



**PODER EXECUTIVO
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM CINEMA**

MARCELO MARTINS PASSOS

**ENTRE OS ATOS DE KIRA E O FASCISMO NA ANIMAÇÃO *DEATH NOTE*:
REPRESENTAÇÃO DE UM MUNDO DISTÓPICO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema, Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Cinema e Narrativas Sociais.

Orientador: Prof. Dr. Jean Paul D' Antony

**SÃO CRISTÓVÃO
2024**

MARCELO MARTINS PASSOS

ENTRE OS ATOS DE KIRA E O FASCISMO NA ANIMAÇÃO *DEATH NOTE*:
REPRESENTAÇÃO DE UM MUNDO DISTÓPICO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema, Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Cinema e Narrativas Sociais.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. Jean Paul D' Antony (orientador)
Universidade Federal de Sergipe

Prof. Dr. Renato Izidoro Da Silva
Universidade Federal de Sergipe

Prof. Dr. José Antônio Feitosa Apolinário
Universidade Federal Rural de Pernambuco

São Cristóvão, 29 de agosto 2024

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

P289e Passos, Marcelo Martins
Entre os atos de Kira e o fascismo na animação Death Note: representação de um mundo distópico / Marcelo Martins Passos ; orientador Jean Paul D' Antony. – São Cristóvão, SE, 2024.
111 f.;il.

Dissertação (mestrado Interdisciplinar em Cinema) – Universidade Federal de Sergipe, 2024.

1. Cinema - Análise. 2. Fascismo e cinema. 3. Animação (Cinematográfica). 4. Distopias. I. Silva, Jean Paul D' Antony Costa, orient. II. Título.

CDU 791

Dedico este trabalho a minha mãe, namorada e amigos. Estes que me incentivaram a continuar com coragem e esperança. Agradeço também a universidade, meu orientador e amigo Jean Paul e professores por me possibilitaram expandir meus conhecimentos, me tornando um pesquisador e profissional melhor.

“Então é assim que a liberdade morre? Com um estrondoso aplauso”.

Padmé Amidala

RESUMO

A pesquisa objetiva analisar os conceitos de distopia e fascismo através das ações do personagem Kira na série animada *Death Note*, uma adaptação do mangá homônimo de Tsugumi Ohba, produzida pelo estúdio MadHouse sob a direção de Tetsurō Araki entre 2006 e 2007. Esta série combina os gêneros drama, suspense, mistério e policial. *Death Note* narra a história de um jovem que, após encontrar um caderno capaz de matar qualquer pessoa cujo nome nele seja escrito, decide utilizar essa ferramenta para exterminar criminosos e criar um mundo, em sua visão, melhor. A partir disso os personagens mergulham em um caos social profundo. A partir da compreensão dessas ações à luz dos conceitos de fascismo e distopia, a pesquisa realizará análise fílmica dos recortes de cenas utilizando teorias cinematográficas, como ângulos de câmera, enquadramentos, a projeção-identificação de Edgar Morin (1970) a abordagem do cinema sobre temas como violência por Luís Nogueira (2002), técnicas cinematográficas e uso das cores, além dos conceitos filosóficos e sociológicos sobre a ideologia fascista conforme apontado por Robert O. Paxton (2007) e Hannah Arendt (1979; 1985; 1999), e sua relação com o conceito de distopia discutido por Gregory Claeys (2017), Karl Mannheim (1976) e Emil Cioran (2011), tais conceitos irão dialogar com os aspectos técnicos e narrativos expostos pelas cenas escolhidas. A normalização da violência, o autoritarismo, a política de morte e a religiosidade também serão abordados. Assim, pensemos: como o autoritarismo, a política de morte, religiosidade entre outros temas são abordados pela animação? A instrumentalização do *Death Note*, como ferramenta de justiça por Kira, aponta para um futuro distópico? Em alguma medida, a linguagem animada corrobora com o processo de identificação e reflexão do público com essas temáticas? Essa investigação ocorre sobre os 37 episódios do corpus da pesquisa e conclui-se que existe uma possibilidade real de futuro distópico ao passo que Kira subjuga toda a população do Japão com seu governo autoritário e política de extermínio. A linguagem em animação parece possibilitar a difusão de tais temáticas discutidas ao decorrer da pesquisa para um público mais amplo, auxiliando a reflexão crítica e estudo sobre fascismo e distopia.

Palavras-chave: Fascismo. Distopia. Animação. Cinema.

ABSTRACT

The research aims to analyze the concepts of dystopia and fascism through the actions of the character Kira in the animated series *Death Note*, an adaptation of the eponymous manga by Tsugumi Ohba, produced by the MadHouse studio under the direction of Tetsurō Araki between 2006 and 2007. This series combines the genres of drama, suspense, mystery, and crime. *Death Note* tells the story of a young man who, after discovering a notebook capable of killing anyone whose name is written in it, decides to use this tool to eliminate criminals and create what he believes to be a better world. From this premise, the characters are plunged into a profound social chaos. By analyzing these actions in light of the concepts of fascism and dystopia, the research conducts a filmic analysis of selected scenes using cinematic theories such as camera angles, framing, Edgar Morin's projection-identification theory (1970), the approach to cinema and violence by Luís Nogueira (2002), cinematographic techniques, and the use of color. These elements are further examined alongside philosophical and sociological concepts of fascist ideology as outlined by Robert O. Paxton (2007) and Hannah Arendt (1979; 1985; 1999), and their relationship to the concept of dystopia as discussed by Gregory Claeys (2017), Karl Mannheim (1976), and Emil Cioran (2011). These theoretical frameworks engage in dialogue with the technical and narrative aspects highlighted in the selected scenes. The normalization of violence, authoritarianism, the politics of death, and religiosity are also addressed. This leads to a key inquiry: How are authoritarianism, the politics of death, religiosity, and other themes depicted in the animation? Does Kira's instrumentalization of the *Death Note* as a tool of justice point to a dystopian future? To what extent does the animated medium contribute to audience identification and reflection on these themes? The investigation encompasses the 37 episodes that comprise the research corpus and concludes that there exists a tangible possibility of a dystopian future, as Kira subjugates Japan's entire population through his authoritarian rule and politics of extermination. The animated medium appears to enable the dissemination of such themes, as discussed throughout the research, to a broader audience, fostering critical reflection and deeper studies on fascism and dystopia.

.Keywords: Fascism. Dystopia. Animation. Movie.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Praxinoscópio em 1877	21
Figura 2 - Cenas da animação 'o fantasmagorie'	22
Figura 3 - Cena da animação 'o fantasmagorie'	22
Figura 4 - Cena inicial da animação 'branca de neve e os sete anões'	23
Figura 5 - Cena inicial da animação 'branca de neve e os sete anões'	23
Figura 6 - Cena do anime ' <i>Shingeki no kyojin</i> '	27
Figura 7 - Cena do anime ' <i>Romantic Killer</i> '	27
Figura 8 - Cena do anime <i>Death Note</i> (2006)	28
Figura 9 - Cena do anime <i>Death Note</i> (2006)	35
Figura 10 - Cena do anime <i>Death Note</i> (2006)	42
Figura 11 - Cena do anime <i>Death Note</i> (2006)	42
Figura 12 - Cena do filme “A face do Führer” (1943)	45
Figura 13 - Cartaz do filme “A face do Führer” (1943)	47
Figura 14 - Cartaz do filme “ <i>The thrifty pig</i> ” (1941)	47
Figura 15 - Cartaz do filme “Túmulo dos Vagalumes” (1988)	47

Figura 16 - Cartaz do anime “ <i>Psycho-Pass</i> ” (2012)	47
Figura 17 – Cartaz do filme “ <i>Minority Report</i> ” (2002)	49
Figura 18 – Cartaz do filme <i>V de Vingança</i> (2005)	49
Figura 19 – Cena do filme “ <i>The Matrix</i> ” (1999)	58
Figura 20 – Cena do filme “ <i>The Matrix</i> ” (1999)	58
Figura 21 – Cena do filme “ <i>The Matrix</i> ” (1999)	58
Figura 22 – Cena do filme “ <i>The Matrix</i> ” (1999)	58
Figura 23 – Cena do filme “ <i>The Matrix</i> ” (1999)	58
Figura 24 – Cena do filme “ <i>The Matrix</i> ” (1999)	58
Figura 25 – Página 5 da HQ X-MEN (1988)	62
Figura 26 – Página 6 da HQ X-MEN (1988)	62
Figura 27 – Página 7 da HQ X-MEN (1988)	62
Figura 28 – Cena 1 – Abertura	65
Figura 29 – Cena 2 – Abertura	65
Figura 30 – Cena 3 – Abertura	66
Figura 31 – Cena 4 – Abertura	66
Figura 32 – Cena 5 – Episódio 3	67
Figura 33 – Cena 6 – Episódio 15	67
Figura 34 – Cena 7 – Episódio 6	67
Figura 35 – Cena 8 – Episódio 6	67
Figura 36 – Cena 9 – Episódio 6	67

