

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGUÍSTICA
FACULDADE DE LETRAS

**PAIXÕES E TRAÇOS MÍTICOS NO DISCURSO DO ANIMÊ:
UMA ANÁLISE EM *DEATH NOTE***

GENIS FREDERICO SCHMALTZ NETO

GOIÂNIA
2013

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **Dissertação** **Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor (a):		Genis Frederico Schmaltz Neto			
E-mail:		gfschmaltz@gmail.com			
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página? <input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não					
Vínculo empregatício do autor					
Agência de fomento:					Sigla:
País:	Brasil	UF: Go		CNPJ:	
Título: Paixões e traços míticos no discurso do animê: uma análise em Death Note					
Palavras-chave: Antropologia do imaginário; semiótica das paixões; animê					
Título em outra língua:		Passions and mythic traces in discourses of anime: an analysis on Death Note			
Palavras-chave em outra língua:		Imaginary; Semiotics discourse; Anime			
Área de concentração:		Estudos linguísticos			
Data defesa: (dd/mm/aaaa)		27/03/2013			
Programa de Pós-Graduação:		Letras e Linguística			
Orientador (a):		Elza Kioko Nakayama Nenoki do Couto			
E-mail:		elzakm@gmail.com			
Co-orientador (a):*					
E-mail:					

*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO¹

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

Assinatura do (a) autor (a)

Data: ____ / ____ / ____

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

**PAIXÕES E TRAÇOS MÍTICOS NO DISCURSO DO ANIMÊ:
UMA ANÁLISE EM *DEATH NOTE***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás sob a orientação da Professora Doutora Elza Kioko Nenoki Nakayama do Couto, na área de concentração Estudos Linguísticos, pela linha de pesquisa: Língua, Texto e Discurso como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob orientação do Sibi/UFG.

Schmaltz Neto, Genis Frederico
Paixões e traços míticos no discurso do animê [manuscrito] : Uma
análise em Death Note / Genis Frederico Schmaltz Neto. - 2013.
CXXXV, 125 f.: il.

Orientador: Profa. Dra. Elza Kioko Nakayama Nenoki do Couto.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade
de Letras (FL) , Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística,
Goiânia, 2013.

Bibliografia.

Inclui lista de figuras, lista de tabelas.

1. Antropologia do imaginário. 2. Semiótica das paixões. 3.
Mitodologia. 4. Animê. 5. Cultura de massa. I. Couto, Elza Kioko
Nakayama Nenoki do, orient. II. Título.

Dissertação intitulada *Paixões e traços míticos no discurso do animê: uma análise em Death Note* apresentada pelo aluno Genis Frederico Schmaltz Neto ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística – Área de concentração em Estudos Linguísticos; Linha de Pesquisa: Texto e discurso – da Universidade Federal de Goiás como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre. Aprovado pela seguinte banca examinadora: Profa. Dra. Elza Kioko Nenoki Nakayama do Couto (Orientadora); Profa. Dra. Iduina Mont'alverne Chaves (Examinadora / UFF); Profa. Dra. Leila Borges Santos (Examinadora / UFG); Profa. Dra. Eliane Marquez da Fonseca (Suplente / UFG).

Para Irene, que me ensinou os primeiros mitos.

AGRADECIMENTOS

À orientadora Elza K. N. N. Couto por me adotar, confiar e ensinar a lidar com os não-ditos da jornada oscilante entre a Vida e as teorias no decorrer dos anos;

À Mayara Gonçalves, por estar sempre perto e inundar minhas madrugadas de escrita com amor, sugestões e incessantes leituras de cada nova ideia proposta;

Ao meu irmão Daniel Schmaltz, por ter me forçado assistir o animê que me deixaria tão atordoado a ponto de redigir uma dissertação inteira na tentativa de compreendê-lo;

Ao Núcleo de Pesquisas em Linguagem e Imaginário - Nelim, de onde abri caixas de Pandora e conheci amigos cujas discussões se espalham pelos parágrafos, dos quais cito Marília Rêzio, Zilda Dourado, Ricardo Sena e Samuel Silva.

Aos professores que leram atentamente e contribuíram com o desenvolvimento desse trabalho: Iduína Mon'talverne Chaves pelas sábias palavras que me guiaram e Leila Borges pelo equilíbrio ensinado no caminhar entre culturas;

Aos meus pais Rosemeire Assis e Avalone Schmaltz pelo apoio e incentivo;

A Capes pelo auxílio financeiro;

A Deus por possibilitar a existência de tudo isso.

O “universo simbólico” que temos o terrível privilégio de apresentar aqui hoje não é nada mais nada menos do que todo o universo humano! – Gilbert Durand.

É sempre com a mesma história – que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante – que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar. – Joseph Campbell.

Vamos simplificar: no Japão não existem dez mandamentos. Ponto final. – Sonia Luyten.

**PAIXÕES E TRAÇOS MÍTICOS NO DISCURSO DO ANIMÊ:
UMA ANÁLISE EM *DEATH NOTE***

RESUMO: Animês são narrativas japonesas que mesclam a arte de mangás a produções cinematográficas, e tem se tornado objeto de discussão no meio acadêmico seja por particularizar a cultura pop nipônica ou pela fantástica receptividade por parte do Ocidente, tornando-se aproximadamente 60% de sua programação em canais de televisão aberta. Valendo-se da Antropologia do Imaginário postulada por G. Durand, alicerçado a Semiótica Discursiva praticada por A. J. Greimas e seus seguidores, bem como dos estudos da pós-modernidade de M. Maffesoli, esta dissertação tomou como corpus as estruturas simbólicas discursivas do animê *Death Note*. A narrativa conta a jornada de Yagami Raito, um jovem estudante do Japão que encontra um caderno pertencente a um ceifeiro nipônico chamado Ryuk, onde nomes que forem escritos podem ter suas mortes manipuladas. As imagens desse animê rompem com paradigmas morais quando seu personagem central parece violar o arquétipo do Herói e se inserir na construção de uma nova constelação de enunciados que enlaçam a noção de Justiça, ao mesmo tempo em que se permitem mesclar ao Ocidente. Questionou-se como e quais mitos configuram ou se resignificam na narrativa, e de que forma eles refletem um imaginário cultural japonês, valendo-se para isso da metodologia e da semiótica das paixões. Chegaram-se-se aos traços míticos de Siddharta, Adão e o Paraíso Perdido quando analisado Yagami Rato, o personagem principal; aos traços míticos de Nossa Senhora, Eva, Lilith e Isis quando analisada Misa Amane; e aos traços míticos de Trickster, Prometeu invertido e Apolo quando analisado o shinigami Ryuk. Perceberam-se como tais imagens significam ou deixam-se significar na sociedade contemporânea, evidenciando a pluralidade de um novo pensamento sendo construído no que chamamos pós-modernidade.

PALAVRAS-CHAVE: Imaginário; Semiótica Discursiva; Animê; Cultura Pop; Pós-Modernidade.

**PASSIONS AND MYTHIC TRACES IN DISCOURSES OF ANIME:
AN ANALYSIS ON DEATH NOTE**

RESUME: Anime are Japanese narratives that blend the art of manga to film productions, and has become the subject of discussion in academia by particularizing the Japanese pop culture or the fantastic reception from the West, making it about 60% of its programming in television channels open. Drawing on the Anthropology of the Imaginary postulated by G. Durand, based in Semiotics discourse practiced by A. J. Greimas and his followers, as well as studies of postmodernity by M. Maffesoli, this dissertation took the symbolic structures as corpus of discursive anime Death Note. The narrative tells the journey of Light Yagami, a young student from Japan who finds a notebook belonging to a Japanese reaper named Ryuk, where names are written may have manipulated their deaths. The images of anime break with moral paradigms when your central character seems to violate the archetypal hero and enter the building of a new constellation of statements that connect the notion of justice, while that allow merge the West. Questioned as myths and what shape or reframe the narrative, and how they reflect a cultural imaginary Japanese, using it for the methodology and semiotics of passions. They came up to the mythical traits of Siddharta, Adam and Paradise Lost when analyzed Light Yagami, the main character, the mythical traits of Our Lady, Eve, Lilith and Isis when analyzed Misa Amane, and traces of mythic Trickster, Prometheus inverted and Apollo when analyzed shinigami Ryuk. These images mean or fail to mean in contemporary society, highlighting the plurality of new thinking being built on what we call postmodernity.

KEYWORDS: Imaginary; Semiotics discourse; Anime; Pop culture; Postmodernity.

SUMÁRIO

Girando as chaves: a casa da Linguística	
0.1 Justificativa	12
0.2 Metodologia, objetivos e perguntas de pesquisa	18
0.3 Organização dos capítulos	19
1. Abrindo as portas: bem-vinda louca da casa!	
1.1 Entre a imagem e a história: a necessidade de explicar o homem	21
1.1.1 Teoria do Imaginário de Gilbert Durand	24
1.1.2 Semioses de Barthes a Greimas	31
1.1.3 Semiótica das paixões	35
1.1.4 Os regimes da imagem e a reformulação brasileira	37
1.1.5 Mitemas e Mitologemas	42
1.2 Entre o símbolo e discurso: a necessidade de explicar a linguagem	44
1.2.1 Noções de discurso	45
1.2.2 Confluências entre semioses	46
1.2.3 Durand <i>versus</i> Foucault	48
1.2.4 Breve síntese de termos teóricos	51
2. Entrando nos quartos: historiografia do animê	
2.1 As problemáticas da Cultura (de Massa)	53
2.1.1 A indústria da animação japonesa	55
2.1.2 O percurso do animê no Brasil	60
2.1.3 Divisão e classificação de animês	63
2.1.3.1 Infantil	64
2.1.3.2 Feminino	66
2.1.3.3 Masculino	67
2.1.3.4 Pornográfico	69
2.1.4 Heróis, Heroínas e Vilões	71
2.2 Mais problemáticas da cultura de massa	77
3. Hora de deitar: uma análise mitológica/semiótica	
3.1 Algumas palavras sobre a Mitocrítica	79
3.2 Death Note: um resumo	82
3.2.1 O obscuro e o ceifeiro	83
3.2.2 O Herói ao contrário	93
3.2.3 A mulher terrível	111
4. Abrindo as janelas para o amanhecer: considerações finais	116
Referências	
Bibliografia	122
Lista de figuras	126
Lista de tabelas.....	127



INTRODUÇÃO

GIRANDO AS CHAVES: A CASA DA LINGUÍSTICA

*Todo objeto é digno de consideração:
uma folha que cai, é um mundo em si.*
-Calvino

Antes de tecer as primeiras reflexões que devem compor este texto, observo no relógio cujos ponteiros são os braços de um *dragão*, os minutos faltantes para que o *miojo* fique pronto. Com uma mão inicio o notebook, marcado com **日本で行われた** (Nihon de okonawa reta) para abrir o editor de texto. Pela janela um grupo adolescente passa vestindo *quimonos* e emitindo alguns sons atrapalhados, pulando e imitando “o velho de olhos puxados” que intitulam como mestre, seu professor de *kenjutsu*. Na televisão o anúncio de que o restaurante do centro da cidade agora vende *sushis* tem como música de fundo o mesmo hit que emplaca a regravação do novo clipe de Madonna que estará na novela. Não há como negar: o Japão está por toda a parte.

O que na maioria das vezes sempre encanta aqueles que ouvem sobre as terras das gueixas e samurais são as tantas histórias que parecem mesclar o espiritual e o profano, tocando em temáticas consideradas litigiosas em solo ocidental, sejam de cunho político ou libidinoso; são histórias que adornam com elementos mágicos e mesmo assustadores a busca do Homem por si mesmo, a angústia da Vida movida por uma melodia diferente daquela ouvida no Ocidente. Dizer sobre o Japão é, sobretudo, possibilitar um novo olhar sobre fantástico, o mágico e o fantasioso que se moldam às formas de narrativa engendrando elementos que rondam quaisquer culturas, mas que em solo nipônico soam sedutores ou estranhos porque os japoneses tem uma visão particular das pessoas, das palavras e das coisas.

Narrativas fantásticas sempre exerceram grande atração junto ao homem. Aproximar-se dos deuses, descobrir-se mago e como herói escapar das leis do cotidiano monótono atraem aqueles que se deixam atravessar pelas estruturas além do signo linguístico: são as *imagens simbólicas*, engrenagens capazes de construir universos e exceder o discurso, não estão sujeitas a impulsos e não são ecos do passado, possuem uma dinâmica própria e “seduzem, mas não são fenômenos da sedução” (Bachelard 2008:9). Imagens que estão presas à opacidade do significado sem jamais perder sua aura de mistério, ordenando “o caos através de uma transformação deste em uma forma de regularidade” ao se transporem para uma narrativa.

Imagens que fazem com que o homem consiga aplacar o desconforto diante do desconhecido e assombroso mesmo que estejam em diferentes enredos. Ora, ordinário seria dizer que “vivemos em um mundo de símbolos”; antes, “um mundo de símbolos habita em nós” e nos torna vivos (Chevalier, 2009:XII). Se o sujeito não pudesse recorrer a um conteúdo simbólico

para sua experiência de mundo e vida, então “a imagem lhe seria ininteligível, como um código do qual não possui a chave”¹ (Wunemberger, 1997:85).

Códigos estes que se manifestam de diversas formas, sejam por meio de tradições orais e escritas, ou por meio das chamadas *tecnologias do imaginário* - termo cunhado pelo sociólogo Michel Maffesoli (2009:11) ao se referir a fenômenos como a internet, o cinema e a televisão que compõe a faculdade humana de produzir, manusear, criar, distinguir, memorizar, reproduzir e articular imagens de modo sincrético. Essas tecnologias, que são responsáveis pelas torrentes de imagens que se multiplicam “desprovidas muitas vezes de potencial hermenêutico” (Durand 1995:25), tornaram-se nos entremeios do século XX e XXI tijolos obrigatórios em quaisquer construções midiáticas que compõe as interações entre o Homem e o Outro.

Ao mesmo tempo em que são tratadas como sinônimo de “perversão simbólica” no meio acadêmico por representarem uma “infraestrutura embelezada por superestruturas” (Durand 1995:25), esse fenômeno permite compreender o primado de uma ideologia em uma dada sociedade porque acaba evidenciando um conjunto de ideias repetidas de maneira obsessiva. Analisá-las onde se efervesce é concordar com Durand (2002:39) que “as imagens não valem pelas raízes libidinosas que escondem, mas pelas flores poéticas e míticas que revelam”, e com o princípio discursivo de que se algo é dito é porque sua existência fora possibilitada.

Em outras palavras, há muito mais para se observar em meio às tecnologias do imaginário do que a obviedade pode nos propor. Lidar com os enunciados que impelem o movimento das imagens simbólicas latentes às narrativas fantásticas sincréticas é transcender o manuseio “pervertido” da academia para tocar o sensível dessas construções. Construções que a uma primeira instância podem soar ínfimas, mas que por conseguir transpor culturalmente suas delimitações espaciais tornam-se materialidades que fascinam e transgridem a ordem do discurso que vigora nos instantes sócio-históricos, como é o caso das narrativas japonesas.

Inicialmente chamadas de *dōga* (imagens em movimento), fora por volta de 1910 que desenhos animados produzidos sob o formato de curtas-metragens, logo aperfeiçoados por meio de estudos em papel e nanquim, foram conhecidos pelo povo oriental (Sato 2005:31). Apesar de sofrer durante o período militar pós-segunda guerra, as técnicas empregadas na produção dessas narrativas evoluíram por conta de influências estrangeiras, principalmente pelos estúdios Disney, gerando o primeiro longa-metragem colorido e bem sucedido denominado *Hakujaden* (A

¹ No original: “Si un sujet ne pouvait référer un contenu symbolique à son expérience du monde et à la vie humaine, l'image lui resterait inintelligible, à la manière d'un code dont on ne posséderait pas la clé ». As traduções no decorrer do texto são de minha autoria.

lenda da serpente branca) cuja história contava a jornada de um menino que se apaixona por uma menina que em outra vida era uma serpente.

A partir da década de 80 o termo *anime*, derivado do inglês *animation* passou a ser utilizado em todo mundo como sinônimo de animação estética e particular da cultura japonesa, como olhos exageradamente arredondados e cabelos ouriços, mas recebendo na pronúncia nipônica o acento circunflexo, tornando-se *animê*. Principalmente após o *boom* no Ocidente com produções sendo divulgadas de todas as formas possíveis e sempre acompanhadas de brinquedos e quinquilharias, pôde-se sentir de que modo essa tecnologia do imaginário poderia afetar o Brasil e o afeta até os dias de hoje², tendo no mercado uma série de animações cujos enredos podem ser facilmente contados por jovens e senhores.

Mesmo com uma nomenclatura que divide essa produção segundo faixa etária, sexo e gênero, como *shōnen* (garotos), *shōjo* (garotas), *seinen* (rapazes), *redisu* ou *redicome* (moças), *josei* (mulheres), *gekiga* (adulto) e *seinen* (adulto, geralmente de conteúdo erótico), por vezes esse tipo de texto sincrético ainda é taxado no Ocidente de exclusivo para crianças. Isso acontece porque, discursivamente, uma série de fatores culturais e históricos conecta a produção de desenhos sempre aos nichos norte-americanos e a baixa qualidade dessas produções associa-as ao simplismo infantil. A palavra “desenho” parece evocar tal lugar-comum.

Entretanto os animês não se tratam de “simples cartoons do senso comum americano”, mas “comentários de mitologia, filosofia, sobrevivência pós-apocalíptica, monstros, sexo, energia nuclear e humanidade como um todo³” (Zimmerman 2010:18). Cenários de fantasia medieval, contos de fadas, cotidianos ou de fantasias cyber punks futurísticas compõe seus enredos, e diferente de nossos super-heróis, a vida comum e cotidiana não é apenas um disfarce sob o qual se esconde um super-homem: pessoas comuns correspondem às mesmas que, na animação, trabalham suas potências, desenvolvem seus poderes, tudo isso sem necessariamente precisar modificar ou ocultar sua aparência (Luyten 2004).

O texto fantástico [do animê] oferece um diálogo entre a razão e a desrazão, mostra o homem circunscrito à sua própria racionalidade, admitindo o mistério, entretanto com ele se debatendo. Essa *hesitação* que está no discurso narrativo contamina o leitor, que permanecerá, entretanto,

² Somente no Brasil aproximadamente 256 convenções de animê acontecem todos os anos. Os canais de televisão aberta que têm animês em suas grades de programação o veiculam apenas pela manhã. Demais produções são legendadas e disponibilizadas por fãs em sites específicos da internet. Um exemplo profícuo dessa influência se encontra nas novas edições de histórias em quadrinhos de Maurício de Souza, a *Turma da Monica Jovem*, que incorpora à sua estilística e linguagem elementos e ideologias japonesas, lançado em 2010.

³ No original: These are not “cartoons” in the American sense; these are commentaries on mythology, philosophy, post-apocalyptic survival, monsters, sex, nuclear power, and humanity as a whole.

com a sensação do fantástico predominante sobre as explicações objetivas. (Rodrigues, 1988, grifo da autora).

Nas imagens do animê “é possível encontrar a poesia e a prosa, o lúdico ou o drama para serem descobertas e incorporadas na abrangência do conhecimento e do sensível” (Rahde, 1997:180), tradições sobrenaturais de demônios e seres místicos, androginia, erotismo, violência e resistência. Essas mesclas representam para os pesquisadores da cultura nipônica em geral uma codificação difícil de desembaraçar formando um “intricado jogo de quebra-cabeça porque sempre faltam pelas para compô-lo” (Luyten 1991:18) uma vez que dizer sobre o Japão é ter de falar sobre uma Ilha misteriosa e desenvolvida a que temos contato somente por materialidades provenientes das tramitações econômicas.

Ora, onde não se consegue penetrar, “a imagem mítica fala diretamente a alma” (Durand 2010:17). É preciso pensar nessas narrativas sincréticas visando compreender *como* se configuram e de que forma afetam o Mundo, buscando um fio simbólico que se atente às suas especificidades culturais, mas que não esteja preso a elas (Lamarre 2009:9). Por meio de uma análise que priorize a dinâmica simbólica dessas tecnologias, talvez esses códigos possam se decodificar... Talvez se eu girar as chaves da casa da Linguística e permitir que outras correntes e reflexões teóricas entrem. Barthes (1976:19), por meio da antropologia, pode ser uma das maneiras de se iniciar esse processo:

Inumeráveis são as narrativas do mundo. Há em primeiro lugar uma variedade prodigiosa de gêneros distribuídos entre substâncias diferentes como se toda matéria fosse boa para que o homem lhe confiasse suas narrativas: a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, não há em parte alguma, povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos têm suas narrativas.

Se os desenhos animados são parte das diversas narrativas que sustentam a existência do *homo sapiens* e constituem-se pela linguagem e materializam-se por meio dela, será possível pensar, partindo das animações, que a apreensão da realidade mítica nas narrativas ao colocar em evidência a simbologia das imagens míticas, recupera ou devolve ao homem o direito à imaginação, tornando-o o sujeito da esperança, que toma os heróis (ou outros) como a metáfora

da vida? Até que ponto os textos nipônicos trespassam os dizeres brasileiros, uma vez que suas imagens sejam provenientes antes de tudo de um contexto oriental? Que práxis semiolinguística caracteriza sua discursividade narrativa?

Para tentar responder a essas tantas perguntas tomo como corpus um animê intitulado *Death Note* デスノート, veiculado no Japão entre dezembro de 2003 e maio de 2006 sob o formato de mangá⁴ e adaptado para animação entre outubro de 2006 e junho de 2007. A série foi escrita por Tsugumi Ohba e desenhada por Takeshi Obata, sendo reconhecida hoje como umas das melhores produções já feitas pelos estúdios Madhouse. Faço essa escolha inicialmente porque, às vésperas das inscrições para o exame do Mestrado, encontrei o primeiro episódio na internet e logo me vi desesperado a procura dos outros trinta e seis restantes, cada qual com vinte minutos, terminando de vê-los apenas em três dias. Faço-a também porque em pleno século XXI, que imagens nipônicas são essas que estão penetrando nossos arcabouços memoriais e discursivos, adaptando-se e fazendo-nos acostumar?

Death Note conta a existência de um caderno mágico pertencente ao shinigami⁵ Ryuk, capaz de manipular as mortes daqueles em cujas folhas tiveram seus nomes escritos. Ao deixá-lo cair no mundo humano, um garoto chamado Raito encontra-o e vê no achado a possibilidade de tornar-se um deus. Julgando pessoas consideradas imorais ou criminosas, passa a matar também pessoas inocentes que se oponham a ideia de uma sociedade justa por meio de meios abusivos. Um detetive chamado L mais a polícia japonesa (cujo chefe principal é pai desse garoto) passam a persegui-lo, configurando assim um enredo de terror filosófico policial com intensas doses de suspense.

Envolvido ao passo em que espantado com o modo como *Death Note* me fascinara, proponho tomá-lo como objeto textual para esboçar suas estruturas de significação por meio da semiótica Greimasiana para então me estender à suas estruturas simbólicas, por meio da teoria do Imaginário cunhada por Gilbert Durand. Para compreender as possibilidades dessas significações bem como observar as relações entre os enunciados que compõe a animação, valer-me-ei dos estudos discursivos de Michel Foucault e da Pós-Modernidade de Maffesoli.

A análise visa o animê como objeto sincrético textual e pensa a trama Oriental que se interliga ao Ocidente por meio dos elementos simbólicos e discursivos que esboçam os processos de significação. É pensando na possibilidade dessas coexistências que alicerçamos e

⁴ Mangá é o formato de histórias em quadrinhos japonês, que diferentemente da cultura brasileira, circula por todas as camadas socioeconômicas da sociedade e atinge todo o tipo de público. Há o costume de se ler o mangá e deixá-lo no ônibus, na praça para que outra pessoa o encontre e leia também.

⁵ Não há tradução em português que consiga abranger o conceito japonês de *shinigami*, mas podemos aproximá-lo da concepção ocidental de “ceifeiro da morte”. As tradições nipônicas não acreditam em uma *dona morte*, mas em deuses que a servem e dela se constituem.

confluímos as teorias indicadas, tornando pertinente o estudo por centrar-se no animê percebendo de que modo imagens simbólicas orientais podem se resignificar ao tocar o Ocidente, funcionando como um simulacro cultural cujas marcas discursivas podem indicar um conjunto de fenômenos que podem ser ligados à pós-modernidade.

Para isso, serão usadas as ideias de G. Durand sobre o Imaginário e Mitologia, as ideias de J. Campbell sobre o Herói e sua jornada pelas culturas ocidentais e orientais, as ideias de A. J. Greimas sobre a estruturação das narrativas e as paixões que impelem sua existência, e as ideias de J. Fontanille sobre uma semiótica que se presta a analisar o discurso. Para tratar sobre a cultura japonesa e o animê, usarei as ideias de C. Sato, T. Lamarre e S. Luyten. Estudos sobre animê interessam, sobretudo, às ciências antropológicas que buscam entender o envolvimento de ocidentais na construção de “tribos urbanas” por meio do mundo pop japonês, ou aos pesquisadores de artes visuais que se dedicam aos traços do desenho nipônico.

A semiótica já fora aplicada em análise de animês, como a monografia de Thais Schauenberg Garcia (UFSM), que toma as narrativas *Naruto* e *Caverna do Dragão* como objetos. Alguns artigos também foram publicados, como “Uma abordagem semiótica do humor no desenho animado”, de Antonio Pietroforte (FFLCH-USP), e “Super heróis no anime”, de Noelia Belucci, Rosario Donaldso e Romina Varnerin (UBA-Espanha). Dani Cavallaro, pesquisadora francesa, publica anualmente um estudo temático dos quais se destacam *Magic as metaphor in anime*, *The fairy tale and anime: traditional themes, images and symbols at play on screen*, e *Anime and Memory: Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives*.

Thomas Lamarre, professor de comunicação e estudos asiáticos da Universidade de Minnesota, se empenha em construir uma teoria que se liberte de psicologismos para se focar na animação em si, já que segundo ele (2009:10), há uma mania tendenciosa científica em fazer especulações filosóficas e culturais ao se tomar o animê como objeto textual, ou então focar-se apenas nas traduções das falas dos personagens. Não se encontrou um estudo que priorizasse as teorias do imaginário em confluência com a semiótica, e pressupõe-se que ainda não haja uma pesquisa feita sob essa perspectiva pelos seus aspectos discursivos ou simbólicos.

No entanto *Death Note* já fora tomado para observação em um estudo antropológico de Fabio Bartoli, intitulado *Ascesa e caduta dell'uomo da Gilgamesh a Death Note Appunti per uno studio comparato della cultura del limite* (2009) e de um estudo iconográfico de Jorge Gonzalo, intitulado *El simulacro y la ley: El anime Death Note a través de la mirada de Pierre Klossowski* (2010), publicado na revista de Letras y Ficción Audiovisual. Na abordagem linguística deste trabalho, priorizarei a linguagem e o enunciado na construção dos discursos e narrativas, buscando realizar a apreensão dos níveis míticos que envolvem a história.

METODOLOGIA, PERGUNTAS E OBJETIVOS DE PESQUISA

Pensando nessas propostas teóricas, bem como na justificativa para a realização desta análise, o objetivo geral desta pesquisa é estudar como os traços míticos configuram o processo de enunciação da narrativa discursiva do animê *Death Note*. Os objetivos específicos são: 1) descrever a interação das estruturas sintático-semânticas junto às do imaginário, a fim de verificar como se manifestam as atividades perceptivo-enunciativas que constituem a narratividade dos animês; 2) analisar os processos semiolinguísticos referentes à construção dos atores da narrativa e como estes interagem entre si, com o espaço e com o tempo e; 3) analisar as paixões discursivas que se mesclam ao mítico na enunciação do animê.

O caráter dessas perguntas me direciona a uma pesquisa qualitativa que parte de uma postura hermenêutica e se apoia na análise de documentos. Para Denzin & Lincoln (2006:16), a pesquisa qualitativa é “em si mesma um campo de investigação que atravessa disciplinas, campos e temas”, que se vale de uma ampla variedade de atividades interpretativas interligadas, sem, no entanto, privilegiar uma prática metodológica em relação à outra. O observador torna-se coagente das construções possibilitadas pela análise, e assim, adotam-se duas tensões ao mesmo tempo: de um lado, “uma sensibilidade geral, pós-moderna e crítica”, e por outro, “concepções da experiência humana” (Nelson 1992:4 apud Denzin; Lincoln 2006:21).

Portanto, ao se valer das teorias da semiótica em confluência com a antropologia do imaginário para a análise do corpus, configura-se uma metodologia que se deixa atravessar e crie um novo espaço para a interpretação humana; fazer pesquisa qualitativa se liga assim a transdisciplinariedade, ou seja, em organizar o conhecimento para se tentar compreender o pensamento. Maffesoli (1995) lembra que as imagens, o imaginário e o simbólico permitem o estabelecimento da confiabilidade, conduzindo ao reconhecimento de nós mesmos a partir do reconhecimento do outro, confirmando um dos postulados da pesquisa qualitativa que, ao tomar a análise de documentos, por exemplo, torna-se válido as declarações e questionamentos do autor (Ludcke; André 1986:39).

Duffy (2008:109) vai definir *documento* como “uma impressão deixada em um objeto físico por um humano”, como “fotografias, filmes, vídeos e outras fontes não escritas”. O animê assim é entendido como documento, e, analisá-lo por meio do paradigma interpretativo, será subjetivá-lo (Schwandt 2008:198), mas, sobretudo, buscar compreendê-lo por meio de uma construção múltipla, holística ao mesmo tempo em que divergente (Serrano 1998:40). Sendo assim, farei uma leitura cuidadosa do animê *Death Note*, fazendo anotações sobre os discursos e imagens redundantes, cruzando-as com os teóricos estudados, e, por conseguinte estabelecendo

relações com enunciados extratextuais que configuram a pós-modernidade, obedecendo aos modelos de análise próprios de ambas as teorias, construindo uma visão linguística por meio de seus entremeios e intertextualidades estruturais. Essas etapas não estão pautadas em uma ordem hierárquica, visto que ao fazer uma primeira leitura, já se interfere com postulados discursivos e simbólicos por meio da interferência do próprio texto – o que Chaves (2012) vai intitular pesquisa Narrativa.

ORGANIZAÇÃO DOS CAPÍTULOS

No primeiro capítulo, **Abrindo a porta: bem vinda louca da casa!**, abordarei as duas correntes teóricas em questão, confluindo-as e demonstrando suas brechas e especificidades dentro dos campos da linguística, delimitando os pontos teóricos que serão utilizados no decorrer das análises, privilegiando em alguns aspectos a visão de Gilbert Durand e em outros, a de Algirdas Julien Greimas. Para aprofundar nas estruturas resultantes da reflexão entre estes teóricos, trarei Michel Foucault com seus estudos discursivos. Por a Linguística representar uma ciência cujas estruturas encontram-se bem sedimentadas, proponho sua abertura às teorias do sensível de Durand, por vezes chamadas de “louca da casa”. Deixar que o símbolo misture-se ao discurso esclarece a possibilidade dessa visita à moradia da *langue* e da *parole*.

Já no capítulo dois, **Entrando nos quartos: historiografia do animê**, apresentarei historiograficamente o animê nos contextos ocidentais e orientais, e de que modo a cultura pop serve aos estudos linguísticos e imaginários, materializando seus discursos e símbolos. Abordarei as estruturas narrativas e sensíveis da animação em geral, procurando traçar um mapa simbólico necessário à abordagem mitológica e analisando alguns de suas peculiaridades. Estaremos entrando nos quartos da casa da linguística porque o animê é uma linguagem ainda pouco explorada pelo universo do discurso e é preciso verificá-lo a fundo a fim de que suas instâncias sejam devidamente reconhecidas.

No capítulo três, **Hora de deitar: uma análise mitológica**, tomarei o animê escolhido, Death Note, a fim de aprofundar uma análise que priorize a dinâmica simbólica discursiva dos enunciados e da narratividade. Trata-se de deitar porque para lidar com as imagens é preciso permitir que o imaginário se articule de modo não-arbitrário e recorrer as recamaras da articulação entre o símbolo e o dito, no interior da linguagem. Por fim, as considerações finais serão apresentadas como **abrindo as janelas para o amanhecer**, porque se espera com esse trabalho contribuir para as discussões sobre as tecnologias pós-modernas que enlaçam nosso

imaginário e entender *como* o imaginário brasileiro tem se articulado em meio aos símbolos da Morte que rondam a angústia humana e por isso se deixam iluminar.

CAPÍTULO I ABRINDO AS PORTAS: BEM-VINDA LOUCA DA CASA!

*Mas é preciso, antes de tudo,
aprender a gramática dos símbolos.
-Joseph Campbell*

1. ENTRE A IMAGEM E A HISTÓRIA: A NECESSIDADE DE EXPLICAR O HOMEM

Logo ao girar as pesadas chaves da Linguística para lidar com as animações japonesas, é preciso compreender que o *sentido* é, em primeiro lugar, uma *direção*. Confluir teorias num momento em que os estudos da língua e da linguagem celebram um novo rumo por possibilitar dizer sobre tantas materialidades⁶ deve ser motivo para refletir. Principalmente quando seus questionamentos nos levam a uma preocupação excessiva dada à História como se os elementos faltantes à compreensão dos efeitos de sentido estivessem todos lá. A análise de discursos, nos últimos anos, tornou-se escrava de cronologias.

Isso acontece porque, valendo-se de Foucault (1990:105) (para quem não basta dizer o enunciado, mas buscar a lei que justifica sua existência), muitas das reflexões linguísticas têm se limitado a comentários comparativos entre o evento histórico e uma textualidade a que se faz intertextualidade⁷. Não era de se esperar que, em meio à pós-modernidade, os estudos que tomam o Homem e seus desmembramentos como objeto rapidamente passariam a recorrer ao arquivo memorial para buscar explicações aos ditos e ao fazer humano na tentativa de justificar sua ausência consciente de interesse num futuro e seu apego ao passado.

Esse é um dos motivos que leva Yves Durand (1988:31) a chamar a História de “pedagogização”, isto é, “uma vasta realização simbólica de aspirações arquetipais frustradas”. Para o autor, as narrativas que compõe o arcabouço <oficial> da sociedade representam em si mesmas ações temporais e materialidades forradas com personagens e espaços distintos, mas que em seu cerne corresponderiam à tentativa humana de lidar com sua própria existência e a angústia dela suscitada em todos os tempos e sociedades. Temos uma série de histórias que preenchem nossa memória temporal e estão registradas em diversos livros, ao mesmo tempo em que também histórias que preenchem nossa memória e alma.

Por exemplo, aprendemos que Dom Pedro I conquistou a suposta independência brasileira. Mas só o reconhecemos como o libertador pelo caráter narrativo que o coloca sobre

⁶ Peças publicitárias e filmes, entrevistas, discursos de homenagem e políticos, o mundo é linguagem! Da frase ao texto, do texto ao discurso, tem-se a impressão de que a Vida é objeto linguístico.

⁷ O pensador, ao contrário, não vê os processos do Homem por esse viés, mas alguns de seus leitores se emanaram nessas problemáticas. Foucault bem lembra que “o tempo é para a linguagem o seu modo interior de análise; não seu lugar de nascimento”. Seus postulados serão abordados ao fim deste capítulo.

um cavalo, à beira do lago, erguendo uma espada com uma mão e por meio de sua voz, usando a palavra como arma. Essa marca de Herói pode ser facilmente reconhecida quando vemos um filme em que o rapaz precisa resgatar sua donzela, e para isso, vai sobre um cavalo erguer sua espada ao dragão. Ou quando temos Tiradentes que, sob determinadas circunstâncias, não montou o cavalo, mas montou a morte ao trazer liberdade por meio do silêncio de sua voz. Ou mesmo em narrativas contemporâneas identificamos em Harry Potter um bruxo que monta a vassoura para fazer justiça por meio de sua vara mágica e a Mulher Maravilha montada na gravidade vale-se de seu chicote para arrancar a verdade dos inconsequentes.

Estamos lidando sempre com um conjunto de histórias cujas imagens “transvazam as concreções individuais, biográficas, regionais e sociais” (Durand 1993:56), parecendo na maioria das vezes terem se originado de uma constante repetição de uma mesma experiência durante os séculos. Jung (2006:17) entende que essas imagens são um conteúdo inconsciente que “se modifica através de sua conscientização e percepção” tomando proporções “que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta”. A esses conteúdos que também poderíamos chamar de “imagens primordiais” e que funcionam como um gatilho para a existência dessas narrativas, o psicanalista denominou *ARQUÉTIPO*.

Considerado uma “tendência instintiva tão marcada como o impulso das aves para fazer seu ninho” (Jung 2008:83) o arquétipo é necessário ao Homem por possibilitar que ele simbolize sua própria existência: mesmo que para ele se manifeste não seja necessário uma “fôrma”, ainda constitui uma estrutura, uma estrutura do inconsciente. Observá-lo é prender-se a uma teia de símbolos aparentemente intermináveis, porque à medida que um arquétipo é manuseado por inconscientes diferentes, os símbolos suscitados também são. O arquétipo da Grande Mãe, por exemplo, é simbolizado pela imagem de Nossa Senhora na cultura ocidental, enquanto é vista como Atenas sob os antigos gregos ou como Ogum para os africanos; porém todas elas estão ligadas à ideia de criação, maternidade e proteção.

Há uma linha tênue entre o arquétipo e símbolo, e para não rasgá-la podemos pensar o arquétipo como a ideia ou a noção simbólica, enquanto o símbolo, sua materialização. O símbolo é uma não estrutura, uma fragilidade semântica, ligado à ambiguidade e a língua à medida que o arquétipo está ligado à flexibilidade e a linguagem. O símbolo é a interação entre o arquétipo e a cultura. E apesar de Jung postular que essas imagens primordiais não possuem uma forma fixa ou pré-definida, podemos listar a frequência com que algumas de suas manifestações se repetem, seguindo a mesma lógica das Grandes Mães.

