



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

LUCAS IERÊ DE SOUZA BEZERRA

**MANGÁ COMO FERRAMENTA IMAGÉTICA E DE CRÍTICA A PARTIR DE UMA
ANÁLISE SEMIÓTICA E NARRATIVA DO ONE-SHOT DE DEATH NOTE**

FORTALEZA

2022

LUCAS IERÊ DE SOUZA BEZERRA

MANGÁ COMO FERRAMENTA IMAGÉTICA E DE CRÍTICA A PARTIR DE UMA
ANÁLISE SEMIÓTICA E NARRATIVA DO ONE-SHOT DE DEATH NOTE

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais, do Instituto Universidade Virtual, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira

FORTALEZA

2022

LUCAS IERÊ DE SOUZA BEZERRA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

B469m Bezerra, Lucas Ierê de Souza.

Mangá como ferramenta imagética e de crítica a partir de uma análise semiótica e narrativa do one-shot de death note / Lucas Ierê de Souza Bezerra. – 2022.

66 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2022.

Orientação: Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira.

1. Mangá. 2. Análise semiótica. 3. Narrativa. 4. Death Note. I. Título.

CDD 302.23

MANGÁ COMO FERRAMENTA IMAGÉTICA E DE CRÍTICA A PARTIR DE UMA
ANÁLISE SEMIÓTICA E NARRATIVA DO ONE-SHOT DE DEATH NOTE

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais, do Instituto Universidade Virtual, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira

Aprovada em: __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Glaudivney Moreira Mendonça Júnior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dra. Raquel Santiago Freire
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Dedico este trabalho,

Às obras e autores nipônicos que criam narrativas que me instigam e despertam sentimentos únicos em suas maneiras de contar histórias. Sobretudo, também dedico a todos os entusiastas e amantes de mangás e animes.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, sobretudo aos meus pais Adstoni e Fabíola pelo suporte e cuidado que me concederam durante toda minha trajetória até aqui, incentivando e investindo em minha educação e formação como pessoa.

A esta universidade e corpo docente por todos os ensinamentos ao longo dos anos, desde os coordenadores do curso até o tio da cantina que servia uma lasanha maravilhosa. A todos os momentos de reconhecimento e os que fui chamado a atenção, ambos igualmente importantes para a minha formação; ao professor Adriano Oliveira pela orientação deste trabalho e aos professores Glaudiney Mendonça e Raquel Freire pela disponibilidade e interesse em compor a banca.

A todos os amigos que fizeram parte desta trajetória e compartilharam comigo dos piores aos melhores momentos, pelas cobranças nos devidos momentos, pela leveza quando necessária, pelo reconhecimento quando merecido e pela amizade indubitavelmente fundamental durante este ciclo que se encerra.

Por fim, a todos que contribuíram de alguma forma para a minha formação, meu muitíssimo obrigado.

“O que me mantém vivo neste mundo não são meus órgãos ou músculos, mas sim minha alma!” - Brook

(Eiichiro Oda).

RESUMO

O presente trabalho compreende as diferenças que constituem as assimetrias entre obras de variados contextos em que se desenvolvem. A análise proposta tem como objetivo identificar tais aspectos e compreender sua relevância como recurso imagético dentro da maneira de contar histórias em quadrinhos em mangá. Como estudo de caso (LATORRE et. al, 2003), foi utilizado a obra “Death Note: Short Stories” escrito por Tsugumi Ohba e ilustrado por Takeshi Obata, que se passa sob a mesma perspectiva da obra original “Death Note”, título que possui bastante popularidade dentro do gênero mangá. Para se compreender o estudo foi necessário fazer um levantamento histórico do que consiste história em quadrinhos e entender seu desenvolvimento no Japão como produto de uma cultura artística local. A partir daí é feita uma análise semiótica da obra abordando conceitos de Santaella (2012), uma análise narrativa embasada por Friedman (2002), e levando em consideração os conceitos de Análise de imagem (JOLY, 1996) contemplando aspectos culturais e técnicos. Deste modo faz-se possível compreender os significados e recursos que o caracterizam a obra oriental e que tais significados exercem grande influência na experiência evocada pelo mangá.

Palavras-chave: Mangá; Análise semiótica; Análise narrativa; Death note; .

ABSTRACT

The present work comprehends the differences that constitute the asymmetries between productions from different contexts in which they are developed, the following analysis aims to identify such aspects and understand its relevance as an imagery resource within the way of telling comics in the Japanese country. As a case study (LATORRE et. al, 2003), the manga "Death Note: Short Stories" written by Tsugumi Ohba and illustrated by Takeshi Obata was used, which takes place under the same perspective of the original work "Death Note", title which is quite popular within the manga genre. In order to understand the study, it was necessary to carry out a historical survey of what comics consist of and understand their development in Japan as a product of a local artistic culture. From there, a semiotic analysis of the work is carried out, addressing concepts by Santaella (2012), a narrative analysis based on Friedman (2002), and taking into account the concepts of Image Analysis (JOLY, 1996) contemplating cultural and technical aspects. In this way, it is possible to understand the meanings and resources that characterize it as an oriental work and that such meanings have a great influence on the experience evoked by the manga.

Keywords: Manga; Semiotic analysis; Narrative analysis; Death note.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – The Yellow Kid	17
Figura 2 – Choju jinbutsu giga	19
Figura 3 – A grande onda de Kanagawa	20
Figura 4 – Hokusai Mangá	21
Figura 5 – Tokio Pakku	21
Figura 6 – Grafismos no alfabeto oriental	22
Figura 7 – Tetsuwan Atom	23
Figura 8 – Detalhamento de personagens	24
Figura 9 – Comparativo planos e perspectivas	25
Figura 10 – Death Note em Simpsons	30
Figura 11 – Regras do caderno da morte	31
Figura 12 – Número 0 (pág. 3)	34
Figura 13 – Capas da obra	35
Figura 14 – Números 1 (pág. 4), 2 (pág. 5) e 3 (pág. 6)	36
Figura 15 – Números 4 (pág. 8), 5 (pág. 9) e 6 (pág. 11)	37
Figura 16 – Comparativo de iluminação e contraste	38
Figura 17 – Números 7 (pág. 14), 8 (pág. 16) e 9 (pág. 17)	39
Figura 18 – Números 10 (pág. 20), 11 (pág. 23) e 12 (pág. 24)	41
Figura 19 – Comparativo em cena	42
Figura 20 – Números 13 (pág. 29), 14 (pág. 30) e 15 (pág. 31)	43
Figura 21 – Quadro “A criação de Adão”	44
Figura 22 – Números 16 (pág. 32), 17 (pág. 33) e 18 (pág. 34)	45
Figura 23 – Números 19 (pág. 36), 20 (pág. 40) e 21 (pág. 41)	46
Figura 24 – Números 22 (pág. 43), 23 (pág. 45) e 24 (pág. 51)	47
Figura 25 – Números 25 (pág. 52), 26 (pág. 53) e 27 (pág. 55)	48
Figura 26 – Números 28 (pág. 56), 29 (pág. 57) e 30 (pág. 58)	49
Figura 27 – Números 31 (pág. 61), 32 (pág. 63) e 33 (pág. 64)	50
Figura 28 – Representação de anjo 3D por Jonas Pfeiffer	51
Figura 29 – Números 34 (pág. 67) e 35 (pág. 68)	52
Figura 30 – Números 36 (pág. 71), 37 (pág. 72) e 38 (pág. 73)	53
Figura 31 – Números 39 (pág. 76), 40 (pág. 78) e 41 (pág. 79)	54

Figura 32 – Números 42 (pág. 80), 43 (pág. 81) e 44 (pág. 82)	55
Figura 33 – Números 45 (pág. 83), 46 (pág. 84) e 47 (pág. 85)	57
Figura 34 – Transições <i>aspect-to-aspect</i>	59
Figura 35 – Onomatopeia integrada à imagem	60

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1. Por que mangá?.....	13
2. MANGÁ: ORIGENS E ESTILOS	16
2.1. Origem e conceito de HQ's	16
2.2. Desenvolvimento da arte e mangá como cultura no Japão	18
2.3. Caracterizações do estilo mangá	23
3. METODOLOGIA	26
4. O POTENCIAL IMAGÉTICO E CRÍTICO DO MANGÁ	30
4.1. Justice or Evil	30
4.2. Death Note: Short Stories	32
4.3. Análise da obra	33
4.4. O fechar das cortinas: síntese final.....	58
5. CONCLUSÃO	62
REFERÊNCIAS.....	64

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se propõe a realizar uma análise semiótica acerca de um mangá, tradicional história em quadrinhos japonesa, tendo como objetivo dissertar sobre os elementos e construções semióticas e narrativas abordadas na obra, traduzindo suas críticas e seu potencial imagético como produto no contexto ao qual se insere, tendo como objeto de estudo o *One-Shot Death Note: Short Stories* lançado em 2019 pela Shueisha¹. Neste trabalho abordaremos a obra com base no conceito de análise semiótica proposto por Santaella (2012), como o presente estudo visa analisar a obra como um todo também faz-se necessário dissertar quanto a sua narrativa e para isso utilizaremos conceitos propostos por Norman Friedman (2002) acerca de foco narrativo, levando em consideração o contexto histórico, social e econômico ao qual a obra está inserida, tendo como finalidade do estudo elucidar como a obra se utiliza de seus recursos imagéticos e narrativos para transmitir sua mensagem e contemplar um público-alvo globalizado ao qual se dirige.

Nos localizando contextualmente, vivemos em um mundo em que se é predominantemente dominado pelas produções culturais ocidentais, majoritariamente as norte-americanas. Contudo já tem alguns anos que a cultura oriental tem ganhado espaço nos lares do mundo inteiro, sejam nas revistas, televisões ou através da internet, as produções nipônicas tiveram uma ascensão com o advento da globalização e romperam a hegemonia ocidental no fim do século XX através de obras como *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco* e outros (MEIRELES, 2003).

Para muitos, o termo mangá está associado ao público infantil, mas o mangá contempla diversos públicos, a editora JBC classifica os principais mangás da seguinte forma: Shoujo (direcionado ao público infanto-juvenil feminino), Gekigá (direcionado ao público adulto masculino), Josei (direcionado ao público adulto feminino), Yuri e Yaoi (possuem foco no desenvolvimento romântico), Ecchi e Hentai (possuem erotismo), Kodomo (voltado ao público infantil) e os tradicionais Shounens que são direcionados ao público infanto-juvenil masculino.

¹ Shueisha é uma das principais editoras do Japão, responsável pela publicação de mangás como *Naruto*, *One Piece*, *Bleach* e *Death Note*.

A obra a ser analisada no presente trabalho, *Death Note: Short Stories*, se caracteriza prioritariamente como um Shounen mas também aborda temas mais densos e com isso flerta com o gênero Gekigá/Josei, a análise irá auxiliar a elucidar estes pontos e identificar as características de gênero presentes na obra.

1.1 Por que mangá?

Segundo Berndt (2013), o mangá é uma forma narrativa visual distinta que evoluiu no Japão ao longo do século XX. É caracterizado por seu estilo visual único, que é influenciado por várias tradições artísticas japonesas, incluindo a arte ukiyo-e e o teatro kabuki. Além disso, Ito (2005) destaca que o mangá tem sido uma forma importante de comunicação visual no Japão, abordando uma ampla gama de tópicos sociais, políticos e culturais.

Desde o primeiro mangá comercializado no modelo que conhecemos hoje, que é a obra “A nova ilha do tesouro” de Osamu Tezuka em 1947, o mangá passou por diversas alterações e adaptações, principalmente no período pós segunda guerra mundial, período este que ficou marcado pelas consequências econômicas que afetaram as produções culturais do país, contudo não se esperava que a indústria de mangá viria a dar tantos frutos. Segundo a *All Japan Magazine and Book Publisher's and Editor's Association* (AJPEA), a indústria de mangá movimentou cerca de 612,6 bilhões de ienes (aproximadamente 23 bilhões de reais) no ano de 2020 apenas no Japão, se considerarmos outros países asiáticos como China e Coreia do Sul esse valor alcança o patamar de 2 trilhões de ienes (aproximadamente 80 bilhões de reais). A indústria de animação japonesa como conhecemos hoje, segundo a Associação de Animações Japonesas, movimentou cerca de 2,51 trilhões de ienes (88 bilhões de reais) só no ano de 2019. Um único volume do mangá *Demon Slayer* vendeu, apenas em 2020, 82,3 milhões de cópias e é o atual recorde de vendas anual e em 2021 o mangá *One Piece* (1997 - atual) chegou a marca de segundo lugar no ranking de histórias em quadrinhos mais vendidos do mundo com o total de 516 milhões de cópias em circulação e ultrapassou Batman, ficando atrás apenas de Superman que conta com 600 milhões de cópias vendidas desde seu lançamento em 1939. Isto apenas reflete a popularidade que essas produções têm ganhado pelo mundo inteiro e reforça seu potencial de influenciar a forma como consumimos e contamos histórias.

A migração das produções japonesas para o ocidente, segundo o levantamento feito na edição de número 21 da revista Henshin (2001), começou com a serialização de National Kid em 1960, alguns anos depois surgiram as séries como *Ultraman* (1966) e *Robô Gigante* (1967) que prepararam o público para a primeira série de animação oriental a ser reproduzida no ocidente, *Speed Racer* estreou nos Estados Unidos em 1967 pela emissora Trans-Lux. Mas a “Invasão Oriental”, como descrito por Selma Martins Meireles (2003), se deu na década de 1990 com *Cavaleiros do Zodíaco* e *Sailor Moon*, embora os mangás tenham levado um pouco mais de tempo para se popularizar no ocidente por esbarrar em obstáculos como dificuldade na tradução e diagramação gerada pelo direcionamento da leitura (da direita para a esquerda), não tardou muito para que grupos independentes, clubes e associações de fãs de mangás se formassem pelo ocidente, fazendo assim crescer o número de obras traduzidas, a influência do gênero gerou até o termo popularmente conhecido como “estilo mangá” no ocidente, fazendo alusão ao estilo de desenho e diagramação das páginas, como podemos exemplificar em *Turma da Mônica Jovem*, tradicional gibi brasileiro que foi adaptado ao estilo mangá em 2008.

