

SEMIÓTICA DE YAGAMI RAITO: O PERCURSO GERATIVO EM *DEATH NOTE*

SEMIOTICS OF YAGAMI RAITO: THE GENERATIVE PATH IN *DEATH NOTE*

Paula Ramos Ghiraldelli¹

Universidade Federal do Tocantins

Resumo: O relevante papel do anime na indústria do entretenimento atual (CARLOS, 2010) abre espaço para que se possa, através da análise desses gêneros, compreender os interesses e valores de uma parcela da população em um mundo globalizado. Esta pesquisa compreende a análise da primeira parte do anime *Death Note* (2006) sob a perspectiva da semiótica greimasiana. O intuito é verificar a construção de sentidos na composição protagonista Yagami Raito. A análise mostrou que a construção do personagem opera por oscilações de valores: movimenta-se a partir da negação do tédio e afirmação do deleite; não se classifica como herói ou vilão, mas anti-herói; e sua atuação se desdobra em temáticas englobadas pelo bem vs. mal, cuja dualidade permite a gradação de proposituras consideradas universais. Assim, o personagem concentra características da modernidade líquida (BAUMAN, 2007) sob a qual a sociedade atual se organiza: a relativização dos valores a partir da subjetividade que permite a banalização do mal (ARENDRT, 2013). *Death Note* aponta esse processo e estabelece crítica a essas questões, propondo a recuperação da estabilidade dos valores como uma libertação de uma concepção egocêntrica de mundo.

Palavras-chave: Semiótica Discursiva; Anime; Caderno da Morte; Modernidade líquida; Banalização do mal.

Abstract: The Japanese animation role in the current entertainment industry has become relevant in the last century (CARLOS, 2010). Its analysis allows to understand the interests and values of a portion of the population in a globalized world. This research comprehends the analysis of the first part of the anime *Death Note* (2006) from the perspective of Greimasian semiotics, aiming in the construction of meanings in the protagonist Yagami Raito composition. The analysis has shown that the construction of the character operates through oscillations of values: he moves from the denial of boredom and the affirmation of delight; does not classify himself as a hero or villain, but an anti-hero; and his performance unfolds into themes encompassed by good vs. evil, whose duality allows the gradation of propositions considered universal. Thus, the character concentrates characteristics of liquid modernity (BAUMAN, 2007) under which current society is organized: the relativization of values based on subjectivity that allows the trivialization of evil (ARENDRT, 2013). *Death Note* points out this process and criticizes it, proposing the recovery of the values stability as a liberation from an egocentric conception of the world.

Keywords: Discursive Semiotics; Anime; Death note; Liquid modernity; Trivialization of evil.

Submetido 13 de outubro de 2023.

Aprovado em 19 de novembro de 2023.

¹ Mestranda em Letras pela Universidade Federal do Tocantins (UFT), campus de Porto Nacional (TO). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5904-1603>. E-mail: prghiraldelli@mail.uft.edu.br.

Introdução: a globalização, o anime e o herói

A consolidação da globalização, a partir da Segunda Guerra, é permitida, dentre outros fatores, pelo desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação (BAUMAN, 1999). Nesse cenário, as benéficas da Terceira Revolução Industrial, como técnicas de cinema e animação e, depois, a internet entram em voga na produção e popularização da indústria do entretenimento de diversos países, em uma mescla cultural – heterogênea, em um mundo homogêneo (COSTA *et al.*, 2021). Um clássico exemplo desse processo é o anime² que, mesmo inserido na indústria globalizada, manteve aspectos culturais nipônicos, disseminando e fomentando o consumo da cultura do país (COSTA *et al.*, 2021). Sua principal característica é a forte demonstração dos sentimentos e emoções dos personagens, através das suas expressões faciais” (GHIRALDELLI; SOARES, 2021, p. 10). Tais aspectos típicos são mobilizados na abordagem de temáticas clássicas que variam de acordo com seu gênero (infantil, terror, etc.), fazem com que o anime assuma um patamar de relevância, na medida em que propulsionam “uma explosão fenomenal na exportação dos produtos culturais japoneses, a ponto de competirem em pé de igualdade com os norte-americanos” (GRAVETT, 2000, p. 156 *apud* CARLOS, 2010, p. 4).

Dentre as temáticas, destacam-se aquelas atreladas às questões mais fundamentais que permeiam a humanidade – bom vs. mal; justiça vs. injustiça; vida vs. morte, etc. – e que, apesar de amplamente tratadas na literatura e no cinema, não se esgotam. As grandes guerras, o aumento de conflitos bélicos de caráter mundial e todas as mudanças experienciadas no século XX e XXI permitem que esses temas sejam revisitados pelos novos produtos da mídia, incluindo os animes, de modo que a perenidade das relações e dos valores (BAUMAN, 2007) sejam, neles apresentados. “O contato com esses produtos traz novos paradigmas para os consumidores, formando uma identidade própria ao mesmo tempo que coletiva” (CARLOS, 2010, p. 4). Nessas novas construções de identidade, encontra-se a caracterização do herói na cultura contemporânea, que escapa da concepção maniqueísta de mundo, mesmo quando os valores são dados a partir do par semântico certo vs. errado. O herói torna-se, muitas vezes, anti-herói, definido como

² O termo ‘anime’ “significa ‘animação’, e representa a forma contraída que o povo nipônico escreve *animeeshon* (*animation*) para significar todo e qualquer desenho animado” (SCHMALTZ NETO, 2013, p. 54). No ocidente, não é usado para definir desenhos animados produzidos no Japão.

produto do meio, isento, em certo modo, de culpa ou sendo tratado como ‘aquele que se perdeu’ em meio valores ténues e intenções originalmente válidas³.

Nessa perspectiva, em se tratando de cultura pop nipônica, destaca-se o anime *Death Note* (2006)⁴ que retrata, especificamente, a degradação e a relativização de valores por meio da ação do protagonista Yagami Raito, em um mundo japonês atual, acrescido de elementos místicos do folclore nipônico:

Death Note (2006) conta história de Yagami Raito, um jovem japonês que encontra um caderno da morte (*o death note*), artefato dos deuses da morte – os *shinigamis* (...) –, com o qual se pode matar pessoas apenas escrevendo seu nome. Ao testar o caderno, o jovem encontra seu verdadeiro dono, o *shinigami* Ryuuku, que passa a acompanhar o protagonista ao longo de toda a narrativa (...). A partir disso, Raito começa a utilizar o caderno para eliminar criminosos, como uma espécie de punição divina pelos seus crimes, e incorpora uma nova personalidade – o Kira (derivado da pronúncia japonesa para a palavra *killer*) –, cujo objetivo é acabar com a criminalidade. A trama se desenvolve quando o constante aumento de mortes chama a atenção da polícia, que passa a investigá-las, junto com o intitulado maior detetive do mundo, L. O restante da narrativa mostra um jogo de caça entre Kira e as forças policiais lideradas por L (...), no qual o assassino tenta camuflar sua identidade e, ao mesmo tempo, continuar desempenhando seu papel de justiceiro associado ao divino (GHIRALDELLI; SOARES, 2021, p. 11-12).

A breve descrição da série animada suscita algumas questões que remontam os aspectos relativos à popularização do anime, ganhando caráter social, sendo: *i*) como ocorre a transição de valores do protagonista em *Death Note* e *ii*) como essa transformação representa um reflexo das relações sociais, apesar dos elementos sobrenaturais que a narrativa carrega? A hipótese que aqui se estabelece é que a construção do personagem principal entre a heroicização e a vilania, em um percurso movimentado pela busca de valores opostos, dos quais se depreendem temáticas universais são aspectos que materializam concepções e sujeitos de uma sociedade líquida, cujos valores transitam de acordo com conveniências ou condições em que os sujeitos se inserem (BAUMAN, 2007). Para tratar de tais questões e verificar a hipótese arrolada, o anime será analisado a partir da proposta teórico-metodológica da semiótica discursiva (ou greimasiana), haja vista que se constitui de uma manifestação da linguagem composto

³ Como exemplo de relativização dos valores na construção do protagonista, é possível destacar o Coringa do filme de Todd Philips (*JOKER* 2019) que, abalado por traumas de infância, pobreza e falta de oportunidades, se torna o antiherói revolucionário cujos crimes, são, de certa forma, justificáveis pelas condições em que o personagem se encaixa. Essa visão distancia dos filmes anteriores em que o Coringa é pura e simplesmente o vilão, mau em sua essência, e que deve ser derrotado pelo herói, Batman.

