisão de Sara.

Zafkiel é mantido no último subsolo da ilha principal, numa sala de tortura. A informação oficial sobre o Grande Trono que se revelou um traidor é a de que ele morreu baleado no ato de sua captura. Portanto, nenhum julgamento será realizado para ele, e sua vida depende exclusivamente da vontade de Sevotharte.

Este é o momento da história em que a verdade sobre Deus, que se supunha estar adormecido, reunindo forças para a próxima Grande Batalha, é revelada. O Criador e sua morada, a Torre Etemenanki, estão desaparecidos. Assim, há eras os anjos do Alto Conselho têm mantido o poder, tomando em suas mãos o controle da sociedade angelical abandonada por Deus.

Sevotharte confidencia isso a Zafkiel e tenta fazer com que o ex Grande Trono se alie novamente a ele, na missão de encontrar a Torre, o Criador e Adam Cadamon. Como Zafkiel o rejeita, Sevotharte decide eliminá-lo, e em seu discurso inflamado acaba por sugerir qual é sua verdadeira identidade. Primeiro, ele parece odiar Zafkiel por ter corrompido a respeitável Anael, mas logo sua fala muda e se volta para si mesmo. Afinal, quem Zafkiel corrompeu com seu olhar distante e rejeição, quem o amou mesmo acreditando que esse sentimento era sujo, foi o próprio Sevotharte, quando ele ainda era a comedida e inteligente Layla.

Zafkiel espera até a cerimônia de Amputação de Asas para revelar a Sevotharte que conhece seu segredo. O Anjo Branco se prepara para partir, sem coragem de assistir à morte do homem que ama, mesmo tendo dado a ordem, e Zafkiel o chama de volta para ver até o fim o resultado de sua ação, chamando-o pelo nome Layla (ライラ / *raira*).

Figura 183 – Zafkiel chama Sevotharte de Layla.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 132. Versão digital, 2012.

Figura 184 – O desespero de Layla.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 138. Versão digital, 2012.

Na Figura 184 é ilustrada a lembrança hedionda que levou Layla a querer desaparecer, e a negação de Sevotharte. Ele diz: “Pare! Aquela mulher não existiu! Aquele ser nunca existiu! Aquele horror não pode ter sido verdade!” (YUKI, 2007, v. 26, p. 42). Na última imagem se vislumbra o primeiro Berço de Sandalphon, e sua voz ecoa na mente de Layla, afirmando que apagará tudo para ela. De fato, é novamente a presença imensa e horrível de Sandalphon que mata a todos no recinto, protegendo assim a identidade de Sevotharte.

Setsuna, Kira e Katō partem para a Prisão Suspensa com a ajuda da Anima Mundi, na esperança de resgatar Zafkiel e, disfarçados de prisioneiros, se infiltram na prisão. Rasiel, por sua vez, usa de seus poderes psíquicos para invadir a penitenciária, inclusive controlando o corpo de um oficial de fronteira. Ele se encontra com Setsuna em sua descida até a cela de Zafkiel, enquanto uma rebelião se inicia no local, levando à destruição da ilha principal. Mas o Trono já está sem asas e enlouquecido pela dor, e tenta devorar Rasiel quando ele se aproxima. Mesmo assim, quando Sariel, o Principado responsável pela Prisão, tenta levá-los como prisioneiros, Zafkiel recobra momentaneamente a consciência e o mata.

O quarto e último capítulo de Yetzirah é chamado *Confissão* (告解 / *kaikoku*)[99], em referência às últimas palavras de Zafkiel, que confessa ter planejado tudo até aquele momento com a mesma frieza que o caracterizava no passado.

Figura 185 – Abertura do capítulo 4 da parte 1 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 196.
Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura desse capítulo é mais uma que, ao invés de apresentar uma imagem que o resume ou simboliza, faz parte da narrativa. Ela mostra Zafkiel consciente, seu corpo já em decomposição, a repreender Rasiel por ter ido resgatá-lo.

Em seus últimos momentos, ele confessa a Setsuna que planejou cada passo seu até ali, com o intuito de fazê-lo despertar como Messias através do sofrimento, inclusive orientando Sara a se entregar ao exército de Sevotharte. Revela também que Anael esperava um filho seu quando morreu, e ele tentou salvar o feto, levando-o a um dos tubos embrionários do laboratório celestial, mas sem sucesso. Suplica ainda para Adam Cadamon que responda porque salvou-lhe a vida quando tudo o que queria era morrer. Então, em meio à destruição da Prisão Suspensa, o Santo Seraphita se manifesta mais uma vez, congelando o tempo, e mostra a ele o motivo: o feto deixado no laboratório, que parecia morto, reviveu e

[99] Aqui também há divergência na numeração e título entre as edições utilizadas neste trabalho. Prevalece a informação dos primeiros encadernados.

cresceu para se tornar um anjo quase idêntico a Anael. O mesmo anjo que ele resgatou daquele laboratório anos depois.

Figura 186 – Zafkiel volta a enxergar.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 196.
Versão digital, 2012.

Como ilustrado na Figura 186, Adam Cadamon restaura a visão perdida de Zafkiel e ele abre os olhos para ver o filho a quem sempre quis salvar e acreditou não ter conseguido, e que sempre esteve ao seu lado. O Aeon fruto de seu amor trágico.

Zafkiel nomeia Rasiel o novo líder da Anima Mundi e pede por favor que o mate, o que o garoto faz, livrando assim seu mestre da dor de se tornar um ghoul. Adam Cadamon se vai, receoso de que o descubram, e reitera seu pedido para que Setsuna o encontre. O tempo volta a passar e Katō os resgata com o veículo de guerra da resistência antes que toda a ilha afunde no lago de ácido.

O capítulo, e consequentemente a parte de Yetzirah, termina com um vídeo enviado a Rosiel por Sariel antes de morrer. O anjo supervisor da Prisão Suspensa, leal a Rosiel, enviou a ele as imagens da Amputação de Asas de Zafkiel antes que tudo explodisse, informando ao Anjo Inorgânico a verdadeira identidade de seu inimigo declarado, Sevotharte.

O título do primeiro capítulo de Briah é *Colapso entre o céu e a terra* (天地大動 / *tenchitaidō*), alusão à destruição do Inferno causada pela morte de Kira e a consequente invasão dos demônios a Yetzirah, determinados a finalmente tomar o Mundo Celestial.

Figura 187 – Abertura do capítulo 1 da parte 2 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 228-229. Versão digital, 2012.