Visto isso, é possível afirmar que as produções culturais orientais já são uma realidade no mundo inteiro, mas sua popularização ascendente no ocidente advém, em boa parte, das licenças de distribuição de animes por meio de canais televisivos e de *streaming* como a *Netflix*.

Não obstante ao impacto mercadológico destas produções, a influência que as mesmas geram em termos de cultura não deve ser desconsiderado, Selma Martins (2003) aponta que a popularização do gênero de mangá *Shoujo* (destinado ao público feminino) tem incentivado o surgimento de novas autoras dentro do meio das histórias em quadrinhos no ocidente. Grupos e fóruns para debater determinada obra oriental têm se tornado cada vez mais comuns, além das convenções realizadas em grandes centros culturais que reúnem centenas a milhares de entusiastas, podendo se considerar assim até mesmo uma cultura própria, o que é representado pela forma com que esses grupos interagem, se identificam, trocam valores e percepções entre si e compartilham formas de expressão e comunicação (BARROS, 2008, apud SILVA, 2018). Entrementes é notável a influência que as produções orientais têm exercido sob outras culturas com as quais tem contato, acrescentando assim valor de estudo ao gênero.

Visto o espaço que essas produções orientais ganharam ao redor do globo, *Death Note* se destaca por trazer uma narrativa madura e densa por abordar temas éticos e filosóficos em sua narrativa, contudo não perde sua ligação com o popular gênero Shounen. A obra traz dilemas éticos e morais que perpetuam os debates filosóficos desde a antiguidade como o próprio questionamento dos conceitos de “bom” e “mal” além de possuir diversas referências religiosas sem citar nominalmente a bíblia. O presente trabalho busca fazer uma análise semiótica e narrativa destes conceitos a fim de elucidar e debater os signos evocados na referida obra de forma a compreender seu potencial crítico e imagético enquanto produção cultural japonesa, contudo voltada a um público globalizado e levando em consideração o contexto ao qual se insere.

2. MANGÁ: ORIGENS E ESTILO

Prévia à análise, devemos compreender o que caracteriza o estilo mangá, de antemão é preciso pontuar que tal demarcação é subjetiva, uma vez que existem diversos estilos de desenho e traços que variam para cada autor, seja por influências pessoais ou escolha técnica com base na narrativa. Todavia é possível esquadrihar atributos recorrentes e compreender seu desenvolvimento enquanto ferramenta cultural, para isto devemos atentar a alguns conceitos de maneira isolada. Primeiro devemos entender o que caracteriza uma HQ, em seguida será necessário abarcar o desenvolvimento da arte japonesa para compreendermos seus aspectos de estilo dentro da expressão do mangá, e por fim será necessário dissertar quanto aos seus aspectos mais técnicos.

2.1. Origem e conceito de HQ's

Para se compreender e analisar um mangá, primeiro deve se encontrar sua posição dentro do conceito maior de histórias em quadrinhos, essencialmente as HQs possuem diferentes nomes com base no país de origem onde são publicadas, nos Estados Unidos, por exemplo, é denominado de “Comics”, no Brasil conhecemos como “Gibis”, “Fumettis” na Itália e, logo, “Mangás” no Japão, todos possuem as principais características que os classificam dentro do conceito de HQ's, que segundo Luyten (1995), são compostos por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita, geralmente orientada em quadros.

A origem da ideia de se contar histórias desta forma pode ser traçada até às pinturas rupestres do período pré-histórico (GAIARSA, 1970, apud RAHDE, 1996).

os acadêmicos... dizem que os desenhos famosos das cavernas pré-históricas – que foram a primeira história em quadrinhos que já se fez eram um 'ensaio de controlar magicamente o mundo'... Ora... estes desenhos controlavam... A realidade e eram mágicos – sem mais. (GAIARSA, 1970, p. 115)

Isto se dá pelo fato de que tais pinturas eram capazes de construir uma narrativa sequencial se fazendo dos signos que lhes eram disponíveis à época, mas as HQ's como conhecemos hoje, segundo Silva (2020), tem origem no final do

século XIX e começo do século XX com *The yellow kid* que foi publicado pela revista *Truth* em 1894 de autoria de Richard Outcault e era apresentado no formato de pequenas tiragens sem correlação obrigatória com o restante do conteúdo publicado pela revista, estas tirinhas costumavam ter caráter cômico e crítico acerca de temas relevantes à sua época, de maneira semelhante as 'tirinhas' presentes em jornais físicos até hoje onde existe um espaço destinado a chargistas e ilustradores para que apresentem tiras curtas (geralmente de 3 a 5 quadros) que intercalam as manchetes noticiadas no periódico.

Figura 1 - The Yellow Kid
Fonte: WebComicOverlook²



A primeira HQ publicada nos moldes de um livreto grampeado com a proposta de apresentar, de uma única vez, um conceito narrativo mais elaborado e linear se deu apenas em 1938 com a criação do personagem *Superman* que inaugurou o gênero de super-heróis, publicado pela DC Comics e de autoria da dupla Joe Shuster e Jerry Siegel é o título de história em quadrinhos mais vendido do mundo até hoje, levando em consideração todos os títulos que levam o nome do Homem de aço (como é conhecido o personagem) publicados até o ano de 2022, a obra conta com cerca de 600 milhões de cópias vendidas em todo mundo.

Alberto Pessoa (2010) define história em quadrinhos como uma obra intermediária, sendo a mesma uma mescla de várias mono-artes que geram uma

²:<https://webcomicoverlook.files.wordpress.com/2010/11/1898-01-09.jpeg>

multiarte, Tal afirmação se baseia em pontuar separadamente a arte da escrita e do desenho, que sobrepostas aliadas a um plano sequencial consiste em uma HQ.

A configuração geral da revista em quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e assim, é preciso que o leitor exerça suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da literatura (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista em quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER. Quadrinhos e arte sequencial - 3ªed. 1999)

Visto isso, é possível afirmar que tanto a ilustração quanto a escrita dentro de uma HQ desempenham um papel particular, contudo necessariamente complementares, uma vez que a ausência de uma dessas expressões descaracterizaria a obra como História em Quadrinhos.

2.2. Desenvolvimento da arte e mangá como cultura no Japão

Para se realizar a análise proposta se faz preciso ter conhecimento de peculiaridades artísticas do próprio Japão. Para contextualizar estes pontos será necessário compreender o contexto singular no qual estas obras se desenvolveram. Compreender o desenvolvimento artístico do país e sua influência no mangá como ferramenta artística e cultural nos permitirá elucidar e identificar seus principais atributos, mesmo que por vezes haja dificuldade em sua assimilação devido à natureza subjetiva da mesma.

Encontrar a exata origem do mangá pode ser difícil pois seus registros mais antigos podem diferir muito da estética estilística a qual é conhecida hoje, segundo Ângela Longo (2017), o antecessor mais antigo que se tem registro data do período feudal japonês, mais especificamente durante o período Heian (794 - 1185) e se chama chōjū-jinbutsu-giga e é atribuída ao monge budista Toba Sojo (1053-1140) e assim como muitas obras que o sucederam ele retrata uma fábula e foi registrado em pergaminho que revelava a história conforme era desenrolado.

Figura 2 - chōjū-jinbutsu-giga
Fonte: Wikipédia



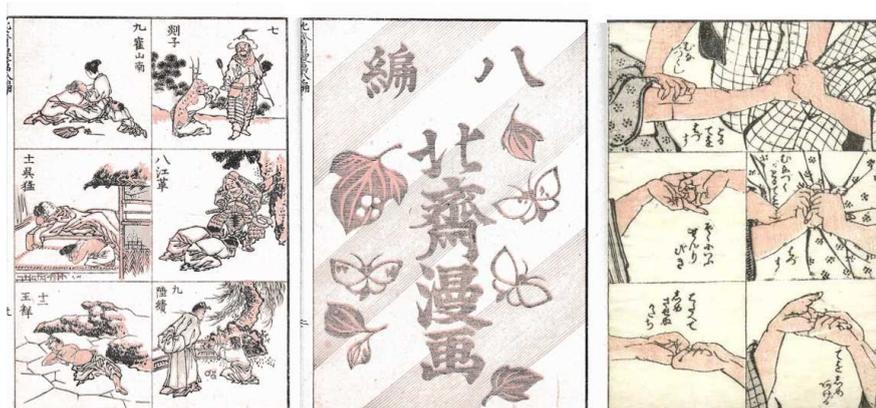
Posteriormente, durante o período Edo (1603 - 1868), o desenvolvimento artístico do Japão ficou marcado pelo isolamento político-econômico limitando suas relações com a Holanda e a China e também por um forte incentivo às artes como pintura, teatro e literatura (FARIA, 2017). Ao fim do período Heian e início do período Edo já era comum a utilização da arte como peça decorativa em templos e palácios, mas foi graças ao surgimento dos Ukiyo-o (gênero de xilogravura), segundo Braga e Lucas (2012) que a produção artística evoluiu a outro patamar, tendo como um dos principais artistas da época Katsushita Hokusai (1760-1840), que ficou famoso por conceber uma das obras mais emblemáticas do Japão, a peça “A grande onda de Kanagawa” (1830) foi destaque do avanço artístico da época ao retratar as marés que representavam uma imponente ameaça às embarcações de pescadores, tal obra é reverenciada em diversas produções orientais até hoje, incluindo em mangás.

Figura 3 - A grande onda de Kanagawa
Fonte: BBC



Também no período Edo, segundo Araújo (2017), que surgiram os Hokusai, desenhos que trabalhavam a representação de movimentos e expressões, foram as primeiras obras a se utilizar da palavra “mangá” para se referir ao estilo de desenho caricato. Desta maneira a reprodução artística no Japão passou por diversos estágios de evolução com influência de obras de países europeus e asiáticos, principalmente dos vizinhos China e Coreia (LÊDO, 2018).

Figura 4 - Hokusai Mangá
Fonte: Katsushika Hokusai



Em 1867 se deu início ao período Meiji, segundo Santana (2017), foi um período de grande progresso socioeconômico para o Japão e modernização do país para acompanhar as grandes potências ocidentais, com isso as produções nipônicas sofreram muitas influências externas, contudo Braga e Lucas (2012) destacam a chegada do inglês Charles Wirman em 1857 ao Japão, o britânico foi o responsável

pela primeira revista de humor no Japão em 1878, chamada de *Japan Punch*, uma versão japonesa de uma revista popular no Reino Unido na época que se chamava *Punch*, a obra teve tamanha relevância que Charles é considerado patrono da charge moderna japonesa.

Obstante às influências externas que afetaram as produções japonesas, Luyten (1985) destaca a reivindicação dos japoneses no final do século XIX e início do século XX ao abordarem temas mais próximos de sua realidade, considerado o primeiro autor japonês de histórias em quadrinhos Rakuten Kitazawa (1876 - 1955) que resgatou o termo “mangá” utilizado previamente por Hokusai, de acordo com Lêdo (2018), Kitazawa criou em 1905 o primeiro mangá colorido do Japão chamado *Tokio Pakku*.

Figura 5 - Tokio Pakku
Fonte: Revista Yurakusha



Contudo as obras produzidas no Japão sofreram uma reviravolta com a chegada da segunda guerra mundial em 1940, Guglinksi (2011) aponta que, devido ao conflito, as produções passaram a ter obrigatoriamente caráter nacionalista e militar e os artistas haviam de cooperar com a censura imposta pelo governo correndo o risco de serem perseguidos ou punidos caso assim não o fizessem. A derrota na segunda guerra mundial também teve grande impacto nas produções

nipônicas, agora sofrendo com a escassez de recursos e uma nova censura imposta pelos vencedores norte-americanos, os mangás passaram a ser produzidos com acabamento bem mais modesto e impresso em papéis baratos e em preto e branco para economizar tinta, esse modelo ficou conhecido como *Akahons* (BRAGA; LUCAS, 2012). Foi nesse período que surgiu um dos nomes mais importantes para o mangá como é conhecido hoje, Osamu Tezuka (1928 - 1989), que recebeu a alcunha de “Deus do mangá” foi o principal responsável por alavancar as produções no período pós-guerra (SILVA, 2018).