Figura 37 – Cena 10 – Episódio 3	68
Figura 38 – Cena 11 – Episódio 4	68
Figura 39 – Cena 12 – Episódio 12	68
Figura 40 – Cena 13 – Episódio 23	68
Figura 41 – Cena 14 – Episódio 31	69
Figura 42 – Cena 15 – Abertura	69
Figura 43 – Cena 16 – Abertura	69
Figura 44 – Cena 17 – Episódio 1	70
Figura 45 – Cena 18 – Episódio 1	70
Figura 46 – Cena 19 – Episódio 1	70
Figura 47 – Cena 20 – Episódio 1	70
Figura 48 – Cena 21 – Episódio 1	71
Figura 49 – Cena 22 – Episódio 1	71
Figura 50 – Cena 23 – Episódio 24	72
Figura 51 – Cena 24 – Episódio 24	72
Figura 52 – Cena 25 – Abertura	73
Figura 53 – Cena 26 – Episódio 32	73
Figura 54 – Cena 27 – Episódio 25	73
Figura 55 – Cena 28 – Episódio 25	73
Figura 56 – Cena 29 – Abertura	74
Figura 57 – Cena 30 – Abertura	74

Figura 58 – Cena 31 – Episódio 5	76
Figura 59 – Cena 32 – Episódio 5	76
Figura 60 – Cena 33 – Episódio 5	76
Figura 61 – Cena 34 – Episódio 7	77
Figura 62 – Cena 35 – Episódio 15	77
Figura 63 – Cena 36 – Episódio 25	77
Figura 64 – Cena 37 – Episódio 25	77
Figura 65 – Cena 38 – Episódio 1	79
Figura 66 – Cena 39 – Episódio 12	79
Figura 67 – Cena 40 – Episódio 32	79
Figura 68 – Cena 41 – Episódio 32	79
Figura 69 – Cena 42 – Episódio 2	82
Figura 70 – Cena 43 – Episódio 2	82
Figura 71 – Cena 44 – Episódio 1	83
Figura 72 – Cena 45 – Episódio 1	83
Figura 73 – Cena 46 – Episódio 1	84
Figura 74 – Cena 47 – Episódio 1	84
Figura 75 – Cena 48 – Episódio 2	85
Figura 76 – Cena 49 – Episódio 2	85
Figura 77 – Cena 50 – Episódio 32	86
Figura 78 – Cena 51 – Episódio 32	86

Figura 79 – Cena 52 – Episódio 32	86
Figura 80 – Cena 53 – Episódio 3	87
Figura 81 – Cena 54 – Episódio 3	87
Figura 82 – Cena 55 – Episódio 3	87
Figura 83 – Cena 56 – Episódio 3	87
Figura 84 – Cena 57 – Episódio 17	87
Figura 85 – Cena 58 – Episódio 17	87
Figura 86 – Cena 59 – Episódio 30	88
Figura 87 – Cena 60 – Episódio 30	88
Figura 88 – Cena 61 – Episódio 30	88
Figura 89 – Cena 62 – Episódio 30	88
Figura 90 – Cena 63 – Episódio 26	88
Figura 91 – Cena 64 – Episódio 9	89
Figura 92 – Cena 65 – Episódio 32	89
Figura 93 – Cena 66 – Episódio 32	89
Figura 94 – Cena 67 – Episódio 30	90
Figura 95 – Cena 68 – Episódio 30	90
Figura 96 – Cena 69 – Episódio 30	90
Figura 97 – Cena 70 – Episódio 11	92
Figura 98 – Cena 71 – Episódio 11	92
Figura 99 – Cena 72 – Episódio 24	92

Figura 100 – Cena 73 – Episódio 24	92
Figura 101 – Cena 74 – Episódio 2	92
Figura 102 – Cena 75 – Episódio 2	92
Figura 103 – Cena 76 – Episódio 30	93
Figura 104 – Cena 77 – Episódio 32	93
Figura 105 – Cena 78 – Episódio 30	93
Figura 106 – Cena 79 – Episódio 30	93
Figura 107 – Cena 80 – Episódio 30	93
Figura 108 – Cena 81 – Episódio 30	94
Figura 109 – Cena 82 – Episódio 30	94
Figura 110 – Cena 83 – Episódio 30	95
Figura 111 – Cena 84 – Episódio 30	95
Figura 112 – Cena 85 – Episódio 25	96
Figura 113 – Cena 86 – Episódio 25	96
Figura 114 – Cena 87 – Episódio 13	98
Figura 115 – Cena 88 – Episódio 13	98
Figura 116 – Cena 89 – Episódio 13	98
Figura 117 – Cena 90 – Episódio 13	98
Figura 118 – Cena 91 – Episódio 32	98
Figura 119 – Cena 92 – Episódio 32	98
Figura 120 – Cena 93 – Episódio 30	99

Figura 121 – Cena 94 – Episódio 30	99
Figura 122 – Cena 95 – Episódio 30	99
Figura 123 – Cena 96 – Episódio 30	99
Figura 124 – Cena 97 – Episódio 25	102
Figura 125 – Cena 98 – Episódio 25	102
Figura 126 – Cena 99 – Episódio 26	103
Figura 127 – Cena 100 – Episódio 26	103
Figura 128 – Cena 101 – Episódio 26	103
Figura 129 – Cena 102 – Episódio 26	103

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO I - O UNIVERSO CINEMATOGRAFICO E SUAS FERRAMENTAS	19
1 UM UNIVERSO ANIMADO	20
1.1 REFLEXOS IDEOLÓGICOS NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO	31
CAPÍTULO II - FASCISMO E CINEMA – A GUERRA ENTRE O BEM E O MAL E OUTROS DEVANEIOS	38
2 FASCIO - A UNIÃO EM BUSCA DA OPRESSÃO	39
2.1 O FASCISMO NAS ANIMAÇÕES	45
CAPÍTULO III - DISTOPIA E CINEMA – O COLAPSO DO STATUS QUO	51
3 DISTOPIA – A MORTE DA ESPERANÇA E UM FUTURO DECADENTE	52
CAPÍTULO IV - DEATH NOTE – A POLÍTICA DO EXTERMÍNIO E O COLAPSO DE UM SONHO	64
4 ANÁLISE DA OBRA E SEUS DESDOBRAMENTOS FILOSÓFICOS	65
CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
REFERÊNCIAS	108
HIPERLINKS	110
FILMOGRAFIA	111

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objeto de estudo a série animada *Death Note* e como a mesma aborda a partir de uma política autoritária e higienista do personagem Kira temas como fascismo, distopia, a política de morte como instrumento de controle e limpeza social e como essa linguagem de série animada aborda temas tão sensíveis. A adaptação do mangá homônimo de Tsugumi Ohba, foi exibida entre 2006-2007 no canal Nippon Television. A obra, dirigida e roteirizada por Tetsurō Araki e Toshiki Inoue respectivamente, apresenta o personagem Kira e sua insatisfação com o sistema de justiça e realidade vigentes que, segundo o mesmo no 1º episódio da animação, está podre. A série *Death Note* trás inúmeras reflexões acerca de temas como o totalitarismo, violência, corrupção e poder. A animação expõe ainda a falta de consciência crítica que parte da população apresenta sobre a realidade, além da falsa paz que surge pelo medo.

O enredo de *Death Note* inicia nos apresentando Light Yagami, um estudante do ensino médio em Tokyo, que é considerado um cidadão exemplar. Filho de Soichiro Yagami, chefe da polícia japonesa, Light tem grandes expectativas de seguir os passos do pai. Um dia, durante uma aula, Light vê um objeto cair no pátio da escola. Ao final da aula, ele encontra um caderno misterioso intitulado '*Death Note*'. Este momento marca o início de anos de terror sobre o Japão e outros países.

O protagonista tem como plano ao lado do *shinigami*¹ Riuk exterminar todo humano que ele considerar impuro ou maléfico para a sociedade, afirmando que será o Deus do novo mundo, o qual não existirá maldade ou injustiça. Devido à quantidade de assassinatos de criminosos e o início de um descontrole social em todo o Japão, Kira irá enfrentar a força tarefa japonesa juntamente com o FBI, e principalmente o seu inimigo, o maior investigador do mundo, o detetive particular 'L'. Este personagem representa a justiça como a conhecemos normalmente, o sistema judiciário. L não deseja matar o assassino com as próprias mãos, mas sim que Kira enfrente a lei como todo cidadão, de forma justa. Desse modo o mesmo compreende que não é papel da sociedade fazê-la por conta própria, pois esse poder está delegado ao Estado, respeitando os direitos individuais de cada um.

A trama e personalidade do protagonista se desenvolvem no decorrer do animê por conta do uso do caderno, Kira torna-se mais obcecado e agressivo na aplicação do seu plano, paralelamente a isso, quanto mais o caderno é usado mais a sociedade mergulha no caos, seja

¹ O *shinigami* é uma entidade sobrenatural do folclore japonês, está associado à morte e ao mundo espiritual, levando a crença de que o mal gera o mal. O termo "*shinigami*" pode ser traduzido como "deus da morte".

por conflitos entre aqueles que apoiam Kira, ou pelo crescimento do medo entre a população que não quer ser vítima do extermínio.

A insatisfação e ideologia do protagonista coincidem com seu acesso a um caderno – *Death Note* – que possui o poder místico de ceifar a vida de qualquer um que tenha seu nome escrito nele. Ao encontrar o *Death Note*, Kira passa a ter o controle sobre a vida e a morte dos outros, que a partir desse momento estão sob seu julgamento moral entre o bem e o mal; os bons e os maus. Rompendo com o conceito de justiça e civilidade, a narrativa nos apresenta um colapso acerca do direito à vida. Uma crise humanitária é gerada em virtude de uma política de extermínio. Kira utiliza uma ideia determinista e maniqueísta, vida e morte, e da banalização do mal, conceito apresentado por Hannah Arendt (1999), para realizar a construção de um futuro perfeito, decidindo quem vive ou morre a fim de higienizar e reconstruir o mundo segundo seus parâmetros, suas medidas, suas interpretações individuais. A promessa de paz e justiça, oferecida por Kira, é construída com a aniquilação do outro. O “outro” é então culpado pelos problemas do mundo, ao passo que a precariedade da liberdade individual é apenas um passo para uma nova realidade. O mesmo ocorrido na Segunda Guerra (1939-1945), marcada por ideais de justiça, paz social e econômica a partir da eliminação do outro.