⁴ *Death Note*, em português, *Caderno da morte*, é um mangá (história em quadrinho japonesa) transformada em anime pelos estúdios MadHouse, em 2006 (SCHMALTZ NETO, 2013). A narrativa se desenvolve ao longo de trinta e sete episódios sequenciais, de vinte e dois minutos cada (GHIRALDELLI; SOARES, 2021).

por diversas semioses (fenômeno de produção de significação e sentido por meio de signos) que se unem em um todo significativo, um texto.

O texto é precisamente o objeto de estudo da semiótica discursiva, investigado a partir da separação inicial de seus planos de conteúdo e de expressão⁵ (HJELMSLEV, 2003). O plano de conteúdo é, para tanto, metodologicamente dividido em um Percurso Gerativo do Sentido, uma sequência de três níveis descritos por uma gramática autônoma, e compostos, cada um, por uma sintaxe (relativo ao encadeamento) e uma semântica (investimentos de significação que o esquema sintático recebe) (FIORIN, 2018). Em termos gerais, o primeiro nível é denominado Fundamental, e nele se determina(m) a(s) oposição(ões) semânticas sob as quais o texto se movimenta em um determinado direcionamento, uma linha argumentativa (BARROS, 1997). O segundo, é o Nível Narrativo, relativo à narratividade do texto, ou seja, a “transformação situada entre dois estados sucessivos” (FIORIN, 2018, p. 27), através da qual um sujeito assume o processo, simulando a história. Já a última etapa – o Nível do Discurso – trata do processo enunciativo e das relações (enunciador/enunciatório, texto/contexto) que permitem sua produção (BARROS, 1997; 2001).

O desmembramento de todos elementos e sua posterior associação (entre si e com a expressão) é o que possibilita a apreensão do sentido dentro de quadro semiótico de funcionamento (BARROS, 1997). É o que será feito, nesta pesquisa, que compreende a análise semiótica discursiva do anime *Death Note*, através da qual a construção de sentidos na composição protagonista Yagami Raito permitirá perceber as relações sob as quais o personagem se funda, ecoando valores dispersos socialmente e representando uma visão de mundo. Tendo em vista que o foco do estudo é a perspectiva do personagem principal, pelo qual a narrativa acontece, foi feito um recorte analítico: será aqui abordada exclusivamente a primeira parte do anime (do primeiro episódio, intitulado *Renascimento*, ao vigésimo quinto, *Silêncio*), quando se estabelece uma espécie de primeira conclusão e a figura de Raito se concretiza. Propõe-se, aqui, o estudo sobre o protagonista pois é por intermédio dele e de sua ação que as temáticas universais são trabalhadas, além do fato de que ele transita entre herói, anti-herói e vilão, refletindo constructos sociais em um mundo atual, o que revela sua complexidade.

⁵ Os conceitos de plano de conteúdo e de plano de expressão foram desenvolvidos por Hjelmslev (2003). Segundo o autor, o texto enquanto unidade ocorre a partir da união entre seu conteúdo (‘o que ‘se diz), com sua expressão (o ‘como’ se diz) (HJELMSLEV, 2003).

No mais, a escolha do objeto deu-se pela sua ampla difusão entre o público jovem, sendo um anime referência da cultura de entretenimento contemporânea, de modo que a discussão permitida pela análise semiótica abre espaço para que se possa compreender os interesses e valores de uma parcela da população, fornecendo, assim, um recorte social. Esses fatores que permeiam objeto e recorte, por si, justificam este trabalho, uma vez que a produção textual atua como um simulacro das relações humanas, uma encenação (MAINGUENEAU, 2008). Na próxima seção, o plano de conteúdo do anime será destrinchado, a partir de seu Percurso Gerativo de Sentido, especificamente na perspectiva do protagonista Yagami Raito – o movimento sintático recoberto por elementos semântico sob os quais ele se move –, demonstrando a aplicação teórica no objeto e os sentidos por ele mobilizados. A análise é dividida em três partes, uma para cada nível do Percurso, indo do menos ao mais complexo. Por último, no tópico referente às Considerações Finais, serão concebidos alguns comentários apreciativos sobre o trajeto percorrido e, por meio deles, a confirmação ou negação da hipótese sob a qual este estudo se formula, com as possíveis contribuições dessa resposta.

1. O Nível Fundamental: tédio, deleite e a banalização do mal

O jovem estudante Yagami Raito é um japonês residente na região de Kanto, em uma das ilhas do Japão. Muito inteligente e estudioso, e encontra em estágio de profunda monotonia que lhe acarreta certo “desgosto” pela vida: o modo como ela ocorre – sempre igual, repleta de injustiças sociais, errada e vazia – o aborrece (GHIRALDELLI; SOARES, 2021). O encontro com um caderno mágico, o *Death Note*, capaz de assassinar quem tem nele o nome transcrito, proporciona o rompimento com a situação de tédio, e traz, para o rapaz, o prazer em viver: um deleite, que se origina no poder experimentado pelo uso do caderno, mas também pela motivação proporcionada, um significado para orientar as ações (SVENDSEN, 2006, p.31 e 43). Assim, em seu Nível Fundamental, o Percurso de Gerativo de Raito é regido sintaticamente pela movimentação entre os valores semânticos do par ‘tédio’ e ‘deleite’. O tédio é em *Death Note*, um valor fundamental disfórico, ao qual Raito está, portanto, em uma relação de desconformidade (BARROS, 1997).

O filósofo Lars Svendsen (2006) discorre acerca do tédio na modernidade, como um conceito relacionado, dentre outras coisas, a (ausência de) motivação de uma pessoa sobre o mundo e, também à repetição – ou seja, deriva da falta de variedade da vida

(SVENDSEN, 2006, p.31 e 43). Já o deleite configura-se como uma apreciação prazerosa e motivadora para Raito, opositora ao tédio, sendo, portanto, um valor eufórico no anime. O protagonista passa, então, operando em conformidade (BARROS, 1997) com o deleite, a viver em função do uso do caderno. Em outras palavras, a narrativa caminha de uma situação disfórica (de tédio), para uma situação eufórica de deleite, de modo que ao longo do texto esses valores são ora afirmados, ora negados (BARROS, 2001). O tédio é afirmado, por exemplo, quando, nos primeiros momentos demonstra profundo desinteresse com relação aos acontecimentos de seu cotidiano escolar. A grande inteligência da qual o personagem é dotado também vem como forma de afirmação do tédio, uma vez que este se justifica por um problema externo da vida.

A monotonia torna-se, nessa perspectiva, uma “falha grave na sociedade ou na cultura como transmissores de significado” uma vez que a socialização humana se dá “dentro de um significado global (...) que dá sentido aos elementos individuais de nossas vidas”. Logo, “se o tédio aumenta, é presumivelmente porque o significado global desapareceu” (SVENDSEN, 2006, p. 23-24). Além disso, sua inteligência o faz ver a vida comum e os problemas a ela associados como fúteis, tediosos. “O tédio pressupõe subjetividade, isto é, consciência de si. (...) Para ser capaz de se entediar, o sujeito deve ser capaz de se perceber como um indivíduo apto” (SVENDSEN, 2006, p. 34). Raito se coloca, então, acima das questões mundanas, o que por si já revela uma característica de certo modo, aut centrada e egóica do personagem. Mesmo quando ele se coloca como justiceiro contra as mazelas sociais, está agindo em prol do deleite. A crítica é posta sobre uma juventude de classe média que, assim como o protagonista, é munida de estruturação social, boas condições de vida, além de ser altamente capacitada; mesmo assim, volta-se para si mesma e, desmotivada pelo mundo exterior, age sempre em busca de pequenas satisfações pessoais e momentâneas.

Mobilizado em oposição ao tédio, o deleite é afirmado, no Percurso, quando o rapaz usa o caderno (GHIRALDELLI; SOARES, 2021). Isso está disposto inclusive por mecanismos de animação (recortes com ênfase facial, música clássicas), aspectos do plano de expressão⁶ que suscitam emoção e reiteram o prazer experienciado pelo protagonista. Nessa perspectiva, o deleite está travestido de justiça social, ou seja, o fim

⁶ Apesar de aqui estar em voga o plano de conteúdo, os elementos do plano de expressão não estão completamente excluídos, já que operam em solidariedade (HJELMSLEV, 2003, p. 198). Serão suscitados na medida em que se fizerem necessários.

da criminalidade é uma justificativa que oblitera motivações internas, como a necessidade de se consagrar como um deus julgador. É quase como se o personagem dissesse: ‘usar o caderno é bom pra todo mundo, eu obtenho fama e satisfação, e a humanidade, justiça’. A crítica social reside exatamente nesse ponto, uma vez que ao considerar a sua subjetividade e ignorar a dos ditos criminosos (que são punidos com a morte, sem considerar por exemplo, o grau da infração cometida) o movimento se torna egocêntrico. A obtenção da satisfação advinda de alternativas egoicizadas e situações de poder é, de acordo com a narrativa, uma doença social, que toma corpo na figura de Raito (e seus traços de *serial killer*), mas não só, é oriunda de uma profunda falta de significação e desumanidade, que culmina em disputa de poder.

