

HOMENS, HOMÚNCULOS E ARMADURAS OCAS: O MONSTRUOSO NO MANGÁ *FULLMETAL ALCHEMIST*, DE HIROMU ARAKAWA

MEN, HOMUNCULI AND HOLLOW ARMORS: THE MONSTROUS IN THE MANGA FULLMETAL ALCHEMIST, BY HIROMU ARAKAWA

Bruno Silva de Oliveira¹

RESUMO

Muito dos populares animes japoneses são adaptações de já consagrados mangás, dentre os mais conhecidos lista-se *Os cavaleiros do zodíaco* (*Seinto Seiya*), de Masami Kuromada, *Naruto* (*Naruto*), de Masashi Kishimoto e *Fullmetal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*), de Hiromu Arakawa. Esses mangás têm o insólito como cerne, permeados de seres fluídos e polimorfos que transitam entre o real e o sobrenatural, sen-

ABSTRACT

Much of the popular Japanese animes are adaptations of well-established mangas, among the most well-known are Saint Seiya (Seinto Seiya), by Masami Kuromada, Naruto, by Masashi Kishimoto and Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi), by Hiromu Arakawa. These mangas have the unusual as a core, permeated by fluid and polymorphs beings that transit between the real and the supernatural, being very common the appearance of monstrous beings in

¹ Aluno regular do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários - nível Doutorado da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Mestre em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão (UFG/RC). Licenciado em Letras – Língua Portuguesa/ Língua Inglesa e suas respectivas literaturas pela Universidade Estadual de Goiás – Câmpus de Iporá (UEG). Professor efetivo da área de Letras – Português/Inglês do Instituto Federal Goiano – *campus* Iporá. Membro do Grupo de Pesquisas em Espacialidades Artísticas (GPEA).

do muito comum o aparecimento de seres monstruosos em suas páginas. Entende-se por monstro o ser que suscita estranhamento entre os homens ao fazê-los refletirem e questionarem as relações que estabelecem com o mundo por eles conhecido e domesticado (o mundo prosaico), é um símbolo cultural que materializa as transgressões às normas estabelecidas e dadas como imutáveis. Os monstros dão formas aos medos que se tem do desconhecido, que, muitas vezes, são identificadas como faces do mal. A partir da noção de monstr(uos)o, entende-se que os protagonistas do mangá *Fullmetal Alchemist*, Edward e Alphonse Elric, são monstros, pois os mesmos quebram um tabu, a transmutação humana, e perdem seus corpos, ou parte deles. Mas será que esta leitura tão simplista realmente procede ao se realizar uma leitura mais aprofundada do mangá e das teorias do monstruoso? E será que os protagonistas são os únicos personagens que se enquadram nesse conceito? Assim, este trabalho pretende discutir as manifestações monstruosas no mangá *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa.

Palavras-chave: Mangá. monstros. tabu. insólito.

its pages. It is understood as a monster the being that causes estrangement among men by making them reflect and question the relations that they establish with the world known and tamed by them (the prosaic world), it is a cultural symbol that materializes the transgressions established norms and given as immutable. The monsters give shape to the fears of the unknown, which are often identified as faces of evil. From the notion of monst(ruos/er), it is understood that the protagonists of the manga Fullmetal Alchemist, Edward and Alphonse Elric, are monsters, as they break a taboo, human transmutation, and lose their bodies, or part of them. But does this simplistic reading really proceed if a more in-depth reading of the manga and monstrous theories is carried out? And is it that the protagonists are the only characters that fit into this concept? Thus, this work intends to discuss the monstrous manifestations in the manga Fullmetal Alchemist, of Hiromu Arakawa.

Keywords: Manga. Monsters. Taboo. Unusual.

Os estúdios japoneses voltados para animes realizam adaptações de mangás já consagrados pelo público para alçar sucesso e popularizar produtos oriundos deles. Dos mangás mais conhecidos e aclamados pelo público que passaram ou ainda passam por essa transposição de gêneros, listamos *Os cavaleiros do zodíaco* (*Seinto Seiya*), de Masami Kuromada, *Naruto* (*Naruto*), de Masashi Kishimoto e *Fullmetal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*), de Hiromu Arakawa. Esses mangás, e diversos outros, têm o insólito como cerne, pois são permeados de seres polimorfos que transitam entre o real e o sobrenatural, sendo muito comum o aparecimento de seres monstruosos em suas páginas, além de serem atravessados por um (ou vários) acontecimento(s) que pode(m) suscitar estranhamento ou inquietação nos leitores.