Neste ponto, não podemos deixar de mencionar que os mangás e os animes constituem um traço fundamental da poética japonesa do pós-guerra, em que são observadas muitas referências ao evento das Bombas Atômicas, Guerras, a luta do bem contra o mal, a ideia de moral e imoral como nas animações *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Akira* (1988) e *Shingeki no Kyojin* (2013).

O fundamento mais básico da relevância deste trabalho considera que o anime *Death Note* faz parte de um espectro historicamente cinematográfico capaz de produzir um fenômeno constituído, segundo Morin (1970), pela “projeção-identificação”. Muitas são as obras cinematográficas que nos expõe a uma infinidade de discussões sobre temas como, distopia e fascismo, além da maneira que nos relacionamos com o outro (alteridade), o que consumimos e como enxergamos estas temáticas pela ótica do cinema, aqui especificamente o cinema em animação. Desta maneira, nos reconhecemos na tela e nos identificamos com o discurso, assim absorvemos a obra e projetamos nossos anseios, desejos e expectativas na mesma.

A partir disso pensemos na seguinte pergunta norteadora: a instrumentalização do *Death Note*, como ferramenta de justiça, por Kira aponta para um futuro distópico? Lanço a hipótese de que as decisões autoritárias e a política de extermínio do protagonista apontam

para uma distopia, que então será investigada. A partir desse problema central, juntamente com outros que os cercam, partimos para algumas questões auxiliares: de que modo o cinema em animação dialoga com temáticas mais complexas e comunica tais temas? Como o fascismo se desenvolve no seio da animação *Death Note* direcionando o futuro dos personagens? Desta forma, a partir de metodologia de análise aplicada ao corpus de 37 episódios e a articulação de elementos estéticos da animação, como o uso do *contra-plongé*, câmeras fechadas até mesmo o uso de cores específicas, além de elementos narrativos à construção simbólica do autoritarismo do personagem Kira (Light Yagami), notaremos como cada um destes elementos técnicos e estilísticos contribuem para o debate e análise sobre o fascismo e realidade distópica e entenderemos como os atos do personagem se desdobram para um futuro desesperador a partir de conceitos já citados anteriormente, como fascismo, morte, violência, e a distopia e utopia.

Vale ressaltar que tais questionamentos e análise fílmica serão trabalhados pela ótica do cinema, da sociologia e da filosofia, respectivamente. Algumas delas serão: “*A linguagem cinematográfica*”, de Marcel Martin (2005); “*O cinema ou o homem imaginário*” de Edgar Morin (1970), “*Cinema e violência*” por Luís Nogueira (2002); Conceitos do “*Cinema em animação e suas linguagens*” por Alberto Lucena Júnior (2005), além de conceitos sobre “*Ideologia no cinema*” por Jean-Patrick Lebel (1972) e ideologia com Marilena Chauí (1980) e Terry Eagleton (1997). Todas abordadas no capítulo I e IV, assim discutiremos as características tão singulares da linguagem animação na construção de universos fantásticos que ultrapassam os limites da imaginação explorando os mais diversos temas da sociedade de forma única.

Desta forma, para além dos conceitos sobre cinema trataremos nos capítulos II, III e IV, teorias voltadas à sociologia e a filosofia, como dito anteriormente, para que possamos nos debruçar sobre a análise fílmica e os temas abordados pelo corpus de estudo. Dentre as obras sobre o conceito de fascismo, capítulo II, estão “*As origens do totalitarismo*” de Hannah Arendt (1979), como forma de entender as raízes da banalização do mal e das políticas autoritárias e fascistas; “*Vigiar e punir*” de Michel Foucault (1987) abordando as formas de controle social a partir de regras, punições e vigilância constante; “*A anatomia do fascismo*” por Robert O. Paxton (2007) e “*A política do ‘Nós’ e ‘Eles’*” por Jason Stanley (2018) como forma de entendermos as características e funcionamento do fascismo e outras políticas autoritárias. Estas obras também nos auxiliarão no processo de análise das ações de Kira na obra *Death Note*.

Sobre o conceito de utopia, capítulo III, abordaremos a obra “*Ideologia e utopia*” de Karl Mannheim (1976), além da obra “*Dystopia: A Natural History*” de Gregory Claeys (2017), “*Distopia e monstruosidades*” de André Cardoso e Pedro Sasse (2020), “*História e utopia*” de Emil Cioran (2011) e “*O princípio esperança*” de Ernest Bloch (2005). Com isso aqui estão algumas das obras norteadoras para esta pesquisa. Este ponto será expandido na revisão teórica e conceitual.

CAPÍTULO I
O UNIVERSO CINEMATOGRAFICO E SUAS FERRAMENTAS

1 UM UNIVERSO ANIMADO

O cinema desempenha um papel fundamental na sociedade, exercendo uma influência significativa em diferentes aspectos da vida das pessoas. Mesmo após mais de 100 anos desde sua criação, pelos irmãos Lumière, o universo cinematográfico tem sido uma poderosa forma de arte, entretenimento e comunicação, nos impactando com suas obras, influenciando tendências e mexendo com a nossa imaginação. Com os anos várias teorias foram apresentadas, inclusive algumas serão abordadas nessa dissertação, e vários gêneros, como a animação, apareceram a partir desse universo nos dando a possibilidade de vermos e sentirmos o mundo por vários ângulos e a partir de várias interpretações. Essa variedade de interpretações sobre a realidade apresentadas na imagem fílmica, é oriunda, segundo Martin (2005), de uma percepção subjetiva do diretor sobre o mundo. O cinema abre portas para novas percepções sobre a realidade na qual estamos inseridos, a partir da câmera e de tudo que é registrado pelas lentes da mesma.

O diretor constrói e nos apresenta um retrato do nosso mundo, entende-se que não uma cópia fiel da realidade, mas uma versão construída a partir daquilo que já conhecemos e experimentamos todos os dias, assim não cabe atribuir ao cinema apenas papel de entretenimento ou reprodução da realidade, pois o mesmo transborda essas funções, nos provocando para além do que nos acomodamos a pensar, sentir e enxergar...

Através dos seus grandes planos, de sua ênfase sobre pormenores ocultos dos objetos que nos são familiares, e de sua investigação dos ambientes mais vulgares sob a direção genial da objetiva, o cinema faz-nos vislumbrar, por um lado, os mil condicionamentos que determinam nossa existência, e por outro assegura-nos um grande e insuspeitado espaço de liberdade (Benjamin, 1969, p. 189).

Como dito anteriormente, não se trata apenas de reprodução do mundo real, mas, além disso, um novo olhar, nova forma de análise e um estudo sobre o ambiente em que vivemos e nossa relação com o mundo. As obras cinematográficas, para além do entretenimento, exploram a complexidade da natureza humana. Como na obra *Death Note*, corpus de estudo dessa pesquisa, é posta a luz questões sobre moralidade, ética, conflitos internos e relações interpessoais. Obras cinematográficas ou séries podem nos encorajar a refletir sobre nossas próprias vidas e a entender melhor o mundo ao nosso redor.

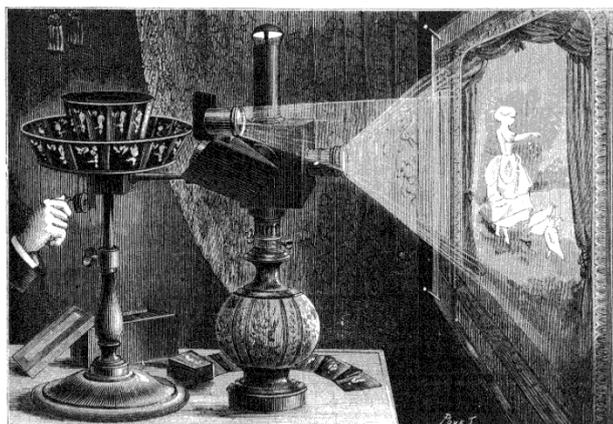
Logo, é importante esclarecer que se busca não apenas nos códigos do cinema tradicional, mas também no gênero em animação, conceitos e teorias que nos possibilite entendermos mais profundamente a natureza da obra que servirá como objeto de estudo. E para isso focaremos em características e ferramentas das produções animadas a seguir.

Ao retornarmos até o período de seu surgimento observamos que a história do cinema de animação remonta a experimentações e inovações que ocorreram muito antes do surgimento dos filmes de animação modernos. Desde brinquedos ópticos do século XIX até os avanços tecnológicos do século XX, a animação foi evoluindo e conquistando seu espaço na indústria cinematográfica. Quando falamos em animação entendemos que essa é a arte de dar vida a imagens, sobre o significado e a origem da palavra Lucena (2005) em seu livro “*Arte da Animação*” diz que “deriva do verbo latino *animare* ‘dar vida a’ e só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX”.

Seja a partir de movimentos, expressões e princípios, unindo o imaginário e vida real, em seu percurso o universo animado passou por inúmeros momentos e técnicas, pois, com o surgimento da câmera manifesta-se também a vontade de desenvolver técnicas e linguagens a partir dessa ferramenta. Com o tempo, inúmeros debates sobre a criação artística a partir daquele aparato se desenvolvem.