É o que se percebe, por meio da leitura do glossário de termos junguianos presente no livro *Mitopoese da Psique* de W. Boechat (2008:200), ao enumerarem-se os arquétipos da

criança, da mãe, do pai, da anima, do animus e da sombra. A junção entre essas imagens arquetípicas gera outras e assim sucessivamente. O arquétipo da Mãe + Sombra resultará na Mãe terrível, arquétipo que marca a deusa hindu Shiva. Da mesma forma, se unirmos os arquétipos do Pai ao arquétipo do Animus, que dizem respeito ao chamado e a vocação, vamos nos deparar com o arquétipo do Velho sábio, presente na imagem do Preto Velho nos domínios africanos ou por Morpheus em Matrix. Essas imagens vão assumir status de símbolos em materializações diferentes segundo a cultura onde estão inseridas.

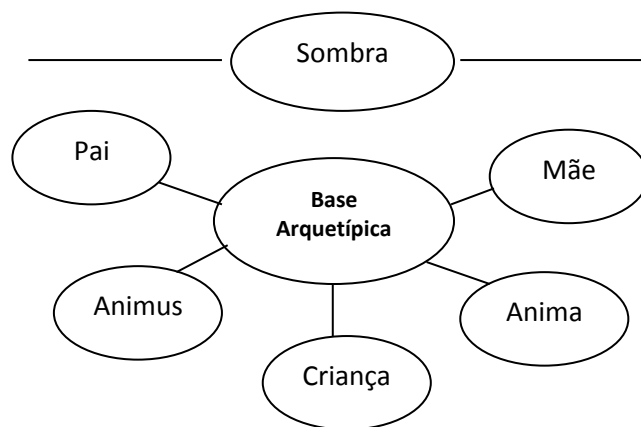


Tabela 1.1: Relação de arquétipos base.

Arquétipo	Imagem Arquetípica
Alimentação, geração, criação, grupo;	Mãe
Criação, recomeço, espontaneidade;	Criança
Limite, lei, logos;	Pai
Vocação, chamado;	Animus
Feminino, alma;	Anima
Obscuridade, perversão, inversão.	Sombra

Tabela 1.2: Lista de arquétipos base e suas respectivas imagens arquetípicas

IA 1	+	IA2	=
Mãe		Sombra	Mãe-terrível
Anima		Sombra	Mulher-terrível
Criança		Sombra	<i>Puer</i>
Criança		Animus	Herói
Herói		Sombra	Vilão
Pai		Animus	Velho-sábio

Tabela 1.3: Relação entre a interação de imagens arquetípicas (IA).

1.1.1 TEORIA DO IMAGINÁRIO DE GILBERT DURAND

Conta-se, por exemplo, por meio da tradição ocidental cristã, que Yaweh, seu filho e o Espírito Santo criaram juntos um ser a sua imagem e semelhança dando-lhe o nome de Adão. Mas este ser, ao transgredir-lhes as ordens, acabara sendo punido e expulso do Paraíso, devido em partes à sua mulher Eva. Da mesma forma encontramos nos contos japoneses a história dos três espíritos, o Espírito Mestre do Céu, o Espírito Majestoso Criador e o Ancestral Divino Criador cujas vontades deram origem a um Macho (*Izanagi*) e a uma Fêmea (*Izanami*) que logo perceberam como seus corpos se completavam. No entanto, Izanami entregou-se às trevas, teve sua cabeça tomada por demônios e seu sexo preenchido com vermes, fazendo com que Izanagi nunca mais pudesse vê-la, expulsando-o de sua zona de conforto.

Posso perceber nesses dois breves resumos a presença de arquétipos de criação (seres divinos), de limites (há algo que não se pode fazer) e de obscuridade (quebra-se a ordem, torna-se errado); eles se materializam por meio de imagens que vão do Pai à Sombra. E caso procuremos ainda outras narrativas de criação, também será possível identificá-los em meio à suas especificidades de onde se contam. Posso então, a partir desse raciocínio, tomar um animê para observar os arquétipos que compõe e impelem sua narrativa, mas o antropólogo Gilbert Durand vai reclamar que a preocupação ao tomar-se um objeto para análise não deve se repousar sobre a *estrutura* que possibilita a manifestação simbólica, e sim sobre as *imagens* simbólicas que se suscitam dessa estrutura e por meio dela.

Em outras palavras, não basta identificar o arquétipo, mas a partir dele, encontrar as várias imagens simbólicas que podem se formar; se nos atentarmos apenas a estrutura arquetipal, sempre nos depararemos com os mesmos sentidos porque a posição junguiana não enfoca o dinamismo da imagem simbólica, mas a sintetiza em mais uma manifestação qualquer proveniente de um arquétipo (Y. Durand 1998:34), um sintoma do inconsciente. Gilbert Durand então vai revisar essa concepção, tornando o arquétipo não uma estrutura abstrata e estática onde as linguagens recorrem para materializar determinado sentido, mas uma estrutura *dinâmica*, interação entre natureza e cultura, que possibilita reatualizações, uma linguagem.

Se compreendido esse redirecionamento durandiano podemos pensar em como os arquétipos se comportam ao entrar em contato com uma determinada cultura, ou de que forma essa dinamização de seus conteúdos podem afetar uma textualidade. Vamos perceber que não se trata apenas de observar o comportamento do arquétipo, mas de que estamos lidando com um acontecimento maior, uma “organização dinâmica de imagens simbólicas, um sistema de símbolos, arquétipos e esquemas que tende a compor-se em narrativa” (Durand 2002:63).

Por exemplo, existe um conto japonês que narra a história de um monge cujos sonhos eróticos envolvendo uma linda moça lhe proporcionaram uma poluição noturna. Porém, ao acordar, o religioso percebera que aos pés de seus lençóis havia uma serpente morta pelo excesso de líquido seminal em suas presas; o monge constata assim que mantivera relação durante toda a noite com o animal peçonhento, entrando em desespero ao perceber que não havia onde esconder aquele imenso corpo. Ora, certamente os arquétipos e símbolos gritam por essa narrativa: a imagem da Mulher associada à serpente lhe confere o status de perigo e morte, ante a renúncia de sua inerente natureza sexual por meio dos votos religiosos.

Facilmente me lembro da história de Adão e Eva onde a serpente leva a mulher a comer do fruto, e logo se dão conta de que estão nus, mas também perceberemos no conto do Macho e da Fêmea (Izanagi e Izanami) a mulher associa-se às trevas, levando-os a separação da pureza e à demonização da relação sexual. Dentro da narrativa do monge, percebemos que os símbolos, quando construídos de maneira que seus significados associam-se uns aos outros, provocam referência a uma história anterior, às imagens primordiais, a uma narrativa canônica recontada desde sempre. Os símbolos *se dinamizam* de forma a levar-nos ao Mito.

O Mito é a história da existência do Homem. Do Japão ao reduto indígena do interior de Goiás, os povos continuarão recontando narrativas que não carecem de um registro <oficial> porque não se podem prender a uma temporalidade, mas impulsionam a imaginação e o sensível de suas sociedades. Sem as estruturas míticas, “a inteligência histórica não é possível: sem a expectativa messiânica não há Jesus Cristo, e a batalha de Philippe ou Waterloo não passariam de *fait divers*” (Durand 1996:87). Vamos começar a perceber que

a imagem é a linguagem fundamental da alma e os símbolos são a chave para a compreensão das imagens. Os mitos, por sua vez, são histórias simbólicas que se desdobram em imagens significativas, que tratam das verdades dos homens de todos os tempos (Boechat 2008:21).

Os mitos fortalecem o ciclo da Vida dos povos e conferem à suas memórias um olhar outro, fornecendo àqueles que os recontam uma justificativa para os desprazeres e conquistas humanas. O arquétipo e o símbolo tornam-se bússolas de um *agora* e não apenas fatos textuais de um pretérito. Basta um olhar atento à cultura grega para perceber que esses não tinham uma concepção histórica delimitada – um passado presentificado, um presente de onde se pode explicar ou prever o futuro – mas recontavam as tantas aventuras de deuses, semideuses, seres mágicos e diabólicos em episódios que retratam aspectos fundamentais aos ciclos e círculos sociais. Ao alimentarem estes cenários e personagens, eles buscavam em uma narrativa que

retira do irracional a essência de uma racionalidade. Narrativas cujas conotações só faziam sentido por corresponderem às retratações de seu cotidiano.

De Hermes a Afrodite, de Hades a Tércites, para os gregos, não há sobrenatural, mas tudo pertence à natureza, humana ou não. Por isso o Mito está preso a uma carga de espiritualidade⁸, mas não representa em si o desejo de uma Verdade absoluta e acaba sendo nomeado pelo senso-comum como uma história inventada, fato inverídico, uma mentira ou uma representação de fatos ou personagens reais exageradas pela imaginação popular; ou ainda uma fábula, uma lenda ou um conto de fadas⁹. Na verdade o que “diferencia o mito das diversas desvalorizações em narrativas simples como o conto, é aquilo que se investe neste discurso”, ou seja, “uma pregnância simbólica” (Durand 1996:95).

As raposas, por exemplo, tão caras aos japoneses por representarem belos e enigmáticos animais que costumam passear ao crepúsculo pelas ruas, permeiam diversos contos infantis e antigos por se mascararem de sedutoras mulheres para atrair homens tolos. Na maioria dessas narrativas esses seres da floresta, movidos pelo arquétipo da Mulher-terrível, simbolizam a morte, a perda, a destruição e a entrega ao mistério. Mas o simples desenho de uma raposa feito por uma criança de cinco anos em seu livro didático por a professora pedir que o fizesse não confere ao animal uma essência simbólica. Ao contrário, torna o símbolo apenas uma representação qualquer de uma realidade apontada.

Para ser *simbólica* a imagem precisa evocar seu conteúdo primordial e estar em contato com outras imagens cujos sentidos se complementem para que seu sentido mítico se evidencie. Ainda que seja difícil separar os termos “imagem” de “símbolo”, talvez se recorrermos ao dicionário Michaelis se possa discernir quando estamos falando de uma “1. representação mental de qualquer forma; 2. imitação de uma forma” ou “1. objeto material que representa qualquer coisa imaterial; 2. Imagem que representa a significação de tendências inconscientes”. Ambas são tratadas como representação de algo concreto ou não concreto, dizendo respeito à forma que assumem ao serem ditas / imaginadas por aqueles que o querem.

Entretanto Gilbert Durand vai discordar dessas colocações para afirmar que a imagem *sempre* será simbólica, ainda que esteja desprovida de algum contexto. O que acontece é um esvaziamento de seu sentido mítico devido ao manuseio de quem está construindo suas relações em dado espaço textual.

⁸ Essa ideia bem difundida pelo mitólogo Mircea Eliade e encontra-se em meios aos escritos da Paidéia.

⁹ O conto de fadas é um conservatório de saberes muito antigo – entendimento interligado ao pensamento de Campbell (2008:18), que enxerga na “moral” que serve de pano de fundo para esse tipo de narrativa como comprovante de que o “mito não é o mesmo que história” e que para melhor diferenciá-lo é preciso estabelecer algumas funções primordiais. Por motivos didáticos e metodológicos, as funções do mito, assim como as *lições*, tratadas por Campbell e Durand, serão abordadas no capítulo três.

A imagem simbólica contém uma justaposição de dois níveis de significação, um literal e outro figurado, um sensível e um inteligível, logo, o primeiro chama o segundo. [...] O sentido simbólico ou figurado, que indica ou sugere uma imagem literal, atribui ao símbolo uma « profundidade », uma vez que a significação transcendente seja nunca comunicar plenamente de maneira clara e integral. [...] A superfície da imagem, enquanto identifica e reconhece sua própria literacidade, mascara uma outra face oculta, apreendida como fonte de uma verdade diferente. Entre os dois níveis há heterogeneidade, que permite falar de dois lados do símbolo como dois lados de uma mesma moeda que não podem ser vistos simultaneamente (Wunenberger 2007 :1997)¹⁰.

Portanto, a raposa em si é uma imagem simbólica cujas possibilidades de sentido se dão na medida em que ela se constrói junto a outras imagens, mas sua presença em uma narrativa não indica que haja propriamente dito a existência de um “mito da raposa”. Caso assim o fosse, facilmente poderíamos afirmar que todas as mulheres cujas mães lhe atribuem o nome de Cassandra estariam fadadas ao desprezo, à violência sexual e a loucura, uma vez que na mitologia grega, estes foram os adjetivos atribuídos a seu papel no meio troiano, irmã de Heleno, amaldiçoada por não querer se entregar a Apolo. Mas, por exemplo, percebe-se o rastro arquetípico das raposas nipônicas quando procuramos histórias equivalentes no Ocidente.

Talvez possamos nos lembrar de Lara, a mulher-peixe que em meios às águas atrai os homens que se desesperam ante a seu canto e beleza: da mesma forma que a raposa, ela se mostra como Morte quando os tórridos apaixonados se entregam; passeia a beira dos mares a procura de homens tolos. Temos aqui duas narrativas cujos contextos são desiguais, porém funcionalmente equiparados. Mais uma vez, não se trata de uma imagem animal que evoca um mito, mas um *traço mítico*, ou seja, um elemento que em outras relações faz referência a um mesmo símbolo de um mito. Todavia, ainda estamos no nível do arquétipo.

Para pensar no Mito, vamos recorrer a um arquivo de Histórias ainda antecessor, buscar nos escritos antigos alguma narrativa a que outras, da mesma forma, em outras culturas, também se associem ao ataque feminino. É diferente de observar Esopo em sua fábula “a raposa e o corvo”, que faz uso da imagem do animal, mas não provoca esse fervilhar simbólico.

¹⁰ No original: “L’image-symbole comporte une juxtaposition de deux niveaux de signification, un littéral et un figuré, un sensible et un intelligible, dont le premier appelle le second. [...]Le sens symbolisé, ou sens figuré, qui est indiqué ou suggéré dans l’image littérale, confère au symbole une “profondeur”, c’est à dire une signification transcendante, dans la mesure où ce sens se laisse jamais pleinement communiquer de manière claire et intégrale. [...]La surface de l’image, tout en restant identifié et reconnue dans sa littéralité propre, masque une autre face occultée, appréhendée comme source d’une vérité autre. Entre les deux niveaux existe une hétérogénéité, qui permet de parler des deux faces du symbole, à la manière de deux faces d’une même pièce de monnaie que l’on ne peut voir simultanément”.

Ainda que tentemos associar a figura de astúcia ao ser personificado que faz de tudo para tomar o queijo do pássaro, o olhar analítico se deteria apenas aí, na questão moral.

Os mitos se referem sempre a realidades arquetípicas, isto é, a situações a que todo ser humano se depara ao longo de sua vida, decorrentes de sua condição humana. São situações padrões como: nascimento, casamento, envelhecimento, morte, amor, separação, culpa, ódio dentre tantos acontecimentos enumeráveis. Eles explicam, auxiliam, e promovem as transformações psíquicas que se passam, tanto no nível individual, como no coletivo de uma determinada cultura (Ulson 1995). Seguindo esse raciocínio, Chevalier (2009:XIX) define-os como “um teatro simbólico de lutas interiores e exteriores a que o homem se entrega no caminho de sua evolução, na conquista de sua personalidade”.

Para Jung (2008:138) o mito é uma conscientização de arquétipos do inconsciente coletivo, ou seja, “compõe a parte da psique que retém e transmite a herança psicológica comum da humanidade”. Os símbolos decifram as variações sobre um arquétipo, e, por conseguinte, estruturam-se aos modos de narrativa. O psicanalista afirma sempre que se trata de abordar os *símbolos naturais*, comuns e essenciais a todo homem, para então poder se observar os *símbolos culturais*, o modo como a cultura lida e materializa determinado arquétipo. Mas como dito anteriormente, Durand não vai considerar essa distinção em prol de uma univocidade mítica.

Já Freud, condenado à sua visão excessivamente sexualizada, sujeita o símbolo a um sintoma de recalque e o mito a uma neurose! Rafael Patai (1972) caminha no oposto extremo, afirmando ser o mito toda narrativa que instaura um personagem ou situação lendária ou suficientemente marcante a ponto de movimentar o mercado e as focas cotidianas: Merlin Monroe, Mickey Mouse e a Tecnologia seriam mitos em sua visão. No entanto, essas definições não compõem nosso pensamento porque se crê que o símbolo não se limita apenas ao campo sexual de experiências humanas e personagens da Disney podem fazer referências a personagens de narrativas ainda anteriores, como por exemplo, a sereia Ariel.

Boechat (2008:18) delega ao mito a função de responder “de forma simbólica e abrangente às questões fundamentais da alma”, cumprindo a função de “atribuir sentido ao mundo, desde a aurora da humanidade até a sociedade tecnológica”. Strôngoli entende que o mito é “uma narrativa criada e recriada pelo Homem desde os tempos imemoriais e em todos os espaços culturais com o objetivo de eufemizar sua imperfeição e diminuir a negatividades dos fatos e mistério do universo”. Para Couto (2011)

O mito é a forma de eufemizar ou disfarçar nossa ignorância sobre o mundo e a vida. Por isso temos os diversos mitos que pretendem explicar a morte, amor,

nascimento, temperamento, futuro, destino, etc. Considerando que o mistério existe sempre e por toda a parte, qualquer atividade ou criação humana terá sempre uma interação com ele, será a expressão, por meio das formas mais diversificadas, do desejo do homem de transformar esse mistério em algo racional, bem formalizado, para que ele tenha a ilusão de decifrar o desconhecido.

Portanto lidar com o mito é atravessar os arcabouços culturais, temporais e (in)conscientes do Homem na tentativa de encontrar respostas para sua existência, dizeres e perguntas que se constroem na forma de estórias, possibilitadas por um alto teor de arquétipos e imagens simbólicas que ao serem recontadas sempre assumem uma nova possibilidade de sentido. Mas para abordar de forma sistemática a existência desses conteúdos polivalentes que dinamizam a psique, é preciso instaurar uma metodologia de investigação suficientemente branda que apreenda *como* os Mitos funcionam na sociedade e/ou como muitos de seus *traços* manifestam-se nas diversas produções humanas (sejam elas consideradas concretas ou não, como sonhos, cinema, pinturas, músicas, desenhos e jogos).

A essa prática de análise Gilbert Durand denominou MITODOLOGIA, “uma reconciliação que nunca se viu no Ocidente entre os poderes da imagem e do símbolo e os poderes do raciocínio” (Durand 1982:64). Reconciliação porque até os anos sessenta as teorias que tomavam a Imagem como objeto sempre procuraram defini-la aquém do racional. De Bergson a Valery, dentre tantos outros pensadores do século XX, o estudo imaginal se resumiu a analisar aleatoriamente o sentido ou brincar entre noções concretas e abstratas, entregar-se ao devaneio e vender-se como meretriz; a imagem sempre foi chamada de *louca da casa*.

Mesmo Sartre, que criticou aqueles que a definiam como “memória” ou “representação” acabou se contradizendo ao reduzi-la a um exemplo da psique. Isso aconteceu porque fenômenos como o simbolismo, segundo Jung (2008:113) são “um verdadeiro aborrecimento por não poderem formular-se de maneira precisa para o intelecto e a lógica” e a ambivalência da imagem não se enquadrar nos critérios e metodologias formuladas até então.

Com o livro *As estruturas antropológicas do imaginário* publicado por Gilbert Durand e sob as orientações de Gastón Bachelard, percebe-se que as imagens do Mundo obedecem a leis dinâmicas de agrupamento e composição, possuem “uma lógica, ou mais exatamente uma dialética e uma rítmica” (Wunenburger 2005:51) que podem levar a compreensão do conhecimento, da razão, da objetividade e subjetividade (Bachelard 1985:21). Mais ainda, que sua dinamização ao entrar em contato com outras leva a existência de um museu de imagens

organizado segundo grandes temas que embasam a essência da existência humana (Pitta 2005:14) porque estão sempre se repetindo e que por isso são acessíveis à nossa imaginação.

Assim, à faculdade humana de criar, distinguir, memorizar, reproduzir e articular imagens simbólicas o antropólogo vai chamar IMAGINAÇÃO, e ao modo como tal faculdade é operacionalizada, o modo de estruturar as imagens apreendidas pela imaginação, IMAGINÁRIO. Todo Homem lida com imagens e articula seu imaginário segundo a cultura de onde fala. Não estamos tratando de imagens *ipsis litteris* vomitadas pelos meios de comunicação diariamente, mas da essência simbólica formada no consciente e por meio da memória sob os olhos daqueles que Vivem e, que, portanto, compõe não só os meios midiáticos, mas o trânsito sonoro das cidades, as experiências coletivas, as sensações produzidas por momentos individuais. Mesmo um cego tem seu imaginário. Que dirá uma fértil imaginação.

Ao ler a palavra *fogo*, você, que está acompanhando essas reflexões, articulará em sua memória uma série de imagens e eventos em que pôde conhecer as chamas flamejantes, podendo rapidamente atribuir-lhes a cor produzida pelo atrito entre o inflamável e aquilo que se queima, ou talvez tenha imaginado tão somente uma série de clarões alaranjados sobre um amontoado de madeira queimando ao léu em meio a um pano de fundo escuro. Outros talvez se lembrem de rituais e festas como a Quadrilha, que pedem uma enorme fogueira, ou os mais libidinosos poderão associar a imagem do fogo a um intenso contato entre sexos.

Facilmente essas imagens que saltam à sua consciência poderão ser descritas. Isso acontece porque a palavra ativa o conteúdo simbólico que permeia o inconsciente tornando-o acessível por meio da linguagem da Imagem, que poderá em alguns casos, até fazer-lhe lembrar do cheiro de uma manhã fresca enquanto o fogo arde, uma experiência anexada ao modo como você conhece o Fogo. Quando nos deparamos com os diversos símbolos que compõem as textualidades do cotidiano entramos em contato com imagens simbólicas que dinamizam nosso imaginário, ou seja, nós todos temos concepções prévias que se ampliam ou alimentam aquilo a que já estamos acostumados a produzir no inconsciente.

Por meio de reverberações nas narrativas, essas imagens nos levam então aos mitos. Deve-se deixar claro que os Mitos não são as narrativas em si mesmas, mas antes, o conteúdo simbólico que as preenche e se articula junto aos arquétipos e contextos. Sendo assim, o estudo mitológico tende a “criação de um Atlas imaginal do discurso humano ou uma Mitografia” (Durand 1979:85), procurando em diversos Imaginários rastros de uma estrutura mítica, uma busca que pode ser feito tanto diacronicamente – e então recebe o nome de mitanálise - quanto sincronicamente, intitulado-se mitocrítica. Ambas representam um trabalho de leitura minuciosa.

Para esse exercício do sensível o antropólogo é bem enfático: “para poder viver diretamente as imagens é necessário que a imaginação seja suficientemente humilde para se dignar encher-se delas” (Durand 2002:25) e Jung (2008:65) complementa: “aprendam tanto quanto puderem a respeito do simbolismo; depois, quando forem analisar, esqueçam tudo”¹¹. Esses primeiros indícios de uma leitura mítica textual devem ser encarados não como uma pedagogização imagética, mas como uma metodologia de leitura que busca nas possibilidades da teia de sentidos, um fio condutor que existe no meio de tantos outros. É o que vai possibilitar compreender a diferença de uma leitura literária ou mesmo de mitologia comparada.

1.1.2 SEMIOSES DE BARTHES A GREIMAS

Nosso arquivo cronológico possui raízes míticas que direcionam nosso pensamento e nos movem para além do arcabouço temporal e por isso tornam-se o que são; a História passa e envelhece, o Mito vivifica-se. Apreender o mito que nos direciona é, portanto, desvelar o que somos porque vamos lidar com arquétipos-símbolos que permeiam nosso inconsciente e nos tornam humanos. Neste trabalho, olhar para o animê deve representar então uma busca pelos sentidos propulsionados pelas narrativas simbólicas dentro dessas animações e a maneira como lidam com mitos próprios e específicos por meio delas. Trata-se de um estudo que busca no Imaginário dos animês respostas simbólicas para seu consumo desenfreado¹² pelo Ocidente. Mas ainda estou lidando com as ciências linguísticas? Talvez a resposta esteja na seguinte citação:

A imagem é certamente mais imperativa que a escrita, impõe a significação de uma só vez, sem analisá-la, sem dispersá-la. Mas isto já não é uma diferença constitutiva. A imagem transforma-se em uma escrita a partir do momento em que é significativa: como uma escrita, ela exige uma *lexis* (Barthes 1975:132).

Da mesma forma que uma fotografia tem seus sentidos preenchidos segundo aqueles que a veem ou um texto qualquer na capa de um jornal se signifique para quem o lê, os demais objetos da Vida tomam forma quando significam algo para aqueles que lhes manuseiam. Ora, não seria diferente com a existência mítica. Se a imagem traduz-se para a escrita do consciente

¹¹ Jung (2008:115) comenta de forma bem humorada que “a interpretação de símbolos requer inteligência, não pode ser transformada em um sistema mecânico que vai, depois, servir de recheio a cérebros desprovidos de imaginação”, isso porque o dinamismo polivalente da imagem é o mundo fantástico a que se pretende analisar.

¹² 60% das animações veiculadas nas televisões do Ocidente são animês.

sem dela depender, e ainda, antecede-se a ela no instante em que adquire significação, então a imagem não assume apenas um status de “escrita”, mas antes, o de linguagem.

O mito vê a linguagem como matéria prima para sua materialização e ao valer-se dela, assume-a como status para poder trespassá-la. Essas ideias que compõem o trecho citado do livro *Mitologias*, de Roland Barthes, não deixam incertezas: *o mito é linguagem*. Por todos seus escritos, o pensador deixara bem claro o quão consciente é da dinâmica simbólica, e que por isso estaria propondo “um estudo das formas, observando as significações, independente do seu conteúdo” (Barthes 1975:133): uma ciência que denominou SEMIOLOGIA.

Para ele, apesar de valer-se da língua, o mito pertence a uma ciência geral que é extensiva à linguística; seguindo na esteira dos postulados de Ferdinand de Saussure, o mito pode ser enxergado na dicotomia significante/significado + sigo. Em outras palavras, o conteúdo simbólico usa das palavras para manifestar concretamente seus arquétipos e símbolos de modo a tornar inteligível sua essência mítica. Portanto, é partindo primeiramente da *forma* assumida pelo mito que vamos verificar como se configuram e, por conseguinte, as escolhas vocabulares feitas para que afetem diretamente a Vida e a sociedade. Por meio desse princípio semiológico, talvez fique mais claro que estamos por todo o tempo preparando o terreno deste trabalho para lidar não com narrativas clássicas comparadas, mas com o modo como esses conteúdos simbólicos arquetípicos assumem e materializam sua existência na contemporaneidade.

Couto (2011), por exemplo, reforça que “Prometeu não é visto como um homem, mas como figura que representa o espírito do sacrifício e do trabalho”. Maffesoli (2005) nos incita a perceber Dionísio numa sociedade do século XXI que se entrega às festas da carne e do prazer, se escondendo das obrigações dos campos de luta. Meu objetivo é entender de que forma e qual moldura os mitos assumem nas animações, tornando pertinente do ponto de vista linguístico porque busco tomar o *como* assumido por essas mitologias e analisá-las como linguagem, dissecá-las tomando-as como “linguagem-objeto” porque “o semiólogo deve tratar do mesmo modo a escrita e a imagem: o que ele delas retém é que ambas são signos, ambas chegam ao limiar do mito dotadas da mesma função significante (Barthes 1975:137).

No entanto, o francês adverte que “a semiologia, colocada em seus limites, não é uma armadilha suficiente”; em outras palavras, não se deve no exercício de análise, “considerar as formas como objetos ambíguos, ou meio-formas, meio-substâncias, dotar a forma de uma substância de uma forma” (Barthes 1975:134). Mas, ora, se a Mitologia possibilita analisar a dinâmica simbólica e se detém aí e a Semiologia torna possível observar a estrutura por meio da linguagem que possibilita a manifestação do Mito na sociedade sem compreender um olhar polivalente, não será necessário ainda ampliar os domínios de análise linguística? O complemento pode estar no seguinte verbete:

Mitologia s.f: A constituição de uma mitologia com vocação científica está ligada [...] a Lévi-Strauss. O aproveitamento do instrumental metodológico, **remanejado pela semiótica narrativa** [...] é complementar e está em débito com as pesquisas comparativas (Greimas; Courtés 2008:313, grifo meu).

No final do século XVII a palavra grega *semeiotiké* havia sido introduzida na filosofia pelo inglês John Locke como a designação para a doutrina dos signos em geral, no *Essay on Human Understanding*, de 1690. No início do século XX, o filósofo-lógico-matemático Charles Sanders Peirce retoma este termo com seu sentido original a partir da Lógica concebida como uma filosofia científica da linguagem. Mas a partir de 1960, o linguista lituano Algirdas Julien Greimas escolheu essa definição – que literalmente se traduz para “olhar sobre o sentido” – para nomear um ambicioso projeto dentro dos estudos da linguagem (Greimas & Courtés 2008:488)

Ambicioso porque o olhar greimasiano procura compreender as engrenagens que movimentam as estruturas de um texto para perceber a que *tendem* os sentidos suscitados por meio dele, ou em outras palavras, de que forma os diversos elementos que geram a significação cooperam para uma unidade. Para isso acredita ser o *texto* uma *estrutura*, e, portanto “uma grandeza considerada anteriormente a sua análise” (Greimas & Courtés 2008:503) ou ainda, “um conjunto de fatos e fenômenos ao que o semiótico se presta a analisar” (Fontanille 2008:85). E se o texto é uma estrutura apreensível, então a semiótica não vai tratar somente de uma estrutura linguística, mas de qualquer estrutura de signos: fotografia, cinema, música, gestos.

Greimas considera todos “linguagem”, e isso o leva a tentar reconstruir o processo de significação, preocupando-se em “tentar flagrar algo, encontrar um vestígio de padrão, de configuração, de cacos de estrutura” (Portela 2008:11). Trata-se de descrever e esquematizar o modo como o sentido é dado propondo um exercício de análise em tudo se passa como se as questões se deslocassem: não mais: “que diz o texto”? Não mais: “quem diz o texto”? Mas: “como o texto diz o que ele diz”? (Groupe d’Entrevernes 1979:7). Partindo desse princípio compreende-se mais facilmente a diferença do termo “semiótica” em face do termo “semiologia”.

O primeiro foi definido como uma “teoria da significação” preocupada em explicitar conceitualmente “as condições da apreensão e da produção do sentido” (Greimas & Courtés, 1979: 415). O segundo conserva o significado que lhe deu Saussure: “ciência que estuda a vida dos signos no seio da vida social”, aproximando-se, portanto, da psicologia social (apud A. Hénault, 1997: 40). A Semiologia irá fundamentar a estrutura que o Mito assume, a Semiótica ajudará a entender como esta funciona e a Mitodologia vai perceber o que a faz funcionar. Todos esses postulados, juntos, possibilitam ampliar o modo como narrativas podem ser descamadas.

A mitologia precisa ser remanejada por uma semiótica narrativa para assumir status de objeto porque não basta destrinchar de modo mitográfico uma textualidade sem que se pergunte de que modo esta funciona internamente, ou seja, de que forma as estruturas sintáticas e semânticas colaboram para a existência da narrativa mítica. Não basta recontar o Mito de Izanami, por exemplo, sem perceber o que leva a Fêmea a permanecer no submundo sendo devorada por demônios, quem são os outros que falam e o que fazem, como se comportam.

Posso me valer da Semiótica para considerar os arquétipos, mitos e símbolos nos animês porque antes de tudo, mesmo antes de perceber como esses elementos contribuem para os efeitos de sentido, compreendo que existe uma *estrutura* de significação passível de ser apreendida que será descamada junto aos mistérios da linguagem do inconsciente. O verbete sobre mitologia cunhado por Greimas nos permite afirmar então que o Mito se estrutura por meio da linguagem porque antes de tudo, possui uma NARRATIVIDADE. Esse termo é atribuído à percepção dessa estrutura que fundamenta e organiza o sentido no texto.

Sob a influência da linguística (em especial a sintaxe estrutural de Lucien Tesnière) e da narratologia da sua época (os modelos funcionais ou actanciais de Vladimir Propp e Étienne Souriau), Greimas em sua *Semântica Estrutural* (1966), concebe a narratividade tanto como uma propriedade específica das narrativas (no sentido de relato, história) quanto à sucessão de estados e transformações que um dado conteúdo semântico sofre (Portela 2009:57). Por exemplo, conta-se a história de uma mulher nipônica cuja compaixão levou-a a cuidar de um pássaro ferido tombado em frente a sua casa. Algumas semanas depois de recuperado, este ser das nuvens voara para logo retornar com uma semente mágica no bico, cuja plantação lhe rendera eterno sustento.

No entanto sua vizinha de coração mal e invejoso, observando sua ascensão, saíra à procura de outro pássaro qualquer para logo atirar-lhe uma pedra, ferindo-o e abrigando-o dentro de casa. Uma vez recuperado, o pássaro retornara com uma semente no bico cujo plantio lhe rendera desgraça e morte até que esta mulher má acabara entregando-se à morte. A *narratividade* será percebida em um nível paralelo ao simbólico, observando-se o *como* a história funciona por meio de três *percursos narrativos*: manipulação, ação e sanção, que nem sempre estão explícitos no texto, mas relacionam-se por pressuposição.

Temos, portanto, a actante¹³ mulher que assume o papel de ajudadora da natureza, recolhendo em seus aposentos o ferido coadjuvante cujas origens são mágicas. A mulher

¹³ Os *actantes* são entidades abstratas cujas identidades funcionais são necessárias à predicação narrativa, “já que um mesmo actante corresponde a toda uma classe de predicados que encontra um após o outro em um mesmo discurso” (Fontanille 2008:149). Em outras palavras, o termo actante substitui o conceito de personagem, visto que cobre não somente um *dramatis persona*, mas seres humanos, objetos e conceitos, tornando-se dentro da narrativa

manipula o pássaro para que ele passe do estado de sofrimento a alívio, e o pássaro cumpre esse contrato, submetendo-se a seus cuidados para receber a sanção *melhora*. Como se trata de um ser mágico, o animal retribui-lhe com a ação de *recompensa*, sancionando sua ação por meio da *riqueza*. Mas a ação de enriquecer-se provoca na coadjuvante vizinha a manipulação e um contrato forçado com um segundo animal, cuja sanção de *punição* provoca-lhe a morte.

A semiótica vai observar a construção não de um dado que não corresponde a nenhuma verdade ou realidade, mas de um *simulacro*. Até onde se sabe, pássaros mágicos não existem e muito menos retornam dos ares com sementes cujos plantios vão conferir ao sementeiro riqueza infinita. É bem improvável. No entanto, trata-se de uma história cuja lógica e efeitos de sentido são construídos perceptivelmente por meio de uma estrutura que nos leva a entender determinados sentidos.

1.1.3 SEMIÓTICA DAS PAIXÕES

Greimas não se preocupa com o imaginário das narrativas e sim com uma padronização espantosa nas engrenagens de todas as histórias, cujos elementos repetitivos, não tão profundos quanto o arquétipo, mas tão inerentes como ele, se fazem presentes. Actantes heróis e vilões, objetos mágicos e mortes, recompensas e amores perdidos. Observando os tantos simulacros de sistemas sógnicos junto ao seu orientando J. Fontanille, o lituano passou a se perguntar: “qual seria o modo de existência operador de um sujeito antes de suas primeiras somações?” (Fontanille 1993:11). Em outras palavras, o que leva um personagem a tomar determinada atitude e não outra em seu lugar?

O que levaria Prometeu, além do traço mítico, a assumir o papel narrativo, a ser impelido pelo arquétipo do herói e sacrificar-se em prol do povo grego? O que levaria a vizinha da mulher de bom coração a encher-se de tamanha inveja a ponto de sair pelas ruas para ferir um pássaro? De que forma Romeu reuniu forças para enfrentar a ira dos Capuletos para então realizar-se afetivamente? Greimas e Fontanille se depararam com o elemento denominado *pathos*, que chamaram de *paixões da alma*. As paixões são “as causas que introduzem mudanças em nossos juízos; e que são seguidas de pena e de prazer” (Aristóteles).

Não se trata de categorizar sentimentos amorosos, mas de considerar que “os efeitos afetivos ou passionais resultam da modalização do sujeito de estado”; em outras palavras, os

“um lugar vazio onde se investem tanto as formas sintáticas como as formas semânticas” (Greimas & Courtés 2008:21). Essa terminologia deve ser compreendida sob uma perspectiva de que no texto nada está estabelecido, mas está em um processo de construção, cujas materialidades procuram diversos meios de se manifestar.

actantes das histórias são impelidos por paixões que para serem racionalizadas em um exercício de análise são modalizadas por um *ser, saber, poder, fazer*. O desejo, por exemplo, trata-se de uma combinação entre *querer-ser + querer-poder*. A timidez em *saber-poder + não-querer-ser*. Já a vergonha de um *querer ser+ não poder não ser*. A vizinha má sabe que *não-pode-ser* rica tão facilmente como a moça de bom coração, mas *quer-ser* a qualquer custo.

Assim o sentimento não se opõe a razão, mas é uma forma de racionalidade. Deus não criou o homem simplesmente por uma vontade criadora, mas porque foi envolvido pela *solidão*. Joana D'arc foi impelida pela paixão da *insatisfação* com a guerra. Batman tornou justiceiro por meio da *injustiça*, Jerry implica Tom devido à *inveja*. Não se trata mais de observar a ação do personagem, mas da paixão que o mobiliza. As paixões são entendidas assim como “efeitos de sentido das compatibilidades e incompatibilidades das qualificações modais que modificam o sujeito” (Fiorin 2007:11) e que podem mudar bruscamente o olhar lançado sobre uma história.

A linguística e a semiótica temeram sempre o “psicologismo” e evitaram a recaída nos estudos de caracteres e de temperamentos, que durante certo tempo marcaram os estudos de texto. Com medo de incorrerem ao mesmo “erro”, deixaram de lado certos aspectos imprescindíveis. [...] O amadurecimento e a segurança, atualmente alcançados nas análises discursivas, permitiram à semiótica avançar na abordagem das paixões, sem temer um retrocesso no caminho duramente percorrido. Os resultados dos estudos da modalização do ser foram, sem dúvida nenhuma, fundamentais para esse avanço (Barros 2011: 45).