Na ilustração de abertura, a imobilidade de Setsuna representa sua impotência contra Rosiel, que por sua vez acaricia a reencarnação de sua irmã, ao mesmo tempo amada e odiada. Seu corpo todo por sobre Setsuna simboliza seu poder esmagador, tanto astral quanto de manipulação, anunciando sua participação devastadora nesta parte da história.

No Yetzirah, Rasiel ajuda Setsuna a alcançar a fronteira com o Inferno, para que ele, Kira e Katō possam voltar para Anagura. No reino de Gehenna, Setsuna encontra Rosiel, que foi até lá roubar o corpo de Alexiel, já que ele é uma das chaves para abrir a porta da Torre Etemenanki. Setsuna se coloca em seu caminho e, durante a luta, Kira se põe na frente de Setsuna, salvando a vida do amigo às custas de sua própria.

Figura 188 – Os Satãs se preparam para invadir o Mundo Celestial.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 7, p. 316.
Versão digital, 2012.

A derradeira morte de Kira desencadeia a destruição do Inferno, já que o gigantesco corpo de Lúcifer no Sheol dependia de sua força vital para continuar existindo. Assim, como ilustrado na Figura 188, os Satãs se reúnem e realizam uma magia poderosa, transportando o que restou do Inferno para o Mundo Celestial. Como resultado, os dois níveis mais altos do Inferno, Anagura e Hara, colidem com os dois firmamentos mais baixos do Yetzirah, Shamain e Raquiah, sendo completamente destruídos na fusão entre os mundos.

Rosiel quase mata Setsuna, ferindo-lhe o olho direito e arrancando uma de suas asas, mas se vai, Catan ao seu lado, quando Anagura começa a desmoronar.

Como resultado da fusão dos planos existenciais, Setsuna é jogado para um campo deserto no terceiro firmamento de Yetzirah, Shahakim, onde Michael o encontra. O anjo do fogo o aprisiona e fica sabendo da morte de Kira pelas mãos de Rosiel. Ele então revela a Setsuna que é irmão gêmeo de Lúcifer, e relembra sua frieza, que nunca demonstrou afeto por ninguém. Admirado por todos e condecorado com o maior posto entre os serafins, Lúcifel[100] conquistou muitos anjos que levou com ele para o Inferno durante a Primeira Grande Rebelião nos Céus. Michael lutou contra o irmão e o derrotou com sua espada de fogo, mas

[100] Nomenclatura inventada pela autora, valendo-se da terminação *el* em nomes de anjos, que remete ao nome de Deus.

sempre se sentiu como um perdedor, por causa do sorriso de desdém de Lúcifel ao ser derrotado. Depois da queda, ele passou a se chamar Lúcifer, rejeitando ter o nome de Deus no seu próprio.

Enquanto isso, Rosiel começa a pôr em prática seu plano para a queda de Sevotharte, enviando-lhe um pesadelo sobre o passado que ele fez de tudo para apagar. Depois, ele ainda informa ao Conselho que Deus está desaparecido, despertando sua desconfiança em relação ao Anjo Branco. Isso faz com que, para desviar as atenções de si, Sevotharte antecipe o julgamento de Jibrille, tirando-a da cela na torre da Prisão Suspensa, onde, sem o conhecimento de ninguém, a semente de Nidhog cresce do lado de fora.

O capítulo termina com Michael mandando que seu subordinado Camael mate Setsuna, que o irritou ao falar-lhe do laço que tinha com Kira, e seu resgate feito por uma figura misteriosa e assustadora.

O segundo capítulo de Briah se chama *Santa Inquisição* (異端審判 / ホーリーインキジション / *hōrī inkijishon*), e trata principalmente do julgamento de Jibrille, promovido com o único propósito de condená-la para que Sevotharte consiga a guarda do elemento água.

Figura 189 – Abertura do capítulo 2 da parte 2 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 8.
Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura destaca Raphael e Michael devido ao papel que cada um, separadamente, desempenha neste capítulo, tanto como aliados quanto adversários do Messias.

Setsuna escapa de Camael e dos outros subordinados de Michael graças à mulher misteriosa que se apresentou a ele e o chamou de mestre. Ela é a verdadeira forma de Nanatsusaya que, como o humano Kira Sakuya, passou a dividir o corpo com Lúcifer. De fato, a espada sagrada já existia quando Deus lacrou a alma amnésica de Lúcifer dentro dela como castigo, e seu espírito passou a dividir o corpo com o Lorde do Inferno. Com a morte de Lúcifer, ela finalmente pode manifestar sua verdadeira forma e poder.

Figura 190 – A verdadeira forma de Nanatsusaya.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 9.
Versão digital, 2012.

A guerreira auxilia Setsuna em sua fuga, e quando Michael volta na intenção de matá-lo, ela se transforma novamente em espada para que seu senhor possa lutar com suas próprias mãos.

Setsuna e Michael iniciam uma luta, mas o anjo do fogo é facilmente subjugado por Setsuna devido à sua instabilidade emocional. Michael não se conforma com o fato de seu irmão ter traído os Céus e desaparecido, amando Alexiel e seguindo-a para a Terra. Setsuna

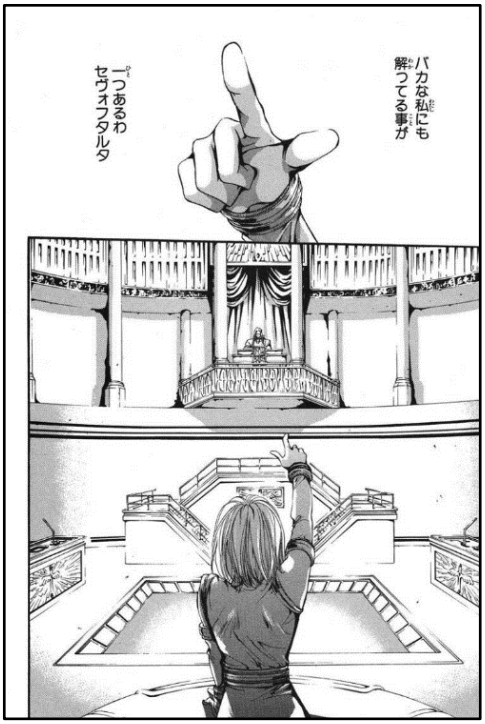
compartilha seu amor pelo amigo com Michael e a luta cessa, ao som dos sinos que anunciam o julgamento de Jibrille.

No salão de julgamento do Alto Conselho, Raphael é chantageado por Sevotharte a dar uma poção para Sara que a deixará muda por algumas horas, já que seu depoimento pode revelar sua participação no estado vegetativo em que Jibrille esteve por tanto tempo. Raphael atende à ordem apenas por que o Anjo Branco tem sua suboficial Barbiel[101] como refém, e ele sabe que ela, treinada na escola militar angelical, não hesitará em se matar caso se torne um empecilho para seu comandante.