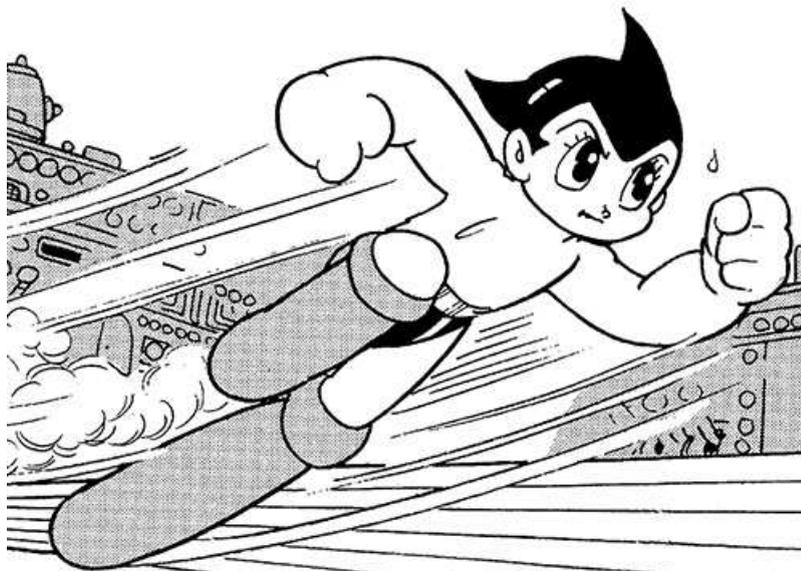
De acordo com Guglinski (2011), Tezuka teve como influências as obras de *Walt Disney* e do cinema francês. Osamu também foi o responsável por popularizar técnicas que são referência nos animes contemporâneos como personagens de olhos grandes, anatomia cartunesca e o uso de linguagens cinematográficas na composição das cenas, além do uso de onomatopeias e linhas de movimento (FERNANDES, 2011). Estas características fazem forte apelo ao valor icônico dos elementos representados, André Luiz (2007) levanta que a utilização e popularização destas técnicas pode ter influência da própria construção do alfabeto japonês, derivado do mandarim chinês que por sua vez se desenvolveu através de grafismos de elementos ao qual se referiam na realidade, como aponta a figura 6.

Figura 6 - Representação dos grafismos no alfabeto oriental
Fonte: Curso de línguas IrmãosMandarim



O primeiro mangá publicado nos moldes atuais foi de autoria de Osamu Tezuka e se chama “*A nova ilha do tesouro*” (1947), mas sua obra de maior destaque internacional foi “*Tetsuwan Atom*” (1952) conhecida no ocidente como “*Astro Boy*” (LÊDO, 2018).

Figura 7 - Tetsuwan Atom (1952)
Fonte: Kobunsha editora



Astro Boy sintetizou em um mangá tanto influências artísticas da história da arte japonesa como também abraçou a modernidade ao trazer características de estilo que remetiam aos clássicos desenhos da *Disney*, tais quais olhos grandes e expressões caricatas, com isso as obras de Osamu Tezuka serviram de ponto inicial para o desenvolvimento do mangá como é conhecido hoje.

Visto isso vale apontar que uma das características próprias do mangá é que ele é lido da direita para a esquerda pois este é o sentido de leitura do idioma japonês.

2.3. Caracterização do estilo mangá

Agora que já entendemos a influência do estilo através do seu desenvolvimento como arte e cultura, será necessário ainda compreender aspectos técnicos do gênero para suscitar a definição de mangá a ser abordada na análise proposta. Para isto será utilizado o estudo *A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga* por Neil Cohn (2011),

em sua dissertação o autor apresenta três conceitos à análise de mangá que devem ser atentados: o primeiro é a forma com que o mangá destaca e detalha minuciosamente os elementos em cena, em especial os personagens.

Figura 8 - Detalhamento e destaque do personagem em Shuumatsu no Valkyrie
Fonte: Captura própria



O segundo ponto destacado por Neil Cohn (2011) é a subjetividade que o mangá busca colocar os seus leitores, ao levantar conceitos abordados por McCloud (1993), se constatou uma prática recorrente no mangá que se utiliza de uma transição *aspect-to-aspect*, de grossa maneira essa transição se caracteriza em momentos onde a história utiliza de quadros para descrever a cena com o intuito de reforçar a ambientação e a atmosfera retratada com finalidade de fortalecer a conexão do leitor ao momento presente da narrativa, McCloud (1993) associa este fator a “mentalidades artísticas diferentes” uma vez que o estilo ocidental é mais orientada ao objetivo narrativo e costuma focar apenas em pontos-chave que serão necessários ao prosseguimento da história, já o estilo oriental é descrito como “estar lá antes de chegar lá” onde pequenos detalhes são mais comumente inseridos com

o único objetivo de contemplação da cena. Não obstante, o terceiro conceito aponta as influências recorrentes da sétima arte que se estendem ao enquadramento e ângulos abordados nos mangás, aliado a subjetividade proposta no segundo tópico o mangá busca explorar diferentes pontos de vista para a mesma cena, o estudo de Neil Cohn (2011) confirma que a recorrência de planos completamente ou parcialmente aéreos são mais recorrentes nas obras orientais do que nas ocidentais, que por sua vez se utilizam mais do plano lateral.

Figura 9 - Perspectivas em TengenToppaGurren Lagan e Batman
Fonte: Captura própria



Vale destacar outro trabalho de Neil Cohn (2007) a ser abordado nesta análise, a definição de duas entidades imaginárias e suas representações nos quadrinhos, sobretudo nos mangás, que seriam as entidades ativas e inativas de um quadro, onde as entidades ativas desempenham um papel e uma função no painel enquanto as entidades inativas servem de plano de fundo ou complemento da cena. Identificar estes elementos depende inteiramente do contexto e da sequência da cena retratada. Com base neste conceito, foi classificado o emprego destas entidades em quatro modelos de painel: o polimórfico, que retrata entidades ativas em mais de uma posição ou trazendo elementos que reforçam a ideia de movimento e ação daquela entidade. O macro, que traz mais de uma entidade ativa ao painel. O mono, que traz apenas uma entidade e se diferencia do polimórfico pois não possui foco no movimento empregado pela entidade e, por último, o micro, que traz menos de uma entidade ativa inteira. A recorrência destes modelos varia de acordo com a obra, contudo o presente trabalho será capaz de servir de amostra para compreender as preferências do gênero neste quesito.

3. METODOLOGIA

A abordagem a ser utilizada no presente trabalho parte dos conceitos de Análise de Imagem (JOLY, 1996) onde a imagem é caracterizada por envolver elementos como a escolha dos objetos representados na imagem, a disposição desses objetos na composição, o uso das cores e da luz, o enquadramento, a perspectiva e outros recursos visuais que contribuem para a construção do significado da imagem. Através da análise da imagética, é possível entender como esses elementos são utilizados para construir o sentido da imagem e como ela é percebida pelo espectador. Esta escolha se justifica tendo em vista o caráter subjetivo que se refere o estudo de caso, que opera baseado na sucessão das etapas de recolhimento, análise e interpretação dos elementos qualitativos (LATORRE, 2003). Com o intuito de embasar apontamentos no campo da semiótica e da narrativa também se fazem necessárias as abordagens de conceitos da Linguagem Semiótica (SANTAELLA, 1983) e foco narrativo (FRIEDMAN, 2002), além da contribuição de Uspensky (1973) acerca de ponto de vista narrativo que é definido como a posição a partir da qual a história é contada ao leitor ou espectador, Uspensky destaca que o ponto de vista narrativo pode ser variado ao longo da história, o que pode ter efeitos significativos na forma como a história é percebida pelo leitor ou espectador. Por exemplo, um ponto de vista interno pode ser usado para gerar empatia com um personagem específico, enquanto um ponto de vista externo pode ser usado para criar distanciamento ou ironia.

Segundo os trabalhos de Joly (1996) e Severo (2022), a decodificação da mensagem visual não deve desconsiderar os aspectos mais abstratos contidos na obra e como o espectador pode ser atravessado por eles de acordo com o contexto histórico e cultural no qual está inserido. Ao alinhar esta percepção aos conceitos técnicos do mangá como uso do enquadramento, estilo visual, composição de cena e aspectos linguísticos como onomatopeias e a própria narrativa, faz-se possível estabelecer conexões entre os signos evocados na obra e apontar camadas interpretativas acerca de suas mensagens e funções como ferramenta de crítica e imagética dentro do contexto ao qual se insere.

Lemos (2012) define semiótica como o estudo dos signos e símbolos no processo de construção de significado, sejam eles linguísticos ou não, relacionando como interagem e afetam nossa percepção. Quanto a sua relevância, Severo (2022) aponta que o domínio da semiótica é uma potencial arma para a área da comunicação, permitindo não só compreender como também produzir efeitos, poderes e influências.

Santaella (1983) define signo como uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto, logo para se construir significado através dos signos é de relevância compreender a função do intérprete como figura receptora. Morris (1976, p.14) afirma que alguma coisa só é um signo porque é interpretada como um signo de algo por algum intérprete.

Partindo desse princípio, vale considerar a subjetividade interpretativa do receptor, uma vez que a mesma advém de suas experiências prévias, logo o mesmo signo pode assumir diversos significados a depender de quem o interpreta. Tal acontecimento, no campo da semiótica, é chamado de semiose (CARDOSO, 2017). Vale ressaltar que o veículo de transmissão dos signos também compõe a interpretação do receptor, uma vez que o mesmo é o responsável por evocar e conotar “algo além” da sua própria expressão. De forma a relacionar tal afirmação com o presente trabalho, entende-se que a revista de mangá em si desempenha esta função, uma vez que a mesma compõe a experiência interpretativa de seu leitor junto aos signos veiculados em suas páginas.

Os signos, por sua vez, podem ser classificados em três tipos básicos: *Ícone*, quando há uma semelhança ou analogia direto ao objeto que representa (EPSTEIN, 1997, p.49); *Índice*, aponta ao objeto que se refere de maneira não representativa mas estabelece relação direta, de modo imediato ou causal, denotando o vestígio de sua existência – a fumaça, por exemplo, indica a presença de fogo (LEMOS, 2012); *símbolo*, é abstrato e possui uma relação arbitrária com o referente, estabelecida por convenção ou valores culturais, que é o caso das palavras, que não possuem nenhuma relação direta com o que representam (JOLY, 1996).

Peirce (1879) também atribui como signo o próprio pensamento, dividindo-o em três conceitos: *Primeiridade*, que ocorre no contato imediato com o signo, possivelmente imperceptível e dá a experiência sua originalidade irrepetível; *Secundidade*, dá a experiência seu caráter factual, tendo seu primeiro confronto com aquilo ao que se refere; *Terceiridade*, que aproxima o primeiro e o segundo em uma

síntese cognitiva e completa o sentido do signo ao receptor através de sua concepção de como representa e interpreta o mundo. Por exemplo: o azul, simples e positivo azul, é o primeiro. O céu, como lugar e tempo, aqui e agora, onde se encarna o azul, é o segundo. A síntese intelectual, elaboração cognitiva — o azul no céu, ou o azul do céu —, é o terceiro. (SANTAELLA, 1983, p.50).

Também se faz necessário considerar a narrativa como elemento determinante dentro da obra, uma vez que a recepção dos signos evocados pela mesma estão suscetíveis ao fluxo e estilo narrativo desenvolvido. Uspensky (1973) reforça que a análise do ponto de vista adotado pela obra se faz importante para melhor compreender as diferentes formas com que se pode impactar a percepção do público em relação à história. Friedman (2002) sistematiza os tipos de narração existentes, abordando os canais usados pelo narrador para comunicar a história ao leitor e considerando as características de quem conta a história, de que posição a história é contada e a que distancia o leitor é colocado em relação à história e seus personagens. Visto isso, a obra pode apresentar um ou mais dos modelos narrativos propostos: *Onisciente intruso*, apresenta a narrativa em terceira pessoa e tem conhecimento de todos os acontecimentos da narrativa, apontando e intervindo na maneira que conta os fatos; o *Onisciente neutro* possui as mesmas características do primeiro com o adendo de que não interfere explicitamente na narrativa; o *Onisciente múltiplo*, cujo foco narrativo pode representar a consciência de vários personagens; o *Onisciente seletivo* que se limita a consciência de um único personagem ou grupo correlacionado através de um discurso indireto livre em que os pensamentos íntimos dos personagens sejam apresentados em terceira pessoa; o *narrador protagonista*, que ocorre quando o leitor acompanha a história através da perspectiva do protagonista; e por fim o modelo que mais tem relevância dentro da obra analisada no presente trabalho, o “*eu*” *testemunha* quando se trata da mente de um único personagem, geralmente secundário ou terciário, envolvido na história, sua narração é limitada àquilo que este personagem tem conhecimento ou presença.

Com a definição do objeto de estudo, é relevante elencar os elementos que compõem a obra a serem analisados: plásticos (signos visuais, contrastes, composição de cena e formas), semióticos (ao se utilizar de ícones, índices e símbolos para se referir a algo através de sua relação de semelhança, vestígio ou convenção) e narrativo (referente ao fluxo, modelo e conceitos narrativos utilizados pelo autor). Ao se compreender estes elementos e como se relacionam através do

mangá, será possível constituir os significados evocados pela obra em sua totalidade.

Com a finalidade de extrair os elementos imagéticos e narrativos para realizar a análise proposta, o presente trabalho atribui a obra em questão como um objeto comunicacional vigente na indústria do entretenimento e meio prioritariamente imagético. Tendo isto em vista, não se deve desconsiderar o contexto ao qual a obra está inserida tanto em termos de produto como narrativamente (uma vez que sua história é retratada buscando um paralelo com a vida real). Tal trâmite concederá a amplitude necessária para compreender as críticas e peculiaridades imagéticas transmitidas através dos signos evocados em *Death Note: Short Stories*.

4. O POTENCIAL IMAGÉTICO E CRÍTICO DO MANGÁ

Tendo em mãos os conceitos metodológicos abordados e o conhecimento acerca das definições de estilo e origem do mangá, ainda devemos considerar que a obra a ser analisada está intrinsecamente ligada à subjetividade do estilo do autor, visto isso cabe elucidar previamente a narrativa da obra e suas origens para que posteriormente possamos nos ater à análise propriamente dita.

4.1. Justice or Evil

Death Note, em tradução livre: “Caderno da Morte”, foi lançado pela Shonen Jump no dia primeiro de Janeiro de 2003, de roteiro escrito por Tsugumi Ohba e arte por Takeshi Obata.