A paixão é arquétipo da alma enquanto o símbolo, simulacro do inconsciente. Se o Homem sente, as paixões são universais, mas configuram-se de modos distintos segundo dada cultura. Dos escritos brasileiros aos japoneses sempre nos depararemos com as paixões da alma expressas e manifestas de tantas formas. Jung (2008:122) nos diz que precisamos tratar os arquétipos como “porções da própria vida, imagens integralmente ligadas ao indivíduo através de uma ponte de *emoções*” - ora, temos mais uma gruta pronta a ser desvelada. E nela podemos encontrar mais fontes que brotam para os estudos do Imaginário - nela podemos nos deparar com o Mito. O mito é o elo que enlaça e desenrola o portal entre os mundos teóricos.

O símbolo constrói o corpo cultural do Homem enquanto o Mito bombeia as imagens arquetípicas para as extremidades de sentido, possibilita conhecer paixões cujas modalidades se encontram alicerçadas ao sensível. O mito precisa da paixão para materializar no Homem o seu sentido. A semiótica assim nos revela os ossos que constituem esse corpo e o Imaginário lhe dá vida. Ambas anseiam explicar o Homem. Mas como Couto (2011) nos ensina, o mito está

sempre sendo recontado porque, justamente, a verdade do mundo ou da vida cujos mistérios nos perpassam, nunca consegue ser alcançada. A graça está em continuar procurando.

Vou começar a procurar o mito e a paixão na estrutura dos animês. Mas antes de tudo é necessário compreender cada um desses conceitos de forma pouco mais profunda para então destrinchá-los em meio à cultura japonesa. Para isso, alguns detalhes precisam ser esmiuçados. Já outros serão retomados na análise. O que precisa ser evidente é que lidar com a imagem simbólica é adentrar os caminhos da linguagem calçando sandálias estruturais para observar de que modo o inconsciente procura se materializar nos enunciados supostamente conscientes, pisando o sensível e se confundindo em meio ao mistério. O mito não é apenas mais uma das placas que marcam a estrada da ciência em busca de explicações sobre o Homem: o mito é o ar do sensível. O mito é o Homem.

1.1.4 OS REGIMES DA IMAGEM E A REFORMULAÇÃO BRASILEIRA

Gastón Bachelard, mestre de Durand, traduz em seis livros dedicados aos estudos das Imagens uma visão poética do signo linguístico. Por meio da *psychanalyse élémentiste* de Empédocles que toma os quatro elementos – ar, água, terra e fogo – como fundamentais à imaginação humana, o pensador vai dizer que esses elementos são “imagens primitivas que substanciam o que há de material e dinâmico no mundo, que traduzem temperamentos artísticos, poéticos e filosóficos” (Pessoa 2008:2). I.E., aos modos do arquétipo, se tratam de imagens rudimentares que se desdobram em outras imagens e assim sucessivamente, povoando a Imaginação do Homem: do fogo acende-se a paixão, ao mesmo tempo em que descobre a morte nas cinzas e a vida no atrito entre a madeira, torna-se sinônimo de proteção.

No entanto, mesmo Bachelard se propondo a analisar alguns desses desdobramentos imagéticos, não repousou sua preocupação em estabelecer uma linearidade dessas manifestações, apenas de contemplar suas materialidades poéticas que marcam a Vida. Por isso Gilbert Durand vai partir de seus direcionamentos para amadurecer a concepção dos desdobramentos da Imagem nas diversas textualidades, valendo-se de várias pesquisas em campos diferentes do conhecimento (de Delmas e Boll, Piéron, Piaget, Freud a Jung) indo buscar nas ciências humanas como um todo a explicação para a dinamicidade simbólica.

Como se exemplificou até aqui por meio das narrativas de criação nipônica e a história das raposas, as imagens comportam-se de modos diferentes nas culturas, mas não é por isso que não podem ser categorizadas. Ainda que particularmente representem uma ampla leitura dos domínios simbólicos, sem prender-se aos arquétipos, Durand vai preocupar-se com o

dinamismo imagético nas diversas textualidades. Para isso vai postular a noção de TRAJETO ANTROPOLÓGICO DO IMAGINÁRIO, um percurso onde a homologia do psíquico, o biológico, o cósmico e o social se dinamizam, construindo uma rede de significações simbólicas não-linear.

O imaginário não é mais que esse trajeto no qual a representação do objeto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito, e no qual reciprocamente as representações subjetivas do sujeito se explicam “pelas acomodações anteriores ao sujeito” ao mero objetivo. [...] Para delimitar os eixos desse trajeto utiliza-se o método pragmático e relativista de convergência que tende a mostrar vastas constelações de imagens, constantes que parecem estruturadas por certo isomorfismo de símbolos convergentes (Durand 2002:41).

Chama-se trajeto para mostrar não somente o efeito dinâmico, mas que as imagens estão em um caminhar que está sempre em constante mudança; por meio dele entende-se o processo que a palavra *fogo* evoca ao ser 1) percebido 2) significado 3) representado em uma imagem simbólica e 4) associado ao meio social. Além de ser um mecanismo que permite entender o modo como imagens tendem a alinhar-se segundo uma mesma dimensão simbólica, explica de que forma símbolos diferentes associam-se para construir a narrativa mítica. Por exemplo, mostram porque o imaginário da Serpente é representado sempre em meio às árvores e associada à punição, sedução e pecado ou porque o amarelo colore o Sol, preenche os cabelos de heroínas revoltadas e está na cabeça de Osíris, cuja roupa é dourada.

Além de buscar em diversos campos do saber uma sustentação para essas leituras, Durand também vai recorrer à reflexologia de Betcherev para demonstrar que os gestos fundamentais do corpo também tem ligação com o comportamento das Imagens. Por exemplo, as imagens de luta sempre estarão associadas aos gestos de ascensão, daí o Herói sempre ter sua cena principal aquela em que ergue a espada rumo a seu archi-inimigo. Já o personagem melancólico de uma narrativa ou mesmo o Herói estará em seus momentos de tristeza e derrota sempre de cabeça baixa, olhares caídos, mãos enfiadas no bolso.

Os três gestos reflexos dominantes conhecidos como dominante postural, dominante digestiva e dominante sexual são ligados assim a dois grandes agrupamentos de imagens chamados de *regimes*: o regime diurno e o regime noturno. Esses regimes colorem os símbolos segundo as textualidades em que estão envolvidas. A morte, por exemplo, será encarada de modo diurno quando o Herói fizer de tudo para que ela não o atinja, mas já no regime noturno, ela será encarada como berço, renascimento, concepções bem pontuadas em poemas

romantistas, por exemplo. Essa terminologia se deve ao levantamento em diversas culturas, mitologias e artes onde Durand percebera que lidar com a diversidade de imagens se trataria muito mais de agrupá-las conforme significados fundamentais do que classificá-las.

Organizando essas imagens em torno de núcleos estruturados conforme o isomorfismo dos arquétipos, *schèmes*, e dos símbolos convergentes, temos essas duas constelações que se movimentam de acordo com seus dinamismos predominantes, levando à percepção das representações imaginárias. A esses regimes também podemos chamar MODALIDADES. Durand (1996:99) sempre deixou claro que esse método de apreensão trata-se de uma convenção, e que apesar de constituir uma estrutura, não se deve prender-se a ela.

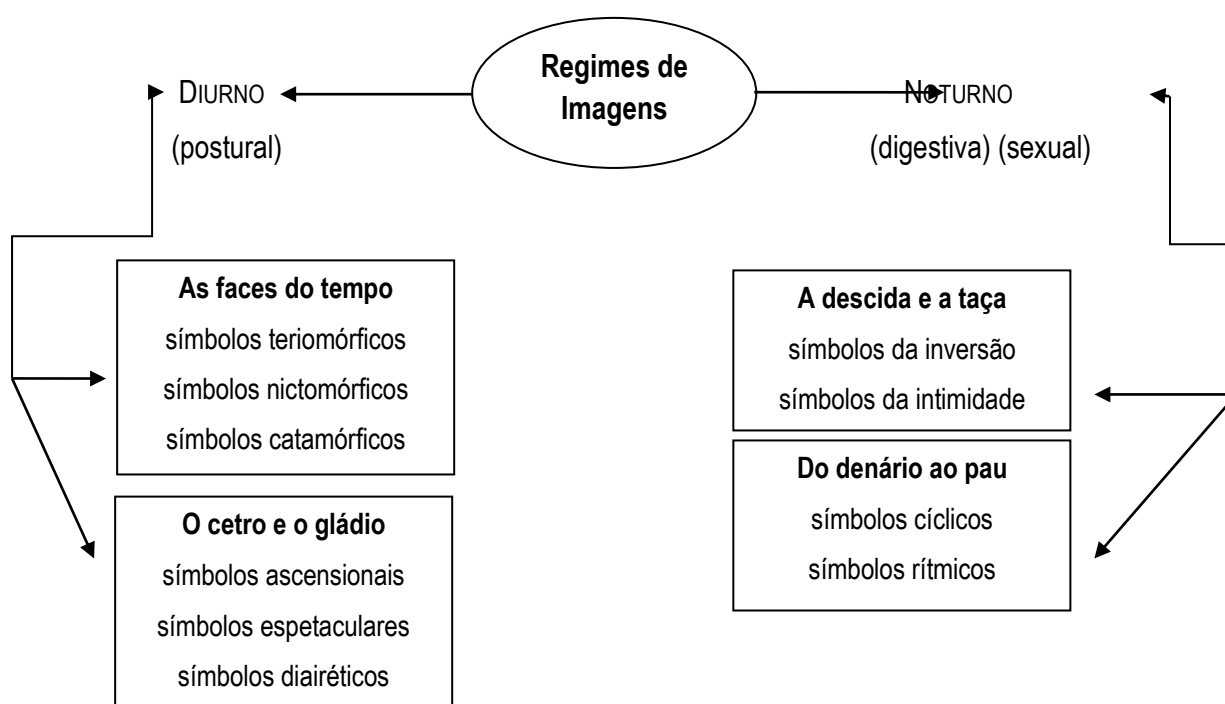


Tabela 2.1: Primeira classificação de regimes, segundo divisão de Durand.

Ora, aos domínios do imaginário pertencem todas as bivalências simbólicas e por isso, reduzir a imaginação seria um homicídio do sensível. Temos então:

- 1) *Regime diurno ou modalidade heroica*: se colocam imagens que convergem para os gestos que marcam processos de ascensão, distinção, separação ou afrontamento, marcando o pensamento por antítese, privilegiando a racionalidade, a noção de potência e a estrutura do herói, bem como suas armas;

- 2) *Regime noturno ou modalidade mística / sintética*¹⁴: se colocam imagens que convergem para os gestos que se voltam para a intimidade e construção da harmonia, para o desfuncionamento da agressividade e do perigo, optando pela fuga e criando um mundo introspectivo baseado no aconchego e na intimidade de si. Ao invés de armas, visa uma descida interior em busca do conhecimento.

Em diversos cartoons norte-americanos pode se perceber que as imagens que predominam seus imaginários pertencem ao regime diurno: de Super-homem ao Homem Aranha, sempre temos heróis que lutam com armas, entoando gritos de guerra e vestindo-se com uniformes coloridos sempre pregando a mensagem de que o Bem deve superar o Mal. Já no Oriente encontramos animês cujas imagens são em maioria pertencentes ao regime noturno, por pregarem a coexistência e harmonia entre as forças do Bem e do Mal, sendo o Herói sempre coletivo, como se observa em Power Rangers ou Cavaleiros do Zodíaco.

Em um curso intensivo sobre imaginário ministrado na USP no período de 22 a 31 de outubro em 1990, Durand confessa que colocara “duas estruturas em um regime e uma estrutura em outro regime” (Strôngoli 2005:157), fazendo referência ao noturno possuir duas faces: uma mística e outra sintética. Por diversos outros momentos o antropólogo insistira nessa brecha metodológica, despertando na pesquisadora Maria Thereza Strôngoli o interesse em repensar, com sua aprovação direta, uma reorganização dessas modalidades ou regimes.

Não vou expor o conteúdo desse grosso livro [as Estruturas], não é essa a minha intenção, é simplesmente vos mostrar a existência de pacotes ou de constelações fundamentalmente triádicas e não redutíveis a pacotes de dois termos, como o julgava a princípio (Durand 1982: 79).

Em *Ritmos do Imaginário* (2005), livro organizado pela prof. Dra. Daniele Rocha Pitta, Strôngoli assim sistematiza e divulga a aprovação pessoal de Durand para com uma nova faceta da teoria, provocando discórdia e discussões entre os pesquisadores brasileiros porque a proposta da brasileira não se incumbiu apenas de separar as duas postulantes que se encontravam em uma mesma estrutura simbólica, mas em provocar a organização dos regimes em geral. O nome dado a essa terceira observação recebeu o título de *crepuscular*.

¹⁴ O que se entende como místico não se trata do sentido conotativo religioso, mas “o sentido que lhe dão certos antropólogos do fim do século XIX, como Levy Bruhl e Przulski: a lógica da participação, da pertinência e da inclusão, implicando a lógica da similitude” (Strôngoli 2005:157).

- 3) *Regime crepuscular ou modalidade sintética*: harmonização dos regimes diurnos e noturnos mediante a criação de sistemas, de síntese e formulações conceituais, inseridas em um caráter dialético que propõe um caminhar histórico e progressista, no qual os símbolos se reagrupam de forma a dominar o tempo. Visa estabelecer posições polarizadas e mostrar sistematizações de mundo quase filosóficas, nele predomina o equilíbrio dos contrários.

Conforme Durand, “não somente a noção de crepúsculo é “bela”, mas ainda é dupla e recobre bem os dois sub/sistemas do regime sintético” (Strôngoli 2005:145). Mas o pouco uso ou aceitação por parte dos brasileiros também se deve a polêmica envolvendo este último nome, *sintético*, que Durand depois mudou para *disseminatório*, ao ser criticado pelo termo hegeliano e por fim usou *dramático* (Durand 1982:79). Passou-se a entender que os regimes “são um espaço dinâmico onde se movimentam as imagens das três constelações coerentes com os três tipos de dominantes reflexas, cujas forças anatomofisiológicas norteiam a configuração simbólica das modalidades de o homem neutralizar o Mal” (Strôngoli 2005:164).

Strôngoli (2009:27) percebera que as imagens que representam a percepção da passagem do tempo, *as faces do tempo*, articulam-se tanto com as modalidades do regime diurno quanto noturno, não sendo exclusivas de nenhum dos dois. Portanto, “sem integrar nenhum regime, assumem formas e características disfóricas que, tornando-se conhecidas, podem ser mais facilmente vencidas pelas estratégias simbólicas dos outros regimes”. Essas imagens são figurativas do Mal e foram denominadas *macroimagens*. Os regimes diurno, noturno e crepuscular atuam assim para o indivíduo como forma de inutilizá-la.

Cabe evidenciar, no entanto, que as imagens sempre possuem um caráter ambivalente, podendo configurar-se maneira distintas em cada um dos regimes. A visão da brasileira nos leva a perceber a atuação diferenciada dessas imagens no modo como o homem lida com suas angústias, e com a maior delas: a morte. Durand (Strôngoli 2005:165) ainda observara que nessa nova articulação entre as imagens em estruturas simbolicamente isomórficas, fica explícito o princípio de que todo indivíduo deve privilegiar um regime ao passo em que tem conhecimento do outro para não cair na “patologia do um” ou na obsessão. O diurno assim é polo do noturno e vice-versa, mas o crepuscular encontra-se nesse entremeio.

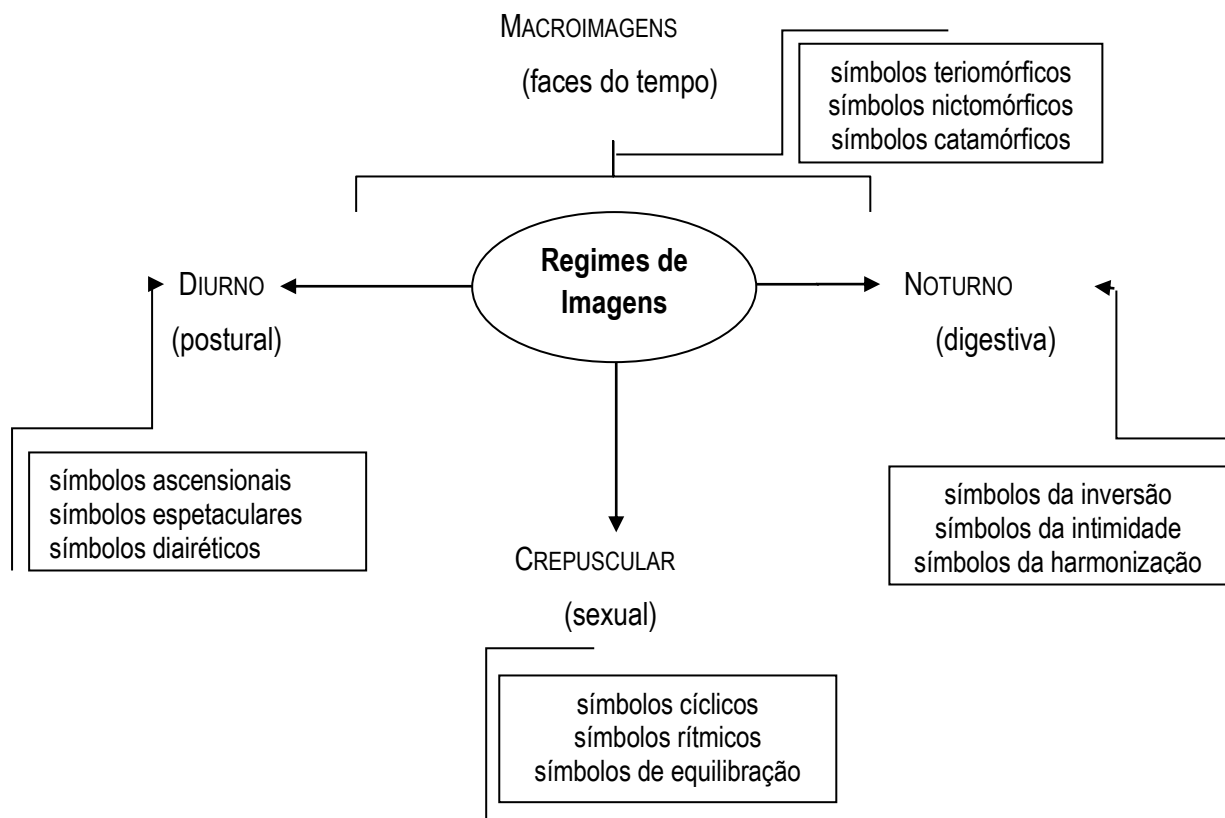


Tabela 2.2: Reestruturação de regimes segundo M. T. Strôngoli.

Por ser uma pesquisadora que acredita na articulação entre o imaginário e a linguística, Strôngoli nos apresenta ainda um norteamo¹⁵ léxico semântico interligado às estruturas simbólicas. Por essa razão, e por nos apresentar uma possibilidade de aprofundamento a partir dos estudos de Durand, optamos nos exercícios de análise por uma abordagem que segue seus direcionamentos, crendo serem fecundas suas ideias e reformulações. Entretanto, esse caráter *crepuscular* não afeta o trabalho no que concerne à essência durandiana, visto que ele mesmo em 1991, em *Décades de Pontigny-Cerisy* a encorajara na busca por essa nova visão estrutural.

1.1.5 MITEMAS E MITOLOGEMAS

Além da possibilidade de se deslumbrar o Imaginário por meio dos *regimes ou modalidades*, no decorrer dos avanços teóricos Durand já havia percebido outra movimentação simbólica que corre não apenas dentro das estruturas isotópicas da imagem, mas que se estende para uma materialidade narrativa: o *mito*, concepção de que já tratamos até aqui.

¹⁵ Esse direcionamento linguístico das estruturas simbólicas será abordado no decorrer dos exercícios de análise aplicados ao objeto da dissertação, presentes no capítulo três. Trata-se de uma leitura semiológica por meio da escolha das palavras na construção das diversas narrativas.

Importante fixar que dizer sobre o mito é abordar os arranjos simbólicos sustentados em forma de narrativas pelos arquétipos e que se alojam nas diversas culturas significando e deixando-se dignificar segundo sua vivência histórico-social.

Não se trata de se minimizar a um mecanismo interpretativo de comparações e semelhanças mitológicas aplicadas a histórias, mas de uma sistematização que Durand percebera nas diversas textualidades, como acontecimentos, cenários ou personagens (um motivo, um objeto, um cenário mítico, um emblema ou uma situação dramática) que tendem a se repetir, e se repetem por meio de uma redundância aberta. São situações míticas que sempre evocam imagens simbólicas voltadas semelhantes efeitos de sentido. A esses “sintomas” míticos, o antropólogo dera o nome de *mitemas* (Durand 1982:75).

O mitema é uma unidade semântica que, em resumo, não se pode reduzir a uma palavra nem a uma sintaxe que é constituída por um conjunto semântico, onde, pelo menos, uma palavra é significada, é completa por um atributo, a *a fortiori* por um verbo. É, portanto, o grupo de palavras que, de algum modo, desempenha papel mítêmico (Durand ?:85).

Mitema não é o mesmo que o arquétipo; enquanto esse se trata de uma imagem primordial que independe da cultura de onde fala, aquele é uma imagem simbólica frequente e chamativa que pode ser encontrada junto às histórias e narrativas segundo o lugar cultural. Temos o arquétipo do Herói nas narrativas de Prometeu, Jesus e Batman, mas em cada uma dessas histórias os símbolos suscitados são diferentes. Batman é, por exemplo, chamado Cavaleiro das Trevas não somente por vestir preto, mas pelo caráter noturno de sua caverna, os diálogos contidos com os vilões, os chifres minúsculos em sua máscara, o fato de ter um morcego como emblema e um idoso como fiel mordomo. Quando analisados isoladamente, percebemos que todos esses símbolos constelam em torno de um efeito de sentido só.

O mitema é uma imagem frequente que sempre enlaça outras imagens e provocam os efeitos sentidos nas narrativas. Junto ao mitemas encontramos também os chamados *mitologemas*: como o mito auxilia o Homem na cura de sua própria Vida, algumas questões específicas repetem-se e permanecem sem soluções satisfatórias. Trata-se de um número ínfimo de indagações mudas que sempre perpassam de uma forma ou outra as narrativas mágicas, como por exemplo, a vida x morte, a relação do eu e o Outro, de onde o Homem vem e para onde vai, as lutas entre o bem e o mal, o lugar do indivíduo na multidão e em sua

totalidade, a mulher fatal, etc. (Vierne 1993:45). O mitologema é um tema constituído de unidades menos significativas e menos redundantes que os mitemas (Teixeira; Araújo 2011:65).

A simples leitura em busca de repetições em uma narrativa não basta à identificação de mitemas e mitologemas; antes, é preciso analisá-los também sob a luz dos regimes da imagem porque cada uma dessas repetições marca ou reforçam a presença de um Mito. As imagens das narrativas agrupam-se e estruturam-se na busca por um mesmo sentido, um mesmo *direcionamento mítico*, representando “a gramática elementar de toda mitologia” (Durand 1979:85), tendo assim “uma coerência e uma homologia interna de sentido que permite classificá-los” (Durand 1982:75). O mito não será encontrado isoladamente em uma narrativa, mas vários traços de tantos mitos se encontrarão para compor sua materialidade; o objeto analisado pode se constituir de mitemas referentes a uma mitologia exterior à suas condições culturais e mesmo modificar em partes o Mito a que esteja fazendo referência explicitadamente.

Tentar fixar o mito é um pouco como quando, na física quântica, se tenta fixar a partícula microfísica – perde-se o seu conteúdo dramático. E é isto que, na maior parte das vezes, sucede aos estruturalistas! Eles fixam uma forma vazia que, por fim, se aplica a tudo e deixa de ter sentido (Durand 1996:97).

Por isso não só os deuses do Olimpo pairam os céus, mas também cavalos alados montados pelas entidades de Ogum, ceifeiros nipônicos, serpentes asiáticas. Os símbolos se dinamizam e por isso não podem ser reduzidos nem a um mito puro ou a um “mitema primeiro”; os mitologemas impulsionam arquetipicamente a existência dos símbolos e os fazem materializar-se na forma de mitemas para atribuir a narrativa um efeito de sentido determinado. Antes que os antigos contassem histórias sobre Caos e Zeus, houve outras histórias, narrativas ressignificadas antes mesmo de serem grafadas em preto e branco nas paredes das cavernas, estruturas mágicas que ensinavam e encantavam homens, mulheres, velhos e crianças primitivos. Estudar o Mito é compreender essa escrita do inconsciente que precisava manifestar-se e ganhar vida – aos olhos do estudo linguístico.

1.2 ENTRE O SÍMBOLO E O DISCURSO: A NECESSIDADE DE EXPLICAR A LINGUAGEM

Por diversos parágrafos até então talvez se observou de modo corriqueiro o termo *discurso*. Deixei-o para trabalhar a partir daqui porque, já desenvolvido os princípios do trabalho de Durand e o modo como este articula a relação entre as imagens simbólicas, os arquétipos e os Mitos, talvez a percepção do modo que este termo tão polêmico integra este trabalho de análise

de textos orientais seja mais flexível. Muitas são as teorias que trabalham com o discurso, e elejo um de seus pensadores, Michel Foucault para associá-lo a Semiótica e a Semiologia – o que já antecipo, está longe de qualquer blasfêmia teórica a que posso ser acusado porque...

1.2.1 NOÇÕES DE DISCURSO

Para Foucault (2000:19) discurso significa *dispersão*. Trata-se dos efeitos de sentido apreendidos e possibilitados por meio dos diversos acontecimentos que afligem e atingem os contextos socioculturais do Homem. O discurso está presente em tudo que é dito e, portanto, está longe de ser um mecanismo que “diz” a realidade; antes, é o lugar onde a ideologia se manifesta concretamente, isto é, no distanciamento entre a coisa representada e o signo que a representa (Brandão 2004:12). O discurso se vale da linguagem, mas também lhe é anterior; no entanto, não se o concebe como algo abstrato, mas quase uma estrutura apreensível, uma teia cujos fios perpassam a História e as condições de produção que envolvem sua existência.

Movimento dos sentidos, errância dos sujeitos, lugares provisórios de conjunção e dispersão, de unidade e de diversidade, de indistinção, de incerteza, de trajetos, de ancoragem e de vestígios: isto é discurso, isto é o ritual da palavra. Mesmo os da que não se dizem (Orlandi 1999:10).

Falar sobre o discurso se trata, portanto, do movimento, do percurso e da prática da linguagem, de uma mediação entre o homem e a realidade natural/social, das maneiras de significar, e de relacionar a linguagem à sua exterioridade - diferentemente dos estudos que por tanto tempo efetivaram a língua como um sistema estável, abstrato e fechado. Por isso não se deve “dissolver o discurso num jogo de significações prévias, não imaginar que o mundo nos mostra uma face legível que apenas teríamos de decifrar, porque ele não é cúmplice do nosso conhecimento” (Foucault 1970:14).

A linguagem não é transparente, ou seja, não é unívoca; a língua não é só um código, não se separa emissor e receptor, ambos estão realizando ao mesmo tempo o processo de significação. Dessa forma os estudos discursivos não compreendem a língua apenas como forma ou conteúdo, mas como acontecimento: ou seja, reúne estrutura e acontecimento¹⁶ do

¹⁶ Acontecimento é “a irrupção de uma nova regularidade discursiva, irrupção que coloca em jogo o acontecimento discursivo com acontecimentos não-discursivos. A análise do discurso enquanto acontecimento não é referente as leis do pensamento (espírito como influência para algo surgir), nem da ordem das coisas (jogo das circunstâncias),

significante em um sujeito afetado pela história. Cabe então ao analista expor o olhar leitor à opacidade do texto porque o discurso é um objeto sócio-histórico, em que o linguístico intervém como pressuposto; o significado só se materializa se houver material linguístico.

Dessa forma, somos levados a refletir sobre *como* a linguagem está materializada em uma ideologia e *como* essa ideologia se manifesta na língua. Essa articulação denominada Análise do Discurso (doravante AD) se constituiu nos anos 60 pela relação entre três campos teóricos, e/ou três re-leituras: a Linguística (de Saussure, re-lido por Pêcheux), o Marxismo (Marx re-lido por Althusser), e a Psicanálise (de Freud, re-lido por Lacan).

É necessário conceber o discurso como uma violência que fazemos às coisas, em todo o caso como uma prática que lhes impomos, e é nessa prática que os acontecimentos do discurso encontram o princípio da sua regularidade [...] Não se deve ir do discurso até ao seu núcleo interior e escondido, até ao centro de um pensamento ou de uma significação que nele se manifestasse; mas, a partir do próprio discurso, do seu aparecimento e da sua regularidade, ir até às suas condições externas de possibilidade, até ao que dá lugar à série aleatória desses acontecimentos e que lhes fixa os limites (Foucault 1970:15).

Para lidar com o Discurso precisamos compreender duas noções: a primeira de *enunciado*, o conjunto de signos que se organiza historicamente para produzir sentido, e, portanto, uma imagem, um texto, uma palavra, um animê (Brandão 2009:09); O enunciado é “um todo de significação”, logo não se trata apenas de formas fonéticas ou morfológicas de uma oração ou frase, mas de tudo aquilo que faz sentido em um contexto situacional, ou para utilizar um melhor termo, os sentidos que se realizam conforme suas condições de produção. A segunda noção é a de *enunciação*, um acontecimento que não se repete, tem uma singularidade situada e não se pode reduzir, sendo o processo de construção do enunciado (Fiorin 1999:30).

1.2.2 BREVES CONFLUÊNCIAS ENTRE SEMIOSES

A AD trata-se de uma análise ampla das linguagens e da língua em movimento nos meios sociais pensando em seus processos históricos internos, valendo-se dos campos da Psicanálise da Ideologia. Esses postulados não nos lembram por alguns instantes dos pressupostos mitológicos cunhados por Gilbert Durand? Podemos compreender a ideia de que as semioses são trabalhadas por meio da observação do enunciado (o animê), mas profundamente,

mas do conjunto de regras que compõe a condição/acontecimento para que um discurso possa aparecer” (Vandresen 2009:01).

penetrando as palavras em busca da enunciação (símbolos, arquétipos, imagens, contextos socioculturais). Mais que narrativas cujos conteúdos evocam possibilidades simbólicas, estudar os mitos não seria sistematizar acontecimentos da vida percebendo como se moldam em nossos arquivos memoriais? Não seriam todas essas teorias partes de uma Análise do Discurso?

Pois é a história que transforma o real em discurso e só ela que comanda a vida e a morte da linguagem mítica. Longínqua ou não, a mitologia só pode ter um fundamento histórico, visto que o mito é uma fala escolhida pela história (Barthes 1975:132).

Da mesma forma que o enunciado só existe porque há um acontecimento histórico, Barthes vai afirmar que o Mito só existe porque há uma História. Para o pensador, a Semiologia é estudo da ideologia, das “ideias-em-forma”, ou seja, de que modo os contextos históricos e sociais prejudicam e ajudam a construir as diversas narrativas míticas promulgadas pelo Homem. Assim o trabalho de análise não está em apreender “encadeamentos linguísticos propriamente ditos, frases geradas pela gramática”, nem o significante ou significado, mas ver “a dimensão que situa e sustenta” esses fatores, ou seja, “a dimensão do discurso” (Araújo 2004:219).

Dimensão essa percebível somente por meio dos enunciados, que ao estabelecer correlação com outros enunciados, constituem a chamada *formação discursiva*, lugar onde dizeres se atravessam e se miscigenam por meio da prática discursiva. Dessa forma a análise se isenta de afirmar uma verdade porque “não pretende saber o que são as coisas em si mesmas”, sem buscar “essências ou verdade últimas”, mas sim “fazer uma (não a) história dos objetos discursivos” (Araújo 2004:222), ou seja, o trabalho está em constatar/descrever como o que é dito pode ser dito em dado lugar e não em outro por meio das práticas de saber e poder que se instituem. Não seria esse princípio semelhante ao “simulacro” na Semiótica?

A semiótica e a semiologia, por suas sistematicidades, passam a representar a busca pelo discurso da mesma forma que o imaginário; este tão somente por abrigar nos domínios da linguagem, ferramentas que buscam encontrar por meio dos enunciados elementos que ajudem a compreender a produção de sentidos, e que, portanto, também leva em conta a enunciação. Uma semiótica do discurso vai buscar o como ou reconstruir a estrutura enunciativa ou mesmo a enunciação. A semiologia vai reforçar o caráter mítico da História. Isso nos leva a adotar a concepção greimasiana de Discurso, que diz respeito ao *olhar* lançado sobre os enunciados que compõe o texto (Fontanille 2009:93), um olhar preocupado com a estrutura ao mesmo tempo em que é conivente com as suas condições de produção.

Essa articulação entre as teorias irá permitir conduzir a análise dos animês de modo linear, baseando-se fundamentalmente em Durand para por seguinte trazer a Semiótica e o Discurso. Assim o discurso passará a se referir aos efeitos de sentido produzidos por um texto ou o conjunto de enunciados que representam uma mesma ideologia. Enunciado será a estrutura que possibilita os efeitos de sentido e Enunciação, as escolhas e elementos que possibilitam a existência do enunciado. O mito tal quais os traços míticos estão nos domínios da enunciação, enquanto os símbolos reverberados nas narrativas estão nos domínios do enunciado. Dizer sobre o Discurso deve representar uma escolha clara dentro dos domínios da linguística porque não busco interpretar sentidos ao vento dentro de limites gramaticais, mas perceber na relação entre a linguagem e a ideologia os contextos socio-históricos.

1.2.3 DURAND VERSUS FOUCAULT¹⁷

Durand (1996) vai compreender a linguagem como materialidade simbólica e o discurso como enunciado advindo da enunciação mítica, enquanto Foucault (1987) vai entender o discurso como um conjunto de enunciados que se apoia em uma mesma formação discursiva, e a linguagem como materialidade da ideologia. Em outras palavras, assim como os símbolos se organizam conforme seu semantismo em regimes da imagem, os enunciados se inscrevem historicamente nas FD. Dessa forma, a ideologia apreendida por meio do mítico é a mesma que observada por meio dos enunciados. Isso porque os enunciados que constituem determinado imaginário só foram possibilitados segundo o saber onde foram circunscritos, saber esse constituído por imagens que só foram possibilitadas segundo um discurso mítico.

Ao unir símbolo e discurso para pensar determinado objeto, percebe-se que Durand pensa o símbolo historicamente por meio da semântica, enquanto Foucault estuda historicamente a constituição dos enunciados por meio do discurso. Strôngoli (1993:114) ainda associa a enunciação de Foucault ao trajeto antropológico do imaginário já que ambos os mecanismos correspondem aos processos históricos, sociais, linguísticos ligados a um poder e a um saber, constituindo-se de “sistemas de escolha e combinação” que segundo a autora, correspondem às chamadas “regras anônimas” foucaultianas.

Cemin (1998) diz que o Imaginário pode ser associado àquilo que Foucault define como episteme ocidental, um contexto social de saberes que permite a articulação de discursos – palavras, pessoas e coisas - que pondo em contiguidade, fusão e intercruzamentos as

¹⁷ Optei pelo verbete *versus* (não “e” ou “mais”) como provocação à tradição linguística que perdura sobre as últimas junções teóricas de exaltar Foucault por demasiado ou instituí-lo sobre os demais postulados científicos.

positividades, as empiricidades, construindo-as. Assim, no trajeto antropológico, as imagens percorrem um percurso que vai trespassando os sentidos e discursos Outros, compondo o processo de enunciação que culmina no enunciado específico – que quando questionado, encontra-se em meio a outros enunciados, repetindo assim o ciclo.

Mas a problemática dos estudos foucaultianos não está sobre o poder ou a configuração dos enunciados, e sim sobre a existência de um sujeito (quem ou o que diz os enunciados e articula os efeitos de sentido) ou a *constituição* dele: o sujeito não preexiste, “mas aparece em um campo de batalha”, e que também não se trata de uma essência portadora de sentido, mas antes, efeito dele. Essa definição descarta as noções de um sujeito transcendental (senhor absoluto da linguagem, sua representação do pensamento), e assujeitado (uma marionete contextual da palavra) (Fonseca 2003:10-14).

Se é que existe um sujeito, Foucault repugna a ideia de um “ser organizador e unificador de um determinado grupo de enunciados” ou um “portador de uma essência transistórica e transcultural” (Fonseca 2003:16) porque suas observações não se concentram em “desvendar” a origem dos enunciados, mas em enxergar dentro da dispersão dos enunciados uma harmonia de si mesmo (Foucault 2008:74). Isto é, ele tende a analisar os mecanismos que fazem do homem um objeto, a descrever as práticas que objetivam e subjetivam o indivíduo a fim de torná-lo um sujeito, torná-lo ocupante de um lugar que é produto das relações de saber e poder.

O sujeito é uma identidade que o indivíduo reconhece como sua e por isso quando houver referência aos processos de subjetivação e objetivação, sempre se estará falando de um indivíduo, e o sujeito, por conseguinte, será o resultado de sua constituição ante a tais mecanismos (Fonseca 2003:26). Dessa forma, o sujeito atravessa e é atravessado por formações discursivas que configuram mecanismos de objetivação e subjetivação agentes diretamente no indivíduo, mecanismos movidos sistemas de efeitos de sentido e que se permitem atrelar, demarcando lugares e formas possibilitadas somente devido aos dispositivos de controle (Possenti 2004:125).

Já Durand, ao contrário, não vai pensar em um sujeito ou em um ser origem. Na verdade, não irá ao menos dizer algo sobre. O imaginário tende a pensar no Homem – ligado ao *sermo mithycus* - e não em sua individuação. O trajeto antropológico é individual ao passo em que também coletivo. Entende-se a existência de um indivíduo e de um sujeito, mas que se tornam inexistentes em detrimento da materialidade simbólica, que, diga-se de passagem – visa o indivíduo como um canal, um interlocutor apagado. Assim o sujeito simbólico é assujeitado na medida em que o Símbolo está fora do domínio do Homem, e este se torna parte de um molde.

Nessa perspectiva, no domínio do Imaginário não há práticas que objetivam e subjetivam o Homem para que ele assuma determinada imagem simbólica que se materialize em seus enunciados, mas antes, a imagem simbólica atravessa esse *homo sapiens* e dele faz seu portavoz (se Koch me permite tomar-lhe este termo), significando em seus enunciados visto que ele não domina os processos de enunciação. O sujeito não ocupa tal importância visto que a problemática antropológica para Durand não é de como o indivíduo se constitui sujeito, mas em como o sujeito transforma-se em indivíduo por meio das resignificações.