Brinquedos ópticos são um exemplo do início da animação. O *praxinoscópio* criado por Reynaud em 1877, por exemplo, apresentou as primeiras formas de animação visual. Desenhos feitos à mão eram colocados em um tambor e ampliados pela luz da lanterna mágica, que servia como um projetor criando assim um espetáculo para o público. Abaixo veremos um *praxinoscópio* em funcionamento.

Figura 1 - Praxinoscópio em 1877



Nousseu praxinoscope à projection de M. Reynaud.

Fonte: Reprodução da internet²

O uso de desenhos individuais em sequência para criar a ideia de movimento, como feito em “O Fantasmagorie” dirigido por Émile Cohl em 1908, também foi uma forma de dar vida aos desenhos.

² Disponível em: <https://cinemaepixels.com.br/2022/09/04/inventos-de-emile-reynaud-praxinoscopio-e-praxinoscopio-teatro/>. Acesso em: 08 jun. 2024.

Figura 2 - Cenas da animação 'o fantasmagorie'

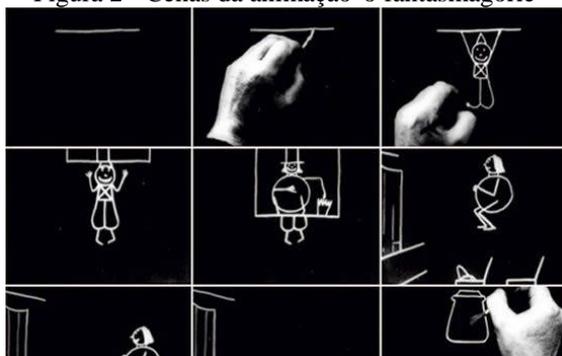
Fonte: Reprodução da internet³

Figura 3 - Cena da animação 'o fantasmagorie'

Fonte: Reprodução da internet⁴

Ainda que seja uma animação simples, feita com traços e sem som, esse curta-metragem é considerado o primeiro filme em animação da história.

Pinturas em plástico transparentes e desenhos em *scrans* também foram utilizados, até chegarmos à computação gráfica. Tudo pode ser animado e dizer algo, desde simples traços até modelos tridimensionais.

Na animação tudo pode ganhar vida e personalidade: objectos, marionetas, fantoches ou desenhos, por exemplo, revelam-se capazes de exprimir sentimentos, de manifestar vontades, de agir e de reagir. O inorgânico torna-se orgânico, o material torna-se espiritual (Nogueira, 2010, p. 60).

Os estúdios Disney, que influenciaram as técnicas e tendências dos animadores, principalmente entre as décadas de 30 e 60, inovaram a produção animada fotografando desenhos em sequência, eram feitos 24 quadros (fotografias) seguindo uma ordem exata para assim criar 1s (um segundo) de movimento, esse modelo de animação ainda é o mais usado e mais tradicional, pois traz naturalidade aos movimentos dos personagens. O estúdio tornou-se bastante popular, pois alcançava diretamente a imaginação e sonho do telespectador. Diferente de vários animadores da época o estúdio focava na riqueza de detalhes na pintura dos cenários, além de personagens com proporções equivalentes a de seres humanos, tornando assim suas obras ainda mais verossímeis.

³Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-fantasmagorie-primeira-animacao-da-historia-1908/>. Acesso em: 21 jul. 2023.

⁴Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-fantasmagorie-primeira-animacao-da-historia-1908/>. Acesso em: 21 jul. 2023.

Figura 4 - Cena inicial da animação
'branca de neve e os sete anões'



Fonte: Reprodução da internet⁵

Figura 5 - Cena inicial da animação
'branca de neve e os sete anões'



Fonte: Reprodução da internet⁶

Prezava pelo domínio do movimento, mas sem prender-se a necessidade de ser uma cópia do mundo real, ainda que o fizesse...

Mesmo tão arraigados à realidade, os filmes de Disney tornaram-se extremamente populares e sua técnica/estética amplamente difundida entre os produtores de animação, tornando-se a forma clássica e hegemônica de se fazer filmes em desenho animado fortemente até os anos 1990 (Coelho & Coelho, 2012, p. 23).

Por fim, a partir da década de 90 a tecnologia digital avança e ocorre um aumento expressivo do uso da mesma nas produções animadas. Como ocorre com o primeiro⁷ longa-metragem produzido completamente digitalmente, *Toy Story* (1995). Agora com a tecnologia digital em 3D há uma facilitação no processo de produção, aumentando também as possibilidades de criação. Logo, desta forma tudo pode ganhar vida. Durante as análises das decupagens da série animada *Death Note* encontramos a mistura entre animação 3D e animação 2D (modelo mais tradicional).

Sabe-se que a animação, como visto anteriormente, e o cinema tradicional se desenvolveram paralelamente e estão intrinsecamente ligados. Ainda que sejam duas formas distintas de contar histórias e criar experiências visuais, desde os processos de produção até os resultados finais, tanto o cinema em animação como o cinema tradicional, também chamado de *live-action*⁸, concretizam-se e compartilham do mesmo dispositivo técnico, como apontado pelos autores Coelho e Coelho (2012), como forma de representarem o real. Porém usam lógicas e métodos diferentes para a produção do sentido.

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-sxbZ70VRsg>. Acesso em: 08 jun. 2024.

⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-sxbZ70VRsg>. Acesso em: 08 jun. 2024.

⁷ Faço ressalvas aqui quanto a *Toy Story* ser a primeira produção feita completamente em 3D, pois como apontado na resenha "História de dez anos de produção digital inclui brasileiros" por Luiz Paes em 2006, entre outros textos acadêmicos, o filme *Cassiopeia* (1996) teria sido o pioneiro.

⁸ Entende-se que o filme em *live action* é o que usa atores e atrizes reais, seria o cinema tradicional.

Assim, a animação e o cinema tradicional buscam no mundo real, por exemplo, e a partir da câmera e outros aparelhos, referências para o processo de criação. Dialogam com ferramentas comuns para ambos e constroem um novo universo, que vai além do concreto. Cabe reforçar que tanto o cinema animado quanto o tradicional são linguagens completamente diferentes, muitas das ações tomadas na sala de edição em uma produção *live action*, no gênero animação precisam ser pensadas e realizadas paralelamente ao processo de produção, como ângulo de câmera, dublagem, músicas, efeitos, etc.

O processo de criação de imagens em movimento a partir de desenhos, modelos tridimensionais, imagens geradas por computador (CGI) ou outras técnicas como o *stop motion*, ainda é frequentemente feita quadro a quadro, com total controle do animador, tornando assim o processo mais demorado e detalhado. Diferente do cinema tradicional que envolve a gravação de atores e cenários reais usando câmeras em tempo real. Sobre essa diferença Nogueira explica que:

O que distingue o cinema de animação do cinema convencional é, de um ponto de vista técnico, o facto de, no primeiro, as imagens serem registadas fotograma a fotograma e não de uma forma contínua. Daí que a ilusão de movimento a que nos referimos seja não apenas uma consequência da dinâmica representada em cada imagem [...] o que acontece entre fotogramas é mais importante do que o que acontece em cada fotograma (Nogueira, 2010, p. 59).

O que acontece entre os quadros é essencial para a percepção de movimento, da vida dada a obra, pois a animação depende da capacidade do espectador de preencher a obra com significações. Veja, a capacidade do animador em manipular cada fotograma permite que os mesmos possam usar metáforas visuais e simbolismos de maneira mais explícita. O uso maior de frames, como ocorre em *Death Note*, transições suaves e criativas entre as imagens podem transmitir ideias complexas, emoções e conceitos abstratos de forma visual e mais impactante. O controle sobre cada detalhe visual e a capacidade de criar transições e movimentos específicos ajuda a aumentar a relação emocional do público com a obra. Por exemplo as cenas de morte dos prisioneiros em *Death Note* que exagera, gradualmente, frame a frame, nas expressões dos personagens e suas emoções para capturar a essência de sentimentos. Temos também no primeiro episódio do nosso corpus de estudo a cena e o qual Kira (Light Yagami) escreve nomes de pessoas a serem assassinadas. A animação rápida, quase frenética, transmite um sentimento de urgência essencial para entendermos a cena e o poder do protagonista.

A animação, ainda que possa usar inspirações e modelos do mundo real para a criação dos seus personagens e movimentos, se manifesta no "nada" do papel em branco, como explicado pelos autores Coelho e Coelho (2012). Com isso o universo animado por

vezes ultrapassa as barreiras da realidade, permitindo a criação de situações impossíveis ou fantásticas, como vemos em *Death Note* e na maioria massiva das animações, que seriam difíceis de reproduzir no cinema live-action, veja, digo 'difíceis' mas não impossíveis, pois temos o cinema surrealista como um exemplar que deixa de lado a lógica, abraçando o abstrato, o fantástico.

O animador cria e recria os movimentos e expressões dos personagens, a partir das suas vontades e imaginação, manipulando as emoções sob a história que escreve. Coelho e Coelho (2012, p. 21) explicam que "a animação forja essa realidade, subverte-a de acordo com a intenção expressiva, narrativa, educativa, informativa pretendida pelo diretor". Assim como vemos em inúmeras animações, o real e o irreal andam lado a lado, a partir disso seguindo a mesma linha de pensamento dos autores que corroboram com as discussões desta pesquisa, percebemos que o único limite da animação seria a criatividade do seu criador, e digamos que não apenas ela como também as capacidades técnicas desse.