Sara é levada ao banco dos réus sob os olhares dos anjos presentes e das câmeras, pois o seu julgamento está sendo transmitido para todo o Mundo Celestial. Sevotharte se apresenta como juiz, deixando a todos perplexos. A acusação é uma só, incesto, mas as informações do porquê de Jibrille ter reencarnado em forma humana são mentiras para que pareça que foi sua a decisão de se tornar anjo da guarda de Alexiel. Além disso, Raphael dá seu depoimento em vídeo de dentro de um laboratório, e alega ter feito uma autópsia no corpo humano de Mudō Sara e encontrado um feto morto, fruto do incesto que praticou com o irmão – uma mentira encomendada por Sevotharte. Sara logo percebe que não tem voz, mas, mesmo assim, encontra um meio de acusar o Anjo Branco.

[101] Barbiel é um dos 28 anjos das 28 mansões lunares. No submundo, serve como um dos Sete Eleitores, sob o comando de Zafkiel.

Figura 191 – Sara acusa Sevotharte.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 116.
Versão digital, 2012.

Como ilustrado na Figura 191, Sara acusa Sevotharte do jeito que pode, apontado o dedo em sua direção num gesto acusador, intrigando a todos os presentes, levando Sevotharte a pedir um breve recesso.

Setsuna está a caminho do local do julgamento, com a ajuda de Michael, mas eles são impedidos de continuar por Rosiel, cujo interesse é ver o julgamento até o fim. O olho direito de Setsuna, ferido pelo Anjo Inorgânico, acaba por mostrar o julgamento a ele, do ponto de vista de Rosiel. Ainda, Rosiel consegue se apossar brevemente do corpo de Setsuna para prendê-los num campo magnético que impede que avancem.

No entanto, Raphael consegue se libertar do controle de Sevotharte, já que Barbiel escapa do cativeiro, e o anjo do ar adentra o tribunal, e cura a voz de Sara. Ela declara seu amor por Setsuna, e acusa o Anjo Branco de prender Jibrille na forma humana. Para corroborar a acusação, Raphael apresenta fotografias do pescoço de Jibrille e da marca de agulha, técnica pessoal de Sevotharte. O tribunal se divide, e Sevotharte manda prender a ré e Raphael, mas Uriel, até agora um espectador disfarçado, intervém e toma seu posto como Anjo do Julgamento. Ele, que era amigo de Zafkiel, apresenta provas de que Sevotharte morreu

durante a Grande Guerra e aquele que alcançou o maior posto dentre todos os anjos não passa de um impostor.

Enquanto isso, Metatron é possuído pela alma do irmão Sandalphon, finalmente livre devido aos remédios que uma Irmã deixou de dar ao serafim criança. Ele se dirige ao Berço, para que Metatron possa quebrar os sete selos que lacram seu corpo disforme e seu verdadeiro poder. Setsuna também se livra do controle de Rosiel e parte, com Michael, para o tribunal. E, ao mesmo tempo em que Setsuna e Michael arrombam o Palácio do Julgamento com o veículo bélico do anjo do fogo, Sandalphon, livre, encontra a quem esteve procurando por muito tempo: Layla.

Figura 192 – Sandalphon encontra Layla.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 186-187. Versão digital, 2012.

Na Figura 192 é mostrada a chegada do corpo hediondo de Sandalphon ao Palácio do Julgamento, ao mesmo tempo em que o lugar é destruído por Setsuna e Michael. Sua presença aterradora envolve Sevotharte completamente, apavorando-o, e sua verdadeira intenção é revelada: Layla há de gerar um corpo perfeito para que ele possa habitar.

O capítulo termina com Setsuna encontrando Sevotharte em meio aos escombros do Palácio do Julgamento, sem a máscara e o véu que lhe cobria a testa, e o Messias a reconhece como a mulher a quem Nidhog ama e pediu-lhe que encontrasse.

O terceiro e último capítulo de Briah é intitulado *Um mundo todo branco* (白ノ世界 / *shiro no sekai*), referência à utopia que Sevotharte estava tentando criar a todo custo, um mundo de pureza perfeita, sem manchas de pecado, onde ninguém se atreveria a lhe fazer mal. Remete também ao seu destino final que, para Layla, foi alvo e imaculado.

Figura 193 – Abertura do capítulo 3 da parte 2 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 186-187. Versão digital, 2012.

A imagem de abertura ilustra Setsuna em seu atual estado, com um olho ferido e corrompido por Rosiel, e sem uma das asas, mas ainda lutando e sendo ele mesmo, mostrando que a perfeição branca e pura pela qual Sevotharte busca não existe, e que a felicidade pode estar em algo imperfeito, como Layla descobre no final.

A história completa de Layla é revelada e Setsuna consegue finalmente entregar a mensagem de amor de Nidhog a ela, mas Sandalphon a afasta dele, levando-a de volta aos aposentos de Metatron. Lá, ela revela que, apesar de Sandalphon ser o responsável pela transformação de Layla em Sevotharte, ela drogou Metatron de propósito para que ele não pudesse se apossar do corpo do irmão porque percebeu que o serafim sem corpo só queria se aproveitar dela, assim como aqueles que a violentaram no passado. Sandalphon, possuindo o corpo de Metatron, transforma-o num corpo adulto, e declara seu amor a ela, sua amada e futura mãe. Assim, a história se repete e Layla não consegue escapar de seu agressor, cujo objetivo é fazer com que ela gere um corpo sem alma para que ele possa habitar.

Figura 194 – Sandalphon violenta Layla.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 256. Versão digital, 2012.

O fundo preto e o terceiro quadro da Figura 194 remetem à Figura 184, do arco anterior, reforçando a ideia de que a história de Layla se repete com Sevotharte. Seu grito ocupa grande parte da imagem, representando o tamanho do horror que ela sente por estar passando de novo pela mesma violência que a fez querer desaparecer.

Raphael leva o corpo inconsciente de Jibrille para sua casa, onde ressuscita o corpo de Sara, devolvendo sua alma a ele, consequentemente fazendo com que o corpo de Jibrille se torne inerte. Assim, finalmente, ambos os irmãos Mudō se encontram de volta aos seus corpos humanos.

Figura 195 – Sara volta ao seu corpo humano.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 229.
Versão digital, 2012.