O grande enfoque simbólico não está em observar a forma-sujeito que é ocupada segundo saberes e poderes, mas no que há de peculiar nos dizeres do indivíduo que assume tal posição, tendo em vista que qualquer indivíduo possa se tornar determinada forma-sujeito. Portanto não se busca descrever o esqueleto discursivo que possibilita os dizeres, mas o tecido ósseo, aquele que forma o esqueleto e interfere em sua exterioridade. Antes que alguém diga que o imaginário então é mais uma dessas práticas (ob)subjetivantes, Maffesoli (2001:80) esbraveja que a dinâmica das imagens se trata do domínio do sensível, anterior, e não de uma Instituição.

O Imaginário é a relação entre as intimações objetivas e a subjetividade, relação essa que atravessa outras formações simbólicas e se contamina, da mesma forma que um enunciado se comporta ao pensarmos nas formações discursivas. Contudo, não se trata de uma prática constituinte do sujeito, mas uma estrutura flexível que possibilita a existência de tais práticas. O que intento dizer é que o Imaginário torna-se cerne do discurso, mas é anterior a enunciação. Uma análise do discurso simbólica privilegiaria então primeiramente os tijolos que foram usados para construir a encruzilhada do racional, para em seguida pensar no caminho traçado para que esses tijolos fossem construídos e usados.

Tomo liberdade para, a partir do trajeto antropológico e das noções discursivas postuladas até então, pensar em um *trajeto simbólico-discursivo*, uma vez que aferindo a completude possibilitada pelas duas metodologias, seja viável discutir questões como a do sujeito harmonizando postulados.

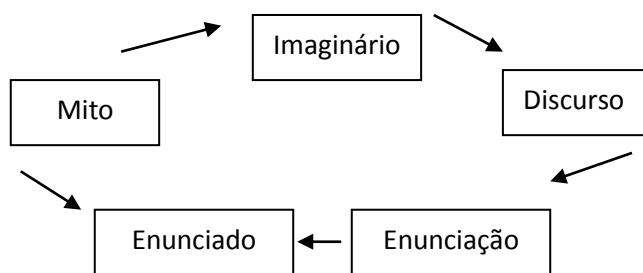


Tabela 3: Integração entre postulados do Discurso e do Imaginário.

Durand vai procurar no simbólico e nas imagens mitológicas justificativas para o poder-saber do homem, enquanto Foucault vai beber das fontes da História para pensar essas constituições. Não basta apenas pensar em como determinado enunciado fora possibilitado e não outro em seu lugar, mas em como esse lugar é possibilitado segundo os símbolos que precedem à enunciação. A abordagem do imaginário se atenta ao sensível, preocupando-se com o que se faz, e não com quem faz o quê. Os símbolos significantes não percorrem um caminho que se chega a um indivíduo agente, mas perpassam o Homem como todo, diferentemente do trabalho foucaultiano que procurou por meio do indivíduo, entender como se constrói o sujeito.

Foucault, portanto, vai suprir a carência de uma análise que não se preocupa com o sujeito porque se reconhece discursividade em meio aos símbolos. Caso contrário, sempre nos depararíamos com os mesmos lugares, diurno, noturno ou crepuscular e chegaríamos a um sujeito assujeitado – o que seria inadmissível para uma teoria que defende, sobretudo, a pluralidade e ambivalência de todas as coisas. Enquanto Foucault busca compreender o Homem e para isso faz uma arqueogenealogia dos saber constitutivos das práticas de objetivação e subjetivação, se deparando com tantos discursos, Durand vai entender que nada de humano deve ser estranho, e por isso tudo o que é possibilitado não atua como previmos.

Nenhuma área do conhecimento se configura apenas com a geração de conceitos, mas principalmente com o estudo crítico de outros conceitos já consolidados, modificando-os ou ampliando-os num movimento contínuo de retomada e deslocamento. A junção dessas teorias talvez aponte um caminho outro que, possibilitando muito além de se prender a textualidade do discurso, discursivizar o texto, olhando para seu sujeito ou não. E ainda que Araújo (2008:104) lembre que o “lugar do sujeito é vazio, podendo ser ocupado por aquele que preencher certas condições”, eu diria que o imaginário parece preferir preocupar-se com o Vazio – o lugar onde todos os símbolos se fazem presentes.

1.2.4 BREVES CONFLUÊNCIAS ENTRE TERMOS TEÓRICOS

Nos próximos capítulos diversas referências aos aspectos teóricos da Semiótica e da Semiologia, do Imaginário e do Discurso serão feitas constantemente. Para melhor compreender este emaranhado científico, caso não o domine por completo, gostaria de sintetizar suas definições abaixo. É óbvio que todas essas teorias são complexas e apresentam inúmeras possibilidades de abordagem. No entanto, as escolhas feitas aqui obedecem a uma metodologia e a um manuseio linguístico do objeto que será abordado, no caso – sob a ótica durandiana,

sendo necessário um estudo mais profundo das demais doutrinas teóricas para contemplar todas suas problemáticas e especificações.

O *Imaginário* se refere à faculdade inerente ao Homem de lidar com as diversas Imagens presentes no cotidiano e que se entrelaçam na mente, no corpo, nas emoções. Por isso, a *Imagem* é sempre *simbólica*, isto é, insere-se em um contexto anterior que envolve a presença de *arquétipos* (que são as imagens primordiais do Homem de sobrevivência, necessidade do Outro, proteção e luta, são imagens padrão), e não pode ser tratada como uma mera representação de algo real. Por sua vez, quando os arquétipos e imagens simbólicas organizam-se nas diversas manifestações humanas exprimem o *Mito*, uma essência altamente simbólica que costuma tornar-se legível por meio de narrativas, ajustando-se sempre conforme a cultura onde se encontram inseridas. Muitas vezes os Mitos não podem ser localizados nos textos, mas deixam seus rastros, os chamados *traços míticos*.

Essas terminologias representam uma estrutura do sensível ou do *texto*, concebido como um lugar de onde as palavras e as coisas falam, e assumem diversos efeitos de sentido. À percepção desses efeitos de sentido dos domínios do racional denominamos *Discurso*, que para materializar-se, pressupõe uma Ideologia e uma Historicidade, ambas encontradas e marcadas no *enunciado* (aquilo que está dito, materializado, enformado) e na *enunciação* (o processo de escolha daquilo que tornará palpável o enunciado: símbolos, tempos verbais, contextos, etc). Por isso ao me referir ao discurso não estarei me limitando à conhecida AD Francesa, mas ao conjunto de teorias do Homem que juntas, possibilitam por meio da linguagem explicá-lo. O Homem é Linguagem e a Linguagem é sempre mítica.

CAPÍTULO II ENTRANDO NOS QUARTOS: O ANIMÊ

A arte tal como o mito é a única capaz de transcender a condição humana, e de responder, mesmo que fosse de maneira desesperada, e só pelo ato de criar, ao seu lancinante desejo de ultrapassá-la.
-Simone Vierne

2.1 AS PROBLEMÁTICAS DA CULTURA (DE MASSA)

Da mesma forma que o Mito, os questionamentos advindos das definições do termo *cultura* soam na maioria das vezes como um campo de batalha travado entre teóricos tradicionais e suas experiências modernas. De um lado, manifestações poéticas, músicas clássicas e pinturas são consideradas alheias à sociedade em que são expostas (e por isso não devem ser entregues à “massa”, ou seja, não devem ser lidas, ouvidas e sequer imaginadas por um indivíduo comum); de outro lado, tudo deve considerado porque tudo é manifestação humana: um assobio melódico pode ser elevado ao status de música, o grafite exposto nos muros de uma repartição pública é arte refinada... E não é?

Esse conflito agrava-se quando Edgar Morin (1987:14) postula a *Terceira Cultura*: imprensa, internet, cinema, histórias em quadrinhos, músicas urbanas e demais etecéтарas hoje tomam a sociedade e “substituem a família, a escola e a Igreja como árbitros de gosto, valor e pensamento” (Kellner 2001:26), comportando-se como se fossem produtos de um segmento industrial. São mecanismos modernos que facilmente reproduzem e elegem um determinado elemento, tornando-o modelo a ser seguido e copiado, transformando-o em um produto, um produto necessário ao cotidiano. Basta olhar pelas janelas para se deparar com canções de Justin Bieber ou o funk de Valesca Popozuda, discursos de Luciano Hulk e Harry Potter.

Em outras palavras, a cultura de massa cria um referencial comum, “uma característica, uma música, uma pessoa ou um objeto que se torna tão banal que passa a fazer parte do conhecimento universal de um povo” por lhe ser acessível (Sato 2007:13). Essa torrente de elementos digeridos submetem as pessoas “a um fluxo sem precedentes de imagens e sons dentro de sua própria casa, e um novo mundo de entretenimento, informação, sexo e política”, reordenando suas percepções de espaço, moral e tempo. São acepções rápidas, fáceis de serem digeridas, quase que virtuais e que talvez por isso sejam o motivo de tamanho sucesso, ao contrário de uma obra mozartiana, por exemplo (Kellner 2001:27).

Esses produtos culturais envolvem os sujeitos devido ao comprometimento com uma sequência de padrões específicos de comportamento que vão representar conceitos, valores e

expressões construídos por meio de paixões e traços míticos que engendram o sistema de mercado, mas que também movimentam os imaginários da sociedade onde se encontram. Por isso essas materialidades precisam ser analisadas por meio das ciências humanas – não para dirimi-las devido a sua estética existencial, mas para fazer compreender que esses tantos elementos não seriam parte do cotidiano do Homem se não houvesse necessidade para *existirem* (Luyten 1991:43). Em todas as amostras da cultura pop podemos ler uma narratividade, identificar paixões, observar os símbolos e mitos.

Seguindo esse fluxo de pensamento, o termo *cultura* é definido como “um conjunto complexo de normas, símbolos, mitos e imagens que penetram o indivíduo em sua intimidade, estruturam os instintos, orientam as emoções” (Morin 1987:21) porque todos esses elementos recorrentes ao comum representam *estruturas* que compõe as diversas textualidades de uma dada sociedade, representando, portanto, seu Imaginário coletivo. Existe um mito subjacente aos discursos da sociedade, e esses discursos só se tornaram possíveis porque as estruturas culturais abrem portas para que se tornem materiais, seja por meio das manifestações da massa ou das manifestações líricas, eruditas, pseudoburguesas. Temos

a primeira ideia de que a cultura é melhor vista não como um complexo de padrões concretos de comportamento – costumes, usos, tradições, feixes de hábitos -, como tem sido o caso até agora, mas como um conjunto de mecanismos de controle – planos, receitas, regras e instruções (o que os engenheiros de computação chama de “programas”) – para governar o comportamento. A segunda ideia é que o homem é precisamente o animal mais desesperadamente dependente de tais mecanismos (C. Geertz 1989:56).

A existência desse tipo de textualidade [pop] é possibilitada porque além de representar um modelo ou um padrão facilmente reproduzido e indicador do movimento das massas, não deixa de representar também um das formas que o Homem do século XXI encontrou para exorcizar seus demônios e suas vontades. Por esse gancho precisamos seguir a massa no seu perpétuo movimento da técnica à alma humana da alma humana à técnica, pois existe um mito subjacente aos discursos da sociedade, e esses discursos só se tornaram possíveis porque as estruturas culturais abrem portas para que se tornem materiais (Morin 1975:136).

Alfredo Bosi (2008) bem lembra que a própria palavra *cultura*, derivada do latim *colo*, significava rigorosamente “aquilo que deve ser cultivado”, e sua desinência *-ura* indicava a aventura do futuro, do que está para acontecer; os elementos que constroem a cultura de massa são feitas por uma linguagem indicativa das estruturas que compõe o século atual e que nos dão

pistas de como a pós-modernidade virá a ser nos próximos tempos. No entanto uma coisa é perceber, por exemplo, como a cultura pop norte-americana de músicas *dance*, produções hollywoodianas e *fast foods* engordam o Brasil porque compõe o mesmo continente com elementos previsíveis que seguem uma linha de pensamento moral e de costumes; outra é observar como a cultura pop de um país alheio, seja em questões religiosas ou geográficas, passa a influenciar o Brasil de modo frenético infiltrando-se de forma sorrateira a sua existência: é o caso dos desenhos animados japoneses da cultura de massa japonesa: os *animês*.

2.1.1 A INDÚSTRIA DA ANIMAÇÃO JAPONESA

Animê significa “animação” representando a forma contraída que o povo nipônico escreve *animeeshon* (animation) para significar todo e qualquer desenho animado existente dentro e fora do continente japonês. Antes eram chamados de *dōga* (imagens em movimento) ou *mangá eiga* (filme de quadrinhos) porque costumavam ser baseados em histórias em quadrinhos; no entanto, no Ocidente o termo é usado para designar somente os desenhos animados japoneses – comumente reconhecidos pelos estereótipos de personagens estilizados de olhos grandes e cabelos pontudos, combates violentos e trilhas sonoras chiclete – bem diferente dos *cartoons/desenhos animados* veiculados na T.V (Sato 2007:31).

No desenho animado pouco importa a ordem em que os episódios são assistidos, uma vez que as problemáticas se resolvam em os próprios episódios e os heróis ou personagens protagonistas mantêm sempre a mesma linha de diálogos e ação. Tom e Jerry, por exemplo, narra às desventuras de um gato e um rato em situações cotidianas, mas que sempre culminam no prazer da vantagem que Jerry leva sobre Tom, apesar de ser menor que ele; em cada episódio o que mudam são os instrumentos usados para violência, como panelas ou ratoeiras. Já o animê possui episódios sequenciais que refletem uma história progressiva que se desenvolve ao longo dos demais episódios, geralmente demonstrando amadurecimento dos personagens e conflitos pela trama, sendo preciso assisti-los em ordem.

Pokémon (*Poketto Monsutā*), por exemplo, narra a história do adolescente Ash que, em busca do sonho de se tornar um mestre de criaturas mágicas domesticáveis semelhantes a animais intituladas Pokémon, precisa abdicar da vida em casa ao lado de sua mãe para viajar pelas cidades capturando o maior número possível de pokémons para usá-los em batalhas feitas contra outros jovens treinadores. Durante a jornada amigos são feitos, pokémons são conquistados, perdidos e batalhas em favor da humanidade são travadas – sempre restando ao

final do episódio dúvidas sobre os possíveis rumos tomados pela trama – que caminha ao alcance do título de melhor mestre Pokémon do mundo por Ash e seu pokémon Pikachu.



Figura 1. À esquerda Tom & Jerry; à direita, Ash e seu pokémon Pikachu (D)¹⁸.

Os traços do animê também são mais leves, enfocando-se os detalhes de cenários e a humanidade dos personagens envolvidos no enredo; enquanto a *DC Comics* possui um time de vinte e cinco escritores para lidar com um personagem específico, as histórias nipônicas são construídas sob o ponto de vista de um escritor somente, que agrega à sua narrativa um tom de fantasia somado à realidade do mundo cruel e cotidiano. Esse é um dos aspectos que fazem com que os leitores sejam cativados; as histórias têm um fim, ainda que sejam desenvolvidas em trezentos capítulos, mas quando se tem um ponto final, este é certo – diferente do mercado norte americano que insiste décadas após décadas em refilmagens e maneiras diferentes de se contar a mesma história de um personagem bem sucedido¹⁹ (Gusman 2005:80).

A animação japonesa tem sua origem no início do século XX, em 1909, quando desenhos pioneiros de Paris e New York foram exibidos nos cinemas de Tóquio e Kyoto, inspirando os artistas locais a trabalharem em suas próprias produções. Os primeiros resultados foram versões tradicionais de contos populares animados em poucos minutos e sem áudio que encantaram as pessoas, como A história do zelador Mukuzou Imowaka (*Imokawa Mukuzou Genkaban o Maki*²⁰) e A montanha das idosas abandonadas (*Uba Sute Yama*)²¹. Outra

¹⁸ Para facilitar a atribuição de créditos das figuras, adoto sempre ao final de cada legenda a sigla “D” para imagens oficiais de divulgação dos animês e F para fotogramas, ou seja, capturas das cenas em movimento.

¹⁹ Como por exemplo, *Batman Returns* (1992), *Batman Forever* (1995), *Batman & Robin* (1997), *Batman Begins* (2005), *Batman O cavaleiro das trevas* (2008) e *Batman o Cavaleiro das trevas ressurgue* (2012). No Japão quando a história de um herói dá-se por encerrada não se mexem mais em suas estruturas – como aconteceu também com *Lanterna Verde*, cujos produtores lançaram algumas edições de Hq para contar que ele é homossexual.

²⁰Essa animação foi considerada formalmente o primeiro desenho mudo em preto e branco japonês, de Ōten Shimokawa, sendo veiculada no ano de 1917, com duração de cinco minutos. No Ocidente o primeiro desenho mudo em preto e branco fica a cargo do Gato Félix, veiculada em 1919, do norte-americano Otto Messmer.

²¹Essa animação foi considerada o primeiro drama animado japonês, de autoria de Zenjiro Yamamoto, em 1921.

animação importante foi O menino pêssego (*Momotaro*) que contava a história de um casal na velhice que ao encontrar um pêssego gigante na água e tentar comê-lo, se deparam com um menino meigo e forte que passa a chamá-los de pais e proteger o vilarejo de monstros.



Figura 2. Da esquerda para direita, O Valente Marinheiro, A Aranha e a Tulipa, A Lenda da Serpente Branca (F).

Em 1933, em meio a Guerra Sino-Japonesa, o ministério da Marinha injetou capital nos trabalhos do produtor Mitsuyo Seo para que ele adicionasse áudio às suas produções, e encomendou o primeiro animê de caráter propaganda pró-guerra intitulado o Valente Marinheiro (*Momotarō no Umiwashi*), que ainda ganhou continuação. Outras animações surgiram a partir desse avanço como *Sankichi Saru* (O macaco Sankichi) em 1935 e *Katsura Hime* (A princesa Katsura) em 1937. Mesmo com os prejuízos advindos da derrota na 2ª Guerra em 1945 como a destruição em massa da maioria dos estúdios, *Kumo to Churippu* (A Aranha e a Tulipa) foi trazida a vida por Kenzo Masaoka em 1953 e antecedida em 1958 pela primeira animação colorida intitulada *Hakuja Den* (A lenda da serpente branca).

Até então a televisão ainda não era um aparelho comum nos lares das classes médias e baixas japonesas, e por esse motivo produtores não se arriscaram a investir em animações diretamente a ela. Porém essa situação mudou de forma brusca em 1963 motivada por um estudante de medicina apaixonado em artes chamado Osamu Tezuka. Nascido em Toyonaka em 1928, ele revolucionou o modo de se fazer animês por meio de uma técnica intitulada *limited animation*, em que se reaproveitam backgrounds²² já utilizados em histórias anteriores para fazer novas, diminuindo drasticamente os custos de produção.

²² Percebe-se o uso dessa técnica quando um personagem corre por um campo aberto, por exemplo, e vê-se que as árvores ao fundo são sempre iguais. Até então quadros por segundo eram postos nas câmeras produzidos individualmente, fotografando-se uma imagem desenhada repetidamente fazendo-se pequenas mudanças a um modelo; quando esses fotogramas são ligados entre si, o filme resultante é visto a uma velocidade de 16 ou mais imagens por segundo e há uma ilusão de movimento contínuo. Hoje, em 2012, as técnicas de computação aprimoraram assustadoramente e não é preciso mais recorrer a esse método – rápido e econômico.

Apesar de resultarem em materiais de baixa qualidade, seus animês se tornaram populares por estarem imbricadas a uma rede de produtos licenciados e fabricantes de quinquilharias (outro feito inédito até então), divulgando-se o desenho sempre em parceria de roupas e objetos semelhantes ao dos personagens – que carregavam a graça de ser os mesmos personagens de consagrados mangás publicados anteriormente. Além do mais, suas histórias não subestimavam um público específico, fazendo adaptações de Fausto (Goethe) a Shakespeare, e desenvolvendo temáticas eróticas para adultos como *Senya Ichiya Monogatari* (As mil e uma noites) (Sato 2007:34).



Figura 3. Astro Boy (D).

No dia 1º de janeiro de 1963 a emissora Fuji Tv exibiu o primeiro episódio do animê de Tezuka, *Tetsuwan Atomu*, conhecido no Brasil como Astro Boy. A história contava a jornada de um robô criado por um cientista na tentativa de substituir seu filho morto, mas que logo é vendido por não conseguir cumprir esse papel. Um professor compra-o e passa a ser seu tutor, descobrindo rapidamente que Astro também possuía capacidade de expressar emoções humanas, além de superpoderes. A partir daí o jovem começa a combater crimes, o mal e a injustiça, sendo seus inimigos robôs que odeiam humanos ou aliens invasores. A série durou por quatro anos seguidos, com episódios de 27 minutos transmitidos semanalmente (idem).

Em 1965 Tezuka lançou *Jungle Taitei* (Kimba, o leão branco) que também se tornou sucesso de público imediato, narrando a jornada de um filhote de leão africano que ante a morte do Pai precisa amadurecer e assumir o trono da selva que lhe é direito. Entretanto outro leão já estava à espreita aterrorizando os demais animais para ser aclamado, planejando seu declínio. Década depois, em 1994, os estúdios Disney lançaram *Simba o rei leão*, apresentando mais do que intertextualidades com a produção mencionada²³. Mesmo sendo alvo de manifestações e

²³Esse fato aconteceria mais tarde com uma série de outros animadores, cujo Ocidente lhes traiu os direitos autorais. Algumas exceções, como os irmãos Wachowski, por exemplo, admitiram ser *Ghost in the Shell* sua maior fonte de inspiração para o roteiro e desenvolvimento da trilogia Matrix.

processos por plágio movidos pela indústria japonesa, Walt Disney alegou nunca saber da existência de Tezuka, cuja “homenagem” leonina não pudera ser jamais vista.



Figura 4. Comparação entre as animações de Disney (1995) e Tezuka (1950) (F).

Tezuka faleceu devido a um câncer no dia 9 de fevereiro de 1989, deixando inacabado *Neo Fausto*, uma nova versão de Fausto de Goethe e *Ludwung B*, uma biografia do compositor Beethoven, somados as 150 mil páginas de mangá e cerca de 90 animês feitos em vida, como *Hi no Tori* (Fênix) e *Ribon no Kishi* (A princesa e o cavalheiro). Mais tarde seria conhecido como *mangá no Kamisama* (deus do mangá) tanto por ter inaugurado um novo estilo de produção, elevando o animê ao status de Arte, quanto por conseguir exportar suas animações para o resto do globo, incentivando a produção em massa de animês para a televisão e abordando tantas temáticas que “se tem a impressão ainda hoje de que tudo já foi feito por ele” (Sato 2007:?).

Dado o início do processo de exibição de animês na Tv, logo a produção se segmentou também em OAVs (Original Anime Video - que são séries de animês produzidos diretamente para o mercado de fitas cassete e locadoras, geralmente com 25 minutos cada episódio), e demais produtoras passaram a lançar seus desenhos para a Tv gerando uma diversidade incrível de animações. A Indústria cresceu de modo tão assustador que passou a contar a partir da década de 70 com *animês gakuins* (faculdades de animação) únicas e exigentes escolas em todo o mundo que oferecem cursos de dois anos em período integral para futuros animadores. Em 1980 somente em Tóquio concentravam-se dez mil animadores profissionais e em 1985 uma única produtora chegou a contratar mil profissionais para sua filial em Seul (Sato 2005:34).

O mercado ainda proporcionou o surgimento de um movimento frenético internacional de fãs intitulado *otakus*, telespectadores de animês de todas as idades obceados por suas histórias

preferidas e que por vezes também se vestem como seus personagens admirados, chamando-se *kosupuree/cosplays* (Sato 2007:38). Esse elemento do fenômeno intriga pesquisadores uma vez que se encontram idosos e jovens dedicando-se diariamente ao cultivo de traços característicos e manias dos mesmos personagens das animações, investindo altas quantias em dinheiro para obter roupas semelhantes, acessórios e mesmo armas. Os desenhos se tornaram mais do que uma vitrine da cultura japonesa, mas um convite ao caminho do Chá.

Os animês, agora um “produto de exportação” japonês, assim como carros e produtos eletrônicos, trazem características próprias que para serem usufruídas e apreciadas em sua globalidade dependem cada vez mais de um profundo conhecimento de tradições, crenças, hábitos e valores dos japoneses, mesmo passando por adaptações para se adequarem ao público de outros países. Involuntariamente e sem planejamento prévio ou direcionado para esse objetivo, os animês se tornaram um veículo rápido de divulgação da cultura japonesa. Modismo passageiro ou não, uma análise mais consciente e consistente desse fenômeno deverá ser feita, dentro e fora do Japão (Sato 2005:41).

O animê tornou-se não somente entretenimento, mas percussor do *japop*: as trilhas sonoras das aberturas dos desenhos estão em listas de karaokê, expressões idiomáticas passaram a serem repetidos pelos telespectadores, filmes japoneses de terror foram refilmados para a bilheteria do Ocidente (como *O Chamado* ou *o Grito*), modelos de vestuário como o *obi* (um cinto que se enlaça nos quadris femininos para amarrar os *kimonos*, mas que no Brasil são usadas por sobre as blusas) dominaram a moda. O lamén também passou a frequentar a casa brasileira da mesma forma que a indústria de mangás também se tornou bem sucedida. As bancas passaram a vender mangás à medida que os canais de televisão exibiam as narrativas.

2.1.2 O PERCURSO DO ANIMÊ NO BRASIL

O povo brasileiro foi e continua sendo uma das maiores fontes de lucro para as produtoras nipônicas de animação. Vários podem ser os motivos: aqui se concentra a maior comunidade de japoneses e seus descendentes no exterior que vem sendo formada desde a primeira onda de imigração oficial em 1908 e que atualmente somam 1 milhão e 300 mil pessoas (Sato 2007:29); existe uma dependência em relação ao mercado estadunidense porque para que as animações cheguem em nosso território, o primeiro passo é fazer sucesso no território americano (Monte 2010:25).

Isso porque desde 1964 e 1986 são promovidos anualmente dois eventos de grande porte nos Estados Unidos e em Cannes: o Napte (*National Associates of Television Program Executives*) e a Mipcom (*The World's Audiovisual Content Marketink*), onde produtos midiáticos de todo o mundo são apresentados e negociados entre emissoras de T.V. Nessas grandes convenções, desenhos ficam à disposição para os interessados em reproduzi-los em seus países de origem. Como na maioria das vezes os custos de aquisição são dispendiosos, mercados como do Brasil preferem esperar que o movimento estadunidense adote seus produtos favoritos para então negociar às vias do mercado latino-americano.

Contudo esse interesse por desenhos animados pelos brasileiros se deve em parte aos blocos de programação da T.V que desde 1965 sempre priorizaram o público infantil e os altos picos de audiência dele suscitados. Tais blocos costumavam serem conhecidos por Mickey Mouse, Popeye, Tom e Jerry, Andy Panda e Pica-Pau; animês só chegaram mesmo às grades de programação em 1968 por meio da Rede Globo, ainda que as atividades de televisão oficialmente tenham se iniciado em 18 de setembro de 1950 com a T.V. Tupi. O primeiro animê transmitido, segundo dados do jornal O Estado de São Paulo, foi *Eito Man* (O oitavo homem), também apontado por ser uma das inspirações para a criação de Robocop; no mesmo ano *Capitão Meteoro* também ganharia destaque na programação (Montes 2010:25).

Entretanto como os televisores ainda eram ínfimos e os canais de televisão não alcançavam todas as cidades, quiçá todas as pessoas, os níveis de audiência não eram considerados satisfatórios e os animês foram remanejados para um horário de menor destaque que não às 18hs. A Record também tinha animês sendo exibidos na década de 70, dos quais foi destaque *Speed Racer* e uma série *tokusatsu* (produções que trazem atores reais) chamada *Ultraman*. Já a T.V. Tupi transmitia *Kimba o leão branco*, *Homem de Aço*, *Taro Kid* dentre outros títulos. Em 1980 o SBT veiculava *Honey Honey* e o *Pequeno Príncipe*.



Figura 5. O primeiro animê transmitido no Brasil, Eito Man, e o sucesso dos anos 90: Speed Racer (D).

A ausência de registros ou incêndios que acometeram as respectivas emissoras não permite que maiores detalhes sejam dados; sabe-se que até a década de 90, a T.V. Manchete, que logo se extinguiu, foi uma das grandes responsáveis pela massificação dos desenhos nipônicos quando trouxe ao Brasil títulos como *Shurato* e *Captain Tsubasa*. Destaque foi *Seinto Seiya* (Cavaleiros do Zodíaco), que narrava a história de jovens guerreiros guiados pelas constelações que protegem as deusas da sabedoria, da paz e da guerra, livrando o mundo de espíritos e feitos ruins. Exibida em 1994, a série ocupou cerca de 210 salas de cinema em todo o país quando foi promovida no formato de curta-metragem, e estimulou a venda de aproximadamente 800 mil bonecos de Cavaleiros só em 1995 (Montes 2010:58).

A Rede Bandeirantes também impulsionou o *boom* dos animês quando dedicou um programa quase completamente à sua exibição a partir dia 14 de agosto de 2000, chamado *Band Kids*. Apresentado pela nipo-brasileira Renata Kajiyama que se vestia de roupas semelhantes a um personagem de animação, seu sucesso reacendeu o interesse de outras emissoras em animês – que havia tornado-se escasso nas grades de programação já que a classificação indicativa somada às leis do politicamente correto passou a vigorar e censurar a maioria das narrativas japonesas. A Bandeirantes trouxe títulos importantes ao Brasil como *Bucky*, *EL Hazard* e o sucesso absoluto em todo o mundo: a saga *Dragon Ball*.

O fato das histórias serem semelhantes às estruturas de novelas brasileiras pode ser apontado como uma explicação para seu sucesso estrondoso nos anos 90 e 2000: “a serialização requer do espectador a suave disciplina de assistir a mesma história todos os dias na mesma hora, o que conseqüentemente organiza seu cotidiano, já que os desfechos das histórias nunca se encerram em apenas um capítulo” (Sadek apud Montes 2010:55). Nos animês cada episódio deixa um gancho para que o telespectador queira ver o amadurecimento ou seu desenrolar no dia seguinte. No entanto, o que marca o consumo de animê de 2007-2012 não é a televisão brasileira, mas o acesso a que os telespectadores têm de diversos títulos pela internet.

Basta uma visita usando a palavra chave “animê” pelo buscador Google para se deparar com centenas de títulos disponíveis para download ou sua visualização online; o advento da tecnologia permite que os telespectadores acessem sites japoneses e consigam legendar as animações não licenciadas em seus próprios computadores, distribuindo-as por redes sociais e em blogs específicos para livre consumo. Isso é apenas parte do fenômeno que abarca a crise da televisão mundial; caso eu tenha perdido um episódio, basta recorrer à internet. Se a emissora retirar o animê da grade de programação, posso continuar acompanhando-o por meio da internet e rever quantas vezes quiser, sem anúncios publicitários.

Esse acesso livre aos títulos nipônicos traz independência do mercado norte-americano, e apesar de trazer problemas com leis de pirataria e direitos autorais, também carrega em si uma problemática maior: as diferenças culturais. Muitas das narrativas japonesas acabam tendo seus efeitos de sentido apreendidos de modo diferente em solo ocidental porque além de sua essência vir de uma Terra estranha aos costumes comuns, essas histórias possuem uma nomenclatura própria com aspectos e estilísticas diferentes passíveis de serem padronizadas, constituindo imagens e paixões que podem ser descritos e fixados de modo geral. Quando um telespectador assiste um animê assim ele “viola” essa classificação – que não funciona no Brasil.

2.1.3 DIVISÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS ANIMAÇÕES

O desenho animado para o Homem do Ocidente ainda carrega resquícios da Guerra Fria em 1950 com a perseguição e controle de estúdios decorrentes do depoimento de Walt Disney, que compareceu ao Comitê de Atividades Antiamericanas como uma “testemunha amigável” para afirmar que desenhos comunistas estavam sendo feitos por norte-americanos. Como as produções a partir daí eram cada vez mais insossas, convencionou-se que qualquer narrativa cinematográfica que não utiliza atores reais é restrita ao público infantil (Sato 2007:32). Para o Japão, ao contrário, o animê é Arte, e por isso está destinado a todos os públicos. Os escritores o fazem para donas de casa, empresários, adolescentes e mesmo pessoas com fetiches sexuais. Essa é a classificação geral à que as narrativas se submetem:

2.1.3.1 INFANTIL

O *kodomo* (子供向けアニメ) é um gênero voltado às crianças de zero a doze anos, caracterizado pelo teor moralista que visa direcionar seus comportamentos ao “caminho certo”, sempre com enredos simples e fechados, visando-se a importância da família e da boa convivência social. Seus personagens costumam ser figuras de olhos grandes e arredondados, traços leves e expressões fofas. Originou-se no século dezenove em meio a revistas japonesas, ocupando aproximadamente quinze páginas de quadrinhos sob a alegação de incentivo à literariedade infantil. Em mangás *kodomo* costumavam vir, além das histórias, personagens para colorir, quebra-cabeças e labirintos; quando transpostos para animação, rendem um lucro incontável com pelúcias, estampas de camiseta e acessórios escolares.

Hamtaro, por exemplo, narra aventuras de um hamster de mesmo nome que sai de sua gaiola na ausência da dona para, junto a seus amigos, tentar ajudá-la nos problemas familiares

ou se divertir²⁴. *Hoshi no Ôjisama Puchi Purinsu* (Príncipe das estrelas: o pequeno príncipe), uma adaptação da obra de Antoine de Saint-Exupéry, foi sucesso em 1978 e nas décadas seguintes, principalmente no Brasil, com apenas trinta e nove episódios. Outro ícone é a história de *Doraemon* (ドラえもん), um gato robô que volta no tempo para ajudar uma estudante; Doraemon foi aclamado o primeiro embaixador animado do Japão pelo Ministério Estrangeiro em 2008, e herói asiático em 2002, rendendo um total de mil e quarenta e nove episódios, iniciando-se em 1979 e finalizando suas produções em 2005.



Figura 6. Os personagens de *Hamtaro* e *Doraemon* (D).

Entretanto algumas controvérsias rondam muitas das produções como, por exemplo, *Sonic X*, cuja história narra as aventuras de um ouriço azul e seus amigos da floresta. Para ser exibido nos E.U.A sons de armas de fogo precisaram ser substituídos por lasersinhos e os seios da personagem Rouge foram alterados; o indício de um possível romance entre os ouriços também foi apagado, deixando-se apenas os episódios que estimulam a amizade. Posteriormente alguns estúdios japoneses passariam a enviar para o Ocidente versões de seus animês sem esses “atritos culturais”, já outros optariam por serem indiferentes ao estrangeiro e continuar a produção de sua Arte, cujos princípios não devem ser rasurados ou minimizados.

A cede de censura ocidental poderia ser explicada quando se compreende que mesmo tendo uma história retratando mundos fictícios que só existem num futuro distante ou em tempos jurássicos, os personagens do animê, mesmo dos infantis, estão longe de serem perfeitos, e por isso costumam ter hábitos estúpidos, defeitos na personalidade, e ainda que sejam de animais, sua personificação é a mais próxima possível do Homem do cotidiano. Coiote e Papa-Léguas nunca sofreram destrato em sua veiculação na T.v. brasileira, no entanto, compõe um *cartoon*

²⁴ Os pet shops costumam registrar um aumento estrondoso da venda de hamsters quando esse animê começa a ser exibido nas grades de programação local. No Brasil ele fez parte da programação da Rede Globo, sendo sucesso mesmo entre adolescentes, durante seus duzentos e noventa e seis episódios, nos anos 2000-2006.

violentamente agressivo; o clímax das narrativas só é alcançado quando pedras esmagam o corpo do coioote ou quando facas o ferem. Contudo, em Sonic X, as marcas de machucado dos ouriços foram todas apagadas antes de serem reproduzidas na T.v.



Figura 7. Na primeira imagem, Rouge estadunidense, com os seios diminuídos. Na segunda, a original (F).

Se observarmos *Woody Woodpecker*, conhecido no Brasil como Pica-Pau, o pássaro maluco que suborna, sodomiza e estimula a corrupção nos domínios familiares, econômicos e sociais adentra os lares ocidentais todos os dias – mas não aos modos de um animê, que demonstraria em um dado espaço de episódios o quão graves poderiam ser tais atitudes na sociedade japonesa, por exemplo. A construção narrativa de Pica-pau permite ao telespectador vislumbrar o prazer de se sair ganhando as situações adversas e ponto, diferente de um animê que instigaria o conflito interno do personagem, a culpa e a consciência social que levam posteriormente ao arrependimento. Nos raros conflitos em que o pássaro americano é penalizado delonga-se, a narrativa encerra-se rapidamente.

Os personagens de *cartoons* são sempre individuais e supremos à sociedade. Outro caso de excesso de censura se deu em relação a uma produção da própria Disney, a sequência da morte da mãe de Bambi, que segundo muitos psicólogos seria a causa de possíveis perturbações infantis (nunca comprovadas). Ora, esse tipo de preocupação no Japão jamais seria ou será relevante²⁵: “num país bombardeado na 2ª Guerra e cujas crianças tinham efetivamente passado por situações muito mais traumáticas do que a morte de um cervo, tais discussões soam demasiadamente hipócritas” (Sato 2007:116).

²⁵ Longe de uma tentativa de “inocentar” a civilização nipônica de todos os conflitos e batalhas históricas que afetaram o Mundo, essa afirmação apenas reforça que determinadas ações governamentais sobre a cultura de massa soam desnecessárias quando comparados com as consequências de outras ações [de guerra].

2.1.3.2 FEMININO

O *Shōjo* (少女) é um gênero voltado ao público feminino adolescente (10 aos 18 anos), cujas narrativas costumam retratar situações previsíveis como o encontro de um casal que resultará em uma paixão arrebatadora, mas os finais na maioria das vezes frustram por quebrar as expectativas postas. Os cenários são construídos de modo a se proporcionar uma esfera de romance, enfocando-se com dramaticidade o olhar, estrelas, corações e pétalas ao chão. As temáticas priorizam o amor impossível, separações chorosas, rivalidade entre amigas e admiração homossexual por outras e a morte como solução viável aos problemas que envolvem tudo isso. As personagens femininas geralmente são meigas, doces, bonitas e determinadas, destacando-se em meio às autoridades masculinas de seu convívio.