A obra em questão figurou entre as mais populares da editora tendo 30 milhões de cópias vendidas apenas entre os anos de 2003 e 2006 segundo a própria Shonen Jump, *Death Note* possui ao todo 109 capítulos compilados em 12 volumes e já foi referenciada em outras obras como *Watamote*, *Death Parade* e *Simpsons* em 2022, a obra chegou a ter sua própria adaptação em *live-action* produzida pela Netflix em 2017.

Figura 10 - Referência a *Death Note* no episódio 6 da 34ª temporada de *Simpsons*

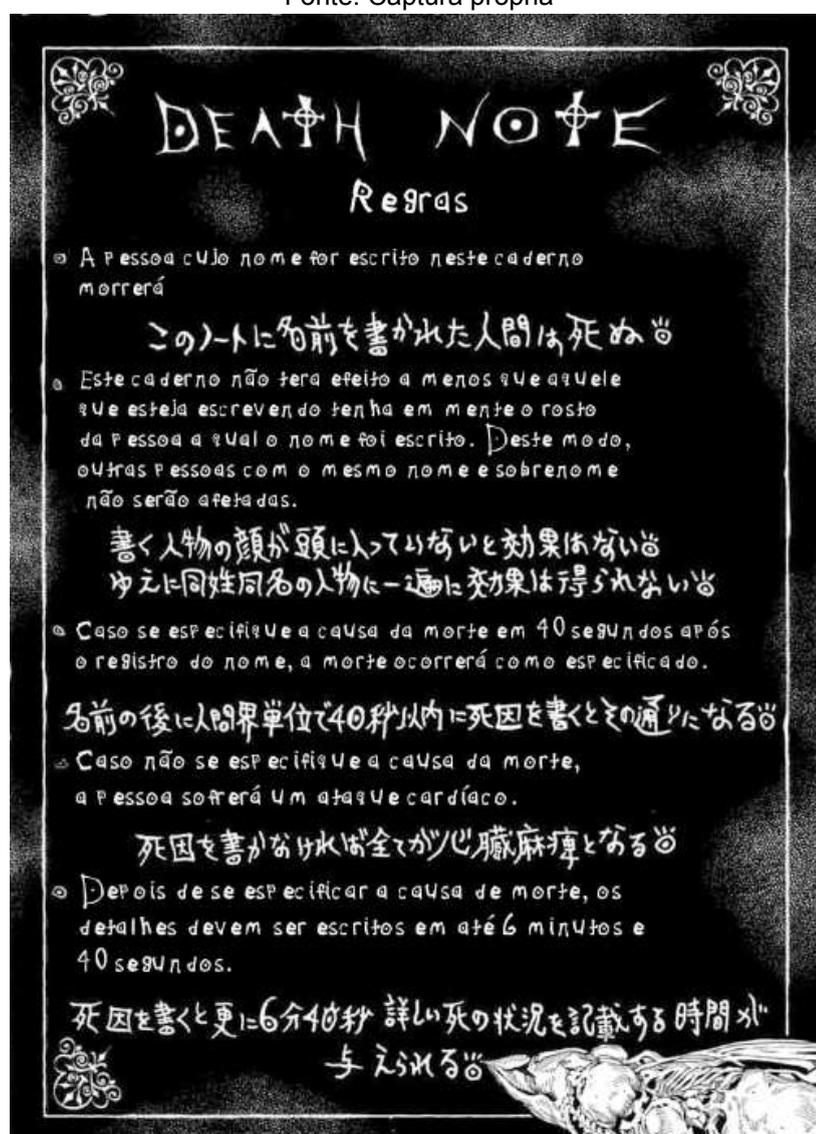
Fonte: Captura própria



Sua popularidade se dá pela narrativa densa e complexa que levanta dilemas morais e éticos que perpetuam a humanidade: os fins justificam os meios? Matar

alguém que cometeu um crime grave é correto? O protagonista da história *Light Yagami* respondeu que “sim” para estas perguntas ao ser contemplado com o poder de matar qualquer outro ser humano apenas escrevendo seu nome em um caderno amaldiçoado, este caderno foi cedido a ele por meio de um *Shinigami* (figura que representa a morte no folclore japonês) chamado *Ryuuku*, que fez este ato apenas porque estava entediado, tal poder possui algumas regras que acompanham o caderno logo na contracapa, ter conhecimento delas é de fundamental importância para o decorrer da narrativa que se firma em um embate intelectual intenso entre o protagonista e sua contraparte: um detetive de que atende pela alcunha de “L”.

Figura 11 - Regras do Caderno da morte
Fonte: Captura própria



Light decide usar o caderno para alcançar a paz mundial e se tornar a própria justiça do que ele descreve como sendo o “Novo mundo”, para alcançar este objetivo ele mata diversos criminosos e a narrativa escala até um ponto onde o protagonista escreve o nome de qualquer um que puder ser uma ameaça para o seu plano de purificação global.

4.2. Death Note: Short Stories

Contudo a obra a ser analisada no presente trabalho se trata de um *One-Shot*, ou seja, um único capítulo que possui início, meio e fim – intitulado de *Death Note: Short Stories*, lançado em 2019. A obra traz os mesmos conceitos da obra original e até repete alguns de seus personagens, a exemplo do *Ryuuku*, mas se passa alguns anos após o final da história de *Light*, mantendo uma narrativa densa e intrigante ao trazer um novo protagonista para lidar com o dilema de ter o caderno da morte em sua posse.

A narrativa gira em torno das decisões de *Minoru Tanaka*, um estudante colegial japonês de 18 anos que foi escolhido por *Ryuuku* para ser o novo portador do caderno, o *Shinigami* tem a expectativa que o novo protagonista seja capaz de lhe entreter tanto quanto *Light Yagami* ao utilizar o caderno. A utilização do artefato significa matar uma pessoa e *Minoru* não se sente compelido a usar tal poder, contudo o protagonista poderia abdicar da posse do caderno ao simplesmente o devolver ao *Shinigami*, mas pensamento na melhor maneira de se livrar de tal fardo *Minoru* opta por leiloar o caderno, possibilidade essa que seria completamente destoante para *Light Yagami* devido ao seu ego e visão de mundo.

Ao decorrer da narrativa também é apresentado um novo detetive, embora sua função seja fazer alusão à contraparte de *Light* na obra original, este presente na obra analisada possui um papel mais modesto e não chega a alterar significativamente o decorrer da trama, contudo tal personagem levanta pontos de reflexão interessantes que serão abordados no seguimento da análise.

A obra possui 85 páginas, mas considerando o escopo da análise o presente trabalho irá se ater a trazer apenas aquelas que forem de relevância dentro dos conceitos semióticos e narrativos previamente abordados. Visto isso, serão 48 páginas analisadas sequencialmente, alguns detalhes narrativos serão explicitados conforme necessários visando o melhor entendimento dos conceitos e signos

evocados pela obra. Desta forma, o presente trabalho se isenta de levantar conceitos de maneira repetitiva e desnecessária.

4.3. Análise da obra

De antemão vale apontar que o mangá costuma ser apresentado em preto e branco, não existe uma regra quanto a isso, o que podemos inferir é que as dificuldades econômicas sofridas pelo Japão no período pós segunda guerra mundial acarretou em uma busca por meios de baratear as produções. Hoje existem diversos mangás que apresentam suas obras em páginas coloridas, mas o estilo em preto e branco se tornou um traço cultural do gênero, inicialmente tido como uma limitação, tal restrição desafiou os autores a explorarem os contrastes e desenvolver recursos como ranhuras e explorarem as formas negativas do desenho ilustrado. Algo que reforça a escolha deste recurso é a periodicidade das produções, estas obras costumam ser lançadas semana após semana e a escolha de não utilizar cores fora dos espectros de cinza agiliza a produção.

Vale ressaltar que o presente trabalho expõe a sequência narrativa das páginas da esquerda para direita – como é usual no ocidente – mas a obra seria lida originalmente no sentido inverso, então os quadros de cada página ainda devem ser interpretados da direita para esquerda – como no oriente.

Figura 12 - Número 0, referente a página 3
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Logo no início da obra, como podemos observar na figura que representa a página 0 a ser analisada, se faz possível perceber alguns pontos interessantes ao sermos introduzidos ao *Shinigami Ryuu*, o dinamismo com que o mangá trabalha seus quadros foge do convencional e traz o personagem extrapolando seu enquadramento, ao fazer isso o autor reforça o tamanho físico e o design do personagem ao assumir formas escuras e pontiagudas – que costumam representar risco, perigo ou excitação segundo a psicologia das formas (MOURA, 2020), o que soa até banal visto que o personagem é a representação do autor à figura folclórica da morte. Ainda nesse quadro podemos notar o uso de onomatopeias, um elemento recorrente na composição e complemento da cena nas histórias em quadrinhos como já apontado por Luyten (2002), ao representar o bater de asas do personagem o autor adiciona mais uma camada de informação para compor a interpretação do leitor, reforçando o conceito de “estar lá antes de chegar lá” abordado anteriormente por McCloud (1993).

Aqui somos apresentados a um apreço especial do personagem por maçãs do mundo dos humanos, esta relação já existia na obra original e é reforçada nesta, a simbologia da maçã através de um ser que goza de imortalidade e está imune a qualquer tipo de ascensão ou queda faz justa referência a bíblia, que por sua vez a descreve como fruto proibido da árvore da vida e da árvore da ciência do bem e do mal, ao comê-la Eva transgrediu as regras humanas, assim como os protagonistas transgridem ao fazer uso do caderno da morte.

Figura 13 - Capas da obra original e do One-Shot
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Tanto na obra original como no One-shot a própria figura da maçã é bastante explorada a fim de traçar esse paralelo, embora seja uma afeição particular do *Shinigami*, em nenhuma das capas é mostrado *Ryuuku* segurando a pomacea e sim os humanos portadores do caderno, pois assim como Eva, quem transgride as leis divinas entre a vida e a morte são *Light* e *Tanaka* respectivamente, *Ryuuku* apenas os possibilita de assim fazê-lo, similar ao papel desempenhado pela serpente no conto bíblico. Entrementes a fruta é destacada pelo vermelho forte e se coloca como um dos principais elementos na composição visual, podendo associar a cor à paixão, violência, intensidade, perigo e, sobretudo, pecado (FARINA, 2006).

Figura 14 - Número 1 (pág. 4), 2 (pág. 5) e 3 (pág. 6)
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Na sequência é feita uma construção narrativa silenciosa durante três páginas, tal qual utilizada em obras cinematográficas para se construir suspense e culminar em uma expressão de susto por parte do protagonista – que apenas aqui é apresentado.

Na página de número 1 pode-se notar novamente que *Ryuuku* extrapola o seu enquadramento, desta vez para dar ênfase em sua mão cheia de adereços cuidadosamente bem detalhados, o *Shinigami* atravessa paredes livremente mas a escolha de começar pela mão estendida remete à imagem clássica de um zumbi saindo do sepulcro, até a forma como o personagem se locomove na página seguinte como se estivesse se puxando para fora do chão e se arrastando até o protagonista faz justa referência a sequências cinematográficas cujo gênero traziam mortos-vivos, tal escolha reforça o suspense e indica, ainda que subjetivamente, uma intenção maligna e que representa perigo por parte do *Shinigami*.

Na página 3 o autor suplanta da liberdade em compor os quadros de maneira aparentemente arbitrária e caótica, ora, eles se perdem e o próprio fluxo de leitura fica confuso com onomatopeias diversas flutuando e quadros sobrepostos mas a intenção é justamente essa, com o propósito de representar a própria confusão do protagonista e expressá-la ao leitor.

Para melhor compreensão da página 3 é preciso tomar conhecimento de um recurso narrativo específico utilizado pelo autor: a amnésia, que segundo Herrero

(2019) é um recurso que pode ser utilizado para gerar no personagem uma busca irremovível de si mesmo, no caso da obra analisada o autor transfere ao leitor essa busca, isto porque existe uma peculiaridade relacionada ao caderno da morte, que embora não seja uma regra oficial presente na contracapa, é apresentada por *Ryuuku* na obra original e elucidada posteriormente na obra em questão: ao abdicar do caderno da morte a pessoa perde suas memórias relacionadas ao incidente – mesmo que tenha feito uso do artefato – e tudo relacionado ao *Shinigami* e sua existência, contudo ao tocar novamente no caderno essas memórias voltam como se nunca tivessem sido perdidas, logo o que explica a explícita confusão da página se refere justamente a este momento, os quadros sobrepostos e bagunçados representam memórias do protagonista, todas vindo ao mesmo tempo de maneira desordenada e sobrepondo umas às outras, com isso o protagonista encontrou a si mesmo – ou melhor, a parte que ele perdeu ao abdicar do caderno – mas para o leitor essa lacuna continua vaga.