Enquanto Sandalphon está de posse de seu corpo, Metatron projeta sua alma para onde está Jibrille, mas a encontra no mesmo estado vegetativo de antes. Lá, porém, está Sara, que o incentiva a dizer à pessoa que ele gosta como se sente, e isso dá forças a ele para tomar seu corpo de volta. Mas já é tarde demais, e Sevotharte o rejeita.

A Anima Mundi e Katō resgatam Setsuna, e eles tentam restaurar seu olho o melhor que podem. Rasiel anuncia que vai atrás de Sevotharte para executar sua vingança, e Setsuna vai com ele a fim de saber o que foi feito de Layla. Chegando na Mansão Branca, eles encontram todos mortos, e uma Layla enlouquecida pedindo silêncio para não acordar seu bebê de olhinhos vermelhos. Rasiel chega a apontar sua arma para ela, mas aquela não é mais o mesmo homem que matou seu mestre Zafkiel, e por isso desiste de atirar.

Rosiel aparece das sombras, revelando que seu novo *brinquedo* foi o responsável pela matança dentro da Mansão. Ele rapta um dos membros do Anima Mundi e não deixa que o resgatem, colocando seu assassino entre eles. O novo servo de Rosiel é Lúcifer, cujo corpo foi restaurado artificialmente pelo poder do Anjo Inorgânico. Ele parece se lembrar de ter sido Kira, mas aparentemente não se importa mais com tal encarnação e o que ela significava.

Rosiel se vai com Lúcifer e, logo depois, transmite para todo o Mundo Celestial a execução do refém da Anima Mundi, que ele afirma ser seu líder. Também declara a captura e aprisionamento da impostora Layla, que se passou por Anjo Branco por todo esse tempo. Com isso, Rosiel é aclamado e nomeado supremo governante dos Céus. Catan, porém, não confia na lealdade de Lúcifer para com seu mestre.

O arco de Briah termina na ilha da Prisão Suspensa onde Sara esteve presa antes de seu julgamento. Lá, se encontra Layla, desprovida de seus poderes angelicais e grávida do corpo de Sandalphon. Do lado de fora, a planta trepadeira nascida da semente de Nidhog alcança a janela no alto da torre. Ele se manifesta em sua antiga forma de anjo e reafirma seu amor por ela, a quem nunca deixou de considerar a mais bela e casta de todas. Dada a mensagem, ele se vira para ir embora, pois não quer ser uma presença incômoda que a faz lembrar de coisas terríveis, e porque não pode sequer resgatá-la.

Figura 196 – Layla foge com Nidhog.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 372. Versão digital, 2012.

Figura 197 – O mundo branco de Layla.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 8, p. 374. Versão digital, 2012.

Como mostrado na Figura 196, Layla finalmente enxerga a candura dos sentimentos de Nidhog, e toma sua decisão, abrindo suas asas para segui-lo janela afora, aceitando finalmente seu amor sincero e puro, como o de Zafkiel jamais seria, mesmo se fosse direcionado ela. Sem poder fazer uso das asas, Layla cai da torre, encontrando nesse breve momento de felicidade o mundo branco que tanto procurava. A Figura 197 ilustra este momento fugaz em que suas asas bancas soltam penas pelo ar, e ela se dá conta de que aquele instante é perfeito. Assim termina a triste história de Layla e Sevotharte, o tirano dos Céus. Mas Sandalphon, de quem o Anjo Branco estava protegendo a si e, mesmo sem querer, o mundo, imediatamente descobre que seu corpo novo em gestação foi destruído, e escolhe Sara como sua nova mãe.

O primeiro capítulo de Atziluth é chamado de *A anunciação* (受胎告知 / *jutaikokuchi*), em referência à busca de Sandalphon por Sara, sua escolhida para gerar um novo corpo para si. A própria palavra *anunciação* remete ao episódio em que o anjo Gabriel visita Maria e revela a ela que será a mãe do filho de Deus. Assim, de certa forma, Yuki junta as duas personagens bíblicas numa só: o anjo que anuncia a gravidez e apropria grávida, na figura de Sara, reencarnação humana da anjo da água Jibrille e pretensa futura mãe de Sandalphon.

Figura 198 – Abertura do capítulo 1 da parte 3 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 8-9. Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura apresenta os principais heróis da série, uma homenagem a todos que ajudaram Setsuna em sua jornada, até mesmo aqueles que já morreram. De acordo

com a autora, o desejo de desenhar todos juntos se deu por se tratar da fase final do mangá, a última parte do último arco.

Com a morte de Layla, a guarda de Metatron fica definitivamente com Rosiel, e ele prende o menino num quarto controlado sem contato direto com seres vivos. Rosiel sabe que a alma de Sandalphon se apossou de Metatron e é ele quem controla suas ações agora. Mas, ao saber da escolha de Sara como mãe de seu corpo, Rosiel manda Lúcifer, que continua obediente a ele, enviar um de seus corvos demônios para a sala de Metatron, anonimamente auxiliando-o em sua fuga.

Enquanto isso, Uriel convoca uma reunião dos anjos dos quatro elementos, e Raphael decide ir, a fim de antagonizar Setsuna e tirar Sara dele definitivamente. Antes de partir, ele confessa a Sara o porquê de seu comportamento mulherengo, revelando que a responsável por sua desilusão com as mulheres foi sua então suboficial Belial, a quem ele flagrou num momento de luxúria com uma secretária. Raphael, ainda correto e inocente, foi responsabilizado por ser seu comandante, e passou a ser olhado com desprezo e desconfiança por todos, menos por Michael. Por isso, quando da queda de Lúcifer, Raphael ficou do lado dele, mesmo se queimando devido à fúria do amigo.

Raphael, sem conseguir entender direito seus sentimentos por Sara, declara seu amor e a prende em sua sala, para só então ir ao encontro de Uriel. Lá, o anjo da terra informa que Alexiel e Rosiel são a chave para abrir a torre Etemenanki, morada de Deus em Atziluth, o nível mais alto do Céu e que também permanece trancado. Atziluth só pode ser aberto pelos anjos dos quatro elementos ou pelos anjos do Zodíaco e Raphael se recusa a ajudar, começando uma luta contra Setsuna pelo amor de Sara, até que Michael aparece e acaba com o conflito. Raphael revela a localização de Sara e eles partem para lá.

Quando eles chegam à casa de Raphael, porém, Sandalphon, controlando o corpo de Metatron, já encontrou Sara. Ele a faz dormir e sonhar com seu passado. Aqui aparece a única referência imagética a Jesus Cristo na história, numa lembrança de infância de Sara, dentro do pesadelo provocado por Sandalphon.

Figura 199 – A impressão de Sara sobre o Cristo.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 88.
Versão digital, 2012.