O total controle que o animador tem sobre sua produção técnica, como dito por Lucena (2005), proporciona à obra uma qualidade pessoal, assim ela transita por qualquer estilo e diz o que quer da forma mais abstrata até a mais realista. É a marca do seu criador, identidades únicas que se manifestam no universo artístico. O animador pode trabalhar com todas as manifestações artísticas visuais, desde pintura, traços, fotografias, logo essa infinidade de recursos expande não apenas a imaginação do artista como também as técnicas e métodos de criação da própria animação.

Entendemos então que a preocupação do cinema em animação, desde seu início rudimentar, parece buscar representar o físico, o concreto do mundo real, mas também transcender o que o telespectador imagina ou sente, ideias e desejos, assim como feito pelo *Wall Disney*. Não há uma preocupação pujante sobre o que aparece em tela, no concreto, mas no que se quer dizer, o discurso. Obviamente essa característica das animações não apenas as pertence, não é algo exclusivo desse gênero cinematográfico, mas devido às atuações e trajetória dos animadores e animações ao longo da história, observamos que a vontade de representar também o imaginário, como o mundo dos Deuses da morte em *Death Note*, universos de super-heróis ou terras mágicas, pode estar ligada ao forte desejo do criador de tocar ainda mais profundamente o irreal e estimular a nossa imaginação, dando vida a universos que vão além do que conhecemos e imaginamos.

Assim o cinema em animação parece de certa forma ter um poder ilimitado no que se refere a sua forma de expressão, pois qualquer coisa pode ganhar vida, ter seu universo próprio e ter características realistas até *cartoonescas*, não há limites para a criação, e assim

como dito no início do capítulo sobre o surgimento da câmera ou da tecnologia 3D, a linguagem do cinema em animação se expande ainda mais com a criação de novas técnicas oriundas da tecnologia que se renovam a cada frame capturado pela câmera, a cada piscar de olhos do telespectador.

Para corroborar com o nosso apontamento anterior acerca da natureza sem limites da animação na tentativa de transcender o concreto Lucena (2005, p18.) diz que "a união do desenho e da pintura com a fotografia e o cinema superou essa limitação através do cinema de animação, que podia fazer uso das formas ilimitadas das artes gráficas explorando as características cinematográficas do filme". Para além disso, da união das artes gráficas, Nogueira (2010, p. 61) também explica que "A torrente de pensamentos, as suas articulações e associações e desvios e rupturas e epifanias encontram na animação um espelho. Na animação, como na mente, nada parece impeditivo". Concluímos então que há essa capacidade de transcender as limitações do mundo real e explorar possibilidades infinitas de expressão criativa. A partir de uma infinidade de técnicas e ferramentas para a produção de obras em animação juntamente com a falta de impedimentos para a manifestação da imaginação, nessas produções, encontramos um lugar fértil para a discussão e exploração de temas diversos e da nossa própria realidade. Abuso de poder como em *Death Note* (2006) ou a relação do homem com a natureza em *Princesa Mononoke* (1997) ganham outras proporções a partir do fantasioso que ressignifica o debate dos temas a partir da ampliação do público que consome estas obras.

De forma diferente do cinema tradicional (*live action*), a animação não está restrita pelas leis da física ou das limitações técnicas do mundo real. Isso permite que os criadores explorem cenários, personagens e histórias que seriam impossíveis de se realizar de maneira realista. Bordwell e Thompson (2013, p. 580) explicam que "a animação fornece uma maneira convincente de mostrar coisas que normalmente não são visíveis, como a operação interna de máquinas ou alterações extremamente lentas das formações geológicas".

A partir disso, falemos então sobre algumas técnicas e princípios utilizados para a criação das produções animadas, isso é essencial para observarmos como o estúdio de animação MadHouse e o diretor Tetsurō Araki, responsáveis pela adaptação animada *Death Note*, construíram o seriado.

Em meados da década de 60' as animações japonesas ganharam destaque internacional com títulos como "Astro Boy", por exemplo, e com esse destaque pudemos observar também mais algumas características únicas das animações orientais. Essas obras muitas vezes falam sobre realidades e questões mais complexas do ser humano, e tais

realidades conhecidas pela humanidade se dissolvem e se potencializam na obra cinematográfica, especialmente no gênero anime; principalmente porque sua poética singular permite gerar expressões emocionais cujo efeito estético é pautado no hiper-dimensionamento dos sofrimentos humano. Essa é uma das principais técnicas e características estéticas dos animes, que consiste em produzir uma ampliação das expressões ligadas às emoções humanas; como o choro, a dor, a vergonha, o medo, a raiva, o ódio, etc.; mas também o riso e a alegria. Tudo é abordado de forma exagerada como um recurso afirmativo daquilo que vemos em tela, como nos exemplos abaixo na série de ação animada *Shingeki no Kyojin* e na comédia romântica *Romantic Killer* respectivamente.

Figura 6 - Cena do anime '*shingeki no kyojin*'



Fonte: Reprodução da Crunchyroll

Figura 7 - Cena do anime '*Romantic Killer*'



Fonte: Reprodução da Netflix

As expressões exageradas presentes nas animações japonesas, uma herança dos mangás, reforçam as emoções dos personagens e auxiliam na conexão entre o telespectador e a obra a partir da empatia. Essas expressões hiper-dimensionadas são uma característica fundamental na composição da identidade das obras orientais, sejam nas animações ou mangás.

Mesmo em se tratando de histórias ficcionais, há uma humanidade nas ações e sentimentos, o que confere aos mangás um nível de empatia raramente encontrado nas HQs ocidentais. O fato é que os japoneses concentram a narrativa na emoção, o que influencia o estilo artístico e a narrativa dos mangás (de Souza e Battaiola, 2019, p. 3).

Tratando-se das animações japonesas, como vimos nas decupagens anteriores, notamos que, diferentemente do cinema tradicional e também das animações ocidentais, o uso do exagero nas expressões, por exemplo, são fundamentais para a construção da história e de uma conexão com o telespectador.

Assim como o cinema tradicional que utiliza de várias técnicas para a criação de diferentes cenários, perspectivas e sensações na história que está sendo apresentada ao espectador, as animações também fazem uso de técnicas, sejam elas oriundas do cinema tradicional, da pintura, da tecnologia como também criadas especificamente e unicamente pelos animadores para as animações. O uso das cores, técnica utilizada em ambas às

linguagens cinematográficas, também desempenham um papel fundamental na produção de sentido no cinema. Elas são uma ferramenta visual poderosa que influencia a atmosfera, o significado emocional e a interpretação das cenas, personagens e narrativas cinematográficas.

As cores, para a linguagem cinematográfica, são de suma importância para o desenvolvimento e expansão das narrativas, visto que com o artifício das cores o cinema poderia expressar mais facilmente sentimentos e características dos personagens, por exemplo. Sobre o papel das cores e seu uso nos quadrinhos como oportunidade e não preferência Scott McCloud em seu livro "Desvendando os quadrinhos - A arte invisível" diz que:

De repente, parecia possível a cor assumir um papel central. Elas podiam expressar um estado de espírito. Tons e modelação podiam acrescentar profundidade. Cenas inteiras podiam mostrar só cores. Cor como sensação, cor como ambiente. Cor como cor!" (McCloud, 2006, p. 190).

A combinação cuidadosa de cores pode transmitir emoções, simbolizar temas e destacar elementos importantes na história, enriquecendo a experiência do espectador e aprofundando a compreensão do filme. Como a cor vermelha que representará o personagem principal, Kira, do nosso corpus de estudo.

Figura 8 - Cena do anime *Death Note* (2006)



Fonte: Reprodução da Netflix

Fernanda Mocerri (2021) explica que as cores trazem consigo valores simbólicos relevantes e com isso ultrapassam fronteiras e expandem significados. Como vemos em *Death Note* as cores carregam esse simbolismo e estimulam uma associação a conceitos gerais que conhecemos e isso é fundamental para a animação. Complementando essa ideia...

É evidente que a cor pode ter um eminente valor psicológico e dramático. Parece, portanto, que a sua utilização, bem compreendida, pode não ser apenas uma fotocópia da realidade exterior, mas deverá preencher uma função expressiva e metafórica, tal como o preto e branco transpõe e dramatiza a luz (Martin, 2005, p. 89).

Assim como vimos na cena acima o uso de cores contrastantes pode destacar elementos específicos em uma cena, nesse caso em específico as personalidades e ideologias dos personagens, direcionando a atenção do espectador para detalhes importantes. O contraste entre cores pode destacar conflitos, relações ou transformações entre personagens e situações.

Sobre o cinema em animação existem alguns princípios que o rege e auxilia em sua conexão com o público. Nogueira (2010) irá discutir sobre alguns princípios fundamentais para a animação, como por exemplo, o princípio do “exagero”, apresentado anteriormente, que está bastante presente nas obras orientais e também na animação clássica ocidental, ainda que em uma proporção diferente. Esse princípio, nas animações ocidentais, ocorre principalmente no *cartoon*. Nogueira (2010, p. 63) explica que “o exagero pode incidir sobre diversos aspectos: aparência, personalidade, movimentos, cenários ou situações em que são exageradas as características importantes que definem a personagem ou o acontecimento”. Em *Death Note* notamos este princípio frequentemente em cenas que envolvem o extermínio dos penitenciários, por exemplo.