Figura 15 - Número 4 (pág. 8), 5 (pág. 9) e 6 (pág. 11)
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor

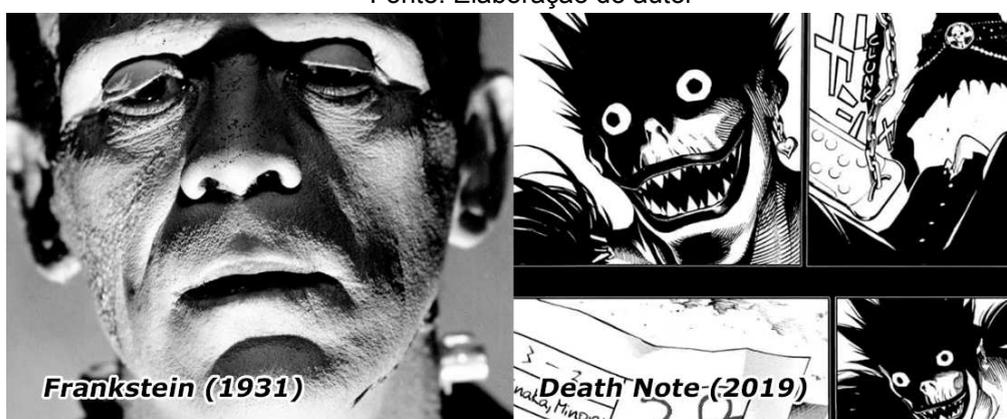


Na sequência o autor trata de preencher a lacuna de memória perdida por *Tanaka*, há de se pontuar que por se referir a um momento no passado do personagem, os espaços entre quadros agora são pretos. A cena retrata que embora *Minoru* tenha excelentes pontuações nos testes de quociente intelectual e raciocínio lógico, o mesmo aparenta ter dificuldades com as matérias básicas do sistema educacional.

Schön (1983) é taxativo ao delinear conhecimento e modelo educacional em dois âmbitos: um modelo técnico baseado em teorias e conhecimento da ciência e posteriormente um modelo baseado no desenvolvimento da habilidade de aplicar esses conhecimentos para solucionar problemas concretos, o que se caracteriza por uma ambiguidade ausente no primeiro modelo, visto isso faz-se possível traçar um paralelo com o contexto ao qual o protagonista está inserido, onde ele demonstra um pleno desenvolvimento do segundo modelo mas falha copiosamente nos exames que exigem conhecimento técnico e teórico. A relevância deste ponto se dá pelo fato de que *Ryuuku* não busca entregar o caderno a qualquer um, ele constatou em sua prévia experiência com *Light* que quanto mais inteligente for o ser humano portador do caderno, mais entretenimento o mesmo será capaz de proporcionar ao *Shinigami*.

Neste momento é a primeira vez que *Minoru Tanaka* tem contato com o caderno amaldiçoado, o autor reforça a constante expressão de choque e medo por alguns quadros, afinal se trata de uma entidade mitológica horripilante que brota repentinamente por trás do garoto, o mangá se vale da manipulação do contraste para acrescentar dramaticidade a cena, desde os detalhes mais sutis como nos traços dos olhos do protagonista, que por estarem mais grossos que o usual reforçam o sentimento evocado pelo personagem; como na marcante distinção da sombra do *Shinigami* que sugere uma iluminação de baixo para cima, recurso este que pode ser considerado uma referência a sequências cinematográficas de terror que também utilizam deste contraste em suas composições.

Figura 16 - Comparativo em uso de iluminação e contraste
Fonte: Elaboração do autor



Vale constatar que os balões de fala de *Ryuuku* seguem um padrão retangular com bordas arredondadas que sugerem estabilidade, isso se dá pelo fato de que ele é um ser intocável dentro da trama – assim como o leitor – que busca apenas se entreter com a história a ser contada.

Figura 17 - Número 7 (pág. 14), 8 (pág. 16) e 9 (pág. 17)
Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Ao analisar a página 7, não se pode desconsiderar o caráter cômico presente no desenvolvimento e evolução histórica dos mangás – e das histórias em quadrinhos em geral – visto que obras precursoras do gênero tinham este foco narrativo. Após *Tanaka* explicar ao *Shinigami* a disparidade entre seus exames escolares e quociente intelectual, o humor pode ser percebido quando *Ryuuku* pergunta de maneira objetiva acerca de um tema completamente subjetivo questionando a real capacidade do protagonista, tanto a fixação que a figura demoníaca demonstra quanto a indagação e sua falta de capacidade para entender tal dissonância entre os tipos de conhecimento, visto que tal tema não possui qualquer relevância digna de debate ou significado no mundo dos mortos, causa uma mudança abrupta nas expressões do protagonista, o susto e o medo presentes anteriormente são de súbito sucedidos por desconforto e nojo, os próprios elementos que representam a feição do personagem são substituídos por uma caricatura para referir a um breve alívio cômico.

A princípio, ao se analisar a página 8 é possível notarmos a mudança de cenário, ambos estão na residência do protagonista e aqui somos apresentados a uma singularidade do *Shinigami*: os únicos que podem vê-lo ou ouvir-lo são aqueles que tocarem no caderno em algum momento, um recurso bem conveniente do autor para não ter que se preocupar em desenvolver uma relação coletiva de outros personagens para com o Deus da morte, além de conceder-lhe liberdade para estar presente em todas as cenas como espectador, visto isso, e considerando a obra até o presente momento, faz-se possível relacionar seu estilo narrativo ao “eu” testemunha explicitado por Friedman (2002) pois a narrativa acompanha o *Shinigami* desde o começo, fazendo um paralelo literário, a obra se passa pela perspectiva de *Ryuuku* pois todas as informações que o leitor possui até aqui são oriundas do próprio *Shinigami* ou então foram explicitadas a ele, contudo o estilo narrativo de uma obra pode sofrer alterações durante seu percurso mas é de relevância para o presente trabalho identificar e pontuar, quando necessário, elementos que reforçam uma tendência a um ou outro estilo narrativo.

Nas páginas 8 e 9 é possível identificar menção ao protagonista da obra original, *Kira*, uma identidade secreta adotada por *Light Yagami*, o antigo portador do caderno da morte teve seus receios no início da trama, mas não tardou para que fizesse uso indiscriminado do poder que haviam lhe concedido. *Tanaka* elucida o leitor – pela primeira vez após o fim da obra original – quanto as impressões deixadas por *Light* em sua passagem com o caderno, tais acontecimentos são material de estudo e debate nos campos da ética, é justo o paralelo com O Príncipe de Maquiavel, filósofo italiano da era Renascentista, que em suas passagens alegava que um governante deveria desenvolver características tidas como “não éticas” a fim de manter o poder e garantir o sucesso.

...Nas ações de todos os homens, em especial dos príncipes, onde não existe tribunal a que recorrer, o que importa é o sucesso das mesmas. Procure, pois, um príncipe, vencer e manter o Estado: os meios serão sempre julgados honrosos e por todos louvados, porque o vulgo sempre se deixa levar pelas aparências e pelos resultados, e no mundo não existe senão o vulgo... (MAQUIAVEL, 1513, p. 33)

Nesse sentido, para *Light* seus fins justificam seus meios, enquanto na posse do caderno *Kira* atraiu seguidores com o advento da internet para propagar sua ideia através do anonimato, todavia uma parcela da sociedade o julgou pela

inconsequência e arbitrariedade com que fazia suas vítimas, considerando a si próprio como a justiça absoluta, de uma maneira ou de outra ele era amado por uma parte da sociedade e temido pela outra, características essas que Maquiavel aponta como essenciais para a manutenção do poder.

Por fim, *Tanaka* enfatiza que o que *Kira* fez é imoral, ele é tido na atualidade como o pior terrorista da história recente. Ao fazer diversas vítimas, *Light* se colocou na posição de juiz, júri e executor entre a vida e a morte, sem meio termo. Segundo Platão a justiça seria uma virtude que atribui a cada um sua parte o que se lhe deve, mas este senso seria exercido em dois âmbitos: o primeiro no interior do homem atrelando a submissão dos instintos perante a razão, e o segundo na pólis, visando o desenvolvimento e convívio da cidade-estado. Tendo isto em mente, pode-se afirmar que o personagem possuía um conceito de justiça distorcido e o poder que lhe fora concedido através do caderno lhe deu autonomia para impactar o mundo com seus julgamentos.

Figura 18 - Número 10 (pág. 20), 11 (pág. 23) e 12 (pág. 24)
Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Na sequência faz-se possível observar pontos técnicos interessantes na página 10, além do quadro cujo único elemento é uma maçã bem detalhada, reforçando a ligação da narrativa com a fruta, também podemos observar no quadro em que *Ryuuku* morde a maçã a riqueza de camadas de informação que o autor concede ao leitor: os traços sobrepostos a boca do personagem não só indicam movimento como também indicam a velocidade abrupta com que o *Shinigami* devora

a fruta, denotando uma voracidade sedenta, além do uso de onomatopeias – que extrapolam o enquadramento, conferindo agressividade – para dar mais uma camada de informação ao leitor.

Nas páginas seguintes *Ryuuku* questiona ao protagonista se ele seria capaz de impactar o mundo assim como *Kira* e é a primeira vez que a obra apresenta alguma informação que não está ao alcance do *Shinigami*, ao fazer isso o autor flerta com o modelo narrativo de “eu” protagonista definido por Friedman (2002) uma vez que o Deus da morte não tem acesso aos pensamentos de *Tanaka* e o leitor por sua vez sim.

Vale destacar um elemento sutil utilizado pelo autor, o traço que representa uma gota de suor no rosto do protagonista, pode soar leviano mas este recurso – constantemente utilizado pela obra – é fundamental para transmitir o sentimento do personagem à situação em que se encontra. Peirce (1879) define índice como um signo que aponta ao seu referente ou consiste em um vestígio ou impressão direta de um evento ou objeto, no caso da obra o signo analisado se refere a algo mais abstrato: o estado mental do personagem. O filósofo também define ícone como signo que busca representar visualmente aquilo ao qual se refere. Tendo isto em mente, é correto dizer que este detalhe carrega a função de índice e ícone, o primeiro ao representar a apreensão do personagem e o segundo pela representação visual de um gota de suor.

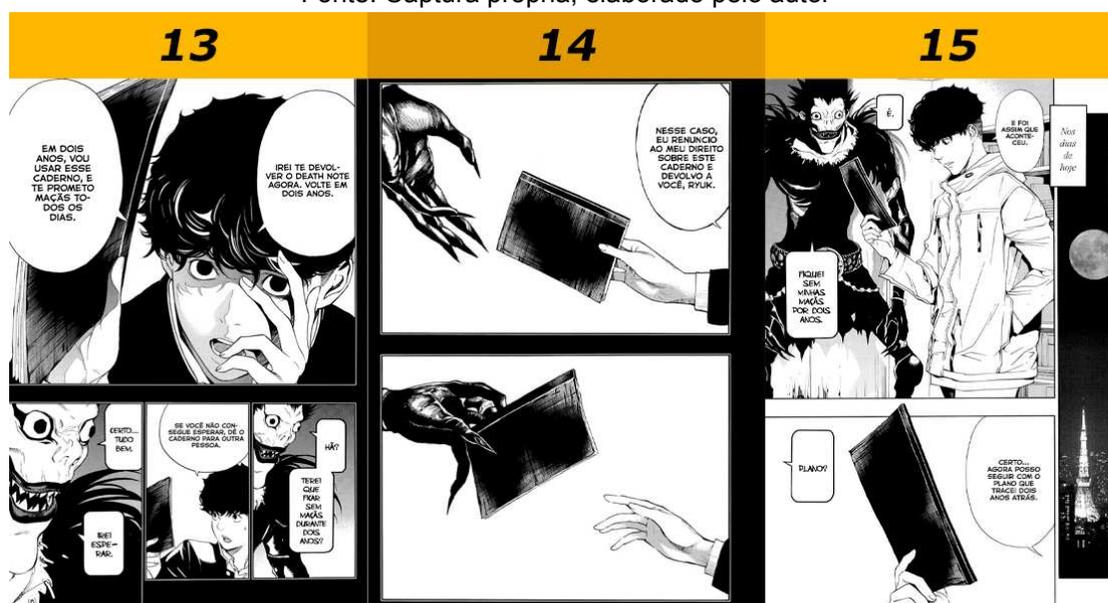
Figura 19 - Comparativo com e sem gota de suor
Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Contudo, Santaella (1983) advém que um signo só é signo de algo ao ser interpretado por alguém, com a intenção de pluralizar este pensamento e enriquecer a exegese, o presente trabalho questionou a outros leitores, que não possuíam conhecimento acerca da narrativa, quanto a possíveis interpretações de sentimentos evocados pelo personagem na cena aqui explicitada e as repostas foram: medo, desconcertado, surpresa, nervosismo e preocupação.

Por fim, na página 12 podemos notar a ausência de texto em alguns quadros, fato que reforça o período de tempo de pensamento do protagonista frente ao dilema que lhe é apresentado, vale destacar também um uso do emprego de entidades abordado por Cohn (2007), onde por vezes a entidade principal é o próprio caderno, além de que o quadro em que se mostra o reflexo do mesmo através do olho de *Tanaka* pode transitar entre um emprego de entidades do tipo mono – com foco no caderno – e do tipo micro – com foco no protagonista.

Figura 20 - Número 13 (pág. 29), 14 (pág. 30) e 15 (pág. 31)
Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Após alguns diálogos nos quais o protagonista faz uma série de perguntas ao *Shinigami*, o jovem opta por abdicar do caderno e pede para que o Deus da morte volte em 2 anos, o que conecta a narrativa com os tempos atuais na página de número 15, onde os espaços entre quadros voltam a ser brancos – indicando que a narrativa encontra-se no presente. Ao introduzir primeiro na história o momento onde o protagonista recupera a memória para só depois preencher essa lacuna, o autor induziu a pergunta “como o protagonista perdeu a memória?” ao leitor, ou então “por

que o protagonista abdicou do caderno?” caso seja um leitor já familiarizado com a obra original, desta forma transferindo a função do recurso da amnésia ao leitor.

Vale ressaltar o quadro à direita na página da figura de número 15 onde vemos uma ilustração quase que fotográfica que possui a função de contemplação e de complementar o ambiente na imaginação do leitor, caracterizando-se como uma transição *aspect-to-aspect*, apresentada por McCloud (1993), que fortalece a conexão do leitor com o momento presente da narrativa.