A Figura 199 mostra a cena de uma missa, a qual Sara e sua mãe atendem. No último quadro, Sara chora ao ver a estátua, se perguntando porque o Cristo permanece em sua cruz até hoje, congelado em seu momento mais sofrido, e porque ninguém o ajuda. A ideia do auto sacrifício se transporta para a cena de sua própria morte a fim de salvar Setsuna, seu sofrimento em vida, e as pessoas que deixou para trás, como sua mãe.

Figura 200 – Sara vê Setsuna em sonho.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 93. Versão digital, 2012.

Figura 201 – Sandalphon abraça Sara.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 94. Versão digital, 2012.

O pesadelo então se transforma em sonho agradável quando Setsuna aparece e lhe estende a mão. Sara se joga em seus braços, sem perceber a expressão de surpresa no rosto do irmão. Isso porque, em seu estado sonâmbulo, ela não percebe que aquele a quem abraça é na verdade Sandalphon, que diz amá-la de seu próprio jeito.

Quando Setsuna finalmente chega até ela, Sandalphon já está sobre Sara e não fica claro se ela engravida ou não, apenas que ela acredita estar grávida de Setsuna. Com a ajuda de Lúcifer que, à distância, empresta seu poder novamente à Nanatsusaya, e de Metatron que, por pensamento, revela o ponto fraco de Sandalphon a Setsuna, o Messias consegue derrotar o serafim e seu corpo volta à forma infantil de Metatron, enviando sua alma de volta ao corpo original dentro do Berço. Sara acorda, mas não reconhece Setsuna, vendo nele um monstro. Sua alma ainda está sob o controle de Sandalphon, e apenas ele pode desfazer o pesadelo.

No entanto, uma vez de volta ao corpo, Sandalphon se liberta do Berço, ao mesmo tempo em que Lúcifer, a mando de Rosiel, aparece diante de Setsuna e mata Metatron, o que teoricamente mataria Sandalphon também. Percebendo que era seu plano desde o início usar

Sara para chegar a Sandalphon, Setsuna desperta seu poder como Messias, combinando a força de Alexiel com a sua própria, e se tornando o verdadeiro dono de Nanatsusaya, que muda de forma para se adaptar ao novo mestre.

Figura 202 – Setsuna desperta como o Messias.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 179.
Versão digital, 2012.

Na Figura 202 é ilustrado o momento em que, aceitando o fato de que Lúcifer não é mesmo mais seu amigo Kira, e para proteger Katō do Lorde do Inferno, Setsuna desperta sua verdadeira força, uma combinação do poder de Alexiel com o seu próprio, o que não só transforma Nanatsusaya, mas também cura seu olho direito, faz renascer a asa perdida e manifesta as três asas de Alexiel, emanando uma luz dourada totalmente nova.

Ao mesmo tempo, o corpo gigantesco e hediondo de Sandalphon voa até a morada de Rosiel, no intuito de se vingar dele, já deduzindo que até mesmo sua fuga fora parte do plano de Rosiel para matá-lo.

Figura 203 – Rosiel absorve Sandalphon.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 186.
Versão digital, 2012.

Confiante em sua imensa força, Sandalphon pretende prender Rosiel num pesadelo eterno, mas o Anjo Inorgânico é quem acaba por absorver seu corpo inteiro dentro de si, como ilustrado na Figura 203.

O segundo capítulo de Atziluth é chamado *Das cinzas ao pó* (灰葬 / *haisō*), em referência ao fim da trajetória de Katō, que morre mais uma vez para prestar uma última ajuda a Setsuna.

Figura 204 – Abertura do capítulo 2 da parte 3 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 195.
Versão digital, 2012.

Na ilustração de abertura está apenas a imagem de Katō, seu corpo tal como se encontra atualmente, se decompondo com rapidez devido ao ataque de Lúcifer. Ele carrega a *katana*, que Kira lhe entregou como herança antes de morrer, como símbolo de seu laço com o amigo até o último momento. À primeira vista, o fundo branco pode transmitir paz e pureza, mas no Oriente é uma cor que está relacionada com a morte e o luto (O'CONNELL e AIREY, 2010), e assim anuncia o destino de Katō.

Setsuna e Lúcifer se chocam em combate, e o poder do Lorde do Inferno destrói quase todo o campo onde estavam, e ele desaparece, indo ao encontro de Rosiel para evitar que Catan veja o corpo degenerado de seu mestre.

Figura 205 – Rosiel rejuvenesce.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 9, p. 215. Versão digital, 2012.

Como consequência da ingestão do corpo de Sandalphon, a degeneração do corpo inorgânico de Rosiel é acelerada, e ele, que já tinha despertado da terra mais jovem do que era em seus dias de glória no Céu, rejuvenesce ainda mais, adquirindo a aparência de um adolescente, e já não pode mais esconder as marcas de decomposição que se espalham por ele. Cada vez que seu corpo se modifica dessa forma, sua mente também se degenera, acentuando sua loucura, e, por isso, ele passa a evitar Catan a todo custo. Para não ser visto em sua atual condição, ele coloca um sósia em seu lugar para aparecer em público e dar suas ordens. Catan, é claro, percebe a troca.

Enquanto os anjos dos elementos e a Anima Mundi se preparam para seguir até as portas do Atziluth com Setsuna e Katō, eles são atacados por Balbelo[102], uma das primeiras Satãs de Lúcifer, decidida a matá-los como parte de sua conquista do Mundo Celestial. Mas, ela é detida por um dragão vermelho pertencente à Kurai, que reaparece acompanhada de Noise e do *Mad Hatter*. Belial não aceita formar uma aliança nem mesmo com a Anima Mundi, pois a ideia de se afiliar a anjos é ridícula para ela, mas propõe um pacto momentâneo de não

[102] No gnosticismo, Barbelo é uma grande arconte, consorte do Cosmocrator (Diabolus) e progenitora dos anjos superiores (DAVIDSON, 1971).

agressão. Assim, o exército dos demônios se vai, deixando Kurai e Noise na companhia de Setsuna.

Enquanto isso, Sara, ainda sonâmbula, foge de seus aposentos na casa de Raphael, matando a todos que encontrou no caminho. O rastro de morte faz com que o anjo da cura deduza que uma parte de Sandalphon vive dentro dela e está controlando seus passos.

Chegando ao Palácio do Zodíaco, Setsuna encontra Lúcifer com o corpo de Alexiel no colo às portas abertas de Atziluth, os corpos dos Anjos do Zodíaco despedaçados no ritual de abertura. Ele informa que Rosiel já adentrou a última morada e espera por Setsuna na torre Etemenanki.