Nesse processo, todos os criminosos são iguais e o jovem superior a todos eles. Muitas movimentações bélicas e políticas podem ser descritas de modo similar, a exemplo, o extermínio de judeus na Alemanha durante a Segunda Guerra, justificadas pela superioridade da raça ariana. Indo adiante na narrativa do anime, outro momento em que a negação do tédio afirmação do deleite se faz relevante é o encontro com um adversário à sua altura, o detetive L, que culmina na necessidade de transpassá-lo – uma forma de obtenção de prazer. A quebra da linearidade no percurso de Raito (de tédio para deleite) é posta a partir do momento em que ele elimina seu opositor, pois “embora a morte de L se configure como uma afirmação dos valores eufóricos para Raito, a assertiva não ocorre sem crítica” (GHIRALDELLI, SOARES, 2021, p. 15). Primeiramente, porque “ao trazer como inquisidor alguém supra terreno (um deus da morte), com poderes que ele não tem, Raito ganha a disputa fraudando as regras (...) conhecidas por L” (GHIRALDELLI, SOARES, 2021, p. 15). Em segunda instância, porque o próprio protagonista mantém o sentimento de amizade para com o oponente e mesmo assim não hesita em assassiná-lo.

A amizade é amplamente tratada na Literatura Universal, e se relaciona com a concepção de justiça da sociedade: “Quando os homens são amigos não necessitam de justiça (...); e considera-se que a mais genuína forma de justiça é uma espécie de amizade” (ARISTÓTELES, 2001, p. 173 *apud* SOARES, 2021, p. 36). Rompendo com os princípios da amizade e com as regras de combate que se estabeleceram entre os dois o julgamento que se tem sobre Raito é negativo, qualificado como uma dupla injustiça. Assim, apesar da trajetória do anime operar no sentido de alcance da euforia do deleite, “a maneira através da qual esses valores são alcançados (...) está sendo criticada, o que

marca o texto como disfórico” (GHIRALDELLI, SOARES, 2021, p. 36). O deleite está, para Raito, em uma maior escala de importância do que a amizade ou a própria ética, de modo que matar (o amigo) ou quebrar um contrato estabelecido são meios justificáveis para um fim. Isso abre margem para o questionamento social sobre o leque de atitudes consideradas aceitáveis no processo de alcance de determinados objetivos. Estabelece-se, desse modo, a crítica ao personagem, que se estende aos indivíduos sociais que não avaliam suas atitudes sob a ótica da moral.

Pelo anime, quando aspectos como a ética são colocados em perspectiva, transitando de acordo com a subjetividade do indivíduo, valores consolidados – a amizade, por exemplo – são corrompidos. Dito de outra forma, a possibilidade da relativização, tão frequente na sociedade atual, não faz com que todas as subjetividades se tornem válidas. No caso, as motivações do personagem estão tão somente imbuídas em si mesmo, que se consolidam como questionáveis. Em consonância, os aspectos do egocentrismo que envolvem o tédio também estão aí implicados e a crítica à excessiva subjetivação é feita pelo movimento de disforia. Diversos são os atores sociais que podem ser enquadrados nesse processo da relativização de regras e valores permeados pelo tédio. A banalização da perda de significado (SVENDSEN, 2006), mostrada em *Death Note*, ocorre de modo similar (e perigoso) ao que expõem Arendt (2013) sobre a banalização do mal. Segundo a autora, quando o indivíduo se afasta da responsabilidade e do domínio de suas atitudes, pensamentos e comportamento, ele deixa de realizar o exercício da reflexão, desconectando-se do sentido das coisas (ARENDR, 2013). ‘Tédio’ e ‘mal’ podem, dessa forma, caminhar pareados, como propõe a narrativa do anime.

A intersecção entre esses aspectos será feita quando for tratado sobre o Nível Discursivo, no anime, no qual o par semântico desenvolve-se em temáticas. Por ora, basta dizer que a linha argumentativa da animação, em seu Nível Fundamental (‘disforia – euforia – disforia’ ou ‘negação do tédio – afirmação do deleite – negação do deleite’) mobiliza a caracterização de Raito como um anti-herói. É o que será discorrido a seguir, na análise do Nível Narrativo, em que a transformação permitida pelo trânsito entre ‘tédio’ e ‘deleite’, atribuída ao personagem, é disposta por meio de objetos de valor.

2 O Nível Narrativo: o percurso de um herói às avessas

Conforme dito, o Nível Narrativo corresponde a um simulacro da ação do homem no mundo, observado a partir da narratividade, ou seja, a transformação de estados do

sujeito geridas por uma ação (BARROS, 1997; FIORIN, 2018). O componente sintático ocupa-se dessa movimentação, especificamente de seus participantes e seu papel desempenhado. Para tal, a sintaxe narrativa é estruturada dentro do Esquema Narrativo Canônico no qual se organizam e se mesclam os Percursos dos sujeitos (BARROS, 1997). De modo geral, o Percurso Narrativo de cada sujeito é composto por um encadeamento de Programas Narrativos constituídos de um enunciado elementar, ou seja, uma ação que rege uma transformação de estado a partir de determinado contrato no qual o fazer persuasivo mobiliza-se de acordo com a imagens que o sujeito constrói de si mesmo e do outro⁷ (BARROS, 2001). Considerando que cada ação/transformação implica na associação entre sujeitos e valores, no componente semântico narrativo, essas relações são qualificadas por meio do estudo das modalizações⁸ (BARROS, 1997). A modalização gera efeitos de sentido passionais é possível, através delas, verificar a configuração passional do percurso de um sujeito (BARROS, 1997).

Será verificado agora como esse processo sintático e semântico narrativo ocorre no Percurso de Yagami Raito. Para isso, selecionou-se alguns enunciados elementares cruciais para o funcionamento da trama e que fazem parte do trajeto do protagonista. Vale esclarecer que o personagem em questão controla algumas ações, executa performances; também sofre transformação pela atuação alheia, recebendo competências, de modo que o percurso de outros personagens precisam ser mobilizados. O anime inicia-se com a apresentação de dois personagens entediados: o *shinigami* Ryuuku e o jovem estudante Yagami Raito. Disposto a alterar seu estado, o *shinigami* joga seu *death note* no mundo humano, esperando que alguém o pegue. Raito encontra o objeto, analisa-o, sendo tentado a pegá-lo, para receber uma forma de prêmio (BARROS, 1997; FIORIN, 2018): o próprio caderno, que se configura na sua possibilidade de sair do tédio. Ryuuku é, nesse cenário, portanto, o sujeito do fazer que, através da sua ação, vem promover a mudança de estado no sujeito de estado (BARROS, 1997), Raito.

Operando como destinador manipulador (aquele que propõe, induz determinada ação) (BARROS, 1997), ele cede ao garoto a competência de poder fazer (BARROS,

⁷ Nesses contratos estabelecidos pela narratividade, o fazer persuasivo classifica-se em quatro tipos, exemplificados da seguinte maneira: “você é um menino tão bonito e que gosta tanto da mamãe, você vai comer tudo, não é?” (sedução); “Se você come tudo, a mamãe leva você para ver o filme da Mônica (tentação)”; “Duvido que você seja capaz de comer todo o espinafre! (provocação); “Coma tudo, senão você apanha!” (Intimidação) (BARROS, 1997, p. 31).

⁸ As modalizações são determinações de quatro tipos (o querer, o dever, o poder e o saber), e que qualificam dois tipos de relações entre sujeito e objeto: a do sujeito com a sua ação (modalização do fazer); e a da relação do sujeito com os objetos que simbolizam valores valor (modalização do ser) (BARROS, 1997)

1997) quando coloca o caderno à disposição de ser encontrado. Diante do objeto, Raito inicia seu percurso narrativo, no seu primeiro programa, o de competência, no qual ele desenvolve o querer-fazer, e realiza a performance (BARROS, 1997): pega o caderno, entrando em disjunção com o tédio e em conjunção (BARROS, 1997) com o objeto de valor entretenimento, relativo aos valores da novidade e efervescência da vida. A conjunção com determinados valores significa, normalmente, a disjunção com outros (BARROS, 1997). Assim, por representar valores de oposição ao tédio, o caderno é considerado, pela sintaxe narrativa, um objeto de valor (BARROS, 1997), de desejo disjuntivo, que move o personagem em sua direção contrária, e proporciona a narrativa, como pode ser visto, no Nível Fundamental. A oposição eufórica/disfórica do Nível Fundamental transforma-se, na narratividade, em conjunção e disjunção com valores. São duas manipulações derivadas do encontro com o caderno, que implicam em duas performances: pegar o caderno e utilizá-lo.