O conceito de monstro é construído a partir da ideia do ser que suscita estranhamento entre os homens ao levá-los a refletir, questionar e problematizar as relações que estabelecem com o mundo por eles conhecido e domesticado. O monstro é um símbolo cultural que materializa fisicamente as transgressões às normas estabelecidas e dadas como imutáveis. Eles dão contornos nítidos e palpáveis aos medos que se tem do desconhecido, que, muitas vezes, são identificados como faces do mal. (JEHA, 2007a, p. 7-8).

À luz do conceito de monstr(uo)so, vislumbra-se os protagonistas do mangá *Fullmetal Alchemist*, Edward e Alphonse Elric, como monstros, visto que os mesmos realizam a transmutação humana e perdem completamente seus corpos ou parte deles. Entretanto, será que essa leitura realmente se confirma ao realizar-se uma leitura crítica do mangá e das teorias do monstruoso? Será também que os protagonistas são as únicas personagens que se encaixam nesse conceito? Logo, este artigo visa discutir as manifestações monstruosas no mangá *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa.

OS MONSTRUOSOS IRMÃOS ELRIC, DE *FULLMETAL ALCHEMIST*

O mangá de Hiromu Arakawa narra as aventuras de dois irmãos órfãos, Edward e Alphonse Elric, na tentativa de encontrar a famosa pedra filosofal, a qual lhes dará poderes para recuperarem seus corpos. Ambos são alquimistas que moram em um país chamado Ametris, onde a Alquimia funciona. O mangá explica essa ciência da seguinte forma:

EDWARD: Para um leigo, a Alquimia é algo que permite obter qualquer coisa sem nenhuma restrição. Mas, na verdade, existem leis que regem a Alquimia. De um modo geral, tem de obedecer pelo menos à lei da conservação de massa e à lei dos princípios naturais. Existem alguns alquimistas que se baseiam nos quatro elementos ou nos princípios, mas...

ALPHONSE: Deixa eu tentar te explicar. O Ed está falando que não dá para gerar algo do nada. Por exemplo, se quiser gerar algo que tenha propriedade de água, precisa de outro material que também tenha propriedade semelhante.

EDWARD: Ou seja, a base da Alquimia é a “lei da troca equivalente”! Se quiser obter alguma coisa, precisa pagar um preço à altura. (ARAKAWA, 2002a, p. 26)

Ou seja, para se conseguir algo, por meio da Alquimia, tem que se oferecer algo de mesmo valor em troca daquilo que se deseja. Arakawa cria um mundo insólito, semelhante ao do leitor, porém regido por princípios químicos diferentes, próprios do universo insólito da obra, possibilitando acontecimentos únicos que não podem ser explicados pelas leis aceitas como reais pelo leitor.

Cientes da lei da troca equivalente, que deverão dar uma coisa de mesmo valor para conseguir aquilo que querem, eles tentam trazer a mãe falecida de volta à vida, quebram o maior tabu da Alquimia, a transmutação humana. Entende-se por tabu uma proibição imposta a uma comunidade ou fato/orientação que não deve ser questionado.

Freud em *Totem e tabu* (1980) conceitua o termo a partir de dois sentidos contrários, de um lado voltado para o “sagrado” e do outro o “profano”, “proibido” e “perigoso”. A acepção mais corrente é a relacionada ao último viés, cujo cerne é voltado a restrições, censurado, condenado, sendo diferente das proibições religiosas e morais. Não tem origem divina, tão pouco conhecida ou fundamentada, apesar de não terem ascendência, é um código de leis não escritos seguido e obedecidos pelos homens de forma natural.