Os homens são retratados como afeminados e alguns pesquisadores argumentam que talvez as garotas japonesas estejam desiludidas e entediadas com os rígidos relacionamentos heterossexuais, procurando um relacionamento em que “nenhum dos parceiros finja ser mais fraco que o outro” (Gravett 2006:84) ou que também poderia ser um tipo de protesto contra a fantasia dos homens japoneses com mulheres ocidentais essa recorrência a homossexualidade, tanto em relação às amigas nas personagens principais quanto à relação entre homens dos círculos sociais dessas figuras coadjuvantes (Faria 2008:84).

O espaço onde acontecem as histórias apresentam alguns contrastes duais, como os centros da cidade, a escola ou o quarto e um lugar de fuga aos modos de contos de fada, como jardins encantados, salões parisienses e palácios incontáveis. Alguns títulos *shōjo* conhecidos são *Romeo × Juliet* (Romeo to Julietto), *Vampire Knight* (*Vanpaia Naito*), *Princess Tutu* (*Purinsesu Chuchu*) e *Sailor Moon* (*Bishōjo Senshi Sērā Mūn*), que narra em duzentos episódios a história de uma garota atrapalhada chamada Serena que recebe poderes mágicos de uma gata de nome Lua, e acaba designada a missão de proteger a Terra de malfeitores junto a outras guerreiras da lua, transformando-se por meio de um mantra ritualístico.

Já o *josei* (性) é voltado ao público feminino adulto (entre 19-50 anos), sendo considerado um amadurecimento do *shōjo*. Suas narrativas possuem poucos episódios e visam o cotidiano da mulher japonesa, alternando entre romances crus e cenas de sexo explícito – sejam entre homens ou mulheres. Raros são os enredos que envolvem magia ou recursos tecnológicos. Esses animês, no entanto, não são veiculados no Ocidente com a mesma força que os *shōjos*, sendo poucos títulos conhecidos, como *Paradise Kiss* (*Paradaisu Kisu*) que conta a história de uma pré-vestibulanda agraciada com o favor de um deus da morte que lhe transforma em uma

modelo e a coloca em uma faculdade de moda, em meio a grandes nomes da indústria, travestis e companheiros.

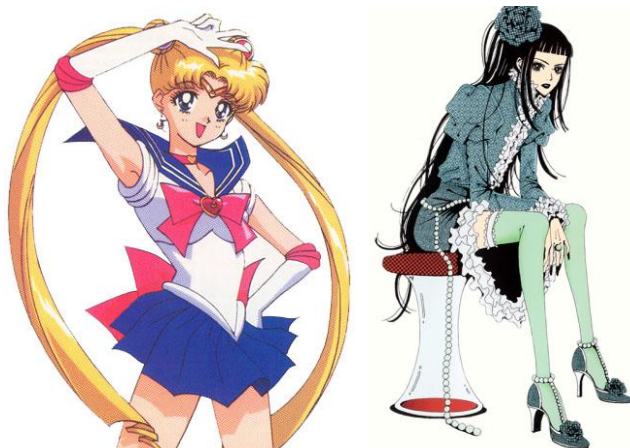


Figura 8. Serena e Yukari As personagens principais de *Sailor Moon* e *Paradise Kiss* (D).

O que costuma chocar o Ocidente quando se depara com o tipo de animê josei é a tendência que “louva a beleza do suicídio” contraposta à ideia do *happy-end* como desfecho para a vida de sofrimentos amorosos e luta; uma vez violentadas, agredidas ou injustiçadas, a morte forçada de si mesma provoca um renascimento romântico para uma vida de melhores condições após a morte. Desde a época dos samurais o *seppuku* (suicídio ritualizado) era praticado quando não se podia “suportar a vergonha” da própria existência, resgatando sua honra após a morte. Da mesma forma, com as mulheres, esse ritual é o único modo de acabar com a dor amorosa “de maneira honrada e orgulhosa, proporcionando um fim trágico” (Faria 2007:85).

2.1.3.1 MASCULINO

O shōnen (少年) é um gênero voltado para o público masculino adolescente; suas características são o oposto extremo ao shōjo. As histórias são preenchidas, sob um tom melodramático, com jornadas de samurais e garotos aventureiros, sempre enfatizando temáticas como a autodisciplina, a perseverança, o profissionalismo e a competição (Luyten 1991:63). As mulheres costumam ser retratadas sempre com seios volumosos e personalidades sedutoras. Sua estética visual é mais simples, enfocando-se em lutas travadas com poderes ou não, e closes sobre expressões faciais mais do que sentimentos. É um dos gêneros mais lucrativos com telespectadores no Brasil e no Mundo.

A prática de esportes costuma ser bem enfatizada, sempre interligada a ideia de que auxilia no crescimento moral e espiritual do jovem, seguindo a mesma lógica do *bushido* samurai, onde o manuseio da espada leva-o a um nível de autoconhecimento superior (Faria

2007:77). A violência também chama bastante atenção por não poupar detalhes na dilaceração de corpos, órgãos e lágrimas de sofrimento misturadas a fraturas expostas – elementos que também podem ser encarados como advindos da tradição samurai, descrita pela literatura como um clima de lutas constantes, “onde o que não faltava era sangue, cabeças rolando e corpos dilacerados pelas espadas” (Luyten, 2000:56).

O curioso é o fato de o Japão ser um dos países com menor índice de criminalidade do Mundo, o porte de armas só ser autorizado com justificativa e a guerra ser inconstitucional. Luyten (1991:64) afirma que talvez esses excessos sejam para compensar aquilo que não existe na realidade e por isso “libertam as pessoas da tensão e frustração” vividas diariamente porque “a violência existente no Japão, do ponto de vista ocidental, é aquela ocorrente dentro de casa, onde há regime hierárquico patriarcal e absoluto e não existem maneiras de refutar tal autoridade” (Faria 2007:71). Daí as figuras de autoridade sempre serem retratadas como corruptas e mongoloides, como professores e políticos.

No entanto, a violência encontrada nas animações se dá em níveis diferentes, havendo um limite tolerável para cada tipo de público e por isso os desenhos destinados a meninos costumam serem mais exagerados (Schodt 1997). O sucesso mercadológico desse tipo de elemento se dá por “favorecer um efeito terapêutico, que possibilita aos sujeitos uma catarse, na medida em que canalizam os seus medos, desejos e frustrações no outro, identificando-se com o vencedor ou o perdedor das batalhas” (Alves 2004:66). Osamu Tezuka sempre criticou o uso da violência em excesso, alegando confundirem-na com ação.



Figura 9. Episódio 34 do anime Dragon Ball, em que o personagem Kurilin por quatro segundos, cospe e tosse sangue após apanhar de seu inimigo. A sequência foi censurada pelo canal Cartoon Network (F).

Um exemplo de animê shōnen é *Sengoku Otogi Zoshi Inuyasha* (A fantástica história do período feudal de Inuyasha, ou simplesmente, Inuyasha) que narra em 167 episódios a história de um jovem adolescente metade demônio e metade humano que vive no Japão Feudal e recebe em seu tempo a visita de uma adolescente do Japão atual chamada Kagome. Por

acidente, Kagome acaba quebrando uma joia mágica de quatro almas e espalhando seus fragmentos, ficando ao seu encargo recolhê-los, junto à Inuyasha, pela cidade; durante a busca, encontram monstros, vivem aventuras e batalhas. Outros títulos conhecidos são *Devil May Cry*, *Fairy Tail*, *Naruto*, *Full Metal Alchemist*, *One Piece* e *Cavaleiros do Zodíaco*.

Já o *seinen* (青年) é o gênero destinado a homens mais velhos (20-40 anos), cujas narrativas são consideradas mais maduras – um conceito discrepante do Ocidental - já que se trata de histórias em que personagens estudantes vivem conflitos de sexo explícito e violência excessiva, aprofundando-se em temas políticos e financeiros ou de ficção tecnológica. Em geral o *seinen* é uma continuação do *shōnen* e exige um conhecimento filosófico maior para sua compreensão. No Ocidente poucos são os títulos conhecidos. Costuma-se abordar em alguns animês os conflitos da máfia japonesa ou de investigação policial.

2.1.3.4 PORNOGRÁFICO

O último gênero que vamos abordar é o *Hentai* (へんたい) que literalmente quer dizer “qualquer entretenimento de sexo explícito, como pornografia ou perversão” e nunca uma atividade sexual considerada comum. Também intitulado *18-kin* (proibido para menores de 18) esses animês tem como regra única não expor pelos pubianos, porque “segundo os próprios japoneses, é preciso ter um limite, um ponto de repressão para qualquer coisa” (Luyten 1991:66). Poucos são os títulos de expressão comercial no Ocidente, ficando a cargo da internet a divulgação, que também possui algumas ramificações consideradas subgêneros: a exposição a abusos ou situações de estupros em crianças de até seis anos (*toddlercon*), a relação entre hermafroditas (*futanari*), gays (*yaoi*), lésbicas (*yuri*), e envolvendo violência (*guro*).

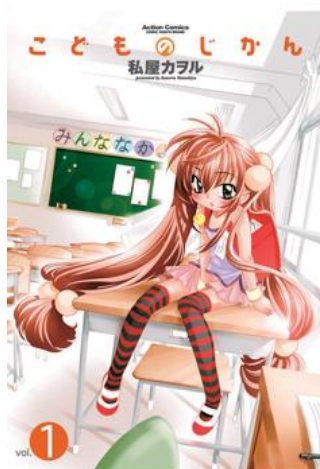


Figura 10. Capa de *Kodomo no jikan*, que conta a história de uma aluna da terceira série do ensino fundamental que se apaixona por seu professor de 33 anos e o seduz constantemente (D).

No Brasil a simples posse de qualquer um desses materiais de conotação sexual explícita com menores indiscutivelmente constitui crime de pedofilia (Arts. 241-A e 241-C, ECA - Lei 8.069/90), sendo a divulgação ou venda condutas mais graves do mesmo crime. Pouco se estuda esmiuçadamente sobre *Hentai*. Dowd (2010:225) arrisca dizer que esse tipo de animê circula pelo mercado por se tratar do cumprimento de um dos princípios freudianos sobre a sexualidade humana; o acesso a essas narrativas seria uma válvula de escape para a realização de desejos considerados obscuros pela moral; o fato de um complexo de mulher pura e santa estar recorrente na sociedade também provocaria sua transformação por meio da narrativa em uma Prostituta – que cederia ao estupro masculino vestida de uniformes de profissões.

Essa ideia de catarse foi defendida entre 1970 e meados de 1990 quando paralelo à massificação do *hentai* os números de crimes sexuais no Japão diminuíram. O jogo de poder que existe nos diálogos e nas situações adversas que proporcionam as experiências sexuais mais estranhas também é apontado como possível explicação para o sucesso desse tipo de animê, uma vez que o nipônico é conhecido por ser obcecado pelo controle sobre o outro, sua liberdade, prazer e dor (Dowd 2010:231). Fato é que esse gênero em particular provoca uma série de dúvidas e questionamentos morais infinitos que talvez possam se resolver conforme prosseguimos a análise – mas não deixam de nos fazer se perguntar por que a sociedade japonesa tão repressiva permite a existência materiais midiáticos como esses.

Mesmo nunca assistindo um *hentai*, percebem-se pelos demais gêneros a frequência de elementos eróticos para trazer comicidade à narrativa, às vezes em menor grau – não muito diferente de quando Pica-pau se traveste de mulher ou mesmo Pernalonga, cuja cenoura já foi alvo de psicólogos e religiosos conservadores. No entanto, por se tratar de personagens que retratam o cotidiano com um pouco mais de veracidade, os animês têm seus pontos eróticos censurados para serem veiculados no Ocidente.



Figura 11. À direita, James com seios de plástico à beira da praia. No meio, Pica-pau travestido de Clementina para enganar o leão-marinho Leôncio. À esquerda, Goku observando Bulma antes de dormir (D).

Um exemplo clássico é a sequência do episódio “Férias em Acapulco” de Pokémon em que o vilão James veste seios infláveis para se infiltrar em um concurso de beleza e roubar o prêmio principal. Dowd (2010:224) reforça que o apelo a qualquer material pornográfico é um produto pertencente a uma indústria multimilionária e mesmo o Japão não está fora desse nicho, “cujos segredos sujos” são revelados aos poucos por cenas como essa em animês e pelos subgêneros hentai que se tornam inferiores as formas de arte vigentes e (re)conhecidas.

2.2 HERÓIS, HEROÍNAS E VILÕES

Em meio à diversidade de gêneros, as narrativas que compõe os animês não poderiam deixar também de serem construídas por uma complexa variedade de personagens cujos destinos selados geralmente lhes conferem lugar de destaque em suas histórias: são os super-heróis, seres que circulam quase em um espaço atemporal e carregam consigo um forte apelo mítico tanto no Ocidente quanto nas terras nipônicas porque o homem tem uma necessidade interna da existência desse tipo de personagem (Luyten 1991:71). Essa imagem arquetípica representa e reflete a sociedade de onde esses seres emergem (Chandler 2010:171), como o cínico e violento Wolverine, por exemplo, que surgiu em 1974 em meio a Guerra do Vietnã ou Gen Pés Descalços, sobrevivente pós-ataque da 2ª Guerra Mundial em Hiroshima.

O imaginário do Herói ocidental sempre nos fornece luta e destreza impressas em visuais musculosos, corpos altos, maxilares quadrados ao estilo ariano e uma chamado advindo de uma instância superior para cumprir o que parece ser seu único objetivo de vida: livrar o mundo de um mal específico – geralmente de seus arqui-inimigos, que possuem expressões grotescas, olhos pequenos, corpos defeituosos; também se tem a impressão de que o único objetivo da existência destes é provocar a desgraça do mocinho. Super-homem, Flash, Batman, essas narrativas giram em torno de um conflito instaurado por uma invasão alienígena ou ameaça ao bem estar econômico norte-americano que costuma ser atrapalhada pela existência de um terceiro personagem, uma mulher arrebatadora que põe tudo a perder.

No animê, ao contrário, qualquer um pode se tornar um Herói sem que seja preciso esconder seus atributos por meio de máscaras e óculos de aro grosso; no Japão não há espaço para um homem invencível e justiceiro como se é caracterizado no Ocidente. Antes, as suas ações se voltam para o interior de si mesmos e suas virtudes são expressas por meio de uma sinceridade emocional (Luyten 1991:71). Isso significa que eles podem morrer ou se casar ou

mudar, vencer ou perder²⁶. Seus defeitos são expostos, mas eles aprendem com seus próprios erros, mudam seu comportamento conforme a história avança, têm diferentes reações para diferentes situações, ganham sabedoria e conhecimento das coisas que aprendem durante a narrativa - que pode ou não contar com a existência de uma figura amorosa. O personagem que assume a posição de destaque é uma pessoa normal.

Os heróis são desenhados a partir do mundo real. Neste aspecto incide a diferença fundamental em relação aos personagens ocidentais: são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta. Podem ser funcionários de companhias, estudantes, aprendizes em restaurantes, esportistas, donas de casa que, entretanto no decorrer da história, podem realizar coisas fantásticas. Podem se envolver em romances, voar para o espaço ou se defrontar com um suposto chefe de escritório numa sangrenta batalha. Eles podem ser tudo o que desejam, em imaginação, desde que se atenham às normas de sua vida social (Luyten, 2000:71).

Os vilões também são pessoas com esperanças e sonhos que praticam a maldade porque escolheram tal caminho e não porque foram amaldiçoadas por uma situação ou entidade maior, ou porque são loucos e resolveram dominar o mundo; esses personagens têm seus motivos – comumente revelados em pontos altos da narrativa e que levam o telespectador às vezes mesmo torcer para que sua represália continue e para que o herói falhe, mas a batalha bem X mal é um mitologema cultivado. Em sua maioria os vilões carregam esse título porque são individualistas e não são capazes de realizar um autossacrifício em prol do outro, já que o “pagamento pelo bem-estar social é a perda da individualidade” (Luyten 1991:71).

A equipe de vilões de Pokémon, Jessie e James, por exemplo, que por toda a narrativa tentam roubar os animais mágicos para vendê-los ou conseguir dinheiro enganando as pessoas, possuem um passado dramático: Jessie sempre conviveu em meio à pobreza e precisou trabalhar em serviços imundos para conseguir um prato de comida; James vem de uma família de classe alta, mas a pressão para que se case por interesse e assuma os negócios do pai o fizeram fugir na adolescência. O modo como isso é tratado não se constrói por desprezo e ódio, mas por um olhar de compreensão; por vezes, eles se prontificam a ajudar Ash a alcançar seus objetivos. Os vilões do animê são pessoas normais e conscientes.

Quem quer que sejam os heróis, Peter Parker, Inuyasha ou Kiriku, todas suas histórias sempre acabam lidando de maneira (in)direta com uma *transformação*: é necessário sair da zona

²⁶ O impacto causado por essa ausência de um *happy end* certo gerou, por exemplo, uma reação depressiva em massa que levou milhares de fãs a realizarem um velório na porta da editora Kōansha, com monges e tudo o que existe de direito quando um dos personagens de *Ashita no Joe* faleceu (Sato 2008:47).

de conforto, de seu mundo, e partir em busca do elixir, de algo que seja necessário para alterar sua vida e daqueles ao redor. Assim que descobrirem seus propósitos maiores, esses personagens devem usar de seus dons para melhorar seu cotidiano, enquanto transformam a si mesmos alterando posteriormente a realidade em que vivem. O Herói é, nas palavras de Joseph Campbell (2007), aquele que morre para si mesmo a fim de que suas ações, conquistas e feitos renasçam para o Outro. E o herói japonês tem a perseverança como maior virtude na busca obstinada por seus objetivos; o que ele “fará para melhorar seu desempenho, por meio de treinos exaustivos, força de vontade ou muita paciência” é o foco da narrativa.



Figura 12. A dupla atrapalhada de vilões Jessie, James e seu pokémon Meowth. (D)

Esse esforço se amplifica quanto mais apanha. A necessidade de trabalhar para disciplinar o corpo, a mente e as emoções torna a busca pela perseverança ainda mais forte (Luyten 1991:78). Talvez esse seja um dos motivos que levem os heróis japoneses, em sua maioria, a serem representados por estudantes adolescentes ou crianças no início da puberdade cujas escolhas afetam diretamente seus vilarejos, sua nação e mesmo o mundo; como adultos têm a tendência de menosprezar os fluxos de consciência desses protagonistas, eles se veem forçados a cultivarem mais confiança e força de vontade para agirem por conta própria e tornarem-se agentes ativos de seu destino – uma espécie de romantização dos conceitos medievais da natureza essencial da criança pura, simples e de sua capacidade de tomar as próprias decisões. Enquanto para o Ocidente crianças não podem cuidar de si mesmas, as estruturas do animê não deixam escolhas (Shipman 2010:194).

Esses heróis batalham e vivem aventuras sem qualquer supervisão, correm atrás de seu próprio alimento e passam fome, vivem situações consideradas inapropriadas à sua idade e lidam com as consequências de seus atos como se fossem versões reduzidas de adultos. Tudo isso porque se essas crianças sabem ler de forma fluente e se comportam segundo as normas. Se forem consideradas “educadas”, então são capazes de provocar o próprio crescimento

(Shipman 2010:196), uma demonstração explícita da importância que a filosofia e o estudo possuem na história do Japão e como são reflexos de sua cultura samurai, passando a adicionar diretamente ao arquétipo do Herói esse detalhe (Chandler 2010:171).

No entanto essas crianças podem viver suas narrativas tanto solitárias – aos modos ocidentais de Mulher-Maravilha, Hulk ou Iron-Man e podemos citar como exemplo o animê de Tezuka, Astro Boy – quanto podem haver narrativas de heróis que agem em grupos, não como Liga da Justiça ou Os Vingadores onde cada um dos personagens tem uma história paralela e se unem para fins comerciais, mas como na série tokusatsu *Power Rangers*, em que os personagens se completam e amadurecem mutuamente, tendo cada um seu papel dentro da narrativa, destacando-se conforme suas habilidades. Uma mescla entre essas tipologias de heróis também pode acontecer, como por exemplo, no animê *Dragon Ball (Dogaron Bōru)*.

Dragon Ball narra a história de um garoto com rabo de macaco chamado Goku, que mora em uma montanha sozinho, até ser encontrado por um velho mestre de Kung-fu que além de lhe ensinar a arte marcial, o traz para sua casa. Ambos conhecem uma garota chamada Bulma que lhes conta da lenda das sete esferas do dragão; quando reunidas, um dragão chamado Shenlong pode ser invocado para realizar um desejo. A aventura se desenvolve conforme procuram essas esferas e lutam contra demônios, monstros e alienígenas. Conforme viajam, mais personagens vão se agregando a Goku, que casa, tem filhos e esses também se tornam lutadores. Bulma é adorável, Goku é ingênuo e engraçado, Mestre Kame é um tarado interesseiro, mas de bom coração, Krillin é enrolado. Todos têm personalidades únicas.



Figura 13. Os personagens principais de Dragon Ball. O animê ainda ganhou duas continuações: Dragon Ball Z, Dragon Ball GT e Dragon Ball AF, cada uma contando parte da saga de Goku (D).

Pelos cerca de cento e setenta episódios Goku e seus amigos usam o desejo concebido todas as vezes que eles conseguem reunir as esferas para ressuscitar os companheiros mortos

em batalhas, revelar poderes ocultos, provocar mudanças e a lista continua. Essa é uma das amostras mais caras à essência da animação japonesa: a magia. Raros são os animês que não se valem de objetos mágicos para caracterizar seus personagens, comporem os mesmos ou provocar o clímax de suas histórias. Cavallaro (2010:1) afirma que a magia é o esqueleto da estrutura mitológica e funciona como uma metáfora para a inquietação humana sobre seus aspectos culturais, filosóficos e psicológicos.

Por vezes a magia é fundamental à estrutura narrativa e encharca os personagens quando eles realizam rituais específicos, seja por meio de coreografias ou mantras. A magia é onipresente, mas só se materializa pelas mãos daqueles que dela se alimentam e por isso conseguem lidar com seu uso e consequências. Essa rotina de possessão mágica ou por espíritos costuma causar confusão em meio aos agentes de censura do Ocidente porque “muitas pessoas costumam distinguir heróis dos monstros ou tratam hospedeiros de bestas como se fossem monstros” (Terjesen 2010:166). No entanto, aos olhos do Oriental, o fato de abrigar tais identidades não torna os personagens sombrios, mas os eleva a um patamar espiritual diferenciado e que por isso são o que são: heróis.

O animê *Naruto* (ナルト), por exemplo, conta a história de um garoto ninja que habita a Vila Oculta da Folha e teve quando criança uma besta aprisionada a seu corpo, uma raposa de nove caudas. Quanto mais *chakras* (que são pontos de energia localizados em regiões específicas do corpo) *Naruto* abre, mais poder obtém ao mesmo tempo em que precisa lutar contra o domínio total de seu ser por esse espírito. Quando manifesta, a raposa transfigura a estrutura física e neurológica do garoto, transformando-o em uma máquina assassina que vai muito além das limitações de uma criança no colegial; porém com tais poderes e habilidades dominadas, *Naruto* possui um dos mais belos heróis de combate de animê dos anos 2000. Tal dualidade representa bem o mitologema preferido dos japoneses: o *Yin Yan*²⁷.

A possessão de seres mágicos quando não se dá nos corpos desses heróis é comumente materializada nos corpos de animais; há uma recorrência narrativa da imagem animal mesclada a algum elemento da natureza para acompanhar o Homem ou ensiná-lo o caminho apropriado a se seguir²⁸. Jung (? :238) bem lembra que a recorrência a esse arquétipo representa o quanto o *instinto* é importante ao homem e a “aceitação da alma animal é a condição da unificação do indivíduo”. Os animais seriam como “espelhos das pulsões mais profundas do homem e de seus instintos selvagens ou domesticados, mas cada animal

²⁷ A análise deste mitologema se desdobrará no capítulo três.

²⁸ É oportuno lembrar que o marco inicial do desenho japonês é inspirado em *chojigiga* (desenhos humorísticos de aves e animais) provenientes de influências da arte chinesa (Luyten 1991:172).

corresponde a uma parte de nós mesmos” (Chevalier 2009:59). O homem tem assim “uma tendência para a animalização do seu pensamento, e uma troca constante faz-se por essa assimilação entre os sentimentos humanos e a animação animal” (Durand 2002:71).

Digimon (Dejimon), por exemplo, conta a história de um grupo de amigos que está acampando com o colégio e acabam sendo teletransportados para um mundo mágico chamado *digital world*, onde existe uma diversidade de animais mágicos que lutam por sua sobrevivência e precisam da ajuda desses garotos para evoluírem (passarem de um estágio físico e mágico para um superior) e assim pacificarem o mundo digital. Pokémon, da mesma forma, está centrado na relação que os seres humanos possuem com esses seres animais e de que modo isso os afeta e o mundo ao redor, evoluindo à medida que superam obstáculos e desafios. O guardião de Sakura é um leão, Serena é guiada e recebeu poderes da gata Lua e uma infinidade de exemplos poderia ser dada. Os animais também se tornam heróis.



Figura 15. À esquerda, Naruto. À direita, Naruto possuído pela raposa de cinco caudas (D).

A evolução é visada sempre, seja por esses animais ou pelos próprios personagens que precisam se destacar e progredirem em suas vidas espirituais, emocionais e físicas. Luyten (1991:187) afirma que o grande sucesso dessa variação cultural do arquétipo de Herói no Ocidente se explica pela “combinação do desgaste da imagem de super-heróis americanos aliados à crescente curiosidade e exotismo que o Japão representa através de seus personagens”; os guerreiros gigantes robotizados fazem frente aos mocinhos estadunidenses como se fossem grandes samurais metalizados e a mensagem universal de paz tramita entre aquilo que acontece e o que se gostaria de ver. Trata-se de um modelo bem diferentes daquele cultivado pelo homem da vitória certa do bem sobre o mal.

2.3 MAIS PROBLEMÁTICAS DA CULTURA DE MASSA (JAPONESA)

Conhecer a cultura que está além do oceano que banha nossas terras torna-se requisito crucial para compreender de que modo essas animações significam ou o que estão construindo diante desse processo de globalização e mundialização do século XXI; observar as classificações dos animês vigentes é fundamental para perceber como suas estruturas articularão o Imaginário nipônico e de que modo as imagens dessa cultura se organizam para produzir sentidos. Por meio dos *regimes* já podemos afirmar que o *kodomo* é predominantemente noturno, por exemplo, porque estimula a harmonização familiar e a busca do calor materno ou que o *josei* é diurno porque são mulheres que vão à luta, deixam a comodidade do lar para presenciarem a guerra masculina.

Já vimos no capítulo I que o mito não será encontrado isoladamente em uma narrativa, mas vários traços de tantos mitos se encontrarão para compor sua materialidade porque não se trata apenas de uma “roupagem mitológica”, mas uma sistematização feita nas diversas textualidades e culturas de onde se materializa. No entanto, ao contrário do Ocidente que tem o costume de abraçar tendências culturais e adicioná-las prontamente ao seu cotidiano – processo conhecido como *encoding* – os japoneses são “famosos por abraçar toda e qualquer coisa estrangeira e transformar em algo único” (Barkman 2010:105). Ou seja, se tivermos um desenho nipônico deveremos investigar a mitologia nipônica e ao observá-la manifestando-se por meio de seus *traços* devemos também observar as narrativas equivalentes nas mitologias africanas, indígenas, judaicas ou quantas mais precisas forem para amplificar nossa visão simbólica.

Durand (1996:83) afirma que “é exatamente na diferença que se investem os procedimentos analíticos que permitem compreender a evolução, a mudança e as recorrências do aparelho simbólico”. Se o Japão reatualiza as textualidade estrangeiras, isso significa que os mitos japoneses também podem ser atualizados conforme entram em contato com o Ocidente e vice-versa? Mesmo esses heróis, vilões e espíritos mágicos povoando o imaginário nipônico, seu consumo desenfreado pelos brasileiros significa que nós estamos modificando nosso próprio imaginário porque lidamos por outra visão com esse produto? Quando o Japão lança mão de elementos de sua cultura para criação de suas narrativas, estas possuem estruturas sociais, psíquicas e biológicas específicas que conferem à sua visão de mundo especificidades.

Principalmente quando se trata da cultura pop, porque vão ser consumidas por um público maior, então dizem respeito a uma peculiaridade do momento histórico em que se encontra. O que quero dizer é: quando um brasileiro consome um animê ele está consumindo também estruturas de um imaginário específico – que tem sua classificação, divisão e

particularidades; entretanto, o consumo da cultura de massa alheia à sua realidade não deveria despertar alguma reação contrária que não encantar ou trazer à tona toda a cultura específica do país... o Japão? As imagens dos animês falam diretamente a nossa psique?

a mesma globalização que intensifica as misturas e pulveriza as identidades, implica também na produção de kits de perfis-padrão de acordo com cada órbita do mercado, para serem consumidos pelas subjetividades, independentemente de contexto geográfico, nacional, cultural, etc. Identidades locais fixas desaparecem para dar lugar a identidades globalizadas flexíveis que mudam ao sabor dos movimentos do mercado e com igual velocidade. [Porém] a abertura para o novo não envolve necessariamente abertura para o estranho, nem tolerância ao desassossego que isto mobiliza e menos ainda disposição para criar figuras singulares orientadas pela cartografia destes ventos, tão revoltos na atualidade (Rolnik 1997:20).

Talvez se trate de uma semiotização do cotidiano; a linguagem possibilita o escape, o mito é linguagem, portanto o homem escapa pelo mito e para fazê-lo precisa manifestar ou beber das manifestações seja proveniente de uma globalização, mundialização ou territorialização, conceitos que representam o *modo* pelo qual a cultura se presentifica e não o *como* (Barthes 1975:137). As várias possibilidades de existências: virtuais, cinematográficas, rústicas, musicais ou perecíveis são, portanto, textualidades pop que transcendem suas rotulações de meros “produtos da massa” reduzidos por egos truncados de intelectuais para se tornarem objetos do cotidiano (Bauman 1999) que dizem algo sobre nosso imaginário, e mostra do que estamos querendo escapar. E do que nossa sociedade está querendo escapar? Tomarei, no próximo capítulo, um animê para analisar suas imagens, discursos e semioses de modo mais profundo.

CAPÍTULO III HORA DE DEITAR: UMA ANÁLISE MITODOLÓGICA

*O mito é o nada que é tudo.
-Fernando Pessoa*

3.1 ALGUMAS PALAVRAS SOBRE A MITOCRÍTICA

A metodologia do imaginário visa observar atentamente como o símbolo, proveniente do arquétipo, se estrutura ao entrar em contato com outros símbolos. Somente após observar seu comportamento individual na dinâmica imagética, estendem-se os olhos para o contexto onde está inserido, ou seja, a sociedade e a cultura, que caberão como suas roupagens. Essa observação descamada é a linha condutora do percurso de análise mitodológica: “um vaso não passa da materialização da tendência geral de conter os fluídos, na qual vem convergir às tendências secundárias da modelagem da argila ou do corte da madeira e da casca” (Durand 2002:53). Tal processo descritivo simbólico traz a certeza de que um objeto de estudo não é independente do observador. Ora “um texto olha-nos, quer dizer, é mais que um interesse, é um cruzamento de olhares... um texto olha-nos e é o que num texto nos olha que é o seu núcleo. E esse núcleo pertence ao domínio do mítico” (Durand ?:66).

Strôngoli (2005:151) bem lembra que para Durand “não há um texto objetivo já que toda leitura é criação subjetiva de um sentido e não se deixa aprisionar por uma semântica”. Mas é preciso “evitar os estruturalismos em moda, porque na realidade há sempre vários significados em uma narrativa” (Durand ?:78), e por isso instaurou-se, dentro das teorias do Imaginário, uma leitura simbólica que não se prende fanaticamente à superfície do texto, nem à sua contextualização. Trata-se da mitocrítica.

A mitocrítica evidencia, num autor, numa obra de uma determinada época e meio, os mitos diretores e suas transformações significativas. Permite mostrar como é que um determinado sinal de caráter pessoal do autor contribui para a transformação de uma mitologia estabelecida, ou pelo contrário, acentua este ou aquele mito diretor estabelecido (Durand 1979:313).

Assim ao tomar um dado objeto para uma análise mitocrítica, o primeiro passo é fazer fichas “suficientemente grandes onde se vai dividir o fio do discurso”, e depois, coloca-se em relevo “núcleos, núcleos duros, núcleos redundantes que voltem que regressem em diversos pontos, mas que regressem constantemente” e que podem ser tanto um conjunto de situações

quanto de cenários, lugares que se repetem. Durand ensina que comumente não se encontram mais que quatro ou cinco pacotes de redundâncias. Esse processo de anotações se dá ao passo em que se prossegue com a leitura do texto. Em seguida, volta-se novamente a ele anotando cada sequência das partes que parecem ou dão sinal mitocrítico, e se lê diacronicamente, procurando encontrar traços de algum modo homólogos (Durand ? :76).

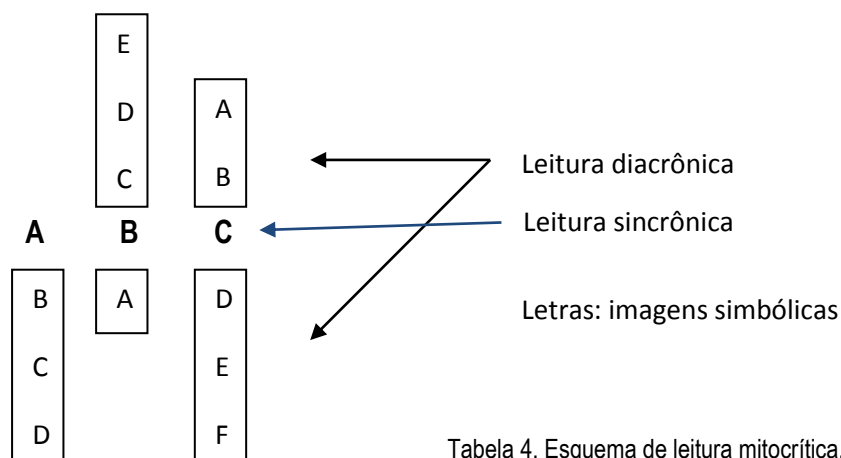


Tabela 4. Esquema de leitura mitocrítica.

Junto à leitura da narrativa de onde pretende se ler o Mito, Durand sugere que se faça uma segunda ficha, abordando a biografia do autor. E se necessário, uma terceira, de suas outras obras, e uma quarta ou quinta. Trata-se de uma “leitura de dupla entrada, por assim dizer: desdobra a diacronia, mas classifica-a em pacotes sincrônicos” que deve evitar qualquer tipo de binarismos. Isso porque “um texto é sempre um texto *de leitura* e uma leitura é sempre uma criação subjetiva de sentido e o Mito é politeísta (Durand ? :76-77). Justamente por esse caráter flexível das estruturas míticas, deve-se entender que ao fazer todas essas observações sobre as narrativas em análise, é preciso ainda ter em mente que poderá se encontrar o(s) mito(s) latente(s) ou patente(s) que modelam a obra analisada.

A estrutura em camadas do mito [...] permite ver nele uma matriz de significações ordenadas em linhas e colunas, mas na qual, de qualquer modo que se leia, cada plano sempre remete a outra matriz, cada mito a outros mitos. E se perguntarmos a qual significado último remetem essas significações que se significam entre si, as quais, no final das contas, devem referir-se a alguma coisa, a única resposta que se sugere é a de que os mitos significam o espírito, que os elabora por meio do mundo do qual ele mesmo faz parte (Lévi-Strauss 1991:322).

A mitocrítica trata de evidenciar os sintomas míticos de dado contexto sociocultural por meio de suas próprias produções. Enaltecendo determinados símbolos ou exorcizando outros,

os mitologemas e mitemas encontrados constituem assim uma cascata mítica por onde fluem as possibilidades da Imaginação – seu ritmo é a dinâmica do Imaginário. Percebe-se que por esse método, a simples comparação de coincidências narrativas torna-se esdrúxula e piegas: nunca encontraremos apenas um mito, e sim entrelaçamentos de vários deles, onde na malha discursiva, os espaços vazios correspondem aos interlocutores e suas particularidades na relação com a imagem, e o fio que tece cada um dos cordões, o inconsciente cultural.

O mito, constituído por símbolos e dançarino dos palcos de instabilidade semântica do homem, não está amordaçado ao tempo em que é dito ou ressignificado, muito menos fadado a se materializar apenas em determinados contextos. O mito, da mesma forma que o símbolo, segue um mecanismo de reatualização. Ele nunca desaparece, mas “desgasta-se, evidenciando em seu movimento temporal períodos de inflação e deflação, períodos de intensidade e apagamento, ocultação” (Durand 1996:97).

A dinâmica mítica implica assim em uma sequência: **i)** inicialmente aborda e deixa-se dizer pelos enunciados e discursos, provocando sua invocação simbólica e inserindo-se nos diversos contextos socioculturais; **ii)** atinge um ápice simbólico, onde os mitemas espalham-se pelas diversas linguagens e interligam-se por meio das produções humanas de grande e pequeno porte, tornando-se latentes e patentes; **iii)** chega à saturação, quando os traços míticos desgastam-se no ritmo de suas constante dinamização em meio às demais imagens, diluindo sua essência simbólica para tornarem-se ícones e códigos, e por fim “desaparecerem”.

Quando um mito desaparece, aparece outro que substitui. Mas eles giram em círculos porque, para dizer a verdade, não há mitos novos. Paradoxalmente, qualquer mito é sempre novo porque está investido numa cultura e numa consciência, ao contrário do seu esquematismo (Durand 1996:116).