A primeira, Raito realiza imediatamente, caracterizando seu primeiro programa narrativo de performance (BARROS, 1997). A segunda é promovida pela sedução (BARROS, 1997) das regras do próprio caderno, e que propõem uma imagem positiva do destinatário (BARROS, 1997). No anime, essa imagem está associada, inicialmente, à justiça, à possibilidade de ser um justiceiro. São manipulações que se interpelam e fazem com que o movimento do Nível Fundamental (tédio-deleite) seja transposto ao Narrativo pelas vestes da justiça. Além disso, ao deixar o caderno com suas regras nas mãos do jovem, Ryuuku confere ao personagem as competências do saber-fazer, além de estimulá-lo na competência do querer-fazer. O caderno é aí, novamente um objeto que representa valores, mas dessa vez os do mundo *shinigami*, valores da morte. Em conjunção com esses valores, a manipulação proposta é cooptada e o personagem inicia seu segundo programa narrativo de performance – execução dos assassinatos, acreditando que está, na verdade, entrando em conjunção com os valores da justiça. Posteriormente, ele conhece o dono do caderno e sua mudança de estado se completa.

A imagem da justiça, que seduz Raito inicialmente, dá lugar à imagem de divindade de Ryuuku, a ser almejada por ele. Nesse momento, ele compactua totalmente (e conscientemente) com os valores da morte sob os quais o *shinigami* atua. Observa-se, aí, que os valores da morte e da justiça se colocam em um mesmo patamar, na medida em que se configuram em um mesmo objeto (o caderno). Justiça e morte caminham, então, para Raito, pareadas. Em consonância, como o caderno também representa os valores do

entretenimento (o deleite), é percebido como uma tripla vantagem de alteração de estado: ele pode prover emoções sua vida, pode trazer a justiça e, ao mesmo tempo, associá-lo ao divino. Esses elementos são os que vão movê-lo a continuar a performance. Porém, o último terá mais destaque, à medida que suas ações tomam proporções cada vez maiores, e ele sincretiza em si todos os valores embutidos no caderno: ele é a emoção da vida, a justiça, e a divindade. E isso delinea sua personalidade, seu caráter e suas ações. Ele se configura como sujeito do fazer em situações conseguintes, realizando inúmeras manipulações para que possa continuar com o que ele chama de julgamentos e que, assim, continue sendo visto como ‘Kira’, uma entidade da justiça.

Seu objetivo é não ter seu estado (que ele acredita ser) de divindade (o deleite máximo) alterado, no entanto, ele mascara esse objetivo sob a película da justiça. Contudo, as coisas mudam para Raito quando a polícia japonesa traz o detetive de codinome L para a investigação dos assassinatos misteriosos de criminosos. O detetive atua como um representante legal do Estado, que compactua com seus valores de justiça, e que tem como objetivo fazer valer esses valores. Inclusive, o codinome “L”, é significativo, uma vez que a palavra *law* (lei), em inglês, tem a mesma inicial, de modo que, L atua como a materialização da lei. Ao iniciar suas investigações, sua primeira providência é provocar (BARROS, 1997) o rival, revelando suas intenções em rede nacional e, operando como destinador manipulador, constrói uma imagem negativa (BARROS, 1997) de Kira, a de que se fosse realmente um assassino poderoso, saberia pegá-lo mesmo sem ter seu verdadeiro nome. A cada instante que L permanece vivo, essa imagem negativa prevalece, e Kira sente que deve mudar esse quadro.

Entretanto, como o intuito de L não é que Kira cumpra a performance, ele não lhe fornece as competências necessárias, o saber-fazer (BARROS, 1997) pleno, configurado no conhecimento do verdadeiro nome de L. Sua real intenção é que Raito se desespere (devido ao não-saber), cometa erros e conseqüentemente deixe pistas sobre sua identidade. A meticulosidade de L, observada em sua tática investigativa, é um dos elementos que o caracterizam como o oposto ideal de Raito, o único capaz de vencer um criminoso tão engenhoso. Raito até percebe as reais intenções de L, mas a única maneira de lidar com o fato é ceder à caçada. Além disso, L intimida (BARROS, 1997) Kira, alega que vai descobrir sua identidade e puni-lo. Assim, confere à Kira as competências de poder-fazer, instiga o dever-fazer (BARROS, 1997). Raito, então, se mantém focado em descobrir o verdadeiro nome de L para que possa julgá-lo em seu caderno. Assim, o

próximo ponto de observação relaciona-se com a sanção (BARROS, 1997) do personagem L, que se conecta com a sanção do próprio Raito.

Visando vencer o investigador L, Raito coloca sua própria namorada, Misa, na mira da polícia, intimidando a *shinigami* Remu a protegê-la, escrevendo o verdadeiro nome de L no caderno. Raito, como destinador manipulador, tem o poder-fazer (o poder de induzir a prisão da namorada), e confere à Remu o dever-fazer (o dever de matar L). O objeto de valor que Remu almeja, e por isso aceita a manipulação, é o da liberdade de Misa, representado pela morte de L. Assim, ela recebe a competência e executa a performance. Apesar de cumprir com o contrato estabelecido por Raito, Remu morre em seguida. A sanção negativa (BARROS, 1997) de Remu é dada pelas regras existenciais do mundo *shinigami*. O protagonista é destinador apenas quando a induz a uma performance (que é contrária à sua natureza, e aí se observa sua crueldade). No entanto, no caso de L, é diferente. Essa sanção, apesar de ser, na prática, executada por Remu, não se refere a um contrato estipulado entre Remu e L, e sim a contratos anteriores e também à indução de Raito: ele é quem permite que a polícia chegue em Misa como verdadeiro Kira, e o faz propositalmente, para que Remu escreva o nome de L no caderno.

Assim, a sanção aplicada por Remu, significa sua própria sanção com relação à L e a sua recusa aos valores de justiça propostos pelo protagonista. A sanção de L, parte do programa narrativo do destinador-manipulador desempenhado por Raito, e é caracterizada, na semiótica discursiva, como pragmática negativa, uma vez que se configura numa punição física (BARROS, 1997). No caso, a sua própria morte. Outro aspecto interessante é que a sanção negativa de L induzida por Raito também significa sua própria sanção positiva (BARROS, 2001). Raito cumpre o contrato estipulado por L: consegue matá-lo e, assim, não ser capturado. Isso demonstra o aspecto extremo da relação entre os dois personagens: só um poderia vencer. Só os ideais de justiça de um deles poderia prevalecer. A sanção de Raito é caracterizada por cognitiva positiva, pois envolve a atribuição de reconhecimento (BARROS, 2001): ele é considerado como o novo codinome L, o que marca a representação de sua vitória. Kira se configura como a lei que o nome L representa, e ganha apoio de governos pelo mundo.

Assim, eliminado o problema, Yagami Raito segue realizando seus julgamentos, ao mesmo tempo trabalhando com a polícia para se proteger e se manter fora de suspeitas, concluindo a primeira parte do anime. Diante da descrição do procedimento sintático e semântico do Nível Narrativo, verifica-se que as ações e transformações de Raito

associadas à valores (a serem almeçados ou repelidos) permitem que se estabeleçam algumas características. O traço da inteligência, por exemplo, é determinado pela sua capacidade de planejamento, a partir de uma visão global que lhe permite construir imagens precisas dos outros personagens. Dessa forma, ele mobiliza o percurso narrativo de todos os sujeitos narrativos, controlando as situações adversas em favor de seus objetivos. O modo com que o protagonista faz uso do caráter da inteligência, revela outro traço, o da manipulação, sendo este permitido pelo outro. Não obstante, tal conjunto de características permitem a visão endeusada que, sempre presente, toma palco ao longo da trama e adquire proporções megalomaniaca. Coloca-se, assim de opositor à justiça tradicional ao promotor da pura (e única) justiça.

A gama qualitativa em Raito, revelada pelo dispositivo sintático e semântico narrativo é um dos contribuintes para que seja colocado no papel actante de anti-herói. O atributo do anti-herói não é algo dado pronto, no anime, mas construído. Raito inicia sua narrativa como um herói, na medida em que ele é quem “preenche o espaço da narrativa mesmo com sua ausência, estabelecendo sua força centrípeta em relação aos demais actantes em um tipo de espiral segundo a qual a relativização das ações e dos predicados gira em torno de suas resoluções” (SOARES, 2020, p. 116). Contudo, ele não é o herói que clama ser, aquele mobilizado pela justiça, mas se movimenta exclusivamente em causa própria e causando danos aos outros personagens da trama. O ponto é que a justiça, em Raito, é amplamente subjetivada. Ela perde seu caráter social e se torna um elemento associado a ele, uma concepção que depende do que o personagem considera como justo. Enquanto Raito se constrói como a nova divindade (de um novo mundo), o telespectador passa a esperar que a questionar suas ações e a própria noção moral de aceitável. É o actante anti-herói que induz tal reflexão (SCHMALTZ NETO, 2013).