Figura 21 - Quadro “A criação de Adão” por Michelangelo Buonarroti
Fonte: Wikipédia



Ademais, na página 14 podemos ver uma alusão a uma famosa obra de arte, outra referência bíblica, pois se trata do quadro “A criação de Adão” de Michelangelo Buonarroti, renomado pintor italiano do século XVI. A obra se encontra no teto da capela sistina, em Roma, e representa uma passagem do livro Gênesis no qual Deus, mostrado como um ancião barbudo, cria o primeiro homem a partir do barro: Adão. Assim como na obra de Michelangelo, é importante ressaltar que nos quadros da página existe uma distância, em ambas as representações, entre o caderno e a mão de outro personagem, embora a sequência dê a entender o inevitável contato entre as partes, a não representação deste momento reforça a heterogeneidade entre o divino e o humano.

Figura 22 - Número 16 (pág. 32), 17 (pág. 33) e 18 (pág. 34)
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Enfim é revelado ao leitor o plano do protagonista do que ele fará com o caderno: vendê-lo, nesta sequência vale ressaltar a escolha do personagem do meio de comunicação escolhido para divulgar o leilão, com a principal preocupação em não deixar rastros ele opta por um meio de divulgação mais tradicional, ao se valer dos poderes de *Ryuuku*, que não pode ser visto por outros humanos, ele transmite a mensagem via televisão e cita nominalmente que os lances devem ser dados pelo *Twitter* usando a *Hashtag #PowerOfKira*. Tendo conhecimento disto, é relevante apontar que o protagonista se utiliza de uma *crossmedia* para levar os espectadores do programa televisivo para outro meio midiático. Cristiane Finger (2012) define *crossmedia* como um processo de difusão do conteúdo em diversos meios, podemos considerar então a indicativa feita na narrativa como um meio de difundir o conteúdo referente ao leilão do caderno amaldiçoado, reforçando o conceito de *crossmedia* De Haas afirma que “a narrativa direciona o receptor de uma mídia para a seguinte” (apud CORREIA E FILGUEIRAS, 2008, p. 4).

Figura 24 - Número 22 (pág. 43), 23 (pág. 45) e 24 (pág. 51)
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Na página 22 a história introduz o detetive “L”, este personagem é visivelmente representado em tons mais claros, possivelmente com a ideia de representar uma contraparte ao *Shinigami* e o caderno da morte, que por sua vez são representados predominantemente por tons mais escuros.

Na página 23, o então *L* diz a seguinte frase: “No passado, eu disse que esse caderno era a pior arma de assassinato da história. Mas armas de assassinato são vendidas no mundo todo todos os dias... Eu iria assumir que matar alguém com esse caderno seria um crime, mas não me parece que vender ele possa ser considerado um crime também”. A partir desse ponto a trama revela uma crítica subentendida em seu enredo e torna a narrativa um pouco mais densa, o leitor desatento pode passar despercebido por esta observação feita por *L*, mas interpretando de maneira mais analítica é possível considerar que o personagem levanta um ponto de reflexão acerca da sociedade moderna e suas relações com as armas. Com o intuito de embasar a fala do personagem, o presente trabalho traz um levantamento realizado pelo Instituto Internacional de Pesquisa para a Paz (SIPRI) que aponta que o montante movimentado pela indústria de armas atingiu o valor

aproximado de 531 bilhões de dólares americanos (cerca de 3 trilhões de reais) apenas em 2020.

Tendo isto em mente, a reflexão evocada pela fala do detetive tende a traçar um paralelo entre as armas comuns dos humanos e o caderno amaldiçoado, a grosso modo não seria incorreto afirmar que ambas possuem a mesma finalidade: matar. Ao pontuar que o atual portador do caderno não tem interesse em usar o artefato para matar alguém, ele complementa alegando que a monetização de tal arma não poderia ser considerada um crime, visto que o capitalismo justifica a livre circulação de outras armas não menos perigosas que o próprio caderno. Teria este valor monetário banalizado os riscos de uma comercialização ascendente deste mercado? Ou os riscos por si só não representam ameaça até que sejam concretizados e julgados caso a caso? Vale ressaltar que o presente trabalho não tem por objetivo responder a estas questões, mas sim identificá-las como material de reflexão através dos recursos empregados na obra analisada, ressaltando o potencial de crítica do mangá em questão.

Figura 25 - Número 25 (pág. 52), 26 (pág. 53) e 27 (pág. 55)

Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Nos quadros seguintes vemos novamente os colegas de *Tanaka* discutir as repercussões dos atos do novo portador do caderno, além de ser um ambiente comum ao protagonista, o que lhe confere a capacidade de acompanhar os debates acerca de suas ações, um levantamento feito pela própria plataforma do *Twitter* em

2021 revela que pelo menos 44% dos seus usuários são jovens de até 25 anos, o que justifica a preferência do autor na escolha do arquétipo de personagem que é mostrado mais imerso no debate quanto ao leilão realizado através da rede social.

Figura 26 - Número 28 (pág. 56), 29 (pág. 57) e 30 (pág. 58)
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Na sequência, os jovens ao redor de *Tanaka* constataam que os lances alcançaram a casa dos 200 bilhões de dólares pelo poder do caderno da morte, tal montante seria impossível de se atingir por uma única pessoa, visto que em 2019, segundo a revista *Forbes*, o homem mais rico do mundo era *Jeff Bezos*, criador da *Amazon*, com uma fortuna acumulada de 130 bilhões de dólares, número referenciado por um dos colegas de sala do protagonista. A disputa pelo caderno chega ao nível de uma disputa global entre nações e na sequência aparece o presidente dos Estados Unidos transmitindo uma declaração oficial de que o país norte americano faria uma oferta pelo caderno, embora não tenha sido citado nominalmente, o personagem faz clara alusão ao presidente americano em exercício no ano de 2019, Donald J. Trump, servindo de ícone referente à figura do 45º presidente estadunidense da vida real.

Na página 30 é apresentado num telão gigante o representante chinês, que por sua vez faz justa alusão a Xi Jinping – presidente da república popular da China desde 2013 – fazendo sua declaração oficial e também realizando uma oferta pelo caderno, alegando que só fará uso do mesmo para fins pacíficos. A declaração é

rebatida logo na sequência pelo presidente estadunidense que aumenta a oferta e alega que jamais irá utilizar o caderno, pela paz mundial.

Tendo em mente a crítica abordada pelo detetive L anteriormente, qual a significativa apresentada pela obra ao colocar grandes potências, com claras alusões aos seus líderes, para disputar a posse de uma arma tão letal quanto o caderno amaldiçoado? Seu potencial é indiscutível, mas no campo da hipótese, caso tal artefato existisse na vida real, seria ele inevitavelmente alvo de cobiça numa etapa da corrida armamentista entre as nações mais poderosas do mundo? Tais indagações só surgem devido a proximidade com que o autor cria do mundo real para o seu leitor ao representar figuras amplamente conhecidas pelo seu público.

Figura 27 - Número 31 (pág. 61), 32 (pág. 63) e 33 (pág. 64)

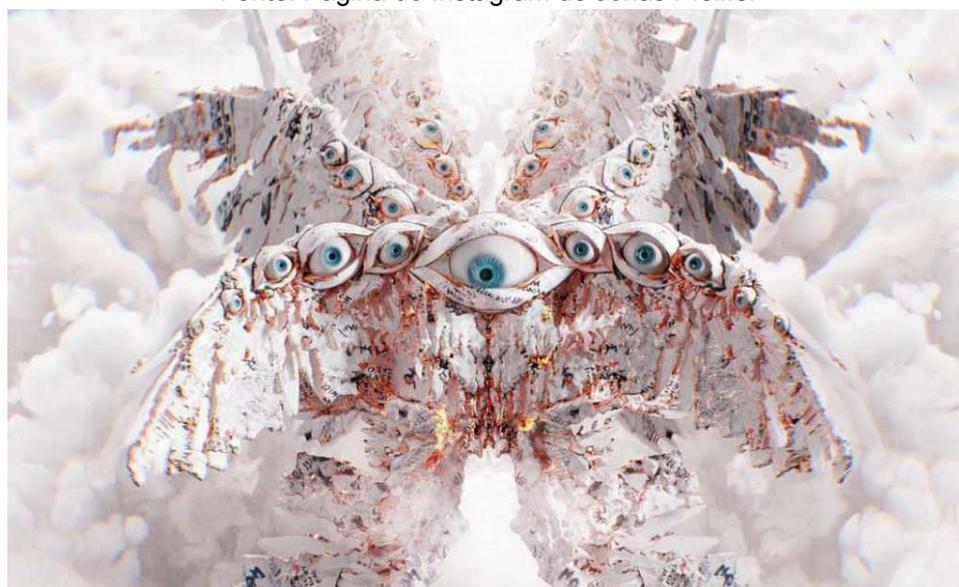
Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Em seguida, nas páginas 32 e 33, é mostrada a repercussão da trama pela perspectiva do detetive L, na cena possui uma figura bastante peculiar: uma escultura composta por cubos e olhos sintéticos empilhados, existem algumas possíveis interpretações para a presença deste elemento. A primeira seria uma forma de representar o estado mental atual do detetive, com olhos mirando para diferentes posições, como quem busca encontrar um detalhe que possa ter passado despercebido, figurativamente tentando analisar a situação por todos os ângulos. A segunda possibilidade seria fazer alusão às obras do artista digital alemão Jonas Pfeiffer, o mesmo possui representações em 3D do que seriam suas interpretações

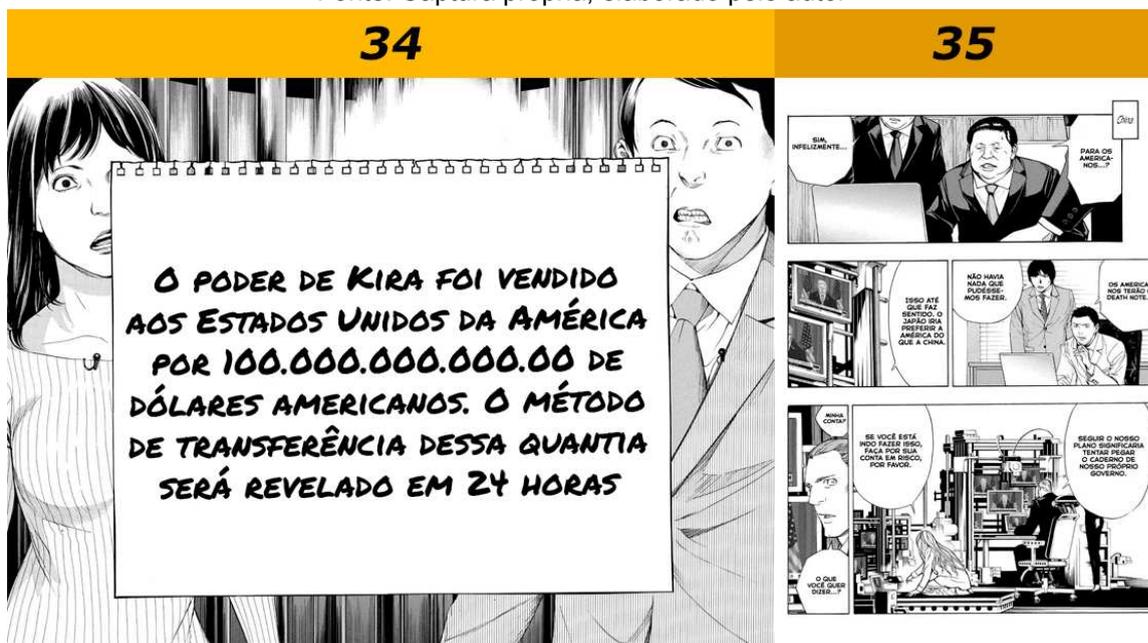
dos anjos descritos na bíblia, visto que *Death Note* já demonstrou ter um apreço por referências do livro sagrado, é possível que o autor tenha se utilizado das interpretações do artista alemão como referência para a escultura 3D que o personagem *L* está montando, visto que anteriormente o detetive estava no processo de montar uma representação 3D do Deus da morte, agora poderia estar criando uma representação figurativa que faça alusão a um anjo.

Figura 28 - Representação de anjo por Jonas Pfeiffer
Fonte: Página do Instagram de Jonas Pfeiffer



Ainda na página de número 33, é possível observar um recurso similar ao utilizado pelo autor na página da figura de número 3 – momento em que o protagonista recupera as memórias e estas surgem de maneira caótica na composição visual da página – *L* busca entender os planos do novo portador do caderno. A semelhança com a página 3 se faz pelo fato do desalinhamento das informações, embora que neste caso as informações estejam menos caóticas visto que elas seguem a linha de raciocínio do detetive, além de que todas as informações representam indagações do personagem, embora algumas se contradigam, isto é natural ao se seguir o fluxo de pensamento do personagem. Visualmente elas não se encontram dentro de um balão de fala, isto porque não estão sendo ditas, é recorrente na obra que os pensamentos sejam apresentados desta maneira.

Figura 29 - Número 34 (pág. 67) e 35 (pág. 68)
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Na sequência é apresentado o resultado do leilão, o autor se utiliza do recurso de uma página dupla para fazer tal anúncio, não é incomum os mangás se fazerem deste artifício para enfatizar uma cena, seja ela pela quantidade de detalhes desenhados ou pela relevância dela para a narrativa. Neste caso, a escolha se dá pela relevância e ênfase na quantia estabelecida para a venda. Posterior a isso, é mostrada a reação de alguns núcleos da narrativa ao anúncio divulgado através da rede televisiva, incluindo a do líder chinês.