Inicialmente, à violação de um tabu não cabia sanção por parte dos homens ou das suas leis, a punição vinha do próprio tabu, seria como um carma; posteriormente, compreendeu-se que os deuses puniriam os tabus rompidos e, por último, o castigo seria imposto pelos homens. Em uma sociedade permeada por tabus, quando algo é tido como proibido, não se sabe o motivo e não se questiona o porquê da proibição, assume-se como algo natural cuja violação acarretará uma séria punição.

Edward e Alphonse quebram um tabu ao tentarem ressuscitar a mãe. A punição das personagens não é imposta pelos homens ou deuses, mas pelo próprio processo de quebra, pois durante a transmutação Edward perde a perna esquerda e Alphonse o corpo todo, como causa e consequência. Diante da perda do irmão e da própria perna, Edward tenta novamente a transmutação humana, só que agora para trazer o irmão de volta, mais uma vez ele quebra um tabu; para que a alma do irmão possa habitar uma armadura, lhe é cobrado o braço direito como punição.

A transmutação humana é explicada por Edward a Rose: ele afirma que por mais que os cientistas tenham conhecimento das substâncias que compõem o corpo humano, ainda falta algo para que tal processo seja bem-sucedido. Edward coisifica o corpo humano, torna-o um objeto, ou seja, ele consegue criar um corpo, mas não pode gerar uma vida, o que gera um diálogo relevante para a análise.

ROSE: Uma pessoa não é um mero objeto! Isso é uma blasfêmia ao criador!

EDWARD: HAHAHAHA!

Nós alquimistas somos cientistas. Não podemos depender de coisas vagas como deuses e criadores. Nosso objetivo é decifrar todos os princípios e leis que regem este universo, na nossa busca infinita pela verdade... Ironicamente, apesar de não acreditarmos em Deus, somos nós alquimistas que, em alguns aspectos, estamos mais próximos de Deus...

ROSE: Quanta prepotência... Por acaso se julga um deus?

EDWARD: Em um certo país, há uma lenda na mitologia local... que diz: “o herói que se aproximou demais do sol teve a cera de suas asas derretidas e foi despedaçado ao solo...” (ARAKAWA, 2002a, p. 22-23)

Arakawa faz referência a um mito grego, as asas de Ícaro, por meio do discurso de Edward. Dédalo e seu filho Ícaro foram presos no labirinto do Minotauro, como uma forma de Minos se vingar do primeiro, mas o engenhoso Dédalo consegue encontrar a saída, escapa do

labirinto e da ilha de Minos com o auxílio de dois pares de asas fabricadas por ele, uma para ele e outra para seu filho, feitas de penas e unidas por cera. Dedálo recomenda a seu filho que não voe muito alto, porque o sol derreteria a cera que unia as penas, e nem muito baixo, pois a umidade tornaria as penas pesadas. Porém, o menino não resiste ao impulso e ascende muito, ao chegar perto do sol, a cera se derrete, as penas se soltam e Ícaro cai no mar Egeu (BRANDÃO, 1986, p. 63).

Ícaro é símbolo do descomedimento, da arrogância ou insolência contra os deuses (*hybris*). Ele tem um tabu, pois ele é advertido pelo pai a não voar muito alto e nem muito baixo, que ficasse no centro; mas o menino cruza uma fronteira, rompe o seu tabu e é destruído.

Rose é uma personagem que segue a religião de Leto sob a orientação de Pai Cornello, um profeta charlatão que utiliza a alquimia para enganar os habitantes da cidade de Lior. Ela segue as orientações de Pai Cornello sem questionamento, na esperança que ele traga seu falecido noivo de volta à vida. Ela crê piamente no Letoísmo, até que conhece os irmãos Elric, os quais desmascaram o falso profeta. Mas antes, na tentativa de desacreditar os protagonistas, Pai Cornello expõe as marcas físicas da transgressão dos irmãos.