O estabelecimento gradual de uma ‘moral invertida’ em Raito, somada (e somente por essa associação) à perspectiva do telespectador, é que faz com que ele se torne um anti-herói. As características que ele vai desenvolvendo, que o fazem caminhar de herói para anti-herói, são permitidas por paixões⁹, dadas a partir das suas mudanças de estado e a conjunção com objetos de valor, e, portanto, fazem parte do aspecto da modalização do ser. Observando essa ordenação das modalidades, verifica-se a configuração passional

⁹ A paixão é entendida pela semiótica discursiva como relativa às emoções intensas que permitem sentimentos e temperamentos humanos, derivadas das gradações entre amor e ódio (VIEIRA, 1959 *apud* FIORIN, 2007). Em um texto, as paixões geram efeitos de sentido a partir de organizações provisórias estados, ou de intersecções e combinações entre eles (FIORIN, 2007).

(BARROS, 1997) do percurso de Raito, que esquematiza seu processo de transformação de herói a anti-herói: insatisfação – glória – ira – vingança – glória (SCHMALTZ NETO, 2013). No início, Raito se apresenta insatisfeito (com a ausência de novidades na rotina, e as injustiças do mundo que faziam parte dessa rotina), em conjunção com o tédio. Ele encontra o caderno, recebe o saber e poder-fazer e desenvolve o querer-ser (BARROS, 1997). O caderno fornece a ele a satisfação. Ao encontrar com L, esse se mostra como um obstáculo que representa o seu não-poder-fazer (as execuções) e o seu não poder ser (admirado como uma divindade).

Além disso, Raito não tem o verdadeiro nome de L, o que caracteriza seu não-saber eliminar o obstáculo. O não-poder-fazer/ser e o não-saber-fazer conduzem Raito à paixão da Ira (SCHMALTZ NETO, 2013). Movido pelo desejo violento de querer-fazer (BARROS, 1997) valer seus objetivos, ele manipula a situação para assassinar o detetive, o que se configura na paixão da Vingança. L o impedia, então, ele o eliminou. Conseguindo, ele fica novamente satisfeito e, com o apoio dos governantes do mundo (que não detém o poder-fazer de impedi-lo), alcança a Glória que deseja. A busca pela Glória por Raito se traduz em um escalonamento de comportamento: ele deixa de eliminar somente criminosos e passa a matar pessoas que atrapalham seu caminho. A base desse gradiente é o poder, o querer-poder, o poder-ser e o poder-fazer (BARROS, 1997), de modo que suas ações percorrem a busca por poder: poder ser justiceiro, a lei, imortal e, por fim, um deus. A glória alcançada reitera suas ações. É como se ele, incapaz de refletir sobre o alcance de seus atos, pensasse: ‘eu estou correto, pois tudo está dando certo para mim’.

A oposição à não-reflexão, pontuada por Arendt (2013), abordada na análise do Nível Fundamental é novamente, aqui, retomada. A banalização do deslocamento do significado (o tédio), possibilita com que o sujeito, movido pelo querer e pelo poder-fazer, não reflita sobre suas ações, contribuindo para a ampliação atitudes climinosas (ARENDR, 2013). Como as de Raito, que foram se ampliando, até tomarem o corpo de um Estado em que o mal se torna lei e, portanto, banal (ARENDR, 2013). O telespectador acompanha esse processo e pode, até determinado momento, classificar seu desejo de justiça como um caráter progressivo, estabelecendo uma linha tênue entre o heroísmo e a vilania no protagonista de *Death Note*. Entretanto, ele não é um vilão: a maneira com que ele busca realizar a mudança (sem nenhum tipo de ética), associada à perspectiva do telespectador (que torce por ele e, ao mesmo tempo, o critica), ao combinado de

características subjetivas (que permitem o traço manipulador e megalomaniaco e que orientam paixões) e ao fato de que ele é a força centrípeta da história (SOARES, 2020) são os elementos que, postos em consonância, o definem como anti-herói da narrativa.

O modo como o anime desenvolve o anti-herói, em diálogo expressivo com o telespectador, permitindo reflexões relativas ao bem e ao mal, justiça e injustiça, direcionadas à propositura de Arendt (2013), pode ser melhor percebido no nível Discursivo (a seguir), no qual o procedimento sintático narrativo é preenchido por mecanismos de cooptação da verdade (oferecida pela narrativa do anime) por parte do público-alvo; e os valores depreendidos da descrição semântico-narrativa se tornam temas a serem figurativizados.

3. O Nível Discursivo: a narração do bem contra o mal

A narratividade abordada no Nível Narrativo só se estabelece porque ela é produto de uma enunciação, ou seja, um jogo entre enunciador e enunciatário. No caso de *Death Note* (2006), por exemplo, a construção do anti-herói por meio de transformações e ações depende das impressões do telespectador, dentro do quadro de possibilidades dispostas pelo anime, sendo, portanto, fruto de uma relação entre tais sujeitos. Essa relação, que possibilita e justifica o processo enunciativo, é examinada pela última etapa do Percurso Gerativo, o Nível do Discurso (BARROS, 2001). O que ocorre é que todo procedimento enunciativo é feito partir de um contrato de vericção, ou seja, existe uma verdade (ou uma falsidade) a ser oferecida ao enunciatário. Como o sujeito da enunciação rege o discurso a partir de uma perspectiva, lança mão de mecanismos textuais que, inseridos em condições socio históricas, geram efeito de sentido, fornecendo coerência ao processo e proporcionando a cooptação do leitor (BARROS, 1997). Sendo assim, aqui se pretende recuperar mecanismos sintáticos discursivos (escolhas projetivas de tempo, espaço e pessoa¹⁰ permitem os efeitos de sentido) e mecanismos semânticos (através dos quais os efeitos de sentido permitem a abordagem temática e figurativizações).

Sobre os dispositivos sintáticos discursivos em *Death Note*, o destaque, são as debreagens internas, ou seja, quando o enunciador passa a palavra para outros atores que estabelecem projeções (FIORIN, 2018). Isso ocorre porque, para além de enunciador e

¹⁰ De modo geral, o mecanismo sintático para projetar pessoa, tempo e espaço é denominado, pela semiótica, como debreagem enunciativa ou enunciativa, sendo, a primeira referente às projeções de um 'eu' (projeção de pessoa), um espaço 'aqui' (lugar) e um tempo 'agora' (tempo); e a segunda que diz respeito à um 'ele', um espaço 'lá' e um tempo diferente do agora, o 'então' (BARROS, 1997; FIORIN, 2018).

enunciatório (aqueles inscritos em em um contrato de veridicção, responsáveis pelo todo do texto), o discurso ainda comporta outras quatro entidades: o narrador e narratário (a quem é delegado o poder de, respectivamente narrar e de ler), o interlocutor e o interlocutário (os personagens) (BARROS, 1997). No anime, a história é contada pelos próprios personagens, que operam como interlocutores e interlocutários, de modo que narrador e narratário majoritariamente fundem-se na figura do enunciador e do enunciatório (BARROS, 1997). A não presença de uma figura que narrativa e o discurso direto (as falas dos personagens) possibilitam a reafirmação da veracidade do discurso (BARROS, 2001), uma vez que as falas são proferidas por quem executa as ações. Nesses diálogos, observa-se a presença tanto de *debreagens* enunciativas quanto enuncivas – em destaque, de tempo e lugar, demonstradas através de *flashes* de memória.

Os *flashes* de memória são momentos retratados normalmente com outra coloração, amarelada no anime, e indicam visualmente um outro espaço, quando um personagem aborda suas ações ocorridas em tempo passado (FIORIN, 2018, p. 57). É um dos poucos momentos em que o narrador é evocado, não por meio da língua, mas pelo plano de expressão, a coloração. A mudança na paleta de cores (amarelada) é um movimento do narrador, indicando que se trata de um momento anterior, não se confundindo com o tempo atual e separando, assim, a memória da ação presente. Nessas ocasiões, Raito descreve, em pensamento, tudo que fez ou planeja fazer, e os motivos para tal, dando acesso exclusivo ao telespectador a informações que caracterizam sua personalidade e seu modo de agir, revelando-os por completo. A narração detalhada por meio da fala de um personagem é uma característica clássica dos animes em geral e, também, uma maneira de atestar a veracidade do discurso, uma vez que o pensamento é uma forma de conversa consigo mesmo, e que ninguém mente para si sobre o que acredita (pelo menos não intencionalmente).