Figura 30 - Número 36 (pág. 71), 37 (pág. 72) e 38 (pág. 73)
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



O plano do protagonista chega em sua reta final, ao anunciar que o valor da venda será dividido para todos os japoneses que possuem conta no banco *Yotsuba*, gera-se uma comoção e histeria coletiva ao se constatar que o valor atribuído para cada pessoa seria de 1 bilhão de ienes japoneses – cerca de 10 milhões de dólares ou 53 milhões de reais.

Foge do escopo do presente trabalho destrinchar as possíveis consequências econômicas e sociais que sucederiam uma injeção de 10 trilhões de dólares no mercado interno japonês, contudo vale lembrar que este flerte tenha sido feito em um diálogo da página de número 31 ao mencionar que o valor seria suficiente para cobrir toda a dívida do país nipônico, com o intuito de embasar esta informação com seu paralelo da vida real, o portal *CountryEconomy* levantou que ao final do ano de 2019, a dívida total do país japonês – levando em consideração os déficits governamentais, de empresas e famílias – chegou em aproximadamente 12 trilhões de dólares, superior ao apresentado pela obra. Contudo, de que maneira esta injeção de dinheiro distribuída amplamente seria capaz de alavancar a economia japonesa? E quais consequências seriam geradas às outras nações a partir daí? O campo especulativo se estende infinitamente mas é evidente que tais acontecimentos teriam um considerável impacto para a economia mundial.

Na sequência, pode-se notar a presença de balões de fala pontiagudos que costumam representar exclamações, no caso, além do frequente uso deste recurso,

é notável que os mesmos ocupam cada vez mais espaço dentro da composição das páginas, isto reflete o espanto crescente dos personagens ao se depararem com a quantia a ser distribuída para cada pessoa física.

Figura 31 - Número 39 (pág. 76), 40 (pág. 78) e 41 (pág. 79)
Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



A narrativa segue mostrando a repercussão histórica da população japonesa beneficiada. Não fica explicitado na obra, mas possivelmente este seria o motivo da espera de 2 anos que *Tanaka* pediu no início da história, quando o *Shinigami* o procurou *Minoru Tanaka* tinha apenas 16 anos de idade e não estava apto a abrir uma conta no banco ainda, visto que a idade mínima para isso, segundo o portal *Gogonihon*, é de 18 anos. *Minoru* também se antecipou à histeria popular e abriu uma conta antes mesmo de retomar as memórias acerca do caderno, memórias essas que ele voltará a esquecer, pois seu plano está concluído e ele comunica ao *Shinigami* que irá abdicar do artefato amaldiçoado em definitivo desta vez, ao fazer isso ele apaga todos os rastros e passa a ser, verdadeiramente em seu âmago, apenas mais um indivíduo dentro da parcela de beneficiados pela venda do caderno.

As palavras do protagonista são taxativas: “Depois que eu descartar a posse do caderno, nunca mais apareça na minha frente, de maneira alguma”. Ao fim, o *Shinigami* se mostrou satisfeito e entretido pelas ações de *Minoru*, que foi capaz de fazer uso do caderno sem escrever uma palavra sequer nele, tendo tomado um rumo bem diferente do adotado por *Light* na obra original. Ao não abdicar de sua

humanidade, e em decorrência dos debates éticos posteriores às ações de *Kira*, o protagonista não se sentiu compelido a usar os poderes do caderno para benefício próprio ou em prol de qualquer que fosse sua ideologia, neste sentido *Tanaka* se aproxima mais do conceito de justiça proposto por Platão ao priorizar suas razões éticas conferindo que um julgamento justo seria atribuir a cada um o que lhe deve e negando o espaço como detentor arbitrário do direito entre a vida e a morte de outras pessoas, além disso não seria equivocado alegar que ele também contribuiu para o desenvolvimento da pólis ao distribuir o valor para uma parcela da população japonesa.

Ao se desfazer do caderno, em alusão a cena retratada na página de número 14, onde o mesmo faz referência ao quadro de Michelangelo, desta vez as conotações indicam que o caderno foi jogado ao *Shinigami*, denotando um descaso do protagonista com o caderno pois o mesmo já não o serve mais.

Ao fim da página 41, novamente o *Ryuuku* é mostrado extrapolando seu enquadramento, é possível notar que isto ocorreu em três momentos com mais ênfase durante a narrativa, na primeira página quando ele é apresentado ao leitor, na segunda onde é apresentado ao protagonista e agora quando é apresentado formalmente ao presidente dos Estados Unidos. O autor faz questão que a primeira aparição do *Shinigami* a um novo personagem seja marcada pelo espanto gerado pelo design do personagem, reforçando sua estatura e silhueta macabra.

Figura 32 - Número 42 (pág. 80), 43 (pág. 81) e 44 (pág. 82)
Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



A história já se aproxima do fim quando *Ryuuku* revela a adição de uma nova regra que aconteceu momentos após *Tanaka* abdicar do caderno e momentos antes do mesmo ser entregue ao presidente americano: a nova regra proíbe a comercialização do caderno da morte e impõe que ambos, comprador e vendedor, morrerão ao fazê-lo, este ao receber o dinheiro e aquele ao obter a posse do caderno. Pode-se notar novamente o uso frequente do autor em retratar a apreensão e nervosismo do personagem através da técnica da gota de suor atrelada a uma expressão atenta do personagem, como previamente elucidado na análise da página 11.

É possível notar que a tipografia utilizada para a escrita feita no caderno, onde podemos ver “*will die*” (irá morrer), remete a uma escrita desalinhada de hastes finas e irregulares, recurso comumente utilizado em obras de terror para conferir uma atmosfera horripilante. Vale ressaltar que não cabe analisar a tipografia presente nos balões de fala dos personagens pois a mesma, embora existam variações, são de escolha do veículo de tradução e podem ou não estar alinhados com a visão do autor ao elaborar a obra.

O ícone de *Donald Trump* não precisa pensar muito e opta por não receber o caderno, *Ryuuku* conclui então que o presidente valoriza mais a própria vida que o próprio país, embora sua decisão parta dos instintos de autopreservação, pode-se notar um desprendimento do discurso político inerente ao cargo ocupado pelo personagem. Contudo, o presidente conclui seu pensamento ao alegar que irá anunciar a todos que de fato possui o caderno mas irá se recusar a usá-lo sob qualquer hipótese, o que viria a reforçar seu discurso anterior presente na página de número 30. É possível inferir uma crítica da obra ao modo como opera o meio político de grandes potências, aqui representado como ícone referente a figura de *Donald Trump*, que não demonstra receio em mentir para manter-se dentro do discurso político que lhe gerou apoio. O que esperar do comportamento de líderes políticos caso se encontrassem em situação similar na vida real?

Figura 33 - Número 45 (pág. 83), 46 (pág. 84) e 47 (pág. 85)
 Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



Na última sequência, pode se atribuir ao autor o uso de um recurso narrativo chamado de “Arma de Chekhov”, Herrero (2019) elucida que tal recurso consiste em que os elementos introduzidos em um conto devem ser úteis para o enredo, tal ferramenta narrativa se vale de informações aparentemente despreziosas apresentadas ao leitor anteriormente, informações essas que demonstram afetar a narrativa posteriormente no enredo.

Se você disse no primeiro capítulo que havia um fuzil pendurado na parede, no segundo ou terceiro ele deve ser inevitavelmente derrubado. Se não vai ser filmado, não deveria ter sido colocado lá. (CHEKHOV, 1889, apud HERRERO, 2019).

Visto isso, as falas do protagonista presentes em diálogos anteriores onde ele diz que “um *Shinigami* deve cumprir com sua palavra” e “depois que eu descartar este caderno, nunca mais apareça na minha frente, de maneira alguma” foram colocadas com a intenção de impossibilitar que *Ryuuku* viesse a alertar *Tanaka* sobre a nova regra e sua iminente morte.

Ainda na página 45, podemos ter contato com a primeira vez que o autor se utiliza de um *flashback*, recurso que resgata um momento anterior da narrativa. É interessante notar que no começo da obra, ao representar momentos que aconteceram no passado (referentes às páginas de número 4 à 14), os espaços

entre os quadros passou a ser preto para situar o leitor na cronologia da obra. Desta vez, o quadro referente ao *flashback* é retratado com uma camada cinza por cima, podemos associar então que, para a obra em questão, a cor preta como recurso não empregado na construção da cena, ou seja, quando utilizado fora dos quadros ou de maneira independente a cena, remete a acontecimentos do passado.

Na página seguinte é mostrado um quadro de caráter contemplativo, sem falas, reforçando a conexão do leitor ao momento presente, é o fim para o protagonista da obra, *Minoru Tanaka* foi vítima de uma parada cardíaca no exato instante em que teve contato com o dinheiro resultado pela venda do caderno, cujas memórias ele já sequer possuía.

Por fim, na última página vemos o nome do protagonista escrito no caderno da morte do próprio *Ryuuku* logo abaixo do nome de *Light Yagami*, o que implica, como índice, que o protagonista da obra original também morreu tendo seu nome escrito no caderno do Deus da morte. De uma maneira ou de outra, embora não tenha feito uso dos poderes sobrenaturais do caderno, *Tanaka* usufruiu do mesmo e isto por si só, segundo o *Shinigami*, assegura um final infeliz a qualquer humano. No último quadro o autor faz um aceno a uma possível continuação de sua obra, fazendo com que *Ryuuku* questione se não existiria outro pobre infeliz capaz de utilizar o caderno por mais tempo e, como incitado pela representação icônica em seu balão de pensamento, capaz de conceder-lhe mais maçãs.

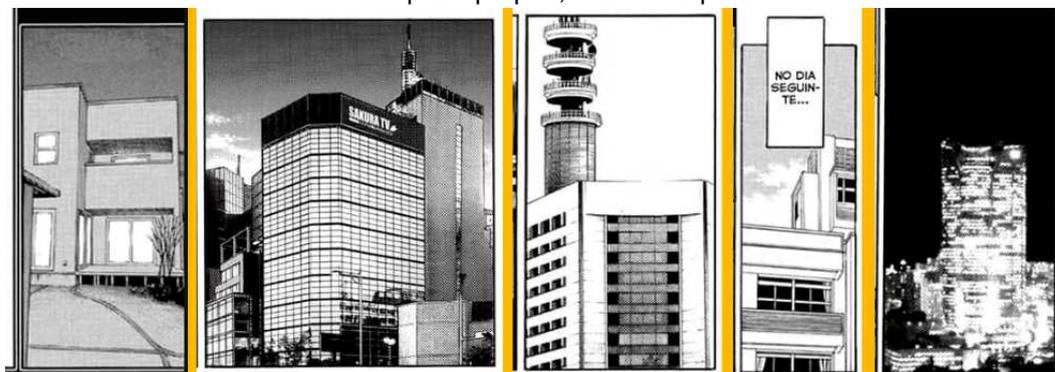
4.4. O fechar das cortinas: síntese final

Considerado o fim da obra, vale sintetizar pontos de relevância a serem levantados acerca da análise feita. Narrativamente, a mesma possui uma predominância pelo estilo “eu” testemunha definido anteriormente por Friedman (2002), uma vez que a figura mais presente dentro da obra não é o seu protagonista e sim o *Shinigami Ryuuku*, sendo o plano do protagonista revelado ao leitor na mesma cadência que é revelado ao Deus da morte. Contudo este modelo não é absoluto dentro da obra e a mesma adota o “eu” protagonista e o Onisciente neutro em alguns momentos, em particular quando a obra acompanha o detetive *L*, esses momentos se diferenciam do modelo “eu” testemunha pois o leitor tem acesso aos pensamentos do detetive enquanto o *Shinigami*, representado como figura presente simbolicamente na cena, sequer tem real conhecimento desses acontecimentos.

É possível inferir que a obra se enquadra dentro do modelo *Shounen*, isto devido a representação do protagonista como um homem jovem e o caráter fantasioso acerca do conceito de um caderno amaldiçoado, contudo a obra também se enquadra como um *Gekigá* por levantar debates éticos e envolver sua narrativa em uma mescla de mistério e realidade, visto que a própria obra se trata de um exercício de imaginação do autor que especula possíveis desdobramentos e debates acerca da índole humana caso contemplada com tal poder fantasioso, embora paralelamente relacionável, representado pelo caderno da morte.

Foi possível reafirmar as colocações de McCloud (1993) quando ele aponta o uso da transição *aspect-to-aspect* como um recurso comum aos mangás, tal transição visa reforçar a conexão do leitor ao momento presente da narrativa e o autor abusou deste recurso em sua obra. Vale ressaltar que a mesma função também foi projetada por meio de outros recursos, como páginas sem balão de fala ou ação ativa dos personagens, possibilitando ao leitor que parasse a narrativa por um momento e compreendesse o momento presente da trama.

Figura 34 - Representação de transições *aspect-to-aspect* dentro da obra analisada
Fonte: Captura própria, elaborado pelo autor



McCloud (1993) aponta que tal recurso é oriundo do cinema, pois bem, *Death Note* reforça a regra ao trazer composições referenciando paralelos cinematográficos, é justo afirmar a influência que a sétima arte tem dentro das produções nipônicas de histórias em quadrinhos.

A maneira com que a obra organiza seus enquadramentos também é característica do mangá, pois o gênero não os trata meramente como painéis, o autor demonstra liberdade para usá-los sobrepostos, tendo seus limites desrespeitados e distorcidos com o intuito de enfatizar ao leitor a sensação

exprimida na cena, os quadros são vistos como mais um recurso a serviço do autor em prol da narrativa, como a exemplo da análise da página de número 3.