Assim como o princípio do exagero apontado acima, o princípio da *antecipação* também pode auxiliar na construção de situações e relação espectador e obra. Nogueira (2010) explica que este princípio serve para preparar o telespectador para algo importante dando ênfase a uma ação com dramaticidade. Em *Death Note* o artifício da antecipação é usado principalmente para elevar a dramaticidade das cenas e evidenciar a grandiosidade do personagem Kira e suas ações, o princípio surge nos momentos em que Kira vai usar o seu caderno para fazer novas vítimas, o princípio surge por meio da música e de uma animação mais frenética, por exemplo. Nota-se que, a fantasia através de tais princípios busca representar o real de forma extrema, em *Death Note* as guerras entre os homens, a violência urbana, corrupção, fascismo, conceitos complexos discutidos recorrentemente, são alcançados de forma mais intensa e apresentados amplamente graças ao gênero animação. O mundo real, fora das telas, é combustível para esse mundo imaginário, assim como no cinema, porém com mais possibilidades de explorar a suspensão da descrença.

A natureza exagerada da animação permite a amplificação das emoções e expressões dos personagens. Isso pode criar conexões emocionais mais profundas com o público, que se identificam com os personagens, já que as emoções podem ser representadas de maneira mais intensa. Observamos que esses princípios da animação relacionam-se com o conceito de “projeção-identificação”, apontado por Edgar Morin, no cinema tradicional. O conceito discutido por Morin (1970) é uma ideia complexa que se refere à projeção de desejos, necessidades, receios, que vão além dos constructos imaginários do espectador nos personagens e situações presentes nas obras cinematográficas. Essa projeção ocorre quando os espectadores se identificam com personagens e situações, permitindo-lhes estabelecer uma conexão emocional e empática com o que estão vendo na tela.

Morin (1970) explica que a projeção é um processo universal e multiforme, e por

isso as nossas necessidades, desejos até obsessões vão se projetar não apenas na imaginação, mas também sobre qualquer coisa que exista. Já na identificação o sujeito absorve o mundo que vê e identifica-se com o mesmo, sobre esse processo de assimilação do eu com a obra Morin (1970, p. 106) é claro ao dizer que “A mais banal ' projecção' sobre outrem - O 'eu ponho-me no seu lugar' - é já uma identificação de mim com o outro, identificação essa que facilita e convida a uma identificação do ‘outro comigo’: Esse outro tornou-se assimilável”. Ao mesmo tempo, essa identificação pode influenciar a forma como nós enquanto espectadores percebemo-nos e entendemos nossas próprias emoções e experiências, assim o processo de projeção-identificação facilita a nossa submersão na obra como um “processo mágico” do cinema, assimilamos aquele mundo porque nos vemos no lugar do personagem, assumindo suas ações e princípios ou também negando-os e combatendo-os.

A projecção-identificação (participação afectiva) desempenha continuamente o seu papel na nossa vida quotidiana, privada e social [...] tudo isso alimenta, na vida corrente, esse espectáculo que damos a nós próprios e aos outros, ou seja as projecções-identificações imaginárias. Na medida em que identificamos as imagens do écran com a vida real, pomos as nossas projecções-identificações referentes à vida real em movimento (Morin, 1970, p. 112).

Mas, a projeção-identificação não ocorre em relação apenas aos personagens em suas individualidades, mas também nas paisagens fílmicas que representam cidades, florestas, escolas, fortalecendo esse eixo ou elo imaginário pelo qual nos deleitamos como em uma espécie de sonho, criando o sentimento de empatia, deixamos de lado a descrença na ficção, e passamos a admirar o personagem e seu universo. Somos cercados por um mundo imaginário e até certo ponto acreditamos nele, porque nos enxergamos ali devido nossas subjetividades.

Seja em *Death Note* por Kira e L, ou em outras séries policiais, ao que parece, o ponto principal de projeção-identificação é formado pelos aspectos morais tratados na narrativa e que caracterizam discursos, por parte dos personagens, que buscam a justiça implacável para todo o “mal”. Compreendemos então que o conceito “projeção-identificação” de Morin (1970) tem implicações profundas na experiência cinematográfica e na forma como o público se relaciona com o que está sendo exibido na tela. Ao se identificar com os personagens, os espectadores podem explorar e processar suas próprias emoções de maneira indireta, e isso o dá uma compreensão mais profunda de si mesmos e do mundo ao seu redor. O espectador pode se satisfazer ou não com o que ver em tela, pois nela se encontra uma realidade muito próxima à vivenciada por ele mesmo, entretanto, não tão próxima a ponto de dizer que é a sua própria realidade, para Martin (2005, p. 28), por exemplo, “A imagem fílmica suscita, portanto, no espectador um sentimento de realidade em certos casos suficientemente forte para provocar a crença na existência objectiva do que aparece na tela”.

Algo como acreditar que aquilo em tela é possível, mas distante o suficiente para nos deixar seguros.

Bem, ao decorrer das leituras e análises sobre as teorias do cinema tradicional e em animação é clara a busca de ambos por princípios e técnicas que comunicam e aproximam ainda mais o espectador da obra que assisti, é a partir disso que conseguiremos entender, por exemplo, o desenvolvimento de aspectos ideológicos no cinema, aspectos esses que serão discutidos mais adiante. Nesse sentido Martin (2005, p. 35) diz que “[...] a imagem reproduz o real, depois, num segundo grau e eventualmente, afecta os nossos sentimentos e, finalmente, num terceiro grau e sempre facultativamente, toma uma significação ideológica e moral”. Trago ressalvas quanto essa afirmação do autor, pois como discutido até o momento, a busca por reproduzir o mundo real na animação não parece estar na maioria dos casos em um primeiro grau de importância e sim em como afetar nossos sentimentos e subjetividades. O cinema em animação, a exemplo dos estúdios Disney, busca estimular os sonhos e a imaginação, e em algum ponto tratam sobre moralidade e ideologias, como o debate sobre o fascismo em *Death Note* ou a inveja em ‘A Branca de Neve’. Se o espectador projeta seus desejos em um longa-animado e paralelamente a isso se identifica com o que é dito nessas obras, fica claro também que há essa mesma relação do animador e sua animação. Dito isso, em relação ao nosso corpus de pesquisa, discutiremos como o cinema em animação, e suas especificidades, desdobra-se em debates ideológicos.

1.1 Reflexos Ideológicos no Universo Cinematográfico

Embora seja frequentemente associado a um público mais jovem, o cinema de animação abrange uma ampla gama de gêneros e temas que podem atrair públicos de todas as idades. Isso ocorre porque as animações permitem uma ampla variedade de estilos visuais, desde desenhos altamente estilizados até animações hiper-realistas. Os criadores têm liberdade para experimentar e criar mundos imaginários ampliando conseqüentemente o seu público. Ao tratarmos da animação *Death Note* falamos de um seriado de grande sucesso⁹, tanto no período de lançamento do mangá quanto da animação, dessa maneira se tornou bastante popular não apenas no Japão como também no ocidente e assim passou a sofrer especulações na mídia televisiva sobre sua influência em crimes ¹⁰escolares, por exemplo.

⁹ Segundo o site *My anime List*, o qual seus usuários podem catalogar animes, filmes e séries, e classificá-los em notas e categorias. *Death Note* a partir da avaliação de 3.750.737 milhões de membros está em 2º lugar como o anime mais popular de todos os tempos. https://myanimelist.net/anime/1535/Death_Note

¹⁰ Em 2021 é feita uma matéria pela emissora de TV Record sobre os perigos da animação *Death Note* e sua influência nos jovens. <https://lorena.r7.com/categoria/Cinema-tv/Reportagem-do-Domingo-Espectacular-sobre-Death-Note-demoniza-o-anime>

Esse é um dos principais pontos desse capítulo, entender como se manifestam determinadas ideologias e discursos nas séries animadas, e pelo fato das animações terem um público tão amplo e diversificado, como esse público identifica-se com essas manifestações.

É necessário para uma compreensão clara do que queremos discutir apresentar aqui brevemente o que seria o conceito de ideologia e como ele se manifesta nas produções cinematográficas. O conceito carrega inúmeras definições, devido sua construção ao decorrer da história a partir de inúmeras perspectivas.

O conceito de ideologia desempenhando um papel fundamental na compreensão das crenças, desejos, poder e da própria sociedade. O conceito é um conjunto de ideias, crenças e valores que moldam a maneira como as pessoas percebem e interpretam o mundo ao seu redor. As ideologias estão enraizadas nas estruturas sociais e políticas e exatamente por isso desempenha um papel importante na formação, por exemplo, da cultura como a conhecemos. Sobre isso Lebel (1972, p. 23) diz que "a ideologia se apresenta sempre como um corpo de ideias e representações tidas espontaneamente por verdadeiras, verosímeis...". Estas ideias tentam justificar o mundo em que vivemos, Chauí contribui explicando que

Um dos traços fundamentais da ideologia consiste, justamente, em tomar as idéias como independentes da realidade histórica e social, de modo a fazer com que tais idéias expliquem aquela realidade, quando na verdade é essa realidade que torna compreensíveis as idéias elaboradas (Chauí, 1980, p. 5).