Dispondo dessas intenções e de suas consonantes ações, o enunciatório consegue depreender traços (já aqui abordados) da personalidade do protagonista: inteligente, manipulador, megalomaniaco, sem ética. Essas características já foram dadas por meio dos objetos de desejo perseguidos por Raito no Nível Narrativo, mas é a maneira tão íntima que o público é colocado dentro do personagem (promovendo a compreensão plena sobre ele) que torna possível de se verificar a tenuidade da linha entre o moral, o ético, o correto e o heroísmo; e o amoral, o não-ético, o errado e a vilania. Percebe, dessa forma, como os valores podem ser facilmente corrompidos e permite a humanização das

ações inescrupulosas de Raito, o que é, por si, um procedimento relativista, frequentemente disposto na construção de personagens literários ou cinematográficos da contemporaneidade – como exemplificado, na seção de Introdução. Contudo, na enunciação, propõe-se a crítica ao personagem. Vale apontar que o enunciatário é levado a se solidarizar pelos personagens-vítimas de Raito, desenvolve por elas a empatia e a pena¹¹.

Somam-se as características observadas no protagonista às emoções empáticas dispersadas pelos outros personagens, e estabelece-se, assim, o personagem como o mal banalizado (ARENDR, 2013), oriundo da não reflexão, do tédio e da busca pelo poder, que, lentamente, ganha moldes estatais. O telespectador pode, a partir disso, traçar um perfil a seu respeito, correspondente a um estereótipo social a ser negado: o do gênio que beira a perversidade, um psicopata *serial killer*, ou, ainda, estabelecer proximidades com uma figura poderosa de Wall Street. Pessoas como Raito circundam todas as sociedades humanas e, através do personagem e da narrativa, imagina-se o que fariam em poder de um objeto divino e/ou uma arma poderosa, em uma relação entre texto (simulacro) e realidade. Além disso, a proximidade entre o enunciatário e personagem, derivada dos mecanismos de projeção permitem ao telespectador questionar a si mesmo: o que eu faria em posse de tão poderoso objeto? E principalmente (ao questionar as atitudes tomadas pelo protagonista): o que eu faria para não perder meus valores, diante de tal objeto?

Assim, as características do protagonista dispostas no Nível narrativo são oferecidas, no Discursivo, como elementos que reverberam a verdade do texto, e permitem à oposição aos valores de Raito. Nessa perspectiva, Raito, enquanto ator do discurso (BARROS, 1997), desempenha um papel derivado do protótipo social em que suas ações se encaixam. Em outras palavras, sua atuação é permeada por valores, e esses valores se desdobram em temas. A tematização é tratada, pela semiótica discursiva, como a formulação de valores abstratos que se organizam em percursos temáticos evidenciados por traços semânticos, indicando uma compreensão possível de um sentido no texto (BARROS, 1997). Os percursos temáticos são preenchidos por figuras (remetidas ao mundo natural), fornecendo traços sensoriais em um processo denominado

¹¹ A empatia aos personagens manipulados por Raito advem, no anime, do próprio percurso deles. O enunciatário se solidariza com L, por exemplo, porque ele desenvolve sentimento verdadeiro por Raito. O mesmo vale para Misa que se sacrifica o tempo e não é correspondida. Nessa perspectiva, amor e amizade são, no anime, valores intactos, que não deslizam ao longo da trama, e que na enunciação tornam-se a régua para a crítica. Raito não é atravessado por esses valores.

figurativização, ou seja, o sujeito da enunciação dissipa os temas e os figurativiza, criando efeitos de sentido que corroboram com a proposta enunciativa (BARROS, 1997). Tematização e figurativização são aspectos do componente semântico discursivo que serão, agora, tratados, levantando-se os temas associados que percorrem a composição do protagonista.

O primeiro deles, é o percurso temático do divino, reiterado ao longo do anime quando os deuses da morte falam a respeito de si, suas regras de existência e sobre as consequências de uso do caderno, além de todos os momentos em que Raito fala sobre seu desejo de se tornar um deus. Esse percurso é figurativizado principalmente pela imagem dos próprios *shinigamis*, além das cenas que mostram o mundo dessas divindades. Outra figura que preenche essa temática é maçã, que aparece durante toda a narrativa sendo devorada por Ryuuku, relacionando-os. A maçã pode aqui ser depreendida como um conceito que faz referência ao fruto do conhecimento bíblico¹², consumido por Adão e Eva, ocasionando a ruptura com o paraíso. Entretanto, Raito não come a maçã, quem o faz é Ryuuku. O efeito de sentido gerado é que o ato humano de comer a fruta subscreve um convite a Raito para aproximar de sua essência e adquirir o conhecimento dos deuses da morte. O objeto ‘maçã’ permite a analogia direta entre o deus da morte e à figura cristã do diabo que, em forma de serpente, instiga Eva ao pecado.

Assim, entre deuses japoneses da morte e elementos bíblicos, o anime mistura elementos religiosos ocidentais com elementos do folclore japonês¹³, em prol de ajustar o que seria o divino em *Death Note*: ele existe e ele não é propriamente ocidental ou oriental, mas uma mistura disso tudo. Valida-se, dessa forma, ambas as culturas e coloca-as no mesmo patamar (como partes de um todo), sendo ambas capazes de descrever e compor sagrado. O relativismo cultural¹⁴ como prática da sociedade atual globalizada está aí expresso. Ao associar uma religião monoteísta à um conjunto politeísta, os *shinigamis* nipônicos são situados ao lado do deus único cristão, demonstrando uma percepção de mundo. Se o deus bíblico é “a verdade e a vida”, os *shinigamis* são deuses da morte, e

¹² A bíblia não especifica qual é o fruto do conhecimento. Entretanto, ao longo da história, o fruto tem sido amplamente representado pela imagem da maçã, tornando-a, no anime, uma simbologia bíblica direta.

¹³ A mescla de elementos culturais nipônicos com aspectos ocidentais tornaram-se parte dos animes, na medida em que passaram a desempenhar papel relevante na indústria do entretenimento, e revelam o mix cultural heterogêneo em uma sociedade homogênea (COSTA, *et al.*, 2021).

¹⁴ O conceito de relativismo cultural é aqui considerado a partir dos escritos de Franz Boas. Segundo o autor, o mundo é composto por uma “vastidão de culturas, cada qual com suas particularidades, porém todas iguais (no sentido de não serem mais nem menos evoluídas do que outras culturas pelo mundo)”. (GONÇALVES, 2014, [n.p.]).

vida e morte passam a constituir dois lados de um mesmo eixo. Dessa forma, a temática do divino está, no anime, correlacionada a da morte, sendo ambas reiteradas de modo simultâneo: os *shinigamis* matam pessoas e, por isso, são imortais; Raito mata pessoas buscando a própria imortalidade metafórica, um meio de promover uma mudança tão profunda no mundo, ao ponto de nunca ser esquecido.

Os principais elementos que figurativizam a morte, são os próprios *shinigamis*: com características físicas assustadoras, são gigantes e repletos de elementos viscerais à vista, como ossos, dentes, bocas e mãos grandes, como que prontos para tomar e engolir a vida. Os olhos desses deuses também fazem parte do léxico da morte, à medida que podem visualizar o ser humano por completo – seus dias de vida e seu nome completo –, o que permite a eles exaurirem a vida através do olhar, sugar a existência por meio do conhecimento sobre o indivíduo. Inclusive, os olhos de Ryuuku, particularmente grandes, aparecem em destaque o tempo todo. Por pertencerem ao percurso do divino e da morte, os *shinigamis* são considerados, pela semiótica discursiva, conectores de isotopias (BARROS, 1997), ou seja, são figuras polissêmica que unem temáticas. Estabelece-se, desse modo, a compreensão de que a morte, apesar de assustadora faz parte dos planos dos deuses, está neles contida. Raito partilha dessa percepção, entende a morte como parte do percurso e não a teme, tanto que a figura de Ryuuku não lhe causa nenhum espanto.