Às vezes, os mitemas podem silenciar por algum tempo determinados traços míticos, mas isso tão somente por estarem dando voz a outros, interligando-se diretamente aos contextos e produções socioculturais – uma vez que no processo de saturação, outros traços já permaneçam a espreita para reaparecer posteriormente sob novas roupagens. Toda análise do mito é assim, para tomarmos algumas expressões de Boechat (2005:51), uma análise consciente, “uma anamnese, um processo de reconstrução, não uma anamnese profana, mas um recordar sagrado, um regresso às ideias arquetípicas fundamentais”. Começo aqui a análise mitocrítica do animê selecionado, *Death Note*, para verificarmos a dinâmica discursiva e mítica da imagem e do discurso dentro de sua narratividade. Para tal, as teorias abordadas nos

capítulos antecedentes serão retomadas e as orientações de Lamarre (2010:XXV) seguidas à risca: por se tratar de um texto sincrético, a análise da animação prioriza o *movimento* entre as imagens e os diálogos travados como a estrutura que permite compreender *como* o animê significa. A animação “não é arte de desenhos que se movem, mas a arte dos movimentos que são desenhados – o que acontece entre cada *frame*²⁹ é mais importante do que o que existe em cada um deles” (McLaren in Lamarre 2010:XXIV).

3.2 DEATH NOTE: UM RESUMO

Death Note é uma narrativa escrita por Tsugumi Ohba³⁰ e desenhada por Takeshi Obata, publicada entre dezembro de 2003 e maio de 2006 em doze volumes de mangá pela editora Shueisha para a revista *Weekly Shōnen Jump* (週刊少年ジャンプ *Shūkan Shōnen Janpu*). Um décimo terceiro volume intitulado *How to Read (como ler, em tradução livre)* com entrevistas, detalhes dos personagens e outras curiosidades foi lançada posteriormente. No Brasil a série foi publicada pela Editora JBC, tendo finalizado suas traduções em agosto de 2008. Em outubro de 2006 a narrativa foi transformada em animê pelos estúdios Madhouse sob a direção de Tetsurō Araki em trinta e sete episódios de vinte e dois minutos até junho de 2007.

Seu sucesso é lembrado constantemente, figurando na lista de melhores animês do século, seja pelo grande feito em ser uma narrativa essencialmente firmada no gênero suspense em meio a uma revista cuja tradição sempre rodeou histórias de lutas e torneios, seja pela polêmica causada em algumas regiões asiáticas como a Tailândia e seu banimento da China; apesar de encerrada, rendeu três longas metragens no formato *live-action* produzidos pela Warner Bros nipônica, três jogos de investigação pela plataforma Nintendo DS, e a compra de direitos autorais pela Warner Bros estadunidense para produção de um longa com atores reais. Portugal o conheceu apenas em fevereiro de 2012 pela editora Devir.

A história narra as consequências do encontro entre um estudante e um deus da morte - ambos entediados com o mundo do qual fazem parte – culminando em uma chacina que se inicia no Japão e se estende para o resto do mundo assim que o garoto passa a usar o artefato

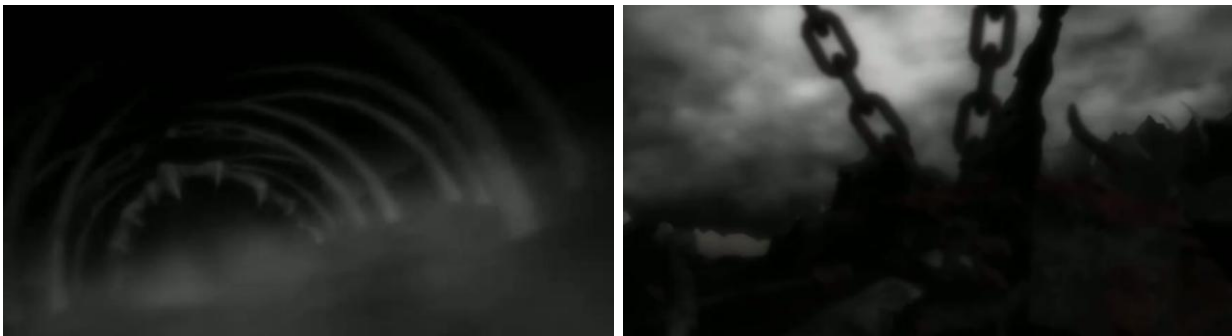
²⁹ Do inglês, moldura, o termo se refere a quadros ou imagens fixas de uma produção audiovisual; desde 1929 a cadência padrão de projeção é de 24 qps (quadros por segundo), portanto um frame equivale a 0,0417 segundos. No período do cinema mudo, a cadência variava entre 16 e 20 qps, dando ao frame uma duração entre 0,0500 e 0,0625 segundos. Nos sistemas de vídeo utilizados no Brasil, Estados Unidos, Canadá e Japão (NTSC e variantes), a cadência é de 29,97 imagens por segundo, portanto cada frame equivale a 0,0333 segundos.

³⁰ Tsugumi Ohba (大場つぐみ) possui apenas mais uma obra publicada de nome *Bakuman* o que faz muitos acreditarem se tratar de um pseudônimo de um escritor mais famoso cujo receio na estilística de um gênero novo o fez se esconder, sendo na verdade o mangaka Hiroshi Gamō.

divino, o *death note* (DN), um caderno com regras macabras das quais a principal é: para matar um humano basta escrever seu nome e o modo como essa morte acontecerá. Munido de um senso moralista, o rapaz torna-se obcecado com a possibilidade da existência de um novo mundo e almeja-se deus do século XXI. No entanto, autoridades federais se mobilizam para descobrir o autor da sequência macabra de mortes e passam a perseguir o garoto – que se esconde sob a alcunha de Kira (o modo japonês de se ler *killer*). Contudo, seu pai é o chefe da investigação e sorrateiramente o rapaz antecipa os passos de seus caçadores – até que um aclamado detetive multimilionário entra no caso e complica os planos do jovem, cercado por escolhas de assassinar ou não sua própria família ou partir junto ao deus da morte.

3.2.1 O CEIFEIRO E O OBSCURO

Intitulado *Renascimento* o capítulo primeiro³¹ da narrativa inicia-se ao construir-se pelo olhar do interlocutor uma laboriosa subida, como se fosse conduzido por um corredor lúgubre mesclado a tons de *cinza* movimentando-se de modo voraz; sabe-se que se chegará a algum lugar, mas a ausência de luminares conserva o estado obscuro que põe em evidência apenas a ascensão do movimento da câmera – retomando as tradições orientais de provocar a nuance entre o negro e a cinza como um *presságio da morte*, já que estas são tonalidades nulas ligadas à vida e precariedade do Homem (Chevalier 2009:247).



Figuras I-II – Fotogramas da entrada do mundo shinigami – Capítulo I (1:21-1:28)

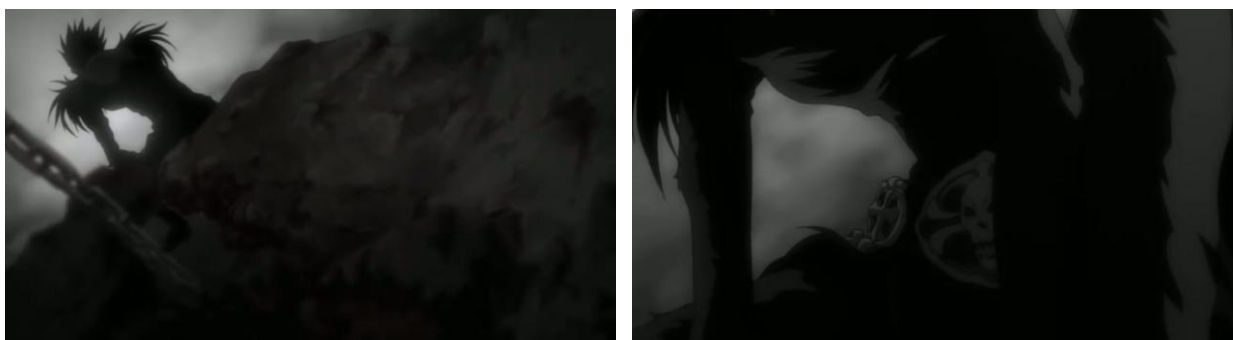
Os ossos que sustentam tal caminho reforçam e evocam o retorno ao estado primordial necessário para se adquirir a imortalidade, ao princípio da matéria humana; o caminho percorrido pelo olhar atravessa um receptáculo de almas que provoca o “desejo de evasão para um lugar supraceleste” (Durand 2002:128) tornando a espera pelo final dessa travessia quase um espaço *sagrado*. Combinado à persistência e velocidade da verticalidade, tem-se uma ascensão heroica

³¹ A análise percorrerá o enredo sem prender-se a um capítulo específico. Quando destacado, como neste caso, sua justificativa se encontrará junto ao caminho simbólico.

que busca a luz perpassando as trevas. Ao fim desse túnel o que se encontra é diversas correntes cujos gomos aparecem apenas aos pares.

Ora, a corrente simboliza os elos e relações entre *céus e terra*, e de modo geral, entre dois extremos ou dois seres; se se pode descrever o lugar ao qual o túnel de ossos se encerra, a palavra é desolação. Os tons nulos prevalecem e são fortalecidos à medida que os gomos *duplos sintetizam a oposição*, o conflito, a dialética e ambivalências que se amplificam pela tenebrosidade (Chevalier 2009:292/346). De fato, parece-se a primeira vista que o cenário preparado é uma espécie de *ritual* de renascimento onde – por enquanto – o leitor é convidado a presenciar e fazer-se presente: antes de rever a luz é preciso se misturar às trevas, ser abraçado pelos ossos para que os laços da Vida se apossem.

Ao longe sobre um *rochedo* repousa um ser cujos braços desfuncionalizados desenhavam o formato *circular* de modo desajeitado imerso em um céu ainda encoberto. A imagem do círculo retoma o tempo como uma espécie de céu cósmico; quando este é interposto a um céu escuro essa mescla se torna a representação de “*um mundo espiritual, invisível*” onde se vê “uma divindade abraçada sob a criação, cuja vida ela produz, regula e ordena” (In Champeaux apud Chevalier 2009:250). Tal figura negra cujas cintas são formadas de ossos é, portanto, uma divindade cuja observação profunda na paisagem funesta lhe confere status de superioridade.



Figuras III-IV – Shinigami sentado sobre a rocha e close em seu cinturão – Capítulo I (1:40-1:43)

Nos princípios da pintura de paisagens chinesas a rocha é sempre oposta à cascata para provocar o *efeito dual* e a sensação de imutabilidade, lugar de onde tudo se provém. (Chevalier 2009:782). A dialética continua sendo construída e reforçada quando seu rosto, cujos traços negros que contornam os olhos e os lábios, estendendo-se aos ombros, nos são apresentados; sua imensa boca, cujas mandíbulas recuperam o simbolismo “do mundo do alto com a parte superior e ao de baixo com o inferior” apresentam novamente a convergência e duas oposições, dois contrários, duas ambiguidades (Chevalier 2009:139).



Figuras V-VI – Close na face do shinigami e panorama do mundo shinigami – Capítulo I (1:44-1:50)

A pequena legenda que surge no canto inferior da cena nos possibilita conhecer que lugar ambivalente é este a que chegamos ou de quem se trata o personagem apresentado: *Mundo Shinigami*. Não há tradução em português que consiga abranger o vocábulo *shinigami*, mas podemos aproximá-lo da concepção ocidental de “ceifeiro da morte”. As tradições nipônicas acreditam em deuses que servem a Morte e dela se constituem, transitando facilmente entre os mundos para tomar almas humanas (Tyler 1987:30). Por ser uma entidade japonesa milenar promulgada por meio da oralidade não possui um padrão as maneiras de um demônio ocidental e por isso pode se assemelhar mesmo a um humano, com cabelos e necessidades de lazer, com caráter meigo ou irônico. O actante shinigami que conhecemos chama-se Ryuk.



Figuras VII-VIII – Outro shinigami sentado e close na cuia de ossos – Capítulo I (1:56-1:59)

Diferente dos demais shinigamis vistos, Ryuk possui voz rouca e levemente sarcástica, por vezes disparando risadas excêntricas; suas vestes negras o distinguem das peles xamânicas que parecem cobrir as demais divindades. Seus olhos vermelhos, por serem escuros, “remetem não à expressão, mas aos mistérios da vida” sendo, pois, “matricial, visível no curso de morte iniciatória” (Chevalier 2009:944) reforçando o caráter de renascimento construído pelas imagens até então. E se ver é saber e esse saber sempre é seguido de uma transcendência (Durand 2002), Ryuk convida-nos a intensificar as verticalizações para penetrar em seu olhar que brilha as cores daquilo que lhe alimenta: se a ele é permitido tirar a Vida ele bem a conhece.

O trajeto percorrido para que se encontre o mundo dos shinigamis funciona, portanto, como uma espécie de antífrase. Como leitores, atravessamos o ventre da morte para encontrar com aqueles que a adoram e dela tiram seu sustento, correndo de modo veloz o olhar pelas almas que formam as esturturas de um mundo cujas noções temporais são extintas e de onde o destino do Homem torna-se ínfimo pelas técnicas do cósmico e divino. O Japão sempre foi conhecido como a terra dos deuses (Tyller 1987:30) e renascemos ao perceber conscientemente sua existência e daqueles que manipulam e zelam pelos Homens.



Figuras IX-X – Death note sobre a mesa de Raito e a visão shinigami pelos olhos de Ryuk; as letras japonesas correspondem ao nome e os números à expectativa de vida – Abertura da série e Episódio 3 (01:18 /19:16).

No entanto para que pessoas sejam mortas os shinigamis não possuem foices ou embanham suas espadas em sangue. Antes, são portadores de cadernos cujas folhas jamais acabam e onde nomes humanos são escritos a fim de que morram e suas energias vitais se transfiram a favor do deus, chamados *death notes*. Necessário apenas é que se tenha em mente o rosto e o nome da pessoa – que os shinigamis conseguem visualizar. Apesar do fácil manuseio este caderno possui uma série de regras próprias dentre limitações: um shinigami pode possuir apenas um caderno, e ao se escrever o nome de alguém se tem 40 segundos até que a pessoa morra por parada cardíaca ou se insiram circunstâncias possíveis de morte. Em japonês o número quatro lê-se “shi” e “shi” também significa “morte”.

Ryuk, no entanto, não está satisfeito com o tédio que se apoderara de sua rotina e embala sua existência nos últimos tempos. Enfadado de escrever nomes de pessoas do Mundo Shinigami e consciente de que tantos ceifeiros da Morte já desceram ao mundo dos homens antes, parece-lhe atraente a ideia de instaurar um novo Caos na humanidade “perdendo acidentalmente” seu instrumento de trabalho: chega à boca da trilha de ossos e lança seu *death note* a Terra. Seus olhos que ardem a sede pela Vida, simultaneamente, escurecem e se recolhem aos olhos do jovem estudante em seu ano final antes da Universidade, Yagami Light³².

³² Escreve-se 夜神 月, mas pela pronunção furigana se escreve やがみ らいと, em oposição a やがみ ライト, que seria uma representação mais apurada de „Light Yagami”.



Figuras XI-XII – Paralelo entre os olhares protagonistas – Episódio 1 (02:18 /02:21).

Nascido em 28 de fevereiro de 1986, Light se escreve com o kanji 月 que pode ser lido na forma chinesa como *Gatsu* ou na japonesa como *Tsuki*, que significa *Lua*. Pelas possibilidades nipônicas fonéticas serem variadas, costuma-se ler-se Light como *Raito*, já que o japonês possui a letra L em seu vocabulário e por isso precisa adaptá-la. De um lado, a Lua se trata de um satélite natural privado de Luz própria sendo apenas reflexo do Sol, e de outro, atravessa fases diferentes e mudanças de forma funcionando instrumento de medida universal. Fato é que devido a sua engenhosidade cíclica, ela representa para o Homem “a passagem da vida à morte e da morte à vida”, considerado entre muitos povos como o lugar dessa passagem, um caminho “reservado somente a privilegiados: soberanos, heróis, iniciados e divindades” (Eliade 1964:139).

Ora, novamente encontramos imagens de iniciação e passagem cíclicas misturadas ao discurso da dualidade japonesa. O actante Raito é, portanto, aquele que renascerá em determinado ponto da narrativa ou estará sujeito às tecnologias da morte, presságio confirmado pelo próprio nome. Como disse no capítulo anterior, Raito é movido pelo arquétipo do Herói nipônico que se embasa no conhecimento e nos discursos da educação rigorosa e por isso é considerado um dos melhores alunos de ensino médio do Japão, tendo mesmo cooperado com a polícia, cujo chefe é seu pai, diversas vezes. No entanto, o ator aluno parece estar enfadado também com sua rotina escolar, apesar de sua racionalidade extrema.

A Lua é símbolo do conhecimento indireto, discursivo, **progressivo**, frio. [...] Evoca metaforicamente a beleza e também a **luz** na imensidade **tenebrosa**. Mas, como essa luz não é mais que um reflexo da luz do Sol, a Lua é apenas símbolo do conhecimento por reflexo, isto é, do conhecimento teórico, conceptual, racional. [...] É por isso que a Lua é **yin** em relação ao Sol **yang**. Ela é passiva, receptiva: a água em relação ao fogo solar, o firo em relação ao calor (Chevalier 2009:562).

Raito é Lua enquanto Ryuk o Sol. Mesmo se tratando do domínio do obscuro, Ryu encontra-se no ponto vertical da narrativa, sobre o Mundo e atuando como Luz sombria sobre o Homem, mas sendo ainda Luz. Ambos se dualizam e tornam-se complementares. Ryuk é a luz faltante

que preencherá a luz obscura dominada por Raito. O que Raito possui é apenas reflexo das racionalizações humanas. Ryuk, ao contrário, domina o conhecimento sobre-humano. Os movimentos imagéticos seguintes comprovam isso: lado a lado seus olhos se dinamizam entre o vermelho e as nuvens nefastas, mas sempre limitadas pelo contorno negro entorno do Olhar. A lua para os samoiedos é o “olho do mal” e a “iluminação mística da imaginação e da magia, enquanto o sol abre a estrada para o real e para a subjetividade” (Chevalier 2009:555-556).

O olhar trocado aparece como símbolo e instrumento de revelação, como um reator recíproco de quem olhar e é olhado; constitui a ideia de que “um não existe para o outro, senão por meio de um e de outro” ao mesmo tempo em que em sua dualidade física, os dois olhos representam os luminares Sol e Lua, e no Xintoísmo representam os olhos de Izanagi (Chevalier 2009:654). Silesius escreve que a alma tem dois olhos, um olha para o tempo e outro para a eternidade e olho sem pálpebras como o é o de Ryuk, é símbolo da essência em do conhecimento divino. Percebemos que ambos actantes irão se encontrar.

A dualidade continua marcando todos os instantes da narrativa. Os movimentos cinematográficos se focam sobre o tédio de Raito em meio à aula de Inglês, ironicamente marcada com exercícios fonéticos inscritos no quadro, bem como a figura de um professor sob o escuro. A expressão inerte de tal figura de autoridade, como os óculos utilizados para se corrigir os *defeitos naturais de visão* evidenciam o quanto o conhecimento apregoado sobre as tecnologias da vida e da língua são incoerentes e descartáveis. Observa-se que a Luz repousa-se sempre sobre a janela, formada por *dois* vidros interligados por um ferro verticalizado – que quando retratados de maneira quadrangular ou retangular indicam o símbolo de “receptividade terrestre, relativamente ao que é enviado do Céu” (Chevalier 2009:512).



Figuras XIII-XIV – Raito entediado na escola durante a aula de inglês – Episódio 1 (02:30 /02:33).

Raito está à espera da Luz divina e sua boca fechada pelas mãos nos faz pensar a ideia de que mais uma vez, os dentes gigantes do ceifeiro nipônico abocanharão a obscuridade do aluno que conhece apenas parte dos mundos possíveis existentes. O professor pede que ele

traduza um texto: “você deverá seguir os ensinamentos divinos. Se o seguir o mar permanecerá calmo e a tempestade não virá”. Ora, o mar possui seus dias de fúria previstos pelas fases lunares; entende-se que mais um presságio nos é indicado: é preciso confiar na presença da divindade para que a rotina inerente aos que estão sob seu controle corram de modo comum.

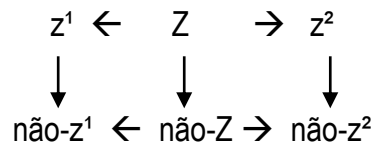
Entretanto, no caminho para casa, Raito murmura a mediocridade do cotidiano nipônico moderno enquanto percorrer o espaço da Cidade dividida entre os jogos do claro e escuro, dualmente marcada entre o caos e a calma do caminho trilhado pelas pessoas. Em um prédio no centro da imagem, a notícia de um assassinato é reproduzida enquanto a Luz ilumina-a de modo excessivo. O shinigami reina sobre os Homens e em seus caminhos, pode-se ou não encontrá-los. Ante a um tédio evidente Raito murmura – junto a Ryuk que observa também seus deuses companheiros de modo indiferente: *o Mundo está podre*.



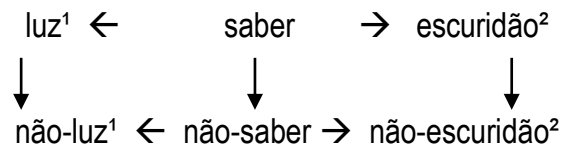
Figuras XV-XVI – Centro de Kanto – Episódio 2 (20:18 /14:03).

Segundo a semiótica, no nível³³ de análise das estruturas fundamentais, também chamadas de gramática fundamental, os sentidos são entendidos como uma categoria e seus termos são determinados pela relação sensorial e oposições semânticas entre o sujeito e conteúdo. Em outras palavras a “oposição diz respeito à extensão de uma categoria e não a sua compreensão” e ao tomarmos um texto por objeto, encontraremos pelo *princípio da contrariedade*, dois termos que “se opõem graças à presença de dois traços igualmente presentes, cada um sendo contrário ao outro” (Fontanille 2008:60-61): Essa relação é resultante no chamado quadrado semiótico:

³³ A análise das formas de expressão, mobilizadoras da narratividade, desenvolve-se em três níveis: discursivo (apresenta o tema com seus atores, tempo e espaço), narrativo (mostra o objeto-valor gerador da ação que leva à conjunção ou disjunção com esse objeto) e fundamental (revelador das polaridades axiológicas). Tal percurso realiza a conjunção da subjetividade mais profunda do falante (o pensamento) com a objetividade dos significantes praticados pelo grupo social (as várias semióticas e seu sincretismo). Esse processo, que vai do mais simples ao mais complexo, “é uma sucessão de patamares, cada um dos quais suscetíveis de receber uma descrição adequada, que mostra como se produz e interpreta um sentido” (Fiorin 2008:20), intitulado *percurso gerativo do sentido*. Tal sistema “implica não somente uma disposição linear e ordenada dos elementos entre os quais se efetua, mas também uma progressão de um ponto a outro” (Greimas & Courtés 2008:362).



A partir de z^1 obtém-se o contrário de z^2 , que é contraditório ao não- z^1 ; o traço contrário z^2 implica na ausência do traço z^1 , ou seja, seu contraditório não- z^1 e vice-versa. Temos, portanto, duas categorias demarcadas na introdução da narrativa: a Luz e Escuridão/ Divino e Humano. Na categoria Luz VS. Escuridão (z^1 vs. z^2), “Luz” é o contrário de “Escuridão”, que é contraditório a uma “não-escuridão”. Por sua vez, “escuridão” implica em uma “não-luz” e ambos se relacionam por meio do “saber” (Z) e um “não-saber” (não-Z). Mas a partir do “não-saber” só posso visar o “Saber” pela mediação de um “não-saber”, e assim reciprocamente. Da mesma forma com as demais categorias³⁴.



Categoria 1

Mas não podemos nos esquecer de que temos ainda a semântica ou gramática fundamental, que valoriza os microuniversos e transforma-os em axiologias, adicionando à leitura semiótica as definições de *euforia* (o ponto positivo, o processo que vai do tenso ao distenso e termina no relaxado constituindo-se) e *disforia* (o ponto negativo que vai do relaxamento à intensão, terminando na tensão). Dessa forma temos valores “não determinados pelo sistema axiológico do leitor, mas que estão inscritos no texto” (Fiorin 2008:23). Assim a relação de Raito com o termo luz é disfórica (afirmação da escuridão > negação da luz > afirmação da luz), enquanto para Ryuk, a luz é eufórica.

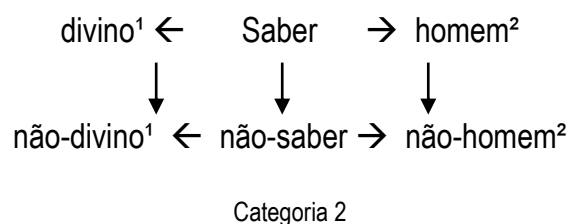
³⁴ Temos, portanto, terminologias que precisam ser destacadas: *contradição* diz respeito à impossibilidade de dois termos ocorrerem juntos, e que quando o fazem, atuam sob a negação ($z^1 + \text{n\~{a}o-}z^1$); e *contrariedade*, que só pode ser aplicada quando os termos contraditórios de cada um dos termos de um eixo semântico implicar o contrário do outro ($\text{n\~{a}o-}z^1 + \text{n\~{a}o-}z^2$). Já a *complementaridade* é a relação entre termos que pertencem à mesma categoria, sendo positiva ou negativa ($z^1 + \text{n\~{a}o-}z^2$) (Greimas & Courtés 2008:99). Importante ressaltar que nesse percurso, existem leituras proibidas: o termo Z^1 jamais prosseguirá para Z^2 , da mesma forma que não- Z^1 nunca se transporá para Z^2 . Antes, precisam de um termo complementar, constituindo um padrão $Z^1 \rightarrow \text{n\~{a}o-}Z^1 \rightarrow Z^2 / Z^2 \rightarrow \text{n\~{a}o-}Z^2 \rightarrow Z^1$ ou quebrando-o $Z^1 \rightarrow \text{n\~{a}o-}Z^2 \rightarrow Z^2$. Ora, a sintaxe elementar é uma sequência de predicados (negar e afirmar) que assegura o percurso narrativo, próxima gramática a se percorrer após o quadrado semiótico, no percurso gerativo do sentido (Fontanille 2008:67).

luz → não-luz → escuridão
(disforia - não-euforia - euforia)

A luz, portanto, pode ser marcada como um dos mitemas encontrados até então e ao mesmo tempo, como um mitologema ao ser versificado pela escuridão. Entretanto não se trata da categoria bem VS mal motivada pela categoria morte VS vida; na concepção japonesa a morte não é vista como algo oposto à vida, mas como parte de um processo em que vida e morte são complementares, tais como as duas faces de uma mesma folha de papel. Não podemos experimentar plenamente a vida se não nos prepararmos para experimentar também a morte. Essa crença está ligada diretamente a questões religiosas, uma vez que, culturalmente, o Xintoísmo represente 51,3% da população, o Budismo 38,3% e o Cristianismo 1,2%. Muitos japoneses consideram-se tanto xintoístas quanto budistas, explicando o fato de as duas religiões têm somadas aproximadamente 194 milhões de membros (1996), ou seja, mais do que a população total do Japão, de cerca de 127 milhões de pessoas (Prado 2010).

No Budismo o homem não é julgado por nenhum deus, mas por si mesmo, por meio de seus pensamentos, palavras e atos, forjando seu destino que se constitui pela chamada Lei do Karma ou das Retribuições: não há nenhum juiz oculto por detrás da Lei. A tendência dominante é vê-las como vestígios de uma mentalidade mitológica incompatível com o pensamento moderno alicerçado na ciência. Dessa forma a morte é encarada como parte de um processo cíclico, ao contrário do homem ocidental, que a teme desesperadamente, laçado muitas vezes por dogmas religiosos e demonstra a não ser medo de que ela se aproxime.

Greimas & Courtés (2008:535) reforçam que comumente a categorização vida vs morte “consiste em casar os termos positivos vida + euforia e negativos morte + disforia”, mas pode-se encontrar, culturalmente, a combinatória vida + disforia como acontece com os actantes Raito e Ryuk, uma vez que na construção simbólica da narrativa esteja claro que Raito é o sujeito da escuridão e o ceifeiro o sujeito da luz e do conhecimento; Raito precisa de seu estado de euforia com a morte para entrar em euforia com o estado de Vida. É seu renascimento. Curioso é encontrar nos registros de deuses japoneses a grafia *Raitaro* como filho do deus do trovão (Davis 1992:390).



Essas dualidades nos conduzem, enfim, ao mitologema do *yin yang*, concepção oriental advinda do Tao, e que conjuntamente o formam; trata-se do princípio claro ativo e masculino marcado pela Yan e o princípio escuro, passivo e feminino constituído pelo Yin, sendo, pois a representação da existência codependente entre dois polos ou dois opostos. Para que haja harmonia é necessário o equilíbrio entre ambas as partes e por isso, na representação imagética, percebe-se que o Yin contém um pouco de Yan e vice-versa. Bem e mal, claro e escuro não pertencem ao campo de uma dualidade distinta e marcada, mas correspondem aos aspectos de um mesmo processo (Campbell 2008:29).

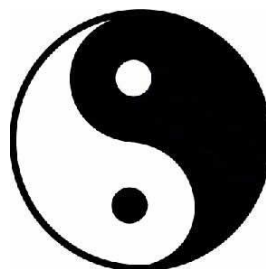
Raito e Ryuk, portanto, complementam-se como polaridades de um mesmo mundo marcado pela existência sobrenatural e racionalizada. Ryuk está à procura do equilíbrio em seu mundo cuja rotina predominantemente marcada pela Luz precisa de um pouco de escuridão humana para tornar-se efervescente. Ambos, apesar de comporem cenários distintos em seus aspectos de tom e atores personagens, eles são parte de uma mesma redoma de tédio e insatisfação. Podemos estabelecer, observando seus movimentos iniciais na narrativa, os seguintes dados mitocríticos e semióticos encontrados:

Espaço 1: Mundo Shinigami X Mundo Humano

Actantes: Ryuk (ator Shinigami) X Raito (ator estudante)

Mitemas: Luz / Olhos / Ossos / Escuridão / Dois

Mitologemas: Yin-Yang / Divino x Humano



Yin-yang corresponde, para o povo nipônico, as terminologias Jikkan Junishi; expressos no I-Ching por uma linha interrompida e uma contínua (- - - - -), sua combinação polariza Céu e Terra, o Terrestre e Celeste, Raito e Ryuk. Costuma ser retratado na maioria das joias imperiais japonesas associando-se diretamente às fases da *lua* (Chevalier 2009:968). Ohba (2008:61) lembra que ao criar o personagem Raito, descobriu que uma segunda maneira de escrever seu nome seria por meio do caractere *hoshi*, que significa estrela. O simbolismo da estrela remete “a qualidade de iluminar, de ser a imagem do conflito entre forças espirituais (ou de luz) e materiais (ou de trevas)” e “o homem regenerado **em meio às trevas do mundo profano**” (Chevalier 2009:404, grifo meu): mais um presságio do encontro revelado.

Os dois mundos, divino e humano só podem ser descritos como distintos entre si – diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele **completa** sua jornada, ou apenas se perde para nós [...].

Temos diante de nós uma grande chave da compreensão do mito e do símbolo –, **os dois reinos são, na realidade, um só** e único reino. O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que **conhecemos** (Campbell 2009:213, grifo meu).

Na abertura da narrativa (Figuras XVII-XXV) se percebe que o caminho construído pelo olhar de Raito, inicialmente marcado por uma espécie de queda em meio às luzes logo se torna verticalizado pela interferência e complementação do Shinigami. Detalhe pela tonalidade azul dos cabelos de Raito, demarcando uma eufemização do círculo fechado estabelecido pela relação entre os dois actantes. A Luz pertence ao ceifeiro da morte enquanto o humano vive na sua escuridão da ausência de saber. O homem cai enquanto a divindade transcende.



3.2.2 O HERÓI AO CONTRÁRIO

Conforme Raito toma consciência do que há por vir, os jogos de luz que perpassam os cenários focam-se sempre em seu *olhar*. E essa luz, que emana do Sol, símbolo supremo do se dar a conhecer, se dualiza e se confunde em meio ao obscuro lúgubre do conflito interior. Raito é a própria expressão do conhecimento racionalizado. No entanto, ainda que tenha uma sensibilidade natural para as tecnologias do saber, sua habilidade não se resume a dedicação

excessiva ao *juku*³⁵, ou a um dom sobrenatural. Outrora, fundamenta e fortalece o pensamento crítico do garoto, irritado com a sociedade. *Este mundo está podre*.

Descartes (2005:162) considera que a paixão da *indignação* é uma espécie de ódio ou aversão que somada à paixão do desprezo, se trata de considerar a inferioridade do que não se suporta. Ou seja, Raito não está em conjunção com o objeto valor *satisfação*, e realiza um movimento de *querer-poder, saber-não-poder*. Ainda que ele tente, não consegue. Uma vez que seja possível estabelecer um contrato³⁶ com algo ou alguém para que isso se modifique, ele o fará. E é exatamente o que vai acontecer.



Figuras XXVI-XXVII – Raito vê o DN cair e o pega – Episódio 1 (04:03 /04:17).

Ao lançar o death note sobre a Terra, o artefato shinigami cai sobre a cidade de Kanto (関東地方 *Kantō-chihō*) que significa “leste da barreira”, no Japão. Em mais uma de suas aulas insuportáveis de inglês, a boca se destrava e deixa-se iluminar pelo conhecer que sofre uma queda lenta do lado de fora da escola, observado pelo duplo vidro que isola Raito do exterior. Qualquer “valorização da descida está ligada à intimidade digestiva” e quando lenta, remetemos a “uma espécie de assimilação, por dentro, do devir” (Durand 2002:201). O mundo humano é, pois, penetrado pelas forças divinas e noturnamente marcado pela sua existência.

A dualidade prevalece enquanto Raito se esgueira para tomar o caderno preto e resolve ignorá-lo pensando ser apenas uma brincadeira, ficando aos jogos de tonalidade a manga da camisa de Raito abotoada e marrom. A camisa representa uma segunda pele; começar a se desprover dela implica extrema solidão moral, onde não se tem proteção, nem a de um lugar material, nem de um grupo, nem de um amor (Chevalier 2009:172); o estudante ainda encontra-se recluso no mundo da sabedoria humana porque ainda não conhecera a Morte. No entanto, Raito não resiste à ideia de ter aquele caderno e acaba carregando-o consigo. E testa-o.

³⁵ *Gakushu juku* (学習塾) traduzido como *cursinho*, são escolas nipônicas especiais particulares que oferecem aulas realizadas após o horário escolar regular e nos fins de semana.

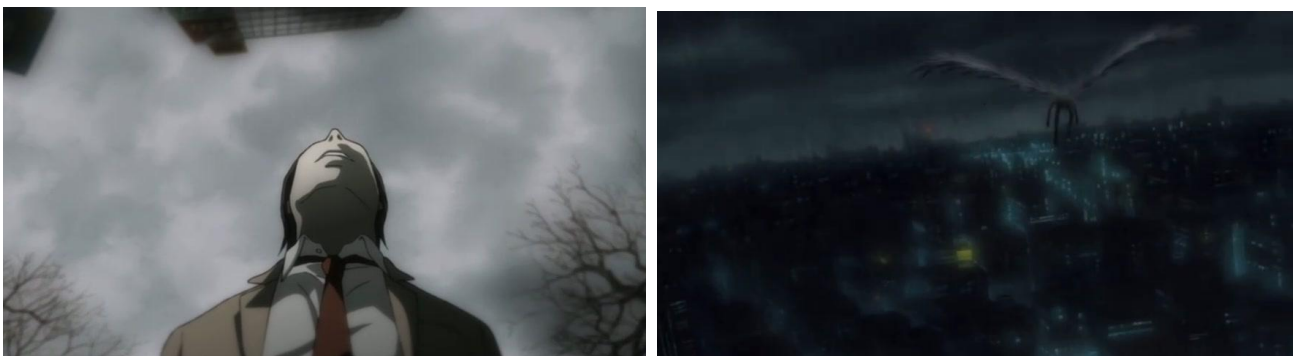
³⁶ O contrato é uma relação intersubjetiva entre o destinador-manipulador, que apresenta um fazer persuasivo, e um enunciatário, que adere à proposta enunciada por meio de um fazer interpretativo, estando sempre em jogo um objeto de valor, que é prometido e desejado nessa relação.



Figuras XXVIII-XXIX – Raito escrevendo nomes e descansando sobre a cama – Episódio 1 (20:16).

O lápis que escreve nas folhas torna-se sua arma; o caderno, seu objeto mágico. Raito caminha por entre as ruas de Kanto em meio à chuva forte questionando-se sobre as mortes causadas por seu feitio. Sua primeira execução fora a de um assaltante que mantinha como reféns uma série de crianças dentro de uma escola. Em seguida, para garantir que a parada cardíaca do malfeitor ante as câmeras de TV não tenha sido coincidência, determina que um caminhão atropеле um motoqueiro que tenha abusar sexualmente de uma mulher próximo à livraria, à noite. O choro do estudante mistura-se a forte chuva que compõe o cenário de horror.

Ora, a chuva é “universalmente considerada o símbolo das influências celestes recebidas pela terra”, representando o domínio do intelecto de natureza yin, sendo sua origem lunar (Chevalier 2009:236). O fenômeno natural é, portanto, indício de que Raito passara por um rito de verdadeiro renascimento onde agora, lavando-se em meio ao conhecimento divino, controlará ou será controlado pela Morte. É nesse mesmo instante que Ryuk desce a Terra, sendo o fluxo pluvial fruto de sua penetração no mundo terreno. O shinigami será a libertação de Raito, enquanto Raito será a prisão de Ryuk – situação reforçada pelo símbolo das asas negras do deus da morte, que se estendem e sobrevoam a cidade nipônica.



Figuras XXX-XXXI – Raito observando a chuva e Ryuk chegando a Kanto – Episódio 2 (20:18 /14:03).

Isso porque o que se propõe não é a valorização da asa em si mesma, mas sua função de voar; uma “fantasia que é *celeste* por excelência”, demonstrando uma vontade de transcender arquetipicamente fundamentada na imagem do *anjo* (Durand 2002:133); todavia uma imagem angelical obscura por natureza, invertida e não inocente. Ryuk tem ciência do caos que poderá ser causado com sua descida ao Mundo humano porque “aquele que compreende tenha asas”

(Chevalier 2009:90). O shinigami é deus da morte, e atua por isso como seu anjo mensageiro. As lágrimas de Raito indicam o lago infernal a que ele será submerso.