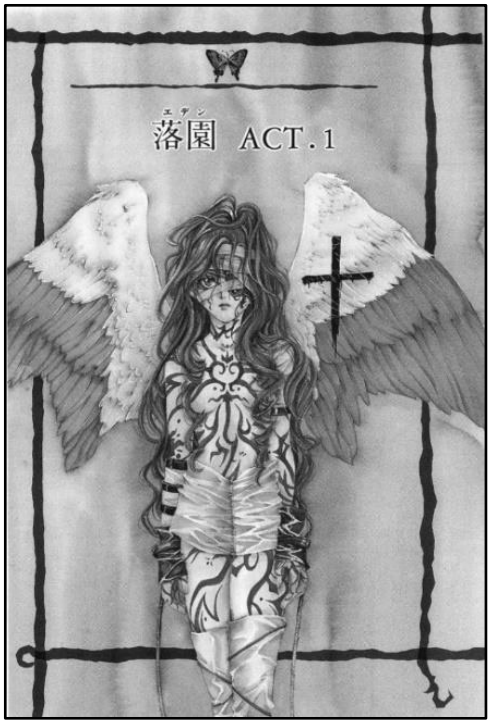
Todos tentam impedir que Lúcifer entre em Atziluth com o corpo de Alexiel, mas Balbelo aparece para ajudar seu mestre, se pondo no caminho dos heróis. É Katō quem a derrota, com a espada deixada por Kira. Seu corpo já está em seus últimos momentos, e ele alega não se lembrar mais nem do próprio nome, e que a única coisa que o impulsiona é a fúria contra Lúcifer. Ele investe contra o Lorde do Inferno com a *katana*, mas ela não surte efeito em seu verdadeiro dono. Lúcifer foge para Atziluth, enquanto Balbelo tenta segurar Setsuna para que ele não o siga. Michael, já sabendo que a Satã era a mesma anjo que cuidava dele quando mais novo e se sacrificou por Lúcifer na Grande Guerra, a mata, finalmente percebendo que os dois eram iguais, sempre atrás da silhueta distante de Lúcifer.

Katō ajuda Setsuna a atravessar os portões de Atziluth, que estão se fechando, utilizando-se de suas últimas forças. Às portas da última morada dos anjos, Kato morre.

O capítulo termina com seus amigos do outro lado dos portões do Supremo Céu, Setsuna, Kurai, Uriel e Michael, a lamentar sua morte.

O terceiro capítulo de Atziluth se chama *Éden, o jardim da perdição* (落園 / エデン / *eden*), em referência ao local onde Alexiel esteve presa desde que nasceu até a segunda vinda de Lúcifer.

Figura 206 – Abertura do capítulo 3 da parte 3 do arco 4.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 7.
Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura mostra Alexiel quando jovem, em sua condição de prisioneira. As bandagens em seu rosto e as marcas pelo corpo podem indicar o período em que doou seu corpo, pedaço por pedaço, a Rosiel.

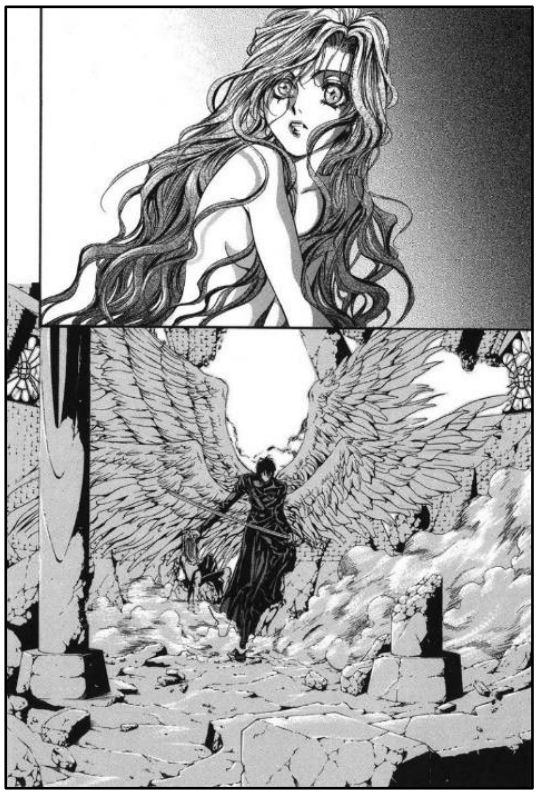
O terceiro capítulo do arco de Atziluth é o primeiro que realmente se passa dentro dele, um lugar silencioso e abandonado, dentro do qual Setsuna se sente inevitavelmente atraído para a ilha que constitui o Jardim do Éden.

Adentrando o jardim, Setsuna vê uma cena do passado, quando Rosiel, arrastando seu corpo decrépito até o Éden à procura da irmã, rouba o corpo de Alexiel aos poucos até se tornar inteiro um espelho da beleza física dela. Lá, Rosiel revela que sua intenção é despertar Alexiel para que juntos possam abrir a torre Etemenanki. Uma vez na torre, ele pretende acessar o Registro Akashic e mudar sua história, obtendo um corpo completo sem defeitos. Rosiel ordena que Lúcifer mate Setsuna para que a alma de Alexiel volte definitivamente para o seu corpo original, e parte ao encontro dela, a fim de esperar que acorde. Lúcifer fere Setsuna mortalmente, mesmo sob os protestos da alma do pequeno Kira Sakuya, com quem dividiu seu último corpo humano e que passou a habitar um caco do cristal vermelho de

Nanatsusaya. Mas Alexiel não deixa que Setsuna morra, despertando e usando a magia do tempo de Adam Cadamon para fixar o corpo de Setsuna sempre antes da morte.

Alexiel mostra a Setsuna seu primeiro encontro com Lúcifer, que adentrou o Éden para matar uma das favoritas do Criador, depois que ele lhe revelou seu destino amaldiçoado de se tornar o Rei dos Demônios. Ela mostra também que se alimentava diariamente do fruto proibido e porque era um sacrilégio tão grande fazê-lo, ao ponto de anular seu imenso poder astral.

Figura 207 – Lúcifer encontra Alexiel.



Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 130. Versão digital, 2012.

Figura 208 – A raiz da Árvore do Conhecimento.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 147. Versão digital, 2012.

A Figura 207 mostra o momento em que Lúcifer invade o Jardim do Éden na intenção de matar Alexiel como vingança contra Deus, que o amaldiçoou desde o nascimento. Porém, ele reconhece no olhar de Alexiel o seu próprio, e entende que ela também foi amaldiçoada, e suporta seu destino calada apenas em prol do bem de outro. Seu amor por ela nasce e ele decide fingir que segue conforme o Criador designou, mas promete voltar para buscá-la quando for a hora de realmente se rebelar.