A realidade como a percebemos reforçam as ideias que nos são apresentadas, pois tais ideias partem do concreto, dando uma sensação de consciência sobre o que vivemos e sobre a ideia que nos é apresentada. Para a autora a ideologia não é apenas uma falsa consciência, mas também um discurso que se torna "naturalizado" e aceito como verdadeiro, mesmo que não corresponda à realidade concreta. Para Lebel (1972) e Chauí (1980) a ideologia parece ser esse conjunto de ideias que tentam justificar a realidade ao mesmo tempo em que são justificadas pela mesma. Bem, utilizando nosso corpus de estudo como exemplo, além de dados verificáveis sobre nossa história, sabemos que a liberdade individual na maioria dos países é um direito de todos, ainda que possa haver lugares onde esse direito seja reprimido por políticas autoritárias. Assim, nota-se como apontado por Chauí (1980) que há uma contradição entre as ideias e o que existe na realidade. Marilena Chauí, que é influenciada pelo marxismo, vê as contradições sociais como impulsos para mudanças significativas na social. Assim esse processo de contradições pontuado pela autora também pode ser visto no corpus de estudo, visto que o protagonista se usa como parâmetro, cidadão modelo, para jogar o outro e mudar a realidade que o cerca. Essa contradição entre ele enquanto sujeito e ideia e o outro é o que leva aquela sociedade à crise.

É nessa contradição que o cinema, em alguns casos, desenvolve sua narrativa. Em *Death Note*, enquanto obra de ficção, discute a violência e aplicação da justiça pelo extermínio como forma de 'limpar' o país. Na animação notamos uma contradição entre as ideias do protagonista, que vê um país imoral e decadente, e a realidade daquela sociedade. É esse ponto que retoma o que discutimos anteriormente, pois os discursos das séries cinematográficas se relacionam de formas específicas com cada telespectador e realidade criando diferentes maneiras de identificação entre a obra e o público.

Entre outros autores que discutem sobre o conceito de ideologia, está Terry Eagleton (1997). Eagleton (1997, p.18) diz que “o termo ideologia, em outras palavras, parece fazer referência não somente a sistemas de crença, mas a questões de poder”. Eagleton (1997) ainda discute sobre como é difícil acreditar que qualquer crença seja ideológica, e não apenas isso como também o quão difícil seria manter tais ideologias sem acreditar plenamente nas mesmas. Isso parece claro quando perseguimos a vertente da ideologia ligada ao conceito de poder dominante, pois como visto na popularização do fenômeno “extrema-direita”¹¹ no Brasil a partir da eleição para presidente em 2018, por exemplo, os seguidores dessa ideologia extremista sentem-se legitimados pelo discurso apresentado pelo ex-Presidente Jair Messias Bolsonaro (2018-2022) e essa legitimação ocorre, pois os seguidores acreditam no poder deste representante sobre o povo, encontram nessa ideologia apresentada uma realidade palpável, ainda que contraditória a alguns valores que os mesmos defendem.

Para terem êxito as ideologias devem ser mais do que ilusões impostas e, a despeito de todas as suas inconsistências, devem comunicar a seus sujeitos uma versão da realidade social que seja real e reconhecível o bastante para não ser peremptoriamente rejeitada [...] Qualquer ideologia dominante que falhasse por completo em harmonizar-se com a experiência vivenciada por seus sujeitos seria extremamente vulnerável (Eagleton, 1997, p. 27).

Com isso, tanto a vertente mais restrita referente à ideologia ligada a um poder como o conceito mais abrangente referente ideologia como um conjunto de desejos e crenças são importantes para a compreensão da relação do cinema e a ideologia.

A abordagem de temas como o fascismo, higienização por meio do extermínio, além de conceitos como a necropolítica de Achille Mbembe (2018) estão na obra *Death Note*, alguns de forma implícita, outros explicitamente. Percebe-se que a obra não queria focar

¹¹Segundo o repórter Danilo Mekari explica que o avanço da extrema-direita ganha força na eleição de Bolsonaro para presidente. é um fenômeno social pautado em ressentimento econômico, populismo digital e radicalismo político, sobre o falso discurso de liberdade e supremacia do povo. <https://escoladeativismo.org.br/de-onde-surgiu-e-como-se-move-a-nova-onda-de-extrema-direita-no-brasil-e-no-mundo/>

nessas reflexões mais profundas, e sim apresentar um produto divertido, um anime *shounen*¹², que fosse excitante ao público jovem e adulto. E sobre esse objetivo o autor do mangá, Tsugumi Ohba, que posteriormente seria adaptado em animação faz algumas declarações sobre *Death Note* no capítulo 13 do mangá, deixando claro que não tinha intenção de discutir profundamente sobre nada, apenas entreter o público, mas que é necessário pensar que nenhum sujeito deve julgar as ações do outro. Entretanto, é necessário entender que por vezes a obra vai além do seu criador, como discutido por Alfred Gell na obra “A rede de Vogel” (2001), no texto em questão uma rede de caça é levada a uma exposição de arte e lá é discutido se a mesma tem ou não função artística. Gell explica que:

mesmo não sendo projetada explicitamente para comunicar ou funcionar como signo (na verdade, é projetada para ficar oculta e passar despercebida). a armadilha, entretanto, é muito mais significativa do que a maioria dos signos supostos como tais. A violência estática do arco retesado. a malevolência congelada dos paus e das cordas são reveladoras por si mesmas, a despeito do recurso a representações convencionais. Uma vez que esse é um signo não oficial, ele escapa de toda censura. Nele, é possível ler a intenção de seu autor e o destino de sua vítima. Essa armadilha é um modelo, bem como um instrumento (Gell, 2001, p. 183).

O que queremos dizer com isso é que a obra *Death Note* assim como a rede de caça, pode ter sido criada para entreter, sem muitas pretensões reflexivas ou críticas, como declarado pelo próprio autor, entretanto a animação é carregada de elementos cheios de significados que rompem essa primeira intenção. Todos os temas abordados e como são abordados a partir dos elementos da animação levam *Death Note* a um ambiente amplo e propício para a pesquisa, como já realizado em outros trabalhos acadêmicos e nessa dissertação. A ideologia permeia cada traço desenhado, se alojando em cada quadro projetado. Em *Death Note*, as ideologias de Tsugumi Ohba (criador da obra) e sua visão sobre a moral e a justiça percorrem cada processo de produção do mangá e posteriormente na animação dirigida por Tetsurō Araki.

Ainda que o diretor não expresse nenhuma intenção incisiva em discutir algo de forma mais complexa, como o tema fascismo ou distopia, a realidade que ele tenta representar já carrega em si alguma ideologia, o diretor e o criador da obra, carregam em si conjuntos de ideias e visões sobre o mundo que são impressas, ainda que indiretamente, na obra. Logo partindo dos apontamentos de Lebel (1972) parece-nos que nenhuma obra pode ser dizer isenta de ideologias ou do debate das mesmas, pois qualquer filme é gravado sobre uma óptica de uma ideologia dominante de um mundo que busca representar.

"A camera de certa forma filma a ideologia dominante [...] eminentemente reaccionária: não é o mundo na sua <realidade concreta> que é <captado> por um

¹² Segundo a ABRA o termo "*shounen*" é frequentemente usado para se referir a um gênero específico de animações japonesas, no caso o público masculino jovem, geralmente adolescentes entre 12 - 18 anos. <https://abra.com.br/artigos/shonen-saiba-mais-do-estilo-de-manga-mais-popular-do-mundo/>

instrumento não intervencionista, mas um mundo vago, não formulado, não teorizado, impensado, da ideologia dominante" (Lebel, 1980, p. 24).

Essa ideia de não abstenção são frequentemente as ideias da classe dominante, e a ideologia serve para manter um tipo de ordem social. Ora, a câmera não é neutra, desta maneira ela pode carregar em cada registro uma ideologia dominante, moldando a narrativa para se alinhar com ideias hegemônicas. Assim podemos notar que o cinema também servirá como meio de comunicação servindo como um meio para a propagação ideológica¹³.

Indo para a obra *Death Note*, a ideologia do autoritarismo é reforçada ao público a partir da linguagem "animação". Essa, como apontado anteriormente, é bastante abrangente no que se trata do alcance ao público, e por isso o tema pode ser discutido de forma mais ampla.

O verossímil aqui apresentando por meio da ambientação, rotinas e dilemas, em meio a um mundo fantasioso, dá suporte a esta ideologia que se manifesta na obra. Ora, assim como apontado por Lebel (1972), parece haver uma retroalimentação entre a impressão do real e as ideologias refletidas nas obras cinematográficas. A ideologia pode influenciar a maneira como os filmes são produzidos, os temas que são abordados, as narrativas que são contadas e até mesmo a recepção e interpretação dos filmes pelo público. Em *Death Note* os temas abordados são a violência, a anulação dos direitos do outro, o autoritarismo, a construção de um ideal fascista como forma de purificação de um povo e a aniquilação do mal. Como dito anteriormente o anime é carregado de tensões e drama, seja em cada assassinato realizado por Kira, o qual a direção de Tetsurō Araki traz câmeras fechadas em cada movimentos frenéticos da caneta utilizada pelo protagonista.

Figura 9 - Cena do anime *Death Note* (2006)



Fonte: Reprodução da Netflix

Cada quadro animado apresenta simbologias que tornam legítimas as ações do personagem e conseqüentemente reforçam, em alguns telespectadores, as crenças dos mesmos. O cinema e a vontade de fazê-lo estão na necessidade de reproduzir o mundo concreto e as ideias que nele se encontra. Ainda que supostamente, segundo declarações do

¹³ A exemplo do filme "O Triunfo da Vontade" (1935) da diretora Leni Riefenstahl. Disponível em: <https://www.recantodasletras.com.br/resenhasdefilmes/7010360>. Acesso em: 10 jul. 2024.

escritor, a obra tenha sido feita apenas para entreter sem nenhuma obrigação de flexão sobre o que é apresentado em tela, entende-se aqui que as mãos que os manuseiam e o criador da obra não o é.