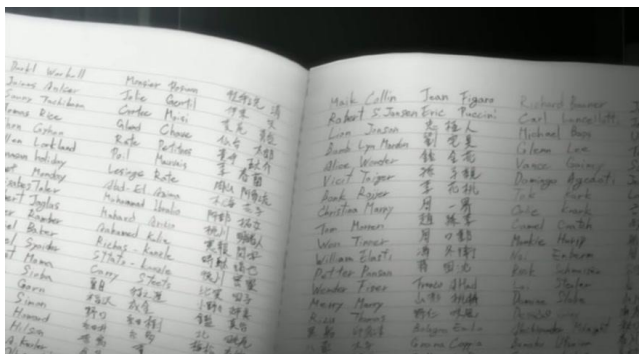
Ryuk está em conjunção com o mundo divino, mas em disjunção com o objeto satisfação, e por isso aos moldes de Raito, *quer-poder-ser*, mas também *sabe-poder-ser*, *pode-ser*. Junto a Raito, ambos buscarão um meio de livrarem-se do tédio para alcançar, por meio de uma não-satisfação, o sentimento almejado. Sua chegada a Terra é retratada como uma espécie de queda do Mundo divino, da mesma forma que seu encontro com o estudante é dinamizada no início da narrativa. Ryuk cai, literalmente, sobre o Mundo humano. Podemos confirmar a *queda* como mais um mitema impulsionado pelo mitologema da dualidade de mundos existentes.



Figuras XXXII-XXXIII – Ryuk diante do portal que dá acesso ao mundo humano – Episódio 1 (11:20).

Uma das regras do DN diz que “o shinigami costuma revelar-se para o humano dentro de 39 dias, a contar do momento em que o humano usou o caderno” (Ohba 2008:155). Enquanto Ryuk passeia pela Terra, Raito determina uma série de mortes no espaço de seu quarto, junto aos símbolos da intimidade marcados por refletir sempre *deitado em sua cama* vislumbrando o *teto*. O jovem passa a acessar sites policiais na internet, bem como assistir documentários de assassinos desaparecidos para então executá-los, sempre por parada cardíaca. O simbolismo do coração, também encontrado no brinco de Ryuk, é tomado como “lócus divino, movimento de expansão e reabsorção do universo”, como uma sede de intelectualidade (Chevalier 2009:281).

A possessão da essência da morte por Raito confirma-se quando o shinigami se apresenta por fim, em meio à dualidade de luzes no espaço onde o contrato será selado entre os dois actantes. A casa é um macrocosmo do quarto de Raito que, por conseguinte é um macrocosmo do interior do jovem portador do caderno. Esse processo é nomeado como *redobramento*, um “sistema gerador infinito de imagens” onde “o engolidor é explicitadamente engolido” Durand (2002:207). Raito toma posse da Morte, mas é a morte que dele se apodera. Isso em meio à intimidade condensada, o lugar dos devaneios: o quarto (Bachelard 1978:213)



Figuras XXXIV-XXXV – Ryuk exalta o número de mortes realizadas por Raito – Episódio 1 (12:00).

Os diálogos propostos são intensos; Ryuk rememora que em todas as vezes que o caderno foi lançado em solo humano as pessoas não se atreviam a usá-lo da forma como Raito o fizera. Ambos tornam-se atores do manuseio da morte, equilibrando-se entre as curiosidades dos dois mundos aos modos de um yin-yang contemporâneo. Isso porque o grande espanto do rapaz reside em estar usando o artefato divino sem necessariamente ter sido “iluminado” propositalmente e o shinigami, por sua vez, estranha a crença do garoto.

- Eu estava esperando por você, shinigami. Desconfiei que esse caderno pertencesse a você. O que fará agora? Pegará minha alma ou coisa assim?

- Hã? Do que você está falando? Isso é alguma fantasia que vocês humanos têm? Eu não farei nada a você. No momento em que o Death Note toca o mundo humano, ele pertence ao mundo humano. Então ele agora é seu. Se não quiser, dê a outra pessoa.

- Por que me escolheu?

- Eu não o escolhi. Tudo o que fiz foi perder o DN. Pensou que te escolhi por que é esperto ou algo assim? Não se gabe. Só caiu por aqui e você o pegou. Só isso.

(Capítulo 1 – Renascimento)

A ausência de uma predestinação calculada torna Raito ainda mais altivo; sua integração à obscura luz de Ryuk o faz O iluminado do Mundo humano, elevando-se ao status de Herói. Raito acredita ser aquele que julgará o pedaço podre da sociedade onde se encontra. Esse querer-ser glorioso, somado aos mitemas articulados até então, bem lembram o traço mítico de *Siddharta*, conhecido no Oriente como Buda: “enquanto o resto do mundo estava envolto no sono sonhando o sonho conhecido como o estado desperto da vida humana, uma dessas pessoas despertou. Seu destino, porém, era marcado por uma ambiguidade” (Novak 2003:18). Raito fora acordado de seu estado de razão humana para conhecer o saber divino.

Tal transposição e transcendência de um estado de *não-ser-deus* para um estado de *saber-poder-ser-deus* fazem com que seu desejo por uma limpeza social ideológica se atenuie e sua vontade de poder se descontrolam: “Droga, se olhar ao redor tudo o que verá são pessoas as quais o mundo ficaria melhor sem”, entoa o jovem lunar enquanto caminha com o DN. Bem, a “lógica da alma boa é encarada sob muitos aspectos como perigosa porque este mal negado, dialeticamente superável não pode deixar de ressurgir de outra forma, descontrolado, sorratamente de maneira invertida” (Maffesoli 2002:42).

Raito fará com que a população nipônica estremeça ao ver que uma série de mortes de pessoas consideradas imorais se desencadeou em um mesmo padrão e Ryuk também será afetado por isso, uma vez que para *Siddharta* não há intermediário entre a humanidade e o divino; deuses distantes também estão sujeitos ao carma em seus paraísos impermanentes. Ryuk é peça fundamental no renascimento do garoto em uma espécie de Herói ao contrário, cuja arma (leia-se lápis) também passa a escrever nomes de pessoas consideradas inocentes. Este é o ponto em que o arquétipo do Herói contamina-se pelo arquétipo obscuro e ambivalentemente iluminado que ronda a imagem do Shinigami: o velho sábio.

Presença constante nos mitos [...] cujas palavras ajudam o herói nas provas e terrores da fantástica aventura. É ele [o velho sábio] que aparece e indica a brilhante espada mágica que matará o dragão-terror; [...] ele aplica o bálsamo curativo nas feridas quase fatais (Campbell 2007:20).

Ryuk, no decorrer da narrativa, apresentará ao jovem as diversas regras que circundam o uso do caderno. Apenas mortes possíveis como acidentes ou doenças, por exemplo, são realizadas pela foice mágica; pessoas com menos de setenta e dois meses ou mais de cento e vinte e quatro anos não são afetadas pelo seu poder. À medida que o shinigami dita instruções e ensina Raito a aperfeiçoar seu matar articulando-se mitemicamente, a mãe de Raito bate à porta para lhe entregar um pote de maçãs avermelhadas, que são deixadas na obscuridade do quarto. O movimento da câmera proporciona três pontos de vista do mesmo acontecimento, quando os três formam uma espécie de triângulo no espaço do quarto.

A porta simboliza “a passagem entre dois mundos, entre o conhecido e o desconhecido, a luz e as trevas” e ligada ao simbolismo do número três evoca a “totalidade, divindade e harmonia” (Chevalier 2009:734/903). Apesar de somente o humano portador do caderno ver o Shinigami, a mãe de Raito torna-se peça fundamental dessa relação porque da união entre Sol e Lua, Céu e Terra geram-se *frutos*.



Figuras XXXVI-XXXVII – A mãe de Raito levando maçãs; Ryuk observando – Episódio 1 (15:26).

O cesto de maçãs funciona como uma chave para que o contrato entre os actantes torne-se simbolicamente deveras profundo porque além de simbolizar a “totalidade”, faz referência a três forças: o Buda fundador, a Lei e a Comunidade, respectivamente Ryuk, Raito e sua mãe. Ryuk devora-as furiosamente. A maçã passa a ser o único alimento do mundo humano do qual o shinigami se alimenta. Sempre a mastigá-las, torna-as também um mitema.

Espaço 2: Quarto X Kanto

Actantes: Ryuk (ator Shinigami) e Raito (ator Herói) x Sachiko (ator mãe)

Mitemas: Escuro / Mão / Queda / Maçã

Mitologemas: Yin Yang / Monomito (Jornada do Herói)

Ora, o proibido adâmico sempre fora retratado como a fruta avermelhada apesar de que no próprio Gênesis, nenhuma especificação se é feita³⁷. Em se tratando das crenças japonesas, ainda que descartássemos uma “abordagem cristã” nos depararíamos com a existência de várias Árvores mitológicas, como a Yggdrasill (de origem escandinava) ou as Sete Árvores, das quais uma intitula-se Jade e entrega a imortalidade (origem chinesa). Segundo A. S. Murray, na mitologia grega acreditava-se que os Jardins das Hesperides, com as maçãs de ouro, existiam numa ilha do oceano - de lá que fluíam as fontes de néctar e ali a terra exibia as mais raras bênçãos dos deuses - era outro Éden.

Uma vez o fruto comido e proveniente seja da árvore do conhecimento do bem e do mal, seja da árvore da vida, confere àqueles que a abocanham o conhecimento desagregador, provocador da queda, culminador da morte. No mesmo Éden a serpente instiga o homem a comer do fruto e apesar de não abocanhá-lo, toca-o, mostra-o, tentando-o a experimentar dos

³⁷ “E ordenou Deus ao homem dizendo: De toda a árvore do jardim comerás livremente., mas da árvore do conhecimento do bem e do mal, dela não comerás [...] E disse a mulher à serpente: Do **fruto** das árvores do jardim comeremos, mas do fruto da árvore que está no meio do jardim, disse Deus: Não comereis dele, nem nele tocareis para que não morrais.” Gênesis 2:16-17 e 3:2-3.

efeitos da desobediência divina. Da mesma forma como a serpente se faz mensageira da morte da inocência, Ryuk também o é. Mas a serpente não come do fruto. Ryuk ao *engolir* a morte, apodera-se de seu âmago em um processo de redobramento, buscando-se aproximar da sua essência para afetar Raito. E isso basta. Raito não come do fruto, mas ao ver o shinigami abocanhando-o, sente-se movido a realizar os julgamentos, a executar as mortes.



Figuras XXXVIII-XXXIX – Ryuk devorando maçãs – Episódio 1 (16:20).

Apoderar-se da maçã implica em *saber*, transgredir a Luz e descer na escuridão. A escuridão torna-se um convite ao conhecimento, e na maçã encontramos esse chamado; algumas tradições celtas afirmam a maçã ser fruto que revela. Alquimicamente refere-se ao simbolismo do enxofre – isomórfico à própria cor vermelha – que segundo Chevalier (2009:572), eminentemente refere-se ao mistério vital escondido no final das trevas; o vermelho reunido diz respeito à vida e o vermelho que se espalha diz respeito à morte (o foco sempre está na trituração da maçã na boca composta por dentes tenebrosos do shinigami).

Inevitavelmente esses mitemas nos levam aos traços míticos do *paraíso perdido* ou do Jardim do Éden, presente na narrativa bíblica de Gênesis; logo após tomar do fruto e comê-lo, Adão é expulso do paraíso, lugar que Deus construira apenas para que ele desfrutasse de uma vida tranquila. Para Mourão (2002:31), O jardim é, por excelência, “um espaço utópico, lugar de sossego, transmitindo uma mensagem simbólica e alegórica da felicidade”. No entanto, esse jardim provoca *miragens* de justiça, equivalente àquilo que se chama “por ordem no mundo”, e tal ordem é resultado da vitória de Deus contra o caos.

A origem do termo Éden em hebraico parece derivar da palavra acade *edinu* que significa planície ou estepe. A Septuaginta traduz do hebraico (*gan*) “jardim” para palavra grego *parádeisos*, paraíso. Devido a isso, temos a associação da palavra portuguesa “paraíso” com o jardim do Éden. Mas essa imagem do paraíso terrestre, segundo Mourão (2002:41), “morada original e natural do homem, representado na história da Bíblia pelo Jardim do Éden desapareceu”. Após ser condenado a vagar pelo resto de sua vida lavrando a terra com o suor

do seu rosto, Adão permanece arrependido e ansioso por uma oportunidade para voltar. No entanto, essa volta na história bíblica é impossível, e será representada como o Céu, o lugar onde o homem se encontrará em sossego novamente apenas após a morte.



Figuras XL-XLI – Encerramento da série e abertura; foco nas maçãs – (22:10/00:39).

Raito luta para recuperar “a ordem no mundo” e suas execuções são em prol disso, que Kanto e os demais países se vejam livres da corrupção e da imoralidade social, alcançando, portanto, a alegria, e ainda mais, galgando rumo a seu maior objetivo também é sua *hybris*: Raito atua como um Adão nipônico que não mordeu o fruto, mas sabe sê-lo a chave para desprender-se da sociedade onde se encontra. No entanto, por ser portador de tal conhecimento divino, quer se aproveitar de seu *saber-ser-Herói*, *poder-ser-Herói* e tornar-se “o deus de um novo mundo”. Raito quer transcender seu espaço do Mundo Humano para a esfera do Mundo divino.

Essa dualidade da presença de traços míticos budistas e cristãos em uma mesma narrativa é possibilitada, além do encoding e das estruturas simbólicas serem ambivalentes, por o Japão ser plenamente pluralista em sua filosofia e religiosidade; há um ditado que diz: o nipônico “nasce xintoísta, casa-se cristão e morre budista”. O sincronismo oriental permitiu que o Taoísmo, Confucionismo, Xintoísmo e Budismo se entrelaçassem na cultura moderna, sendo complicado mesmo para a maioria dos nipônicos diferenciá-los (Barkman 2010:108). O cristianismo, no entanto, mesmo encontrado facilmente por meio de seus símbolos mais representativos em animês e mangás é tratado à parte: da mesma forma que Ocidentais admiram as gueixas e os dragões mágicos, o Oriente reserva-se ao direito de pensar Jesus, Maria e outras santidades como no mínimo, curiosas.

Isso porque o Cristianismo, por exigir o monoteísmo e moralizar o embate entre uma suposta essência de bondade contra um mal demoniacamente presente no dia a dia das pessoas e que quer conduzi-las a um inferno, representam uma concepção que vai contra todos os princípios japoneses (como o imperador ser filho de Deus), e é associado ao fanatismo e explosões em guerra. No século dezesseis alguns padres tentaram atracar o Japão e

conseguiram por algum tempo uma legião de fiéis que foram massacrados em praça pública em 1606 e declarados ilegais, assim como o cristianismo. Os orientais perceberam também que a religião estava intimamente ligada à política de colonização (Barkman 2010b:30).

Uma das regras do DN é que seu portador humano, ao fim de sua vida, “não está sujeito nem ao céu nem ao inferno, mas ao vazio”. O actante Ryuk, anjo caído dos Céus e luz divina, desconstrói lentamente o discurso da Morte como ceifeira e demonstra por meio de seu discurso que sua consciência e experiências negativas que dela decorrem provocam uma angústia desnecessária e o retorno ao paraíso jamais se fará pelos meios naturais. Parece que Ryuk representa essa concepção sincrética nipônica que nos diz ser o Mal pertencente ao Divino, enquanto Raito é o humano contaminado pela racionalidade ocidental que encara de modo angustiante a Morte como fim para uma vida posterior. As estruturas do imaginário em Death Note se constroem de modo a tornarem a moralização do bem/mal algo desprezível e que, portanto precisa ser convertido em um equilíbrio necessário. Isso explicaria as aulas insuportáveis serem sempre de língua inglesa, ou o fato de Death Note e suas instruções estarem grafadas em inglês já que segundo Ryuk “é a língua mais falada dos humanos”.

Raito não prova do fruto adâmico materializado na maçã, mas prova do caderno da morte que é o fruto dos domínios orientais. A queda sofrida pelo estudante dá-se, portanto, em relação ao seu conhecer. Este não é pecaminoso. Porém, na visão Ocidental, Raito aceitar e fazer uso do caderno equivaleria à falha humana com Deus. Para o Oriente, Raito fazer uso dessa foice equivaleria a ser iluminado pela Divindade. Pode-se comprovar isso ao observar os frames que compõe a abertura da série: mostra-se a maçã mordida (que contextualmente foi abocanhada por Ryuk), mas rapidamente ela torna-se caderno.



Figuras XLII-XLIII – A maçã sendo substituída graficamente pelo caderno – Episódio 1 (01:17/01:18).

Ora, enquanto o cristão fala em termos como “pecado e graça”, o budista entende apenas de “ignorância e conhecimento” (Pieris 1986:72). Observando a narratividade, podem-se perceber sutilmente alguns traços míticos que remetem a um Prometeu invertido: Ryuk desce a Terra com o fogo, não para iluminá-la, mas para brincar com inocência e o orgulho humano. Há

um poema alemão de oito estrofes intitulado Prometheus: "encobre o teu **Céu** ó Zeus com **nebuloso** véu e, semelhante ao **jovem** que gosta de recolher cardos retira-te para os **altos do carvalho ereto** [...] Mas deixa que eu **desfrute a Terra**, me invejas!" (Goethe 1774, grifos meus). Raito seria assim representação dessa humanidade manipulada enquanto o shinigami parte da essência divina que permeia o cosmos e habita nos Céus.

Pensando por esse lado, Ryuk bem poderia apresentar também traços míticos do chamado *trickster*, qualquer divindade que quebra as regras dos deuses ou da natureza – às vezes de maneira mal-intencionada, mas cujos efeitos também podem ser positivos. Essa desobediência toma a forma de um “truque” e por isso o termo é "trickster", que significa "pregador de peças"; em sua maioria eles são astutos, tolos, ou ambos. Frequentemente são engraçados e cômicos, mesmo quando considerados sagrados. No capítulo dois da narrativa, é claro que Ryuk lançou o caderno a Terra propositadamente, ainda que tenha ciência de que nos outros tempos em que humanos o tocaram, o Caos tenha sido exímio. Fazendo-o, o shinigami diverte-se e passa a observar o comportamento dos Homens ante a morte, enquanto come maçãs descontroladamente, sofrendo até mesmo crise de abstinências quando não pode comê-las.

Nos frames de abertura do animê outros traços míticos parecerem estar latentes. Raito está frente a um homem com um par de asas e braços estendidos como em uma cruz, enquanto o rapaz permanece com os braços rebaixados, aos modos de um homem vitruviano de Leonardo da Vinci. Raito veste uma camisa branca entreaberta, evocando o princípio de uma entrega ou elevação – mas que também podem remeter a figura de um anjo cujos cabelos são de fogo, já que “não há nada melhor que um deus que tenha asas e pode voar livremente pelo céu, não?” (capítulo 4). Entretanto, Raito não está retratado como anjo de luz, apenas ofusca-o.

Segundo a mitologia grega, Ícaro construiu junto a seu pai um par de asas com penas coladas por cera em uma tentativa de escapar do Labirinto de Minos. Ao término, seu pai lhe instruíra a não voar alto demais para que as asas não derretessem com o calor do sol, e nem tão baixo para que a umidade do mar não as emperrasse (Bulfinch 2006:157). Ora, temos mais um presságio sendo construído. Raito, levado por Ryuk, usa o caderno para se libertar do cotidiano e da rotina enfadonha. No entanto, em sua condição de humano, o garoto não deveria se aproximar bruscamente do conhecimento divino para o manuseio do instrumento shinigami porque ao fazê-lo, passaria a conhecer mais do que deveria.

Quando se observam as cenas de fechamento da série, percebe-se que os prédios e as construções da cidade formam uma espécie de labirinto onde Raito cai em queda livre, braços entreabertos, camisa aberta. Ícaro morrera por empolgar-se durante o voo e apaixonar-se pelas luzes brilhantes do Sol. Raito, em seu voo, conhecerá a queda pelo envolvimento íntimo

excessivo junto ao shinigami, alimentado pelo caderno. Prevê-se que Raito começará a se aproximar demasiadamente dos preceitos da Morte e por ela será tragado.



Figuras XLIV-XLV – Abertura e encerramento da segunda temporada – (01:11/22:17).

Com a divulgação e frenesi insano da população mundial, a “força julgadora” que está exterminando criminosos é apelidada de KIRA, uma abreviação e japonização do léxico *Killer*, do inglês *assassino* – já que Raito executa as mortes no silêncio de seu quarto, cautelosamente para que não o descubram. O jovem passa não mais a desejar somente o objeto valor *satisfação*, porque esta já lhe está sendo sanada ao estabelecer um contrato com o Caderno: agora tem por objeto valor a *Glória*: Kira anseia tornar-se soberano e respeitadamente um deus. Descartes (2005:168) entende a paixão da glória como uma espécie de alegria fundamentada no amor a si próprio, proveniente da esperança que temos em sermos louvados por outros. Dessa forma se trata de um *querer-ser-glorificado*, combinado ao *querer-poder-ser-glorificado*, *saber-poder-ser-glorificado* e *fazer-ser-glorificado*.

Enquanto busca a glória, se regozija a cada criminoso eliminado. E uma vez que esse estado de alma o deixe mais próximo da *satisfação*, não hesita em julgar mais e mais. Descartes (2005:171) lembra que a paixão do *regozijo* é uma espécie de alegria aumentada pela lembrança de males que foram ou são sofridos, como se sentisse desembaraçado de um fardo pesado carregado há muito tempo. Impelido por ela, Kira se vê cumprindo seu dever para com o Mundo, considerando que sendo portador do Caderno, cabe-lhe essa missão. Kira combina, portanto, um *saber-ser-deus* mais *poder-ser-deus* e *saber-poder-fazer o que deus faz*.

Entretanto, por não serem todas as pessoas que o apoiam e por haver outras figuras públicas se expondo contra seus ideais, as paixões da glória e do poder acabam o levando à paixão da *ira*, um *querer-fazer com que todos o adorem* mais um *poder-fazer com que o adorem* que conseqüentemente o conduzem à vingança (Barros 2001:166). Além da possível perda de controle, “é no centro da paixão colérica que fulgura o sentido subjetivo da própria identidade do

herói” que o levarão a um “desejo violento”; a cólera “arraigada no narcisismo e na onipotência se mobiliza muitas vezes por um desejo de reparação da injustiça, que não pode ser totalmente confundida com o espírito de vingança” (Bordelois 2007:42). Isso reforça que

Ícaro é símbolo do intelecto que se tornou insensato. É uma personificação mítica da deformação do psiquismo, caracterizada pela exaltação sentimental e vaidosa. Ícaro representa o emotivo [...] e sua tentativa insana é proverbial [...] uma mania de grandezas (Chevalier 2009:499).

Enquanto Raito constrói-se como a nova divindade de um novo mundo, a narratividade conduz o leitor-telespectador também a desejá-lo de modo que se questiona a própria noção moral de aceitável: passa a esperar-se que Kira intensifique seus julgamentos e o ator assassino induz a tal reflexão. Já não era de se estranhar que em plena pós-modernidade o Homem negue a existência do saber demoníaco ao passo em que com ele negocia: “o Bem deixa de ser uma meta única” e já não passa de um elemento como qualquer outro (Maffesoli 2004:53). A princípio o manuseio da morte que causa desconforto ou uma sensação de horror, passa a ser aceitável. Kira pune aqueles que julga merecer a morte, valendo-se do caderno e do lápis.

A ideia de justiça “figura-se por um personagem absolvendo ou punindo”, valendo-se de “diferentes objetos” (Durand 1964:9). A *mão*, meio pelo qual se executa e se escrevem os julgamentos, é símbolo de poder e abominação, por vezes associada a certos rituais com sacrifícios de sangue (Chevalier 2009:589). Ora, a morte configura-se de modo crepuscular no imaginário oriental ao inteirar morte e vida tornando-a um processo compreensível e cíclico, enquanto no imaginário ocidental a morte é heroica ou mística, devendo ser evitada, combatida ou melancolicamente aceitável: todos os esforços se dão em buscar a Vida para evitar a Morte.

Em outras palavras, enquanto o discurso contaminado de Raito pelo Ocidente prevê uma série de imagens simbólicas que evocam as tecnologias da luz e da luta como a Mão, o Olhar, os gritos dados ao escrever um nome no caderno e o Lápis, Ryuk ilumina-o com o saber genuíno Oriental que prediz imagens de intimidade e interiorização, tais como o escuro e o Sol uma vez que “a luz ri e joga na superfície das coisas, mas só o calor penetra” (Durand 2002). Nesse sentido o mito do trickster “tem a função de conectar a cultura aos seus núcleos instintivos mais profundos [...] impedindo que ela se torne desenraizada” (Boechat 2008:65).

Ryuk, como Sol que aquece a mente racionalizada pela monomoral do Ocidente, simboliza “a potência benfazeja do sol vitorioso da noite que é magnificada porque não se deve esquecer que em si mesmo o astro pode ter um aspecto maléfico ou devorador” (Durand 2002:150). Esse mitema pode bem nos conduzir ao mito de Apolo, o deus da divina distância,

que ameaçava ou protegia do alto dos céus, identificado como sol e luz da verdade, tornando os homens conscientes de seus pecados ao mesmo tempo em que sendo agente de sua purificação. Apolo prevalece sobre as leis da religião e sobre as constituições de todas as cidades como instância superior (Bulfinch 2006). Ora, Ryuk, o deus ceifeiro, como portador da Morte está acima de Kanto, de Raito ou de qualquer espécie moral, mas faz com que o telespectador e Raito esmiúcem suas próprias consciências em busca de um caminho *iluminado*. Ryuk é o Sol da Verdade e traz a tona tudo aquilo que se diz.

Kira, a cada criminoso sentenciado, *vê* e *conhece* mais. Ele não deve ser encarado, no entanto, como anti-herói, a figura de um personagem que parece pertencer ao mal e ao bem ao mesmo tempo porque realiza a justiça por motivos egoístas ou de vingança ou vaidade; antes, Raito é Herói da pós-modernidade porque ele abre mão da própria inocência em prol de um Mundo onde uma noção massificada de justiça prevaleça, e para isso ele precisa banalizar a moral, já que “o bem e o mal se interpenetram: tudo é possível a partir do momento em que se justifica a vivência coletiva” (Maffesoli 2002:152). Raito, como Adão nipônico, deseja retornar ao Paraíso, mas o faz pelo mesmo meio pelo qual foi expulso. Enquanto usa do caderno para executar os criminosos, se aproxima do próprio âmago da morte, come a maçã, morre para a inocência. Raito *(re)nasce* para a Morte, e por isso nela encontra tão fácil manuseio.

ACTANTES	MITEMAS	MITOS PATENTES	MITOS LATENTES
Raito (arquétipo do Herói / paixões da Insatisfação, Glória, Ira e Vingança)	Lua / Yin Mãos / Olhos Queda / Escuro	Siddharta (ou Buda, aquele que despertou)	Ícaro (aquele que se aproximou do Sol)
		Adão (o primeiro Homem, expulso)	Monomito (a jornada do Herói)
Ryuk (arquétipo do Velho-Sábio / paixões da Insatisfação, do Regozijo e do Poder)	Sol / Yang Olhos / Boca Asas/ Escuro Queda / Maçã	Serpente (ou Lúcifer, o anjo caído)	Prometeu invertido (aquele que trouxe o fogo aos homens)
		Apolo (deus do Sol e da Verdade)	Trickster (divindade que prega peças)

Tabela 5. Mapa mitológico de Raito e Ryuk.

Todo herói encontra obstáculos em sua jornada. Apesar de Raito fazer uma limpeza social em prol de uma noção de justiça própria, a ONU em conjunto de demais associações internacionais resolvem se juntar para contratar o considerado melhor detetive do mundo: L. Resguardado apenas sob essa inicial, o agente aparece na mídia para desafiar Raito a matá-lo – o que é impossível já que o rapaz precisa de um rosto e um nome verdadeiro, tudo o que Raito não tem. Da mesma forma que Ryuk, L é um actante peculiar: seu nome representa o número

doze que na numerologia é o emblema de um “ciclo concluído”, e no Tarô “o Enforcado (XII) seguido pela Morte (XIII) que dá o sentido de renascimento” (Chevalier 2009:349).

Postura encurvada lembrando por vezes a estrutura de um corcunda, o detetive L veste as mesmas roupas por todo a narrativa: camisa de manga longa branca e jeans marrom. Por odiar meias, está sempre descalço, sentado em posição estranhamente lótus e sempre comendo doces ou tomando chá, ao lado de abajures e vasos de plantas. Os pés, por serem o suporte da posição vertical característica do homem, simbolizam “consolidação, poder, chefia e realeza, a força da alma” (Chevalier 2009:696), mas, sobretudo, o calçado “simboliza o ato sacerdotal por excelência, a ligação entre Céu e Terra” (Durand 1995:15). L ao estar desprovido dos calçados não faz essa ligação entre os dois mundos e por isso sua visão é parcial, seu caminhar também.



Figuras XLVIII-XLIX – L investigando em seu Q.G; foco na posição dos pés – Episódio 3 - (01:11/22:17).

Sua origem pode ser considerada “ $\frac{1}{4}$ italiano, $\frac{1}{4}$ inglês, $\frac{1}{4}$ norte-americano, $\frac{1}{4}$ japonês” (Ohba 2008:59) comprovando o caráter pluralista da narratividade. L habitou quando pequeno um lar para órfãos superdotados e na juventude passou a resolver diversos crimes pelo mundo. Com seus dons naturais para as tecnologias do saber domina a racionalização de modo unívoco, sem, entretanto, manter contato com as instâncias divinas do mundo shinigami, sendo a materialização do *poder-ser-aquele que derrotará Kira e saber-ser-aquele capaz de derrotá-lo*. Por esse lado, o símbolo dos pés poderia me levar às diversas narrativas bíblicas³⁸ onde é preciso estar descalço para lidar com o mundo divino: L precisa se despirmos instrumentos de couro e costura para lutar plenamente com as forças do aprendiz de shinigami.

No entanto, para chegar à transcendência não basta pisar os pés descobertos sobre a terra; como o Homem por si só não pode apreender o caráter absoluto da divindade (não tem

³⁸ E apareceu-lhe o anjo em uma chama de fogo do meio duma sarça; e olhou, e eis que a sarça ardia no fogo, e a sarça não se consumia. E Moisés disse: Agora me virarei para lá, e verei esta grande visão, porque a sarça não se queima. E vendo o Senhor que se virava para ver, bradou Deus a ele do meio da sarça, e disse: Moisés, Moisés. Respondeu ele: Eis-me aqui. E disse: Não te chegues para cá; tira os sapatos de teus pés; porque o lugar em que tu estás é terra santa. Disse mais: Eu sou o Deus de teu pai, o Deus de Abraão, o Deus de Isaque, e o Deus de Jacó. E Moisés encobriu o seu rosto, porque temeu olhar para Deus (Êxodo 3:2-6).

asas, mas sim pés), somente se pode atingir o duplo humanizado de Deus, Adão Kadmon (Durand 1995:17), o homem arquetípico da cabala judaica, associado à árvore da vida. L jamais se chegará ao estado de iluminação dual da mesma forma que Raito o fizera ao conhecer o shinigami, mas o próprio Raito e o conflito instaurado entre eles possibilitará o encontro do equilíbrio: o detetive nunca toca a terra por intermédio de calçados e por isso inocência e uma espécie de pureza podem ser imanentes em sua jornada. L encontrará o Vazio e esvaziará sua noção de justiça por meio de Raito.

Os movimentos da câmera sobre seu olhar privilegiam o vazio ou o inconstante mocho que permeia sua boca; ouvem-se seus pensamentos, mas pouco usa de sua voz. As pernas flexionadas indicam por hora, sua ausência das posturas diurnas heroicas que, em vez de o levarem a lutar, fazem com que ele recolha para dentro de si, e por seu desespero por guloseimas: as substâncias do açúcar descem pelo seu sistema digestivo como se ele mesmo descesse para dentro de si a procura de respostas e plausíveis conclusões. A corcunda formada remete a essa temporalidade excessiva em busca de uma concentração certa, o que torna os sofás e objetos rústicos seu berço de meditação.

Por isso jarros e abajures, bem como castiçais e lustres cujos gomos de luzes que somam sempre o número seis, compõe o espaço deste actante. Sua necessidade de comer constantemente é tão intensa que o roçar do alimento em sua língua também é hábito: sua deglutição torna-o, junto a sua postura serenamente distante, um duplo de Raito: L é a Justiça que faz uso dos símbolos de intimidade para encontrar respostas, enquanto Raito é a Justiça que busca nas perspectivas diurnas invertidas fazer-se glorificado por uma noção de Justiça que traz L para dentro da dualidade actancial: L torna-se Yin de Raito, que conseqüentemente, torna-se seu Yang. O equilíbrio de forças entre a racionalidade extrema e aquele que tocou o conhecer divino consolidam, pois, o clímax sustentado por toda a narrativa.

Raito caça a L e L caça Raito. A caça é, por excelência, um ritual de ressurreição; deseja-se que a morte do Outro se torne vida (Campbell 2009). L deseja controlar aquele que detém a morte para assegurar a Vida. Depois de uma série de observações nos assassinatos dos criminosos, L percebe um padrão e também reconhece que o primeiro dos julgamentos aconteceu em Kanto. O interessante está no fato do pai de Raito ser um dos importantes chefes da Polícia Japonesa e L trabalhar diretamente com ele. Inicia-se uma verdadeira guerra silenciosa dentro da casa de Raito que hackeia informações do laptop de seu pai e prevê ou antecipa os passos do investigador. Ambos partilham das mesmas paixões da glória e regozijo.

Entretanto Raito acaba sobressaindo-se. Adentrando a universidade de Direito, e por já ter se destacado em ajudas convencionais em alguns casos de assassinato junto a seu pai antes de conhecer DN, L convida-o para integrar o time de investigação, sem saber que se trata de Kira – e incrédulo em relação à shinigamis, quando um dos integrantes ainda menciona as mitologias nipônicas. Raito e L tornam-se melhores amigos. L sem sabê-lo Kira, e Raito tentando descobrir seu verdadeiro nome. Em uma das cenas mais dramáticas da narrativa, no episódio 25 intitulado “Silêncio”, passado dois anos de investigação, L recolhe-se à chuva para refletir.



XLVIII-XLIX – L investigando em seu Q.G; foco na posição dos pés – Episódio 25.

Raito persegue-o e pede que ele saia da chuva para não se resfriar, mas sem L ceder, também acaba adentrando a chuva, e ambos molham-se. Ora, a chuva mais uma vez se faz presente e demarca a existência de mais um rito pelo qual ambos actantes irão passar. Cessado o movimento temporal, Raito retira os sapatos para enxugar-se, e ao fazê-lo, iguala-se a L. Raito retira os sapatos que L jamais utilizou, desligando-se da relação dual para ater-se apenas a uma. Seus pés também remetem a prática oriental de representar os pés de Buda pisando sobre a “roda da lei”, correspondente ao ciclo de morte e *renascimento* ao qual está preso todo ser, até o instante em que alcança a iluminação e se liberta do ciclo.

Os sapatos molhados representam a imersão completa de Raito ante ao clímax em que a narratividade chegara. Uma vez que a chuva tenha caído somente no dia em que o shinigami adentrara o mundo humano, Raito tornou-se a própria essência da morte e L, seu servo. O número de cruzadas que o cadarço se envolve, 4, reforça o aspecto obscuro da morte que embala esse cenário mítico. O yin-yang torna-se completo. Em meio a uma escadaria, “símbolo de progressão para o saber e ascensão da alma”, L submete-se a Raito e eleva-o ao estado de *irmão*. Não satisfeito, retira uma toalha para enxugar seus pés, e o faz enquanto sua cabeça baixa respinga sobre os dedos de Raito.



Figura L-LI – L lavando os pés de Raito na escadaria – Episódio 25.

Esse ritual de bases cristãs³⁹ é prática que designa respeito, servidão e honra, antecedendo à morte de Jesus. A narratividade não percorre um caminho diferente: passado a dinamização entre os actantes e a união entre o conhecimento divino e humano, L. Lawiet tem seu nome escrito em um death note por outro shinigami que observava toda a jornada laboriosa travada entre os actantes. E morre. Tal isotopia simbólica confirma mais uma vez o mitologema yin yang como predominante sobre a narrativa, da mesma forma que os mitemas – ainda que remetam a tantos traços míticos – se encontram no ponto em que o Renascer é constante. Da Vida para Morte e vice-versa, entre as tecnologias do saber e do poder.

A imagem do renascimento é de **duas ordens**. A **Lua** que morre e ressuscita é o principal símbolo desse milagre de renascimento no tempo. A lua projeta sua sombra como a **serpente** projeta para fora da pele. A serpente também desempenha um papel como o símbolo desse mesmo princípio da vida que renasce da própria morte. [...] O **sol** é o segundo símbolo de renascimento, evocando a ideia de jamais retornar, de não renascer aqui, mas ultrapassar totalmente as esferas de renascimento e alcançar uma **luz** transcendente. A Lua traz a escuridão em si, mas aonde o Sol vai não há escuridão (Campbell 2003:138, grifos meus).

Raito, ao final da narrativa, acaba sendo descoberto pelos discípulos de L em uma turbulenta cena onde um policial nipônico atira até que suas mãos estejam banhadas em sangue e seu corpo não consiga mais se sustentar. A ascensão encontra sua queda: Raito despenca sobre algumas poças de água escura, mostrando pelos meios simbólicos que sua morte é certa. (Durand 2002:230). Tentando escapar, o jovem abre a porta do galpão de onde se encontram

³⁹Levantou-se da ceia, tirou as vestes, e, tomando uma toalha, cingiu-se. Depois deitou água numa bacia, e começou a lavar os pés aos discípulos, e a enxugar-lhos com a toalha com que estava cingido (João 13:4-5).

provocando um dos momentos mais iluminados da narrativa, os focos de luz tomam por completo sua estética corporal; ao se aproximar da morte, Light torna-se luz.

Enquanto caminha sem direção à procura de algum socorro, Ryuk decide escrever seu nome no death note. Raito sofre uma parada cardíaca no meio de uma escada, olhos vermelhos, foco sob o céu. A Morte, por fim, engole Raito. O jovem shinigami tem por completo o conhecer e mistura-se em meio ao Vazio prometido. Adão não conseguiu retornar ao paraíso e Raito não conseguiu reorganizar o Mundo aos modos de um deus. De tempos em tempos os nipônicos esperam que alguém seja reencarnado por Buda – mas isso ainda não aconteceu.