Na Figura 208, está a cápsula onde se encontra um dos olhos de Adam Cadamon, que serve de raiz para a Árvore do Conhecimento. Deus fez com que Alexiel se alimentasse do fruto da árvore a fim de conter seu imenso poder, enclausurando sua alma no sentimento de culpa por estar comendo o corpo de sua própria mãe. Setsuna destrói a cápsula, e a consciência de Alexiel toma controle de seu corpo mais uma vez, voando para longe e destruindo toda a ilha e, aparentemente, Lúcifer. Setsuna recupera o controle do próprio corpo, mas antes Alexiel mostra a ele o encanto para abrir Etemenanki.

Enquanto isso, Sara, possuída pelo resto da consciência de Sandalphon, se dirige a Atziluth, matando a todos que se põem em seu caminho. Tenta, inclusive, matar Raphael, que a encontra com seu exército, mas sua suboficial Barbiel se coloca em sua frente e recebe o golpe em seu lugar. É somente nesse momento que Raphael percebe que a única figura feminina constante em sua vida era Barbiel, a única a quem respeitava. Ele então usa de toda sua força de cura para ressuscitá-la, entrando num sono profundo semelhante ao coma.

Catan, por sua vez, descobre que o sósia de Rosiel era um manequim, e que o verdadeiro paradeiro do Anjo Inorgânico é Etemenanki. Assim, ele se encaminha também para Atziluth, encontrando Sara e seguindo-a. Ela, com a força de Sandalphon, abre um portal nas portas fechadas do Céu Supremo e o atravessa, Catan logo atrás.

Reunido com seus amigos, Setsuna se junta ao cântico de Rosiel e a torre Etemenanki emerge do mar, liberando passagem aos presentes. Setsuna é sugado por uma força misteriosa para dentro da torre, e Kurai, que segura sua mão, é tragada com ele, separando-os assim de Uriel e Michael.

O capítulo termina com o reencontro entre Rosiel e o Criador. Antes decidido a tomar o poder de Deus para si, Rosiel é tragado pelas lembranças daquele que o favoreceu no passado, que o chamou de filho e o amou, um amor doentio que o prendia com palavras doces, apesar das ações abusivas.

O quarto e último capítulo de Atziluth, que conclui a história de *Angel Sanctuary*, é chamado *O mais sublime hino de glória para você* (君のための至上の讃美歌 / *kimi no tame no shijō no sanbika*), e remete à prece final de Adam Cadamon, que abençoa seus filhos anjos com todo seu amor, assim como à realização da vontade de Setsuna, mesmo que de forma imperfeita, de que todos sejam felizes.

Figura 209 – Abertura do capítulo 4 da parte 3 do arco 4.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 194-195. Versão digital, 2012.

A ilustração de abertura mostra Setsuna e suas asas brancas, envolto em plumas, anunciando o fim, graficamente semelhante. Seus braços cruzados sobre o corpo podem ser interpretados como um abraço dado à humanidade que ele salvou da destruição e aos amigos que o ajudaram em seu caminho.

Enquanto a Terceira Guerra entre Anjos e Demônios é declarada nos níveis inferiores do Mundo Celestial, Sara adentra Etemenanki e expulsa Catan do seu encalço, jogando-o contra um teto de vidro. Setsuna e Kurai o encontram e, espantados com sua determinação de encontrar Rosiel, o ajudam e seguem com ele até a sala de audiências de Deus. Lá, encontram Rosiel aos pés do Criador, que o incita contra os recém-chegados. Catan tenta alcançar sua mente dominada por Deus, mas Rosiel não o reconhece, e ao comando do Pai, o mata, decapitando-o.

Lúcifer reaparece, ainda vivo, e se volta novamente contra seu Criador, revelando que esta sempre foi sua intenção. No passado, ele fingiu o sequestro de sua própria alma para poder resgatar Alexiel, que começou a Segunda Grande Guerra contra o Céu e, por isso, foi aprisionado na espada Nanatsusaya. Depois que Rosiel ressuscitou seu corpo, ele fingiu estar sob seu controle apenas para chegar até ali e matar Deus. Rosiel se desespera e chora a morte do Pai, inflamando os sentimentos de Setsuna, que pretendia odiá-lo até o fim, mas, ao ver o estado enlouquecido do Anjo Inorgânico, não consegue deixar de ter pena dele.

Adam Cadamon se manifesta, agradecendo pelo resgate e abre seus braços para abraçar seus filhos, afirmando que o pior já passou. Porém, antes que Uriel e Michael

pudessem alertá-los da loucura de Seraphita, ele golpeia Rosiel, que corria para abraçá-lo. Com isso, Rosiel desperta de seu transe louco apenas para se dar conta de que matou Catan, que era como um filho para ele. Na dor e fúria dessa realização, Rosiel desperta um imenso poder capaz de engolir e acabar com todas as coisas, assim como planejava o suposto Adam Cadamon. Seraphita, que revela ter Sara em seu poder, parte para o Registro Akashic a fim de observar o fim dos mundos.

Lúcifer o segue, mas antes confessa a Michael que o verdadeiro anjo da luz era ele, e que ninguém enxergava isso por idealizar demais Lúcifel.

Ao ver a angústia destrutiva de Rosiel, Setsuna entende o que deve fazer. Ele leva o corpo inerte de Alexiel até o Anjo Inorgânico e, sem hesitar, pede que ele o mate. Rosiel também não hesita, golpeando mortalmente Setsuna.

Depois da morte do herói, Rosiel se encolhe no pensamento de que estar sozinho teria sido menos doloroso do que ter conhecido sua irmã e todas as outras pessoas, porque assim ele não teria sido menosprezado, nem teria perdido a pessoa amada. A alma e consciência de Alexiel despertam em seu corpo original e é ela quem dá cabo da vida de Rosiel, terminando a tarefa que não conseguiu cumprir eras atrás. Assim, a alma de Rosiel – e a de Catan – passam a habitar o ventre de Alexiel, que devolve a vida ao corpo de Setsuna, sua alma voltando ao corpo humano com a consciência do Messias.

Uriel e Michael levam Setsuna até uma sala subterrânea na torre, abaixo da qual se encontram inúmeros tubos contendo fetos de anjos. Nela, há um grande ovo selado. Dentro dele, eles descobrem o que sobrou do verdadeiro Adam Cadamon.

Figura 210 – O verdadeiro Adam Cadamon.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 326.
Versão digital, 2012.