PAI CORNELLO: Rose, veja com os seus próprios olhos... Isto é o que acontece com os que tentam a “síntese da vida humana”... com os pecadores que se enveredaram nos caminhos que Deus proibiu o homem de trilhar. Aquilo é um automail! O braço direito e a perna esquerda dele são próteses de aço! (ARAKAWA, 2002a, p. 53-55)

Como dito anteriormente, a Alquimia segue a lei da troca equivalente, os irmãos Elric facilmente podem criar um corpo, pois têm consciência de como ele é composto. Mas, para infundir vida no mesmo, têm que dar algo equivalente. Na tentativa frustrada de trazer a mãe de volta à vida, Alphonse perde totalmente o corpo e Edward perde a perna esquerda e, para fixar a alma do irmão em uma armadura, Edward sacrifica o seu braço direito. O monstro, segundo Jeha (2007a, p. 7), é um ser que se distancia de Deus e tal distanciamento se revela esteticamente, por meio de deformidades externas, as quais expõem a sua transgressão, sua violação às leis naturais, a quebra de um tabu. Edward fica sem dois de seus membros e Alphonse sem o corpo inteiro, habitando uma armadura oca.

Além dos postulados de Jeha (2007a), pode-se ler os irmãos Elric como seres monstruosos a partir das teses de Cohen (2000). Para o teórico estadunidense, o corpo do monstro carrega em si diversos sentimentos, entre eles medo, desejo, ansiedade e fantasia. Ele ma-

terializa uma vontade que muitos têm, mas que poucos têm coragem de colocar em prática, ele cruza uma fronteira que não é permitida, perturbando uma estabilidade criada por regras e tabus (tese I). Muitos personagens têm a vontade de realizar a transmutação humana, caso de Rose, porém poucos têm coragem de realizá-la (tese VI).

Para Roas (2014), os monstros materializam as transgressões, as desordens, eles transpõem os limites do aceitável, sejam os estabelecidos pelos princípios físicos, biológicos ou sociais. Para que haja monstros, deve existir uma norma a ser transgredida, no presente caso a transmutação humana. Assim, “os monstros não são apenas fisicamente ameaçadores, são cognitivamente ameaçadores” (CARROLL, 1999, p. 53), eles quebram um tabu e adquirem um conhecimento que até aquele momento não havia.

O que os irmãos Elric passam no mangá de Arakawa lembra o que Victor Frankenstein fez no romance *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. Victor Frankenstein é um ser monstruoso tal qual a criatura que cria na tentativa de trazer de volta à vida um emaranhado de partes que formam um corpo humano. Victor é um monstro diferente de outros como Grendel e Equidna, pois sua deformação não é física, é psicológica, visto que “Alguns monstros podem ser apenas ameaçadores, e não horrorizantes, ao passo que outros podem não ser nem ameaçadores nem horrorizantes” (CARROLL, 1999, p. 45). Logo, o monstro não é unicamente aquele ser que instaura um horror artístico, a partir de aspectos físicos, mas também aquele ser que apresenta deformidades psicológicas.

O pensamento de Jeha (2007b) imbrica com o de Santo Agostinho para construir sua visão de monstro. Para o religioso, o monstro é um ser que se distancia de Deus, e tal distanciamento se revela esteticamente, deformidades externas expõem a sua transgressão, sua violação às leis naturais. Victor se distancia de Deus na tentativa de ser um, contudo quem carrega o sinal de sua transgressão não é ele, mas o monstro. Diferente dos irmãos Elric, cujo sinal de sua transgressão é explicitado em seus corpos, pois Edward não tem a perna esquerda e o braço direito e Alphonse perdera todo o corpo.

O Cristianismo prega que Deus é o único que pode criar vida, Ele cria o homem como um ser perfeito e sem mácula; Victor Frankenstein tenta criar um homem, e (in)conscientemente tenta se tornar (um) Deus, mas ele fracassa e, conseqüentemente, é punido por sua transgressão. Observe-se o excerto retirado da obra.

Seus membros, malgrados as dimensões incomuns, eram proporcionados e eu me esmerara em dotá-lo de belas feições. Belas?! Oh, surpresa aterradora! Oh,

castigo divino! Sua pele amarelada mal encobria os músculos e artérias da superfície inferior. Os cabelos eram de um negro lúcido e como que empastados. Seus dentes eram de um branco imaculado. E, em contraste com esses detalhes, completavam a expressão horrenda dois olhos aquosos, parecendo diluídos nas grandes órbitas em que se engastavam, a pele apegaminhada e os lábios retos e de um roxo-enegrecido.