Como almeja a divindade *shinigami*, entende que, para isso, é preciso abraçar a morte, e justifica suas ações com base na justiça proveniente de um caderno divinal e mortal¹⁵. Passa, assim, a pertencer ao léxico da morte por meio da sua atuação enquanto justiceiro. A justiça é, portanto, um tema decorrente da morte, relativizado: para Raito, ele é figurativizado pelo caderno e depois por si mesmo e, para L, é representado pelas forças policiais e também por si. Tal conexão funciona por oposição, demonstra como um mesmo elemento, a justiça, pode ser um conceito subjetivo às concepções de quem a profere. Nas percepções de justiça que movem as ações de Raito e L observa-se o idealismo acerca disso, na medida em que partem de princípios idealizados por esses personagens para o bom funcionamento de uma sociedade. Dessa idealização de justiça, depreende-se um outro percurso temático no texto: a do progresso em oposição ao conservadorismo. As ações de Raito visam uma mudança (radical) nos paradigmas sociais

¹⁵ O par mortal/imortal, em Raito, desliza sempre, uma vez que infringir a morte é, para ele, um modo de atingir a imortalidade. Ele passa, assim de mortal (humano) para assassino.

em prol da justiça, de modo que suas ações podem ser lidas como uma forma de progresso – algo que ele reitera diversas vezes.

Não obstante, pode-se estabelecer uma relação entre o nome do personagem sua atuação. ‘Raito’ é a pronúncia japonesa para ‘light’, palavra da língua inglesa que significa ‘luz’. Nessa perspectiva, ‘Raito’ gera sentido de luz para o mundo, aquele que traz a mudança (e o progresso), a partir do rompimento com os valores em curso. No outro polo desse percurso temático, temos L, alguém que acredita que a busca pela justiça deve ser alcançada pelos meios tradicionais, o que caracteriza o conservadorismo de seu pensamento, presente em seu exato sentido de conservar, no caso, o sistema de leis. Vale lembrar a relação entre o codinome L e a palavra *law* (lei). L é o agente das leis vigentes e, portanto, a figurativização do conservadorismo. A disputa por concepções de justiça entre os personagens se relaciona de modo direto com a batalha entre revolução e a conservação, e se estende ao bem e o mal, uma vez que se caracteriza pelo poder fazer o bem e poder fazer o mal. A dualidade bondade vs. maldade é outro percurso temático apreendido em *Death Note*.

Pelo processo enunciativo, é possível observar que Yagami Raito figurativiza o mal, uma vez que compreende a justiça de modo extremista de justiça (a pura e simples extinção de indivíduos). A justiça promovida por Raito é, portanto, tratada como maléfica. Em contrapartida ao mal de Raito, tem-se o bem, figurativizado por L, na medida em que sua concepção de justiça parte de uma perspectiva humanista (que considera a individualidade e a possibilidade de reinserção), a ser cumprida aos moldes tradicionais (pelo sistema legislativo). Conectam-se, por L a justiça (tradicional, legislativa) e o bem. Vale lembrar que, como dito, essas noções de justiça são relativas, portanto, ao se associarem, no anime, aos eixos bem e mal, tornam relativos também esses termos, caracterizando-os como modos subjetivos de ver e agir sobre o mundo¹⁶. Contudo, a relativização se perde através da relação de Raito com os outros personagens (que depreendem a empatia do destinatário). Desse modo, bem e mal retornam aos seus eixos tradicionais, seus sentidos universais são recuperados e solidificados pelo movimento projetivo da enunciação. Opõe-se, assim, à proposta do protagonista.

¹⁶ Nietzsche (2009) discorre acerca do bem e do mau, apontando que os valores para ‘bom’ remontam a configuração social, ao que ela determina, sendo completamente relativo a um tempo e a um espaço. *Death Note* está fazendo um movimento de crítica a essa proposição, dada pelas relações entre enunciador e enunciatário.

Ademais, em todos os percursos temáticos aqui tratados, observa-se uma dualidade: o divino e o mortal; a justiça e injustiça; progresso e o conservadorismo; o bem e o mal. Yagami Raito é a figura comum em todos esses eixos: ele é o mortal que quer se tornar divino; o mal necessário para consolidar o bem na sociedade; a injustiça (em se tirar vidas) que se configura em uma forma de se fazer justiça; e o progresso que quer se estabelecer como norma, como uma nova tradição. Conectando essas temáticas e operando como um conector dessas isotopias, Raito torna a batalha entre o bem e o mal algo maior, um embate entre o que cabe ao divino e o que cabe aos mortais, entre concepções de justiça, entre o progresso e a tradição, e que só é possível pela existência de seu oposto, L. O detetive também conecta essas isotopias, mas de outro extremo à Raito, revelando a maior crítica social do anime: a relatividade desses valores e, principalmente, sua volatilidade, que culmina no seu apagamento. Quando Raito mata criminosos, por exemplo, suas ações podem transitar de um extremo ao outro (do justo ao injusto), sem deixar de se qualificar como atitudes relativas ao senso de justiça.

Justo e injusto assim, se perdem, essas dualidades atenuadas e o valor de oposição que representam obliterados, em um movimento crítico à perda dos valores. A tenuidade entre os valores também se dispõe porque, no anime, as temáticas operam em um gradiente. Cada tema representa o limite do outro. Somando-se isso ao fato de que o protagonista capitaliza todos eles, é possível observar nele esse gradiente, essa sequência de temas acontecendo. Pode-se inferir, portanto, que o anime apresenta a relativização e a subjetivação de conceitos universais, demonstra sua efemeridade, mas pontua que eles não deixam de ser o que são, na medida em que Raito é caracterizado negativamente. O fato de as atitudes de Raito permearem uma concepção de justiça, não as torna justas, principalmente se levarmos em conta que ele se move pela busca pelo deleite, pelo desejo de poder. Nessa perspectiva, o par semântico verificado no Nível Fundamental torna-se, no Discursivo, o centro de onde derivam as outras temáticas, associando (na perspectiva de Raito): no eixo do tédio, a injustiça, o mal e a mortalidade; no eixo do deleite vinculam-se a justiça, o bem, o divino imortal.

São associações irônicas, que permitem questionamentos, acerca de como se utilizar dos valores tematizados sem que eles alcancem a sua negação: como ser justo sem ser injusto, como ter o poder de decisão sem ser tirano, ou ainda, como utilizar-se do divino sem se confundir com ele? Ou ainda: qual o ponto em que determinadas atitudes deixam de se enquadrar na concepção de justiça para passarem a ser consideradas

assassinatos? Todas essas questões suscitadas pelo anime estão presentes na sociedade, e permeiam nosso modo de vida. Ao serem trazidas, pelo movimento enunciativo, propõem o retorno às concepções tradicionalistas de bem e mal – algo muito presente nos desenhos japoneses. A gradação e a subjetivação de valores em Raito se tornam, no anime, criticáveis e, ao mesmo tempo um modo de libertação de uma concepção egocêntrica de mundo. O protagonista de *Death Note* representa, assim, a construção de um personagem aos moldes contemporâneos, inserido em mundo relativista, mas que permite a oposição a esses constructos.

Considerações finais: Modernidade líquida e a tragédia em *Death note*

A análise do Percorso Gerativo de Sentido na perspectiva do personagem Yagami Raito, no anime *Death Note* (2006), mostrou que a construção do personagem opera por oscilações de valores: no Nível Fundamental, Raito movimenta-se a partir da negação do tédio e afirmação do deleite; no Nível Narrativo, por suas ações, transformações e valores, classifica-se como o anti-herói - nem um herói e nem um vilão, mas humano –; no Nível do Discurso, sua atuação se desdobra em temáticas englobadas pelo bem vs. mal, cuja dualidade permite a oscilação gradativa de proposituras consideradas universais (justiça, injustiça, por exemplo). Assim, a narrativa demonstra uma característica da sociedade do século XX que é a relativização dos valores a partir da subjetividade. Para tratar disso, o sociólogo Zygmunt Bauman desenvolveu o conceito de liquidez, a ‘modernidade líquida’, que diz respeito ao pós Guerra (a partir de 1945), uma época em que as relações sociais, econômicas e de produção são constituídas pela fragilidade, fugacidade e maleabilidade – como os líquidos que se evaporam (BAUMAN, 2007). Tal perspectiva, se estende aos valores que permeiam as relações, e essas passam a ser substituídas por conexões que podem ser desfeitas a qualquer momento (BAUMAN, 2007).

É possível, assim, suscitar as condições sócio-históricas em que o anime se encaixa, a sociedade líquida, em que, não somente a subjetivização de valores, mas o relativismo cultural permite a inserção em um mundo globalizado, composto por diversas perspectivas que se encaixam na caracterização de uno chamado humanidade (CARLOS, 2010). A mescla cultural que permite com que a subjetividade se torne uma questão coletiva é evidenciada, por exemplo, pelo aspecto religioso no anime, uma fusão de elementos orientais e ocidentais. Nesse limiar, o homem enquanto representante da espécie humana, pode capitalizar a diversidade de culturas e, bem como a oscilação de

concepções outrora estabilizadas. A construção do personagem Yagami Raito enquanto anti-herói também opera por essa via, dado que suas ações são originadas de questões próprias (como o tédio) e crenças baseadas no seu modo de ver o mundo (como a concepção de justiça). Alicerçado pela falta de significado da vida (SVENDSEN, 2006), o tédio no protagonista opera como mola propulsora para assassinatos justificados pelo que ele entende por justiça, ou seja, o poder fazer o bem ou poder fazer o mal.