A cabeça gigante de Adam Cadamon está aprisionada dentro de um ovo, conforme ilustrado na Figura 210, e ela alimenta os fetos dentro dos tubos na sala superior. A verdade sobre os anjos, assim, é revelada: são todos filhos de Adam Cadamon, gerados a partir da energia que sua cabeça decepada fornece aos Berços angelicais. Ele explica que a figura de Seraphita que viram antes é na verdade a manifestação do Criador, e que o velho que encontraram a princípio era apenas um corpo formado pela ideia que os humanos têm de Deus:

> O Criador não possuía um corpo físico. Aquilo que viram no trono não passa de uma imagem da concepção criada pelas pessoas quando pensam em 'Deus'. Eu me pus contra o Criador quando vi a maneira como ele tratava a humanidade, pois vocês são como filhos amados para mim. Por isso, antes de ser aprisionado, dividi meu poder em dois e gerei os gêmeos Alexiel e Rosiel. Logo depois, meu corpo foi esquartejado. Somente minha cabeça foi mantida para continuar a alimentar eternamente as minhas crianças. Eu teria suportado essa tortura eterna se fosse para o bem de meus filhos, mas o Criador, que estava descontente com o mundo que havia criado, começou a arquitetar um plano de extermínio da humanidade, aproveitando-se de meus preciosos Alexiel e Rosiel. Era o Ragnarok, o programa de destruição do Assiah. Então, usei de todas as forças que ainda me restavam para engolir o Criador, a fim de contê-lo. E depois de gravar a "chave" que abre essa torre

> no subconsciente de Alexiel e Rosiel, desapareci junto com a Etemenanki, escondendo-a da vista de todos nos confins de Atziluth. Mas debilitado do jeito que estava, a consciência do Criador logo retomou as forças e voltou a ressuscitar. Por isso, eu resolvi parar o tempo na Terra e convocar o ser que alojava a alma de minha filha Alexiel a fim de entregar o destino de todos em suas mãos. [...] O Criador nada mais é que uma consciência coletiva de um cosmo distante. Nada disso estaria acontecendo não fosse a concepção errada que ele tem sobre ser a única existência suprema do mundo. O único problema é que ele em si só possui o poder de manipular os elementos do universo. Por isso, para criar o seu próprio mundo no planeta Terra, ele precisou primeiramente criar um agente condutor que captasse o poder dos elementos, de quem ele extrairia diretamente energia. E esse agente fui eu. (YUKI, 2008, p. 47-49)

Desta forma, fica implícito que o primeiro ser corpóreo criado por Deus foi Adam Cadamon, e que ele é, de certa forma, a mãe de todos os seres vivos da Terra, do Céu e, consequentemente, do Inferno. A origem de Deus é explicada como sendo uma consciência coletiva de um cosmo distante, implicando desse modo que ele veio de outro universo ou dimensão para fazer da Terra seu jardim particular.

Para selar o corpo de Adam Cadamon e cortar sua conexão com o Criador, Uriel, Michael e Kurai iniciam a evocação dos quatro elementos, enquanto Setsuna se dirige ao Registro Akashic, onde se encontram Deus, Lúcifer e Sara.

Lá, ele descobre que o Registro é um gigantesco computador que contém toda a história do mundo e que, baseado no passado, o Registro prevê o futuro e o molda conforme a vontade do Criador. Deus, descartando a forma de Adam Cadamon, já se encontra incorporado à máquina, que dá a ele um corpo material.

Setsuna finge matar Sara, e o computador entra em pane, dando a chance para Lúcifer se infiltrar na máquina e tentar matá-lo de dentro para fora. Isso também faz com que ele liberte os fetos dos tubos e os mande para o Baixo Céu, onde a batalha entre anjos e demônios continua, a fim de acabar com todos simultaneamente. Quando ele percebe os sinais vitais de Sara, já livre da influência de Sandalphon por pura força de vontade, Lúcifer já se encontra infiltrado em seus circuitos, no intuito de destruí-lo por dentro.

Assim, ao mesmo tempo em que o selo dos quatro elementos é finalizado, a consciência do verdadeiro Adam Cadamon chama os fetos de volta, e Setsuna destrói o Registro Akashic, a pedido do próprio Lúcifer que seria destruído com ele, aniquilando tanto o Registro quanto o Criador.

Uriel, Michael e Kurai são jogados de volta aos níveis celestiais inferiores, e Setsuna, ainda em Atziluth, encontra uma manifestação de Rosiel, agora sereno e acompanhado de Catan, que lhe oferece um pouco de seu poder, já que ele exauriu o poder de suas próprias asas ao derrotar Deus. Setsuna agradece, mas recusa. Ele não precisa mais do poder de um anjo para viver como humano novamente. Ele pede a Rosiel que leve Sara para a Terra, pois ele ainda tem coisas a fazer.

Setsuna resolve suas pendências e se despede dos anjos e demônios que o ajudaram na jornada. O corpo de Alexiel será guardado até que sua alma volte a seu corpo, depois que a vida terrena de Setsuna findar. Kurai se compromete a encontrar sobreviventes de Gehenna e tentar reconstruir seu reino. Michael guardará o corpo em coma de Raphael até que seus poderes de cura o despertem. Os demônios voltam ao que sobrou do Inferno junto com seu Lorde Lúcifer, que se revela ainda vivo ao se despedir de seu pai humano quando o tempo na Terra começa a andar novamente, prometendo cuidar dele sempre.

Setsuna volta à fábrica abandonada onde Sara morreu e a encontra desperta a esperar por ele. Voltarão a ser irmãos de sangue numa sociedade que os repudia, mas estarão juntos, e isso basta aos dois como um final feliz.

Figura 211 – O reencontro.

Fonte: 天使禁猟区 *Angel Sanctuary* v. 10, p. 402-403. Versão digital, 2012.

A Figura 211 ilustra o momento do reencontro entre Setsuna e Sara, fechando a história sob as últimas palavras da prece de Adam Cadamon:

> Haverá um momento em que nos reencontraremos. Uma sensação que mais parece uma certeza. Meus queridos amados, reunidos em torno daquilo que chamam de destino. Nem Deus, nem humano. Filhos que nasceram abençoados com o mais exultante amor de todos. Esses são vocês, anjos. (YUKI, 2008, p. 119-121)

Nela, os irmãos se reencontram para enfrentar a sociedade e viverem o resto de seus dias juntos, como sempre quiseram. Sua natureza angélica, porém, se faz presente nas asas manifestas nas costas dos dois, reforçando que, apesar de voltarem a ser humanos, eles sempre serão mais do que isso, e agora eles têm essa consciência.