Mais mutáveis que os acidentes da vida são os da própria natureza humana. Eu trabalhara duramente durante dois anos para infundir vida a um corpo inanimado. Para tanto sacrificara o repouso e expusera a saúde. Eis que, terminada minha escultura viva, esvaía-se a beleza que eu sonhara, e eu tinha diante dos olhos um ser que me enchia de terror e repulsa. (SHELLEY, 2007, p. 59)

Nota-se que a árdua e longa jornada da personagem de igualar-se a Deus é um fracasso, tudo aquilo que ele sonhara se torna um pesadelo, o belo homem que ele queria criar se torna um monstro, um demônio. Ele é punido por tentar se equiparar a Deus, a sua criação se volta contra ele e passa a matar todas as pessoas próximas, se tornando um exemplo a não ser seguido. Jeha (2007b) expõe que Frankenstein e sua criação são duplos um do outro, que a sua tentativa de ser Deus revela a face anormal da personagem, pois ele não ascende para a perfeição através da razão, mas nota-se a sua queda, a perda de sua racionalidade ao criar uma família disfuncional ao se reproduzir assexuadamente tal como amebas, fungos, formigas e abelhas. Ou seja, o monstro não é nada mais, nada menos que o próprio Victor, pois o primeiro é filho do último por meio de uma reprodução assexuada, reprodução essa que só gera seres iguais.

A reflexão sobre a obra de Mary Shelley nos faz voltar à citação de Pai Cornello que foi apresentada anteriormente. Na tentativa de se igualar a Deus, os irmãos Elric são punidos, não só fisicamente, mas psicologicamente também, pois eles não conseguem trazer a mãe de volta, eles criam um ser anormal e grotesco, diferente daquilo que eles esperavam (ARAKAWA, 2003, p. 91-92).

OS OUTROS MONSTROS DE *FULLMETAL ALCHEMIST*

A partir da concepção que nos faz enxergar os irmãos Elric como monstros, aplica-se a mesma a outras personagens do mangá, tais como Shou Tucker, o alquimista da trama vital,

os guardiões número 48 e 66 e os homúnculos.

Shou Tucker adquiriu o título de alquimista federal por conseguir transmutar uma quimera falante, um ser que conseguia se comunicar com humanos, mas que morreria dias depois de sua criação. Entende-se por quimera o animal que tem duas ou mais populações de células geneticamente distintas, ou seja, a fusão de dois ou mais zigotos de espécimes diferentes criando um ser funcional; ou a fusão funcional de homem e animal, esse sendo muito comum no imaginário medieval.

O alquimista da trama vital cuida sozinho de sua filha Nina, pois sua mulher o abandonara, mas descobre-se que ele transmutara a esposa, fundindo-a com um animal, para obter o título de alquimista federal. Para manter o seu título, ele deveria demonstrar avanços em sua pesquisa, os quais ele não consegue. Em um ato desesperado, ele funde a sua filha com o cachorro da família, criando assim mais uma quimera falante. Quando Edward descobre tal ato, ele confronta o colega.

EDWARD: Sim, existem limitações usando animais como cobaias, não acha? Usar um ser humano facilita a experiência... não é?

SHOU: Ha! Por que está tão bravo? Como na medicina, o progresso da humanidade foi resultado de inúmeras experiências com cobaias humanas, não é mesmo? Se é um cientista, você deve...

EDWARD: Não me venha com essa!!! Acha que isso pode ser aceito? Pensa que pode brincar com vidas humanas?!

SHOU: Vidas humanas?! Sim, vidas humanas!!! Alquimista de aço!!! Olhe para o seu braço, sua perna e seu irmão!!! Eles são resultados do que você chama de “brincar com vidas humanas”?!

(Soco)

SHOU: Gof... Hahahaha! Nós somos iguais, você e eu!!!

EDWARD: Não somos!!!

SHOU: Claro que somos! Vimos uma possibilidade à nossa frente e sentimos vontade de testar!

EDWARD: Já disse que não somos!