As formas negativas e contrastes aplicados, embora tenham surgido de uma limitação na história do desenvolvimento do mangá, são amplamente explorados, seja com o intuito de detalhar algum elemento ou dar ênfase às sensações que o autor busca representar, de certa forma servindo como índices dentro das definições de semiótica, como por exemplo na cena representada na página de número 6, onde o forte contraste no rosto do *Shinigami* evoca terror e desperta medo no protagonista.

Também é possível retratar a preferência do mangá ao modelo Micro no emprego de entidades definido por Neil Cohn (2007), tal escolha está intrinsecamente relacionável à busca constante do mangá em reforçar a conexão do leitor ao momento presente, pois tal recurso empregado visa oferecer mais detalhes acerca de uma região específica da entidade retratada, ou seja, é um *zoom* para que o leitor compreenda a cena mais de perto. Evidentemente os demais modelos não são descartados e estão presentes na obra como um todo.

As onomatopeias também representam um aspecto relevante aos quadrinhos em geral, mas particularmente no mangá, como apontado por Luyten (2002), tal recurso é empregado de maneira estruturada e integrada na composição, o que confere um efeito visual harmônico e estético característico do mangá.

Figura 35 - Representação das onomatopeias integradas à imagem
Fonte: Captura própria



O exemplo da figura 35 demonstra em como a onomatopeia é utilizada dentro dos mesmos aspectos visuais ao que se refere na cena, as mesmas ranhuras identificadas em seus traços para harmonizar com as ranhuras que representam a agressividade na mordida do personagem, estendendo seu caráter polimórfico da representação de entidades de Neil Cohn (2007).

Desta forma, é possível concluir que todos os recursos identificados e elucidados nesta análise compõem o arsenal para a criação do mangá, o autor por sua vez escolhe de que maneira julga melhor utilizá-los para contar a história a que se propõe. *Death Note* é uma obra de entretenimento, contudo a mesma não se propõe a ser uma obra leve, ela busca através destes recursos levantar questionamentos e fazer paralelos com a vida real de forma explícita, se colocando assim em uma posição de crítica e se reconhecendo como resultado e causa, ainda que parcialmente, de influências culturais. Ou seja, é um produto que conversa com a realidade e pode, ou não, gerar suas próprias influências na cultura do seu consumidor.

5. CONCLUSÃO

Este trabalho foi realizado com o intuito de compreender melhor a ferramenta mangá, uma vez que seja praticamente impossível de se caracterizar em termos quantitativos, pois tal visão iria ignorar todo o caráter subjetivo presente em uma produção cultural. Logo a partir daí, a análise semiótica se apresenta como uma poderosa ferramenta para se elucidar os principais conceitos que compõem o mangá. Empreender esta pesquisa foi exaustivo devido a pluralidade de influências presentes no desenvolvimento histórico e visual dos mangás, que se correlacionam de maneira ímpar e constituem a cultura oriental, contudo foi gratificante por me conceder a oportunidade de debruçar-me acerca um material do meu gosto pessoal, sinto que posso ter me empolgado em alguns momentos durante a análise como quem tenta convencer um amigo a conhecer a obra, mas também foi possível sintetizar os conceitos abordados de maneira objetiva e ressignificar o modo de consumir produtos do gênero.

Como consumidor de mangás, já esperava me deparar com alguns conceitos que me eram familiares com base em outras obras consumidas, todavia nem todos se confirmaram e alguns se mostraram menos relacionados ao mangá em si do que se esperava ao início do trabalho, como por exemplo os clássicos olhos grandes das produções japonesas, pode-se chegar a diversos motivos pelo qual esta característica estética é considerada recorrente, contudo é impossível taxar pontualmente a justificativa para seu uso, contudo foram encontradas algumas diretrizes possíveis como a influência dos desenhos da *Disney* nas obras de Osamu Tezuka, ou pode-se inferir que reforça a expressividade dos personagens, porém a adoção ou não deste recurso varia de acordo com o estilo de desenho de cada autor e não está tão intrinsecamente ligado ao conceitos que solidificam o gênero como se pensa. Em contrapartida, foi empolgante redescobrir o gênero através de outros recursos que inicialmente julgava menos relevantes, como os quadros sem fala e o uso distinto das onomatopeias.

O aprendizado deste trabalho reflete na contribuição da visão analítica ao consumir produtos literários diversos, visto ainda que se trata de um material originário de uma cultura bastante diferente da nossa, compreender sua construção,

ainda que num escopo reduzido de uma única obra, auxilia a diminuir o vácuo cultural que interfere na interpretação destes produtos.

Como graduando do curso de Sistemas e Mídias Digitais e entusiasta da cultura oriental, o presente trabalho permitiu-me aplicar conceitos e práticas que desenvolvi ao longo da minha vida acadêmica dentro de um material que julgo instigante. No desenho e na arte sempre tive influência das produções nipônicas, no design sempre me gerou curiosidade a maneira com a qual o oriente se comunicava visualmente. Aprendi na faculdade que o design se reinventa com base em tendências e novos conceitos que surgem ou se ressignificam, dito isto vejo na cultura oriental conceitos ainda a serem melhores compreendidos no ocidente, a mera replicação destes conceitos é falha, mas compreender o cerne por trás dos mesmos pode gerar grandes contribuições no campo midiático.

REFERÊNCIAS

20 maiores bilionários do mundo em 2019. **Forbes**, 2019. Disponível em: <www.shorturl.at/ryEJU> Acesso em: 5 nov. 2022.

AJPEA afirma que mercado japonês de mangás digitais cresce enquanto os impressos sofrem queda. **Nerdsite**, 2022. Disponível em: <shorturl.at/bgryN> Acesso em: 15 out. 2022.

ARAÚJO, Felipe. **Xilogravura**. 2017. Disponível em: <shorturl.at/jEXZ8>. Acesso em: 29 out. 2022.

BERNDT, Jaqueline. Comics worlds and the world of comics: towards scholarship on a global scale. *Journal of Graphic Novels and Comics*, v. 4, n. 2, p. 131-147, 2013.

BRAGA, Juliana; LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. O mangá e a identidade japonesa no pós-guerra. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 14., 2012, Fortaleza. **Anais...** Fortaleza: UFC, 2012. p.1-13. Disponível em: <shorturl.at/nDMNO> Acesso em: 3 nov. 2022.

CARDOSO, Cilene Estol. **Processos de significação no design: proposta de intervenção para disciplinas de Semiótica em cursos de graduação em design no Brasil**. Porto Alegre, 2017. 469 p. Tese (Doutorado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Escola de Engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017. Pesquisa autorizada pelo Comitê de Ética em Pesquisa, conforme parecer nº 1.635.730.

COHN, Neil. A different kind of culture frame: An analysis of panels in American comics and Japanese manga. In: **Visual language of manga**. 1. ed. Image & Narrative: [s. n.], 2011. v. 12, cap. 6, p. 120-134. Disponível em: <shorturl.at/qzB34> Acesso em: 10 set. 2022.

Como abrir uma conta de banco no Japão. **Gogonihon**, 2021. Disponível em: <shorturl.at/evG56> Acesso em: 18 nov. 2022.

DUARTE; SILVA, 2020. As histórias em quadrinhos como fenômeno literário: Problemas, impasses e desafios. **Fólio: Revista de Letras, Vitória da Conquista**, v. 12, n. 2, 2020.

EPSTEIN, Isaac. **O signo**. São Paulo: Editora Ática, 1997.

FARIA, Caroline. **Período edo**. 2017. Disponível em: <shorturl.at/oqt29>. Acesso em: 10 out. 2022.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Blucher, 2006.

FERNANDES, Marcelo Warris. **História em quadrinhos na sala de aula: uma análise do mangá como recurso de ensino de história.** 2011. 89 f. TCC (Graduação) - Curso de Artes Plásticas, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2011. Disponível em: <shorturl.at/gixBN>. Acesso em: 21 out. 2022.

FINGER, Cristiane. Crossmedia e transmídia: desafios do telejornalismo na era da convergência digital. **Em questão**, [s. l.], v. 18, ed. 2, p. 121-132, 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=465645975009>. Acesso em: 2 nov. 2022.

FRANKSTEIN. Direção: James Whale. Produção: Carl Laemmle, Jr. Roteiro: Peggy Webling, John L. Balderston, Francis Edward Faragoh, Garrett Fort. Estados Unidos: **Universal Studios**, 1931. Disponível em: <shorturl.at/bBN69>. Acesso em: 21 nov. 2022.

FRIEDMAN, Norman. **O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico.** Revista USP, n. 53, p. 166-182, 2002.

GUGLINSKI, Luciana Oliveira Sousa. **A influência do mangá e do anime na moda japonesa.** 2011. 54 f. TCC (Graduação) - Curso de Moda, Instituto de Artes e Desing, Faculdade de Artes de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2011. Disponível em: <shorturl.at/qtLN4> . Acesso em: 20 out. 2022.

HERRERO, Tatiana. La amnesia como recurso narrativo. **Mitología y literatura fantástica**, 2019. Disponível em: <shorturl.at/dnoxV>. Acesso em: 1 nov. 2022.

HERRERO, Tatiana. La pistola de Chéjov y la trama de Aracnefobia. **Mitología y literatura fantástica**, 2020. Disponível em: <shorturl.at/axHM4> Acesso em: 11 nov. 2022.

ITO, Kinko. A history of manga in the context of Japanese culture and society. *International Journal of Comic Art*, v. 7, n. 2, p. 456-469, 2005.

Japão - Dívida pública. **CountryEconomy**, 2020. Disponível em: <shorturl.at/aiquy> Acesso em: 18 nov. 2022.

JOLY, Martine. **Introdução a análise da imagem.** [s. L.]: Papirus Editora, 1996.

LATORRE, Antônio. **La Investigación Accion: Conocer y cambiar la práctica educativa.** Editora Graó: España, 2003.

LÊDO, Luan Felipe. **Mangá: as histórias em quadrinhos que servem como fonte de informação acerca da mitologia japonesa.** Orientador: Prof. Me. Francisco de Assis Noberto Galdino de Araújo. 2018. 65 p. Trabalho de conclusão de curso (Bacharel em Biblioteconomia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal/RN, 2018.

LEMES, Cristiane; GOMES, Nataniel. O mundo dos animes: Análise semiótica a partir dos estudos peircianos do primeiro episódio de Don Dráculo. **Revista Philologus**, Rio de Janeiro, v. 26, n. 76, p. 633-642, 2020.

LEMOS, Adriana. **Análise Semiótica do Videoclipe Can You Feel It**. Portugal: Universidade do Porto, 2012.

LONGO, Angela. **Animetismo e Cinematismo: Tendências De Composição e Operacionalidade Plasmática No Anime**. 6º Seminário Nacional Cinema Em Perspectiva e X Semana Acadêmica De Cinema, 2017.

LUYTEN, Sonia M. B. Onomatopéia e mimesis no mangá. **Revista USP**, São Paulo, n. 52, p. 176-188, 2002.

LUYTEN, Sonia M. B. **O que é história em quadrinhos?** São Paulo: Brasiliense, 1985.

LUYTEN, Sonia M. B. “O sonho japonês” e a difusão do mangá. **Revista USP**, São Paulo, n. 27, p. 130-137, 1995.

MAQUIAVEL, Nicolas. **O príncipe**. Florença: [s. n.], 1513. 50 p. Disponível em: <shorturl.at/drwB2> Acesso em: 15 nov. 2022.

MACWILLIAMS, Mark W. **Japan visual culture: explorations in the world of manga and anime**. Nova York: An East Gate Book, 2008. Disponível em: <shorturl.at/pwyB8>. Acesso em: 17 out. 2022.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The Invisible Art**. New York, NY: Harper Collins, 1993.

MEIRELES, Selma Martins. O ocidente redescobre o Japão: O boom de mangás e animes. **Revista de estudos orientais**, [s. l.], ed. 4, p. 203-211, 2003.

MORRIS C. **Fundamentos da teoria dos signos**. Eldorado Tijuca, Rio de Janeiro, EDUSP, São Paulo, 1976.

MOURA, Felipe. Psicologia das formas. **Avmakers**, 2020. Disponível em: <shorturl.at/mprsv>. Acesso em: 15 nov. 2022.

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. 4. ed. Perspectiva, São Paulo, 1979.

PESSOA, A. R.. Histórias em Quadrinhos: Um meio Intermidiático. **BOCC**. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, v.1, p. 1-15, 2010. Disponível em: <www.bocc.ubi.pt>. Acesso em: 19 nov. 2022.

RAHDE, Maria Beatriz. Origem e evolução da história em quadrinhos. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 5, p. 103-106, 1996.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Comunicação e Semiótica**. São Paulo: Hacker Editores, 2012.

SANTANA, Ana Lucia. **Graphic novel**. 2017a. Disponível em: <shorturl.at/fDI47>. Acesso em: 15 out. 2022.

SCHÖN, D. **The reflective practitioner**. New York: Basic Books, 1983.

SEVERO, Laís. **Uma imagem vale mais que mil palavras: O papel do videoclipe na significação da música a partir de uma análise semiótica de "noir"**. Orientadora: Prof^a. Dra. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante. 2022. 103 f. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Sistemas e Mídias Digitais) - Instituto Universidade Virtual, UFC, [S. l.], 2022.

SILVA, Susie Barreto. Contextualizando e definindo cultura. **Meuartigo**, Brasil escola, 2018. Disponível em: <shorturl.at/chPX1> Acesso em: 19 set. 2022.

USPENSKY, Boris. **A Poetics of Composition**. The Structure of the Artistic Text and Typology of a Compositional Form. Valentina Zafarin e Susan Wittig. Berkeley - Los Angeles - London: University of California Press, 1973.