Tédio e mal são, assim, elementos de um mesmo eixo, significados que deslizam. A perda do significado global, maior, gera a busca, em Raito, por significados em seu interior, subjetivados e isentos da reflexão para além de si. O tédio é banalizado, tratado como uma contravenção cuja solução advém do interior (e não do exterior, da reflexão social). Direcionada pela não-reflexão, tal banalização permite que o que Arendt (2013) chama de banalização do mal. Em outras palavras, é o contexto em que Raito vive, sua posição em um tempo e um lugar, que permite com que o tédio, a mobilização pelo deleite e sua decorrente sua não reflexão sublimem o mal em si. Para além do texto, Raito não está só: diversos são os personagens da literatura e do cinema compostos por um modo similar na atualidade, muitas vezes, para promover outros debates. A personagem Malévola (a bruxa do clássico Disney, *Bela Adormecida*, de 1959), por exemplo, ganhou uma releitura cinematográfica homônima (MALÉVOLA, 2014) na qual a origem de sua vilãnia é abordada e caracterizada como fruto das paixões do rancor e da vingança, dadas a partir do sofrimento e da injustiça. Malévola é assim, humanizada e sua tormenta contra a princesa é justificada e perdoada.

Nesse caso, a discussão gira em torno do não enquadramento em protótipos (a personagem é uma criatura da floresta, diminuída e maltratada pelas convenções da realidade), da liberdade em que isso acarreta e nas tentativas de opressão dessa liberdade. Apesar de a Malévola produzida em 2014 se constituir como uma verdadeira heroína e de sua ação prover da reflexão, os temas abordados a partir dela são igualmente contemporâneos aos de *Death Note* (2014) e permitidos pela subjetivação do mal. Outros exemplos poderiam ainda levantados, mas o que importa é que o relativismo é um elemento que caracteriza a sociedade atual descrita por Bauman (2007) e que ocorre, muito frequentemente, na indústria de entretenimento, na caracterização de personagens que estão entre o bem e o mal. Produz-se, assim, imagens que compactuam com os indivíduos de uma sociedade global, coletiva e, ao mesmo tempo, subjetiva (CARLOS, 2010). Assim, a hipótese estabelecida ao início desse trabalho se confirma: a construção

de Raito é fruto da modernidade líquida, e por ela permitido. Entretanto, longe de compactuar com o relativismo, *Death Note* aponta o processo e estabelece juízo de valor sobre ele, a partir da relação entre enunciador e enunciatário.

A oposição à proposta de Raito é dada pela presença do seu contrário, o detetive L que, apesar de igualmente mobilizado pelo tédio, incita a solidariedade e empatia do telespectador. O público inclina-se a sensibilizar por seus valores, uma vez que o elemento da amizade é, por ele, trazido à Baila. O valor da amizade não é questionado, tornando L a representação de algo verdadeiro (em meio a tantas gradações), bem como sua concepção de justiça. Soma-se isso, à caracterização de Raito (manipulador e que usa de mecanismos escusos para atingir seus objetivos), e os valores tradicionais são recuperados pelo anime. Na medida em que os eixos do bem e do mal são estabilizados e fixados, o relativismo é, então, criticado; torna-se meio e finalidade para uma proposta de libertação de uma concepção autocentrada de mundo. Mesmo assim, a crítica não é tão simples: a força centrípeta do herói está presente em Raito, e gera desconforto na medida em que ele se desenvolve como anti-herói. Ao fim do anime, o protagonista morre em uma perseguição com a polícia, e Ryuuku escreve seu nome no *death note* que Raito utilizava.

Apesar do momento não compreender o escopo de análise a que esse artigo se propõe, é importante trazê-lo, já que concretiza o ponto crítico do anime e revela como isso se estende diretamente ao telespectador. Por mais que a ironia final permita o estabelecimento de uma moral aos moldes tradicionais (o mal não compensa e nenhuma relatividade muda isso), a morte de Raito é permeada pela tragicidade (e o plano de expressão é crucial para tal, envolve som e cortes de imagem), a triste concretização de um destino que ele não pode escapar. Inserido nas mesmas condições de produção do anime, o público também pertence à modernidade líquida. Movido pela oposição ao tédio proporcionada pela indústria do entretenimento, encontra deleite na atuação de Raito, ela expurga um posicionamento radical. Consegue, portanto, subjetivar as questões vividas pelo protagonista; mesmo que não partilhe da sua visão, a reconhece. Assim, a crítica à Raito se desdobra ao enunciatário por compartilharem de um contexto sócio-histórico. Em um mundo em que as dualidades fossem mais sólidas, a relativização menos constante e o tédio menos presente, a morte de Raito causaria alívio. O caso é que não se pode escapar do contexto, assim como a tragédia de Raito sempre foi anunciada.

Referências

- ARENDDT, H. *Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal*. Trad. José Rubens Siqueira. São Paulo: Companhia das letras, 2013.
- BARROS, D. L. P. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 1997.
- BARROS, D. L. P. *Teoria do discurso: Fundamentos semióticos*. 3 ed. São Paulo: Humanita / FLLCH/ USP, 2001.
- BAUMAN, Z. *Globalização: as conseqüências humanas*. Trad. Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- BAUMAN, Z. *Tempos líquidos*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- CARLOS, G. S. Identidade(s) no consumo da cultura pop japonesa. *Lumina*, v. 4, n, 2, p. 1-12, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/20931>. Acesso em: 04 out. 2023.
- COSTA, E. F. M.G. *et. al.* Os impactos da expansão da indústria de animação japonesa no Brasil. *Coordenadoria de Estudos da Ásia (CEÁSIA)*, 2021. Disponível em: <https://ceasiaufpe.com.br/?p=2396>. Acesso em: 04 out. 2023.
- CORINGA. Título original: Joker. Direção: Todd Phillips. Produção: Village Roadshow Pictures. Estados Unidos: Warner Bros, 2019. 1 DVD.
- DEATH NOTE. Título original: Desu nôto. Dir. Tetsurō Araki. Japón: MadHouse / D. N. Dream Partners / NTV / Shueisa / Video Audio Project, 2006.
- FIORIN, J. L. *Elementos de análise do discurso*. 15. ed. São Paulo: Contexto, 2018.
- GHIRALDELLI, P. R.; SOARES, T. B. Semiótica de Yagami Raito: o percurso gerativo de sentido em Death Note. In: PAIVA, F. J O; SILVA, E. D. (orgs.). *Estudos da Linguagem: interfaces na linguística, semiótica e literatura em perspectiva*. Volume 2. São Carlos: Pedro & João Editores, 2021. p. 10-38.
- GONÇALVES, D. Kino no Tabi – Relativismo Cultural: Descritivo, Normativo e Epistemológico. *É só um desenho*, 2014. Disponível em: <https://esoumdesenho.wordpress.com/2014/09/01/kino-no-tabi-relativismo-cultural-descritivo-normativo-e-epistemologico/>. Acesso em: 11 out. 2023.
- HJELMSLEV, L. *Prolegômenos a uma teoria da linguagem*. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.
- MAINGUENEAU, D. *Análise de textos de comunicação*. Trad. Cecília P. de Souza e Silva e Décio Rocha. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

MALÉVOLA. Título original: Maleficent. Direção: Robert Stromberg. Roteiro: Linda Wolverton e Paul Dini. Estados Unidos: Walt Disney; Buena Vista Estúdios, 2014.

NIETZSCHE, F. *Genealogia da moral: uma polêmica*. Trad., notas e posfácio Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

SCHMALTZ NETO, G. F. *Paixões e traços míticos no discurso do animê: uma análise em Death Note*. Dissertação de mestrado. Faculdade de Letras e Linguística da Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5279>. Acesso em 13 out. 2023.

SVENDSEN, L. *Filosofia do tédio*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

SOARES, T. B. A Semiótica do herói: a conflagração do caminho ascendente de Son Goku. *Porto das Letras*, v. 06, n. especial, p. 113-128, 2020. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/9955>. Acesso em: 05 out. 2023.

SOARES, T. B. A Semiótica do amigo: Uma análise da composição do companheirismo de Kuririn, em Dragon Ball Z. *Rev. Tabuleiro de Letras*, v. 15, n. 01, p. 29-43, jan./jun. 2021. Disponível em: <https://itacarezinho.uneb.br/index.php/tabuleirodeletras/article/view/10657/8174>. Acesso em: 05 out. 2023.