SHOU: Não importava que fosse quebrar um tabu, você não conteve a vontade de experimentar! (ARAKAWA, 2002b, p. 33-35)

Shou Tucker não possui deformidade estética ou física, a sua monstruosidade é interna, psicológica. Ele transgride um tabu sem demonstrar arrependimento; como os irmãos Elric, Tucker realiza a transmutação humana e, do ponto de vista ético, ambos são mons-

truosos, mesmo que as razões de cada um sejam diferentes, eles viram uma possibilidade de concretizar as suas vontades e as colocaram em prática, sem fraquejar ou titubear. Edward não aceita ser comparado a Shou Tucker, pois é concordar que o seu desejo também era egoísta, é assumir publicamente que transgredira limites, visto que para todos ele perdera os membros na guerra civil de Ishval e que Alphonse era um menino excêntrico que vestia uma armadura.

As quimeras de Shou Tucker são as primeiras a aparecer com traços humanos, mas não são as únicas do mangá. Seres que, inicialmente, pareciam raros e excepcionais se tornam ao longo da história um elemento recorrente, principalmente quando a história se passa na cidade de Dublith. As quimeras de Tucker eram pouco funcionais, extremamente limitadas cognitivamente e tinham a aparência animalesca; as que aparecem a partir do volume 13 do mangá são o oposto, são quimeras perfeitas. Martel, Roa, Dolcetto, entre outros são quimeras, pois tiveram seus corpos fundidos ao de um animal; eles eram ex-soldados que lutaram na Guerra de Shival e que sofreram danos graves como a perda de membros. Eles são seres monstruosos, por seus corpos não serem puros, por terem partes de outros animais, violando as leis da natureza.

Outros seres monstruosos e que aparecem no arco de Shou Tucker são os guardiões do laboratório 5, os guardas 48 e 66, os quais são armaduras que têm uma alma selada, igual a Alphonse Elric. Os guardas eram assassinos em série que foram condenados à morte e tiveram suas almas transmutadas para as armaduras. Eles transgridem normas sociais, eles matam pessoas com requinte de crueldade, mas o que causa o estranhamento são as armaduras vazias que se mexem e falam. Ou seja, eles são monstros devido às suas deformidades físicas, no caso, a ausência de corpo.

Outros seres monstruosos são os homúnculos: seres humanóides criados artificialmente dotados de poderes e capacidades insólitas, são seres que não têm alma, portanto não podem utilizar a alquimia e são identificados por uma tatuagem vermelha de ouroboros; eles têm uma resistência sobre-humana, mas não são imortais, e não podem se reproduzir. No mangá, eles representam os sete pecados capitais, mas há oito homúnculos, pois, durante a narrativa, são apresentados dois Ganâncias, visto que, no volume 15, a encarnação desse pecado morre, renascendo sob outra forma volumes depois. Cada um tem uma característica que o diferencia dos demais homúnculos: Ganância tem o escudo supremo, ele cria uma segunda pele mais dura e resistente que o diamante; Luxúria tem a lança suprema, suas unhas se prolongam e têm um corte extremamente afiado; Preguiça tem uma velocidade assombro-

sa; Ira, ou King Bradley, tem o olho supremo, tendo a capacidade de fazer leitura corporal e antecipar os golpes de seus inimigos, assim, ele enxerga o mundo em câmera lenta; Gula tem uma mandíbula poderosa, que se expande para ingerir melhor os seus alvos, além de ter uma saliva extremamente ácida, capaz de dissolver qualquer objeto (menos Ganância, devido ao seu escudo supremo); Gula também é uma pseudoporta da verdade; Inveja é o homúnculo metamorfo, podendo assumir a identidade de qualquer pessoa ou animal, comumente ele assume a forma de um jovem esguio e de aparência andrógena, mas ele também tem a forma de um monstruoso lagarto, constituído de diversas faces humanas; e Orgulho, que é um emaranhado de sombras irregulares permeado de olhos grandes e bocas com dentes serrilhados, cujo receptáculo é Selim Bradley, “filho” adotivo de King Bradley. Ele também pode se apoderar do corpo das pessoas, fazendo delas suas marionetes.

Os homúnculos do mangá são seres com deformações físicas e psicológicas. Cada um representa de forma maniqueísta o pecado capital que lhe dá nome. Observe as falas de Ganância e um diálogo deste com o Pai (dos homúnculos): “Afim, eu sou ganancioso! Eu quero dinheiro, quero mulheres! Uma posição social! Quero fama!!! Quero tudo o que existe no mundo!!! E também quero a vida eterna...!!!” (ARAKAWA, 2004a, p. 59-60) e

PAI: Meu filho, cuja alma compartilho. Quero lhe perguntar uma coisa. Por que traiu este seu pai?