E se o cinema parece reflectir 'naturalmente' a ideologia dominante, isso não se deve 'à natureza ideológica' do cinema, mas ao 'domínio' que a ideologia dominante exerce [...] não se deve a um defeito original da câmara, mas à cultura ideológica dos cineastas ou ao condicionamento ideológico dos espectadores (Lebel, 1972, p. 37).

Ainda que o cinema tente reproduzir o mundo concreto, refletindo ao público seus medos e sonhos, a relação do espectador com o mundo real não muda. O cinema parece reforçar aquilo que já sabemos e acreditamos. Vejamos então, a violência ou a corrupção dos sistemas políticos e judiciários que já conhecemos e vivenciamos no mundo real não mudam porque na animação Kira toma o poder ou extermina os criminosos, mas as nossas crenças e experiência com o mundo sim, pois elas parecem tornar-se mais dolorosas e vívidas, pois nos vemos nas obras, mas sem as soluções fantásticas. Desta forma entendemos que as soluções apresentadas em *Death Note* parecem alinhar-se aos desejos e anseios, de uma parte dos telespectadores, e alimentam nossas ideias e desejos. Assim como explicado por Lebel (1972, p. 37) "é incontestável que, se a câmara não é um instrumento ideológico, em si, o cinema (ou mais exactamente, cada filme) é um veículo da ideologia". Ao direcionarmos ao campo do cinema em animação encontramos uma linguagem bastante influente por impactar as percepções, emoções e valores de um público, especificamente jovem, porém amplo, e isso principalmente pela facilidade de criar mundos imaginários e personagens cativantes que transitam entre um universo fantástico, mas falam também sobre o mundo real.

Por meio desta experiência instauradora e plena, procuram produzir em alguém (um alguém sempre muito indefinido) um impacto emocional que, ao mesmo tempo, diga algo a respeito do mundo, do ser humano, da natureza etc. e que tenha um valor cognitivo, persuasivo e argumentativo através de seu componente emocional (Cabrera, 2006, p. 12).

Se pensarmos na animação *Death Note* e no seu público composto de crianças, jovens e adultos, essa identificação com os valores apresentados por cada personagem, os ambientes familiares, como a escola de Kira, por exemplo, podem ser ainda mais impactantes na forma como esses telespectadores interagem e absorvem o conteúdo.

Concluimos então que o cinema em animação, desde seu surgimento até o uso dos computadores para sua produção, sempre buscou ultrapassar os limites da imaginação. Carregado de características únicas que vão desde o processo de criação da obra até a recepção pelo público, além de sua natureza aparentemente ilimitada, a animação mostra-se uma linguagem multifacetada e ampla ao alcançar os mais diversos públicos. Devido os

universos fantásticos que também cria consegue discutir sobre os mais diversos temas a partir das mais variadas perspectivas, algumas vezes, os tornando mais palatáveis.

CAPÍTULO II
FASCISMO E CINEMA – A GUERRA ENTRE O BEM E O MAL E OUTROS
DEVANEIOS

2 FASCIO - A UNIÃO EM BUSCA DA OPRESSÃO

Nessa sessão discutiremos sobre o conceito do fascismo, algumas de suas implicações na sociedade e sua relação com as mais variadas linguagens artísticas como, por exemplo, a literatura e cinema. São comuns as obras cinematográficas abordando o tema autoritarismo, sejam em futuros distópicos, ou ao retratar o passado em momentos históricos de guerra, até mesmo em forma de comédia, assim o que percebemos é que a temática parece ser bastante popular¹⁴ seja entre o público ou pela crítica especializada. Segundo o “Oscar Winners”, site oficial da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, entre a década de 90 e início dos anos 2000 uma média de cinco filmes sobre a ideologia nazista e as consequências trazidas por governos autoritários ganharam o Oscar, conquistando entre 1 e 9 prêmios cada filme. Mas, ainda que tal temática pareça ser popular no cinema, o que realmente é o fascismo?

O fascismo é uma forma de ideologia política autoritária e nacionalista. Essa ideologia, que começa a manifesta-se no início do século XX especialmente durante as décadas de 1920 e 1930, é associada a governos totalitários liderados por líderes na maioria das vezes carismáticos e autoritários, como veremos do decorrer desse capítulo.

Sobre o termo *fascismo* Robert O. Paxton, autor que discuti em sua obra a natureza histórica dessa ideologia, (2007, p. 14) explica que a palavra “Tem origem no *fascio* italiano, literalmente, um feixe ou maço. Em termos mais remotos, a palavra remetia a o *fascēs* latino, um machado cercado por um feixe de varas [...] para significar a autoridade e unidade do estado.” Essa é a ideia central da ideologia fascista, a união que sustenta a lamina que aniquila o inimigo e mostra sua forma e superioridade. Ao discutirmos sobre essa ideologia entendemos que se trata de um conceito complexo que de antemão pode ser visto como a concentração de poder na mão de um líder, desta forma tal poder traz uma onda de opressão sobre as democracias jamais vista antes. Sobre essa relevância histórica Paxton (2007) explica que o fascismo foi a maior inovação da política no século XX, mas não apenas isso como também o sofrimento dessa política. Veja, em meio a incertezas sobre a ideologia comunista e o capitalismo surge uma alternativa, até então inovadora, que ocupa seu espaço de poder, inicialmente, de forma democrática, mas que posteriormente apresenta-se como a mais pura definição de violência, intolerância e opressão. É importante pontuar que existiram ao logo da história da sociedade moderna manifestações que hoje são vistas como fascistas, porém, como explicado por Paxton (2007) é na Itália com Mussolini que essa ideologia ganha nome e popularidade mundial.

¹⁴ Segundo o iMdb entre os 250 filmes mais populares de todos os tempos estão: Em 6º lugar *a lista de Schindler* (1993); 24º *O Resgate do Soldado Ryan* (1998); 27º *A vida é bela* (1997); 33º *O pianista* (2002); 46º *Casablanca* (1942); 54º *Oppenheimer* (2023); 62º *Glória feita de sangue* (1957). Todos abordando a ideologia fascista.

Ao pensarmos em "o que seria a ideologia fascista?" nos deparamos com inúmeras interpretações ocorridas ao longo da história, como demonstrado por Paxton (2007), interpretações estas que vão desde o fascismo como instrumento do capitalismo, uma ferramenta para acelerar o crescimento da indústria, ou algo como um surto psicótico, até mesmo um fruto de repressão sexual. Independente de tais interpretações, compreendemos que por vezes as políticas autoritárias parecem ser um produto da história, um líder em busca de um poder sólido para controlar totalmente uma sociedade a partir da violência e desumanização do sujeito tentando criar novas histórias e perspectivas para o mundo que deseja. Assim encontramos uma ideologia que se distancia da sutileza ou de ações equilibradas dentro de parâmetros políticos, como a esquerda e direita, desta maneira temos uma ideologia que cultua os extremos, os exageros. Como apontado por Paxton (2007, p. 29) "Sobre uma coisa, entretanto, os fascistas tinham clareza: não se situavam no Centro. Tinha um desprezo absoluto pela suavidade, pela complacência e pelas soluções de compromisso do Centro" assim não se classificam em parâmetros políticos tradicionais, eles surgem como uma inovação real na política.

A ideologia fascista carrega em si características e diretrizes que torna concreta a sua existência e manifestação em meios a outras ideologias vertentes políticas. Segundo Paxton (2007, p.78) existe uma "paixão mobilizadora que lança as fundações do fascismo", algumas dessas fundações apresentadas por Paxton (2007) são:

- A primazia de um grupo e a de indivíduos a esse grupo;
- Acreditar que esse grupo é uma vítima e por isso qualquer ação é contra o inimigo do grupo é justificada, não importando que rompa os limites morais ou legais, por exemplo;
- A integração de uma comunidade mais pura, seja por meio da exclusão de pessoas, violência ou consentimento;
- Um líder natural é necessário e esse carrega todo o destino do grupo;
- O líder e seus instintos e vontades estão sempre acima da razão ou leis universais;
- A violência como algo belo e necessário para alcançar a glória do grupo.

Como podemos ver pelas definições do autor o desejo, a lealdade, a violência e o próprio líder estão acima de qualquer lei o princípio universal de justiça, humanidade e civilidade. Esse mesmo apontamento também é feito por Arendt (1954, p. 373) ao explicar que essas ideologias autoritárias, sejam elas o nazismo ou fascismo, "distinguem-se dos outros partidos e movimentos pela exigência de lealdade total, irrestrita, incondicional e inalterável de cada membro individual", assim como veremos ao decorrer do capítulo e durante a análise da obra *Death Note*.

O fascismo se vê acima de qualquer espectro político e quaisquer soluções e ideias de organização de sociedade, ela explora a insatisfação do povo em relação a suas realidades vividas, aos sistemas políticos em vigência, assim como ocorre em *Death Note*, e para isso cobra de seus seguidores amor incondicional, uma fé inabalável no movimento e lealdade ao líder. Vale ressaltar que abordaremos o termo fascismo para além da política de Mussolini, de forma mais ampla a partir do conceito do que são as políticas autoritárias.

Bem, diante disto entende-se então que o fascismo é uma ruptura significativa com as tradições políticas convencionais, a ideologia fascista desafia muitos dos princípios e valores associados aos sistemas políticos democráticos