Figura LIII-LIV – Ryuk anotando o nome de Raito em seu próprio DN – Episódio 37.

3.2.3 A MULHER TERRÍVEL

A trama complica-se quando um terceiro actante insere-se a narrativa: Misa Amane. Encurralada na madrugada por um homem que tenta assediá-la sexualmente, Misa é salva por um shinigami que a observa dos céus e apaixonando-se, leva a vida do criminoso. Porém uma das regras afirma que o caderno não deve ser usado para aumentar o tempo de vida de nenhum humano; sua desobediência acarreta morte para quem quer que o faça: o shinigami transforma-se em pó e seu DN cai nas mãos de Misa. O problema é que Misa acredita ser o caderno um presente de Kira para que ela o ajude nos julgamentos – e mais, crê também ser sua “escolhida” uma vez que ele tenha matado o assassino de seus pais.

Diferentemente do julgador de criminosos, Misa passa a matar jornalistas de canais de fofoca em seus programas ao vivo e interfere em todos os planos de Yagami Raito. Sua necessidade obsessiva de tornar-se serva do deus do novo mundo, unida aos símbolos evocados pelo seu estilo de roupa gótico, traz à tona uma inocência que parece estar amplificada: enquanto sua cabeça porta o dourado dos cabelos, seus seios carregam as trevas do pano: a luz está nos olhos e as trevas no interior de seu coração. Misa é movida por um *saber-dever-retribuir* e um *saber-ser-aquela que retribuirá*, culminando na paixão da gratidão. O vazio evocado pela cor negra torna explícita a necessidade de preencher-se com algo que não tem, mas conhece; a luz está próxima aos olhos, e recobre suas orelhas: já ouvira falar de Kira, e precisa se achegar a ele.

O nome Misa, segundo Ohba (2008:16), é proveniente da palavra japonesa *kuromisa*, que em tradução livre faz referência à *missa negra*, ritual satânico cujos aspectos invertem os padrões do catolicismo. Dessa forma, um crucifixo de cabeça para baixo é utilizado por seus praticantes e todos os aspectos cristãos também sofrem uma espécie de mutação demoníaca. Misa é a inversão da inocência; apesar de saber que matar pessoas comuns corrompe o objetivo primeiro de Kira, não vê problema em fazê-lo, desde que consiga o que quer. Seu colar nos dá impressão de dualidade, nos lembrando dum crucifixo, mas que também compõe seus brincos. Ao olhar de perto se percebe uma *flor-de-lis*.



Figura LV-LVI – Primeira aparição de Misa Amane e Flor-de-Lis – Episódio 11.

A flor-de-lis é símbolo, segundo a tradição egípcia, da árvore da vida. Trata-se de uma planta cujas hastes são curvadas, representando o sopro de Hu, a Esfinge Celestial, e seu topo expressa morte e ressurreição. Hu, também conhecido como Osíris, representa o princípio masculino da criação, enquanto Isis, o princípio feminino. A flor-de-lis evidenciaria assim Isis como a Santa Mãe, considerada virgem até que a morte fosse semeada em seu interior e que precisa de Osíris porque não tem o falo. Os três lírios formam assim essa espécie de flor de lótus que representaria em sua completude a Árvore da Vida: os ramos eretos chamam os céus e as

raízes penetram no inferno (Bulfinch 2006:281), tornando Misa mais uma evidência da ligação entre os mundos humano e shinigami.

Misa tem em sua jornada a angústia mesclada à gratidão em tornar Kira parte de sua vida, sendo o princípio feminino da visão sobre a morte e reforçando, portanto, a necessidade de sua presença na narrativa. Na mitologia cristã, a Árvore da Vida é intocada: uma mordida em seu fruto representaria imortalidade. Misa carrega em si a essência daquilo que não pode morrer: o nascimento, o princípio alimentador e gerador, enquanto Raito é o princípio castrador, formando mais uma estrutura do mitologema *yin yang*. Seu sobrenome, Amane, significa em japonês “descida dos céus” (Ohba 2008:17). É fácil perceber a representação da flor-de-lis em sua relação com Raito por meio dessa nova informação: Raito, princípio masculino, arquétipo do pai, terra, seria o falo do lótus, enquanto Misa, princípio feminino, arquétipo da grande mãe, seria a haste curvada, que clamam os céus, tornando-a miticamente ligada a Isis.

Na tradição mitológica cristã, essa grande mãe é representada por Nossa Senhora, cujo clamor é marcado em rezas, mas sempre representada iconoclastamente de forma ereta, rígida. No espaço do quarto de Misa percebe-se uma espécie de Nossa Senhora Bruxa retratada em um quadro, evocando a imagem simbólica da Grande Mãe + Sombra segurando um coração de modo sombrio. Há certos escritos que unem a flor-de-lis a Éris, a deusa do caos, responsável pela disputa de belezas entre as deusas do Olimpo, e a mesma que provocou a Guerra de Tróia. Misa Amane é a mulher terrível que dá origem as mortes sangrentas, mas só o faz por entrar em contato com o fruto da discórdia, o *death note*.



Figura LVII-LVIII – Estante presente no quarto de Misa; destaque ao quadro – Episódio 11.

No espaço de seu quarto podemos encontrar essa dualidade refletida em seus ursos de pelúcia, todos com um olho dilacerado, evidenciando a visão parcial sobre as coisas – da mesma forma que o professor de Raito. Misa vê, mas não por completo, tendo em vista que sua inocência não lhe permite entregar-se totalmente aos cuidados da Morte. As paixões de Misa

parecem não lhe darem escolhas quanto ao seu papel actancial dentro da história. Envolta pelo *saber-ser capaz de encontrar Kira saber-poder encontrá-lo*, a paixão da perseverança, Misa o realiza. E quando o vê entrega-se por completo, como se a ele pertencesse, como se Raito fosse Osíris e ela, Ísis. Nos primeiros diálogos, Misa chega a entregar seu DN para Raito, em sinal de poder e confiança, pedindo desesperadamente para que ele a tome como mulher.

No entanto, outra pessoa com a autonomia do caderno não estava previsto nos planos de Raito, e ele diz aceitá-la, contanto que possa continuar saindo com outras mulheres, uma vez que enganá-las faça parte de seu disfarce para não ser pego pela polícia japonesa... A mulher terrível entra em cena e movida pela paixão do ciúme e possessão, ameaçando matá-las. Bordelois (2007:120) afirma que essa paixão faz com que o enunciador “desdobre uma fantasia maior em relação ao objeto de sua paixão, e por sua insistência paranoica costuma provocar involuntariamente perda do objeto de seu desejo”. Misa não vê limites na execução de suas ações. O vazio marcado por suas vestes toma conta mesmo da coloração de seu rosto.

Raito não tem outra saída – e acaba por aceitar as condições da menina. No espaço da intimidade do quarto se dá o selo do contrato entre esses dois atores, dois ceifeiros humanos, que guardados por seus respectivos shinigamis, selam o pacto como se selassem as portas de um Paraíso que está sendo construído pelo lado de dentro. Raito – Adão, Osíris, Yang – assume um compromisso emocional com Misa – Eva, Ísis, Yin. Ambos foram gerados pelo descuido de um shinigami, mas Misa assumira compromisso com a Morte devido às ações de Raito.



Figura LIX-LX – Misa se entrega a Raito e propõe uma parceria.

A sede por justiça e participação na construção de um novo mundo é proveniente das paixões de Raito. Misa é uma extensão feminina de Raito. Misa é a Eva do Éden. E assim como Eva, deixa-se levar pelos lábios enganosos da Morte. Esse cenário mítico é evidente quando em meio à floresta, que como bem reforça Chevalier (2010), dinamiza o inconsciente e o representa em meio a sua laboriosa batalha interior; Misa alimenta o shinigami com uma maçã humana enquanto o shinigami lhe entrega a maçã do mundo da Morte. Esse fruto, como bem fora reforçado anteriormente, reforçam os traços míticos judaicos cristãos. Mas Misa rejeita o fruto

shinigami ao passo em que o shinigami devora furiosamente a maçã humana; Misa rejeita a essência da Morte, mas Ryuk, instintivamente não abre mão de sua vida e traga-a.

Ao final da narrativa, não suportando a ausência de Raito, Misa suicida-se se lançando de um penhasco. Para adentrar o vazio e renascer para Vida, ela também sofre uma queda, movida pelas paixões do ciúme, da gratidão e do regozijo. E sua queda na construção da narrativa põe tudo a perder porque ela como mulher leva o Homem a modificar seus planos para tentar controlá-la em sua impulsividade. Para Campbell (2007:117), a mulher é o teste final do herói, e aquele que “puder considerá-la tal como ela é, traz em si o potencial do rei, do deus encarnado”. Ora, Raito se irrita mais do que aproveita a sensualidade de Misa e por não querer fingir estar apaixonado por ela, o casamento entre aprendizes de shinigami não se concretiza. Talvez por isso seus objetivos de “deus do novo mundo” também...



Figura LXI-LXIII – Ryuk oferece uma maçã do mundo shinigami a Misa.

ACTANTES	MITEMAS	MITOS PATENTES	MITOS LATENTES
L (arquétipo do Herói / paixões da Glória, Regozijo)	Olhos / Pés Jarros / Guloseimas Yang / Quarto	Adão Kadmon	Prometeu?
			Jesus (invertido)
Misa (arquétipo da Mulher Terrível / paixões da Gratidão, do Abandono e Ciúme)	Yin / Cabelos Negro / Amarelo Maçã	Isis (ou Éris, a deusa da discórdia)	Nossa senhora (invertida)
			Eva (aquela que levou o Homem à queda)

Tabela 6. Mapa mitológico de L e Misa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS ABRINDO AS JANELAS PARA O AMANHECER

*O homem que é o significado de
todas as linguagens – Greimas*

Durand finaliza um dos capítulos de seu livro *O Imaginário (2010)* esbravejando o frenesi que embala este último século em que pesquisadores estão à procura de análises consistentes em meios aos discursos que se reproduzem e se deixam dizer pela internet, televisão e outros meios massificados de se popularizar uma cultura; para o mitólogo, tem-se a impressão de que a faculdade humana de criar, organizar e articular imagens da sociedade ocidental reduziu-se a buscas ideológicas, às semelhanças de um labirinto onde as paredes racionais tornam o caminho trilhado uma mistura de possibilidades árduas que nada conduzem além do óbvio.

Maffesoli (2010:26), um de seus discípulos, ousa dizer o contrário: essa época se trata de “uma troca de pele” que *convém* ser compreendida, onde os mitos saturados ainda representam uma estrutura do sensível e as imagens simbólicas deixam rastros de racionalização por objetos jamais concebidos ou mesmo materializados do modo como se pode ver hoje: a Louca da casa invade agora não somente as ciências humanas, mas os departamentos filosóficos e – finalmente – a casa mal assombrada onde residem aqueles que trabalham com a linguagem, a língua e seus pormenores: a Linguística.

Strôngoli (2005:149) percebera que deixar o Imaginário dançar pela casa tradicional da *langue* e a da *parole* equivaleria a pensar como o mistério se articula por meio dos sistemas de significação e por isso enxergou nos estudos da linguagem uma brecha para que o arquétipo, o símbolo e o mito se mesclassem, tornando-se, pois uma só forma de significar. Couto (2005:80) vai um pouco mais além, e postula que deixar o sensível traduzir um mundo “tão perto, tão longe” não é apenas unir uma teoria linguística ao imaginário, mas construir uma trilha teórica por onde o esqueleto do discurso – o enunciado e a enunciação – podem ser vistos em tantos e diversos objetos que compõe a Vida. Ora,

No mundo contemporâneo, onde se nasce e se vive em zonas urbanas forte e artificialmente iluminadas à noite, as crianças não se reúnem mais a céu aberto para ver as estrelas e escutar histórias sobre heróis e deuses fantásticos, que ligavam a existência da humanidade aos corpos celestes. Em tempos onde videogames são os brinquedos mais ansiados no Natal, a tevê foi o meio pelo qual antigas lendas foram contadas como uma embalagem modernizada, e é curioso constatar o apelo que tais lendas ainda exercem numa época em que há menos poesia diante da evolução tecnológica e científica, e na qual informações transmitidas

em tempo real para dentro de casa pela TV e pela internet tornam as pessoas céticas (Sato 2007:45-46).

Portanto tomar as tecnologias do imaginário para análise é observar de que modo os mitos e imagens tornam-se vívidos ou representam o discurso construído pelas estruturas simbólicas que tem algo a nos contar sobre o Homem pós-moderno. Apesar do termo “pós-moderno”, o que se observam são as diferentes materializações simbólicas, já que o desejo fundamental da imaginação humana será sempre reduzir a angústia existencial decorrente do papel da Morte e do Tempo em nosso imaginário. Por isso representa-se e simbolizam-se as faces da Morte e do Tempo a fim de tentar controlá-las e às situações que elas representam. Entretanto em virtude da impossibilidade desse controle, a imaginação cria imagens nefastas da angústia.

Para enfrentar essa angústia, o Homem desenvolve três atitudes imaginativas básicas que, para Durand correspondem às três estruturas do imaginário: a heroica na qual a imaginação combate os monstros hiperbolizados por meio de símbolos antitéticos: as trevas são combatidas pela luz e a queda pela ascensão, acionando imagens de luta, suscitando ações e temas de luta do herói contra o monstro, do bem contra o mal; a mística na qual a imaginação, animada por um caráter participativo e sob o signo da conversão e do eufemismo, inverte os valores simbólicos do tempo e assim o destino não é mais combatido, mas assimilado; e a crepuscular na qual a imaginação procura domar o destino, reunindo no tempo dois universos míticos antagonistas - o heroico e o místico - sem que eles percam a sua individualidade e potencialidade.

Ao tomar-se um objeto alheio à cultura de onde falo, o que se questiona é se esse olhar sobre o modo como essas angústias primordiais podem ser domadas torna-se diferente do lugar onde tais imagens foram construídas. A análise das estruturas do imaginário no animê *Death Note* proporcionaram essas reflexões; morte e tempo – ainda que universais em razão de suas bases arquetípicas – configuram-se de maneira singular na cultura nipônica, atualizando-se e sendo reinterpretados na narrativa do animê. Constrói-se um herói noturno oriental, simbolizado por Raito e sua espada desfuncionalizada (leia-se lápis), face ao diurno ocidental (o herói que tem um Sol como guia escolhido desde sua concepção para realizar grandes feitos).

Em virtude das peculiaridades japonesas, há uma queda moral do protagonista, que sob os olhos do ocidental, parece dominar os incômodos de lidar com a morte e sua mensageira. O imaginário oriental é sintético, ao integrar a morte e a vida, enquanto o imaginário ocidental é ora heroico ora místico, embora mais heroico do que místico. Quando Raito começa a emitir sentenças de morte usando a foice shinigami, inicia uma descida da qual jamais se recuperará. Porém não se trata de uma descida violenta, mas laboriosa, e, por vezes lenta, que o vicia na morte a cada nome escrito no caderno, levando-o a queda. Durand (2002:201) já avisara que “a

descida arrisca a todo o momento transformar-se em queda”. Mas ainda que temerosas, as personagens sentem necessidade da figura do Kira.

Raito, tentado pelo mastigar shinigami das maçãs, deixa-se cegar pelo poder lhe conferido e perde sua visão de mundo inocente. A morte abraça-o, ele abraça-a reciprocamente; tornar-se portador da morte acorrenta-o a uma liberdade que o levará inevitavelmente a cair. Essa ideia está ligada à tentação. A maçã se ressignifica e se transforma em caderno. Raito se ressignifica de Adão, tentado pela serpente. No entanto, uma serpente que não apenas cega-o e entrega-lhe a arma que traz em si a morte, mas uma serpente que se torna sua amiga; que se alimenta da cegueira e o ensina a alimentar-se da morte: Ryuk. E o Paraíso se ressignifica em Kanto, a cidade japonesa, ao mesmo tempo em que se estende para o mundo. O que este Adão nipônico fez nada mais foi do que tentar reorganizar o Paraíso.

Se tivesse de ter um tema, diria que “todo humano morre um dia, e ao morrer, não ressuscita”. Por outro lado, não penso que a discussão sobre certo e errado com relação aos atos de Light seja importante. Particularmente encaro da seguinte forma: “Light é muito mal. L também é relativamente mal, somente Soichiro [pai de Light] era justo”. Minha opinião é que [...] a justiça deve ser analisada individualmente (Ohba 2008:130).

Portanto os traços míticos da cultura judaica cristã encontrada em Death Note não se referem a um discurso de “estar certo ou estar errado”, “pecar ou ser santificado”, mas transcendem essas terminologias religiosas; Raito é Adão nipônico, equilíbrio de forças, Ryuk o shinigami é necessário para a existência do mundo. Ambos se dinamizam e evidenciam o yin-yang na estrutura da narrativa. Para os orientais o yin-yang não representa a dualidade que se contrapõe, mas um ciclo, não circularidade; para o ocidente existe uma cisão ou é bom ou é mal, ou existe a morte ou a vida, já para o oriente com vista ao Yin e o yang pode-se ver que não existe essa cisão. Da mesma forma os traços de um Prometeu invertido ou do Trickster enlaçam o actante shinigami; O Bem e Mal se tornam complemento e não um jogo de forças entre personagens. Ryuk precisa de Raito e Raito precisa conhecer a Morte – porque a Vida lhe será pertinente a partir do instante em que ele tocar aqueles que a podem tirar.

Por isso Siddharta também se faz presente em meios aos traços míticos de Raito: aquele que despertou acordou para uma nova maneira de se lidar com a Morte e o Tempo, mas parece que isso é tarefa para poucos: Raito caiu como Ícaro caiu ao ver suas asas derretidas pelo calor do Sol. O shinigami Ryuk, portanto, ilumina aquele que o vê e assiste. Já Misa assume na narratividade um papel actancial que lhe confere uma nuance nipônica de sensualidade.

Dualmente materializa a alma que se une à mulher e faz-se mulher terrível – o que lentamente a faz cair no abismo de suas próprias escolhas: a entrega e a obsessão de suas paixões da justiça e do ciúme provocam sua morte, envolvendo simbolicamente uma redenção que perpassa do diurno ao noturno e vice-versa, mas sem estabilizar um conjunto de imagens do Crepuscular. O detetive L também se enlaça na narrativa pelos laços da morte e forma, junto com Raito – Adão, Ícaro, Yin, Osíris – um novo equilíbrio narrativo.

Percebe-se que os traços míticos evidenciam sempre mitemas que se ligam a renascer e ressurgir, que evocam as paixões e o desejo de retornar ao lugar de nunca se devia ter saído: o Jardim onde não há morte nem tempo nem medo. O Imaginário oriental encara a Morte como berço e seus mitos nos ensinam que “não há céu nem inferno, mas apenas o vazio”. Por isso é preciso deixar viver; se o Ocidente ou os brasileiros estão consumindo esse tipo de narrativa, não há dúvidas: o Homem ocidental pós-moderno está se pluralizando aos poucos e buscando imagens que lhe ensinem a não mais fugir da Morte, mas aceitá-la, torná-la sua amiga.

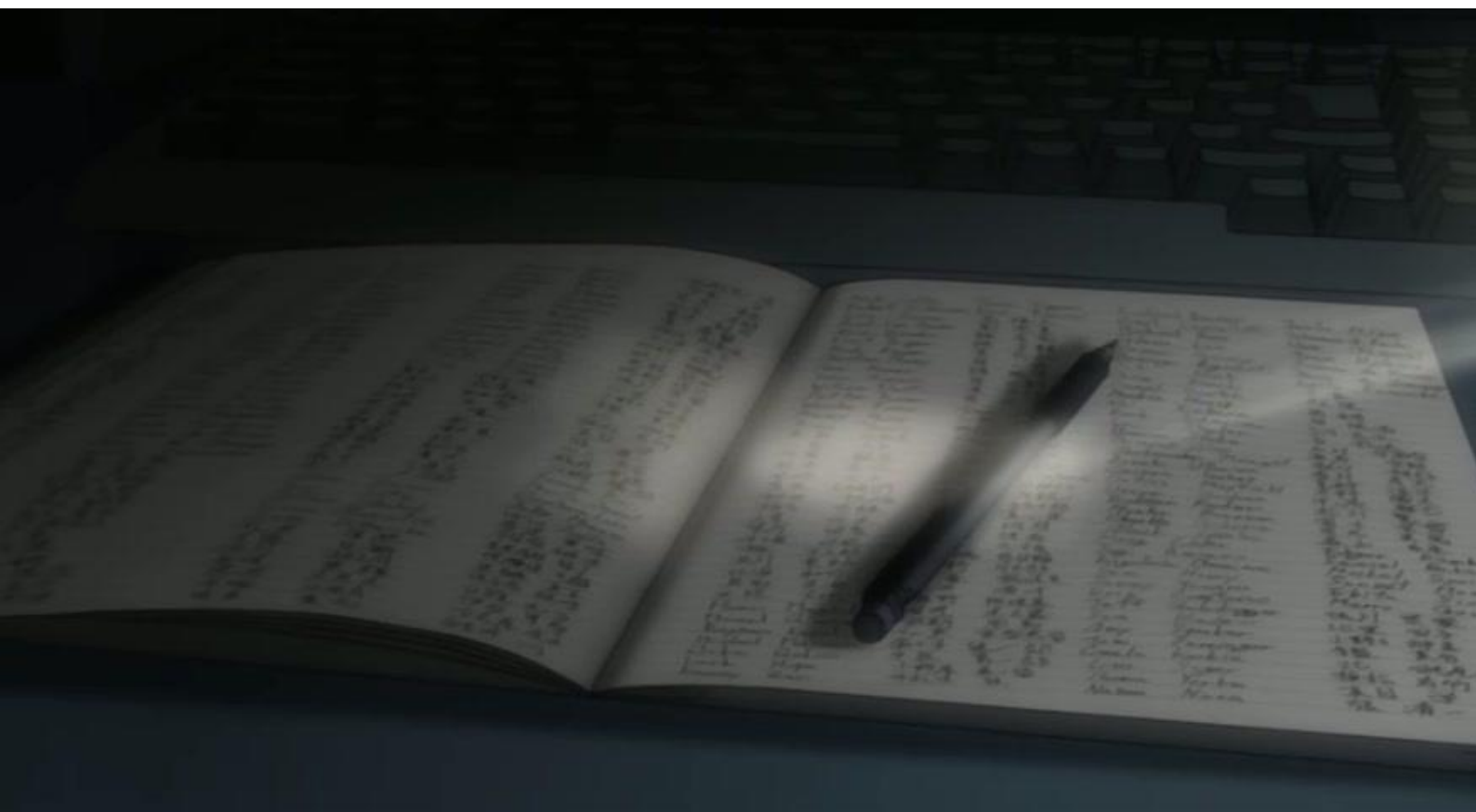
Conforme Durand (1995:178) cita, “o Deus que se levanta contra a morte é sem dúvida o Deus da ressurreição”; no entanto, hoje a busca por imagens simbólicas não envolvem mais de esperar que um Herói vença a Morte em prol da Vida, mas de conquistá-la por si só aos modos nipônicos: estar ciente de que qualquer um em qual lugar pode lidar com as tecnologias do conhecer e adentrar o mundo shinigami para entender que a ressurreição deve ser um rito do cotidiano e não uma espera paciente por um acontecimento apocalíptico.

Embora os traços míticos de Buda ainda não começaram a se saturar e reatualizar em solo ocidental e o Yin-Yang não se estampa de modo não sutil nas novas narrativas do século XXI, posso dizer que suas estruturas do imaginário já estão sendo preparadas para isso: é tempo de dualizar e deixar que a Vida renasça todos os dias.

Os japoneses costumam dizer que, para se compreender profundamente o Japão e a alma nipônica, só mesmo quem pertence ao seu povo consegue fazê-lo. Estou consciente de que um trabalho dessa natureza, escrito por um ocidental, não tem e nem deve ter tal ambição. Mas me sentirei compensado se este estudo puder abrir novas perspectivas para ampliar esse assunto que me propus a analisar. (Luyten 1991:22).

Pretendi, com essa dissertação, mostrar outra possibilidade de análise discursiva da cultura de massa bem como outro olhar mitológico sobre as narrativas japonesas que invadiram as programações de televisão, as roupas e vestuários brasileiros e representam – ainda que em detrimento de uma cultura distante geográfica e ideologicamente – as angústias dos homens de

todos os tempos. O animê como tecnologia do imaginário é mais uma dessas escapatórias que a pós-modernidade tem para adentrar na terra dos símbolos, deixar que os rituais aconteçam e deitar com as janelas e portas destrancadas sem qualquer medo: é a volta da Louca da casa. Seja bem vinda, pode entrar.



REFERÊNCIAS

- ARAKI, T. *Death Note (Desu nôto)*. Japón: Mad House / D.N. Dream Partners / NTV / Shueisa / Video Audio Project. 2006.
- ARAÚJO, I. L. *Foucault e a crítica do sujeito*. Curitiba: UFPR, 2001.
- BACHELARD, G. *A poética do espaço*. Trad. A. Danesi. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- BARROS, D. L. P. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2010.
- _____. *Teoria do discurso: fundamentos semióticos*. 3ª ed. São Paulo: Humanitas / USP, 2001.
- BARTHES, R. *Mitologias*. 2ª ed. São Paulo: Difel, 1975.
- BAUMAN, Z. *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BOECHAT, W. *Mitopoese da psique: mito e individuação*. Pretrópolis: Vozes, 2008.
- BORDELOIS, I. *Etimologia das paixões*. Rio de Janeiro: Odisseia, 2007.
- BOSI, A. A origem da palavra cultura. In: <http://panduguiha.wordpress.com/2008/11/24/alfredo-bosi-a-origem-da-palavra-cultura>. 2008. Acesso em 03/08/2012.
- BRANDÃO, H. H. N. *Introdução à análise do discurso*. 2ª ed. Campinas: Unicamp, 2004.
- BULFINCH, T. *O livro de ouro da mitologia: história de deuses e heróis*. RJ: Ediouro, 2006.
- CAMPBELL, J. *Mito e transformação*. São Paulo: Ágora, 2008.
- _____. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix / Pensamento, 2007.
- _____. *Tu és isso: transformando a metáfora religiosa*. São Paulo: Madras, 2003.
- _____. *As máscaras de Deus: mitologia oriental*. São Paulo: Palas Athena, 1994.
- CARDOSO, S. H. B. *A questão da referência: das teorias clássicas a dispersão de discursos*. Campinas: Autores associados, 2003.
- CHANDLER, B. Alchemic heroes. In: Steiff, J. ; Tamplim, T. *Anime and philosophy: wide eyed wonder*. Chicaco: Open Curt, 2010. p. 171-180.
- CHAVES, I. M. A pesquisa Narrativa: uma forma de evocar imagens da vida de professores. In: *Imagens da Cultura: um outro olhar*. São Paulo, CICE/FEUSP, 1999
- CHEVALIER, J; GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 23ª ed. Rio de Janeiro: José Olympo, 2009.
- COUTO, E. K. N. *Em busca da casa perdida: vozes e imaginário de meninos de rua*. São Paulo: Anablume, 2005.
- _____. *As várias concepções de mito*. Goiânia: UFG, 2011.

DENZIN, N. K; LINCOLN, Y. S. Introdução: a disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: _____. *O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens*. Trad. S. Regina. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.

DAVIS, F. H. *Myths and legends of Japan*. London: Harrap & Co, 1992.

DESCARTES, R. *As paixões da alma*. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DORE, G. *Japão, explodindo subcultura: cultura e mídia japonesa no Brasil*. XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. São Paulo, 2008.

DUFFY, B. Análise de evidências documentais. In: BELL, J. *Projeto de pesquisa: guia para pesquisadores iniciantes em educação, saúde e ciências sociais*. Trad. M. Lopes. 4ª ed. Porto Alegre: Artmed, 2008. p. 107-117.

DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. Trad. H. Godinho. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. *A fé do sapateiro*. Trad. S. Bath. Brasília: UNB, 1995.

_____. *Campos do imaginário*. Trad. M. Reis. Lisboa: Piaget, 1996.

_____. *A imaginação simbólica*. Lisboa: 70, 1993.

_____. *Mito, Símbolo e Mitodologia*. Lisboa: Presença, 1982.

_____. *O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. 4ª ed. Rio de Janeiro: Difel, 2010.

DURAND, Y. *L'exploration de l'imaginaire: introduction à la modélisation des univers mythiques*. Paris: L' espace bleu, 1988.

ELIOT, T. S. *Notas para uma definição de cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

FARIA, M. L. *Comunicação pós-moderna nas imagens dos mangás*. Porto Alegre: PUCRS, 2007. Dissertação de Mestrado.

FIORIN, J. L. *Elementos de análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2008.

_____. O sujeito na semiótica narrativa e discursiva. In: *Todas as letras*. São Paulo. v. 9, n. 7, 2007, p. 24-31

FONSECA, M. A. *Michel Foucault e a constituição do sujeito*. São Paulo: EDUC, 2003.

FONTANILLE, J. *Semiótica do discurso*. Trad. J. Portela. São Paulo: Contexto, 2008.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

_____. Poder e saber. In: MOTTA, M. B. (org). *Foucault: estratégia, poder saber*. Ditos e escritos IV. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.

_____. A ética do cuidado de si como prática de liberdade. In: MOTTA, M. B. (org). *Foucault: ética, sexualidade, política*. Ditos e escritos V. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

FREIRE, S. *A imaginação em Bachelard*. Rio de Janeiro, lesae, 1990.

GREIMAS, A. J. *Da imperfeição*. Trad. A. Oliveira. São Paulo: Hacker, 2002.

- _____; FONTANILLE, J. *Semiótica das paixões*. São Paulo: Ática, 1993.
- _____; COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.
- GUSMAN, S. Mangás: hoje, o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. In: Luyten, S. *Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 79 – 84.
- GUATTARI, F. *Caosmose: um novo paradigma estético*. São Paulo: 34, 1992.
- _____; & ROLNIK, S. *Micropolítica: cartografias del deseo*. Madrid: CC, 2006.
- JUNG, C. G. *O homem e seus símbolos*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- KELLNER, D. *A cultura de mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: Edusc, 2001.
- LAMARRE, T. *The anime machine: a media theory of animation*. London: Minnessota, 2009.
- LUYTEN, S. M. B. (org.). *Cultura pop japonesa – mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.
- _____. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Estação Liberdade: Fundação Japão, 1991.
- MAFFESOLI, M. *O mistério da conjunção: ensaios sobre comunicação corpo e sociedade*. Porto Alegre: Sulina, 2005.
- _____. *A parte do diabo: resumo da subversão pós-moderna*. Trad. C. Marques. Rio de Janeiro, Record: 2004.
- MELLO, C. B. R. Contribuições para o estudo do imaginário. In: *Em aberto*. Brasília, ano 14, n.61, jan./mar. 1994. p. 45-52.
- MORIN, E. *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo 1 - neurose*. 7ª ed. Rio de Janeiro: Forense, 1987.
- MOURÃO, J. A. O jardim do Éden. In: *Episteme*, Porto Alegre, n. 15, ago./dez. 2002. p. 29-42.
- NOVAK, P. *Budismo: uma introdução concisa*. São Paulo: Cultrix, 2003.
- OHBA, T. *Death Note: how to read*. São Paulo: JBC, 2008.
- PIERIS, A. O budismo como desafio aos cristãos. In: MOLTSMANN, J. et al. *O cristianismo: entre as religiões mundiais*. São Paulo: Vozes, 1986.
- PITTA, D. P. R. *Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand*. Rio de Janeiro: Atlântica, 2005.
- PORTELA, J. C. Semiótica narrativa e geração de sentido. In: *Seminário do Gel*. Ribeirão Preto (SP): GEL, 2009. Disponível em: <<http://www.gel.org.br/?resumo=5757-09>>. Acesso em 04/06/2012.
- POSSENTI, S. *Os limites do discurso*. Curitiba: Criar, 2004.
- RAHDE, M. B. *Leituras Iconográficas e Pós-modernidade: da criação humana à criação do humano/máquina*. Revista Famecos. Porto Alegre: no. 11, dezembro 1999, p. 75-83.

- RODRIGUES, S. C. *O fantástico*. São Paulo: Ática, 1988.
- ROLNIK, S. Toxicômanos de identidade. Subjetividade em tempo de globalização. In: *Cultura e subjetividade: saberes nômades*, org. Lins, D. Campinas: Papirus 1997. p.19-24.
- SATO, C. A. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Nsp-Hakkosha, 2007.
- _____. A cultura popular japonesa: animê. In: LUYTEN, S. M. B. (org.). *Cultura pop japonesa – mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 27-42.
- SERRANO, G. P. *A Investigación cualitativa: retos e interrogantes*. 2 ed. Madrid: La Muralla, 1998.
- SHIPMAN, H. Grave children hero. In: Steiff, J. ; Tamplim, T. *Anime and philosophy: wide eyed wonder*. Chicaco: Open Curt, 2010. p. 193-201.
- STRÔNGOLI, M. T. Q. G. *A linguagem do espaço em textos de mídia*. In: Revista Polifonia, n 06. Cuiabá: Edufmt, 2003. p. 47-69.
- _____. Encontros com Gilbert Durand: cartas, depoimentos e reflexões sobre o imaginário. In: PITTA, D. P. R. *Ritmos do imaginário*. Recife: UFPE, 2005. p. 145-172.
- _____. Perspectiva antropológica na análise do discurso. In: *Signótica*. Goiânia, 1993. P. 113-121.
- _____. O imaginário da menina e a construção da feminilidade In: *Letras de Hoje*, Porto Alegre, v. 44, n. 4, p. 26-40, out./dez. 2009
- TEIXEIRA, M. C. S; ARAÚJO, A. F. *Gilbert Durand: imaginário e educação*. Niterói: Intertexto, 2011.
- TERJESEN, A. The possibility of perfection. In: Steiff, J. ; Tamplim, T. *Anime and philosophy: wide eyed wonder*. Chicaco: Open Curt, 2010. p. 155-168.
- TYLER, R. *Japanese tales*. New York: Pan-American, 19387.
- WUNENBURGER, J. J. *Philosophie des images*. Paris, PUF, 1997
- ZIMMERMAN, M. C. Accidental anime. In: Steiff, J. ; Tamplim, T. *Anime and philosophy: wide eyed wonder*. Chicaco: Open Curt, 2010. p. 9-18.

LISTA DE FIGURAS

CAPÍTULO II

1. À esquerda Tom & Jerry; à direita, Ash e seu pokémon Pikachu	56
2. O Valente Marinheiro, A Aranha e a Tulipa, A Lenda da Serpente Branca	57
3. Astro Boy	58
4. Comparação entre as animações de Disney (1995) e Tezuka (1950)	59
5. O primeiro animê transmitido no Brasil: Eito Man e Speed Racer	61
6. Os personagens de <i>Hamtaro</i> e <i>Doraemon</i>	64
7. Rouge estadunidense, com os seios diminuídos. Na segunda, a original	65
8. Serena e Yukari, as personagens principais de <i>Sailor Moon</i> e <i>Paradise Kiss</i>	67
9. Sequência de Dragon Ball censurada pelo canal Cartoon Network	68
10. Capa de <i>Kodomo no jikan</i>	69
11. James com seios de plástico à beira da praia, Pica-pau travestido de Clementina para enganar o leão-marinho Leôncio e Goku observando Bulma antes de dormir	70
12. A dupla atrapalhada de vilões Jessie, James e seu pokémon Meowth	73
13. Os personagens principais de Dragon Ball	74
15. À esquerda, Naruto. À direita, Naruto possuído pela raposa de cinco caudas	76

CAPÍTULO III

I-II – Fotogramas da entrada do mundo shinigami	83
III-IV – Shinigami sentado sobre a rocha e close em seu cinturão	84
V-VI – Close na face do shinigami e panorama do mundo shinigami	85
VII-VIII – Outro shinigami sentado e close na cuia de ossos	85
IX-X – Death note sobre a mesa de Raito e a visão shinigami pelos olhos de Ryuk	86
XI-XII – Paralelo entre os olhares protagonistas	87
XIII-XIV – Raito entediado na escola durante a aula de inglês	88
XV-XVI – Centro de Kanto	89
XVII-XXV Abertura da série	93
XXVI-XXVII – Raito vê o DN cair e o pega	94
XXVIII-XXIX – Raito escrevendo nomes e descansando sobre a cama	95
XXX-XXXI – Raito observando a chuva e Ryuk chegando a Kanto	95
XXXII-XXXIII – Ryuk diante do portal que dá acesso ao mundo humano	96
XXXIV-XXXV – Ryuk exalta o número de mortes realizadas por Raito	97
XXXVI-XXXVII – A mãe de Raito levando maçãs; Ryuk observando	99
XXXVIII-XXXIX – Ryuk devorando maçãs	100
XL-XLI – Encerramento da série e abertura; foco nas maçãs	101
XLII-XLIII – A maçã sendo substituída graficamente pelo caderno	102
XLIV-XLV – Abertura e encerramento da segunda temporada	104
XLVIII-XLIX – L investigando em seu Q.G; foco na posição dos pés	107
XLVIII-XLIX – L investigando em seu Q.G; foco na posição dos pés	109
L-LI – L lavando os pés de Raito na escadaria	110
LIII-LIV – Ryuk anotando o nome de Raito em seu próprio	111
LV-LVI – Primeira aparição de Misa Amane e Flor-de-Lis	112
LVII-LVIII – Estante presente no quarto de Misa; destaque ao quadro	113
LIX-LX – Misa se entrega a Raito e propõe uma parceria	114
LXI-LXIII – Ryuk oferece uma maçã do mundo shinigami a Misa	115

LISTA DE TABELAS

1.1. Relação de arquétipos <i>base</i>	22
1.2. Lista de arquétipos <i>base</i> e suas respectivas imagens arquetípicas	22
1.3. Relação entre a interação de imagens arquetípicas (IA)	22
2.1. Primeira classificação de regimes, segundo divisão de Durand	38
2.2. Reestruturação de regimes segundo M. T. Strôngoli	41
3. Integração entre postulados do Discurso e Imaginário	49
4. Esquema de leitura mitocrítica	79
5. Mapa mitológico de Raito e Ryuk	105
6. Mapa mitológico de L e Misa	114