GANÂNCIA: Quer saber o porquê? Acho que o senhor é quem deve saber melhor do que ninguém essa resposta. “Ganância”... Você me fez nascer assim e foi assim que vivi. Estando do seu lado, não ia conseguir satisfazer minhas vontades. Isso já não é razão suficiente, não acha?

PAI: ...Não quer voltar a trabalhar para mim?

GANÂNCIA: Não! Não mesmo! (ARAKAWA, 2004b, p. 74-76)

A personagem é ganância pura e sem limites, não vê barreiras ou tabus para conseguir aquilo que sente vontade de ser e ter, ele deseja possuir tanto bens materiais como imateriais. Já as deformidades físicas, que mostram explicitamente suas faces monstruosas e transgressoras, são apresentadas quando eles utilizam os seus poderes e capacidades insólitas, como as lanças que saem das unhas de Luxúria, o gigantesco lagarto em que Inveja se transforma para lutar contra Edward dentro do estômago de Gula, entre outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fullmetal Alchemist é um dos mangás mais lidos e um dos animes mais assistidos, porque parte da premissa de que os seres monstruosos geram um desejo e uma repulsa sobre os leitores, ao passo que suscita um fascínio que o faz ser observado, que atrai a atenção, não o deixando passar despercebido por quem lê ou assiste. Todo esse sucesso não impede que seus protagonistas sejam considerados monstruosos, como foi apresentado na análise acima, pois, independente dos motivos que eles têm, eles quebram tabus, o que acarreta deformidades físicas em ambos. Pelos mesmos motivos que eles são considerados monstruosos, outras personagens também são classificadas dessa mesma forma, pois cruzam fronteiras sociais e ideológicas, e isso é exposto em suas carnes ou na carne de outros. Além disso, a monstruosidade não é materializada apenas na carne, mas também no psicológico, como observado na personagem Shou Tucker e nos homúnculos.

Porém, os seres monstruosos no mangá não se limitam apenas aos listados nesse artigo, várias outras personagens podem ser lidas a partir da teoria do monstruoso, tais como: o Pai dos homúnculos, Hohenhiem, Scar, Kimblee, Izumi Curtis, entre outros, que podem apresentar tanto deformidades físicas como psicológicas, ou ambas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.1. São Paulo: JBC mangás, 2002a.

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.3. São Paulo: JBC mangás, 2002b.

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.11. São Paulo: JBC mangás, 2003.

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.13. São Paulo: JBC mangás, 2004a.

ARAKAWA, Hiromu. *Fullmetal Alchemist*. v.15. São Paulo: JBC mangás, 2004b.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Vol. I. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1986.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou Paradoxos do coração**. Campinas, SP: Papirus, 1999.

COHEN, Jeffrey Jerome. A cultura dos monstros: sete teses. In: Silva, Tomaz Tadeu da (org. e trad.). **Pedagogia dos monstros** – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. (p. 23 – 60)

FREUD, Sigmund. **Totem e tabu** (1913 [1912-13]). Em Edição Standard das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro: Imago, 1980, v. XIII.

JEHA, Júlio. Apresentação - monstros: a face do mal. In: JEHA, Júlio. **Monstros e monstruosidades na literatura**. Belo Horizonte: ED. UFMG, 2007a. (p.07-08).

JEHA, Julio. Monstros como metáfora do mal. In: JEHA, Júlio. **Monstros e monstruosidades na literatura**. Belo Horizonte: ED. UFMG, 2007b. (p. 09-31)

ROAS, David. *El monstruo posmoderno y los límites de lo fantástico*. In.: GARCIA, Flávio; BATALHA, Maria Cristina; MICHELLI, Regina (orgs.). **(Re)Visões do Fantástico: do centro às margens : caminhos cruzados**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2014. (p. 107-120).

SHELLEY, Mary. **Frankenstein**. São Paulo: Martin Claret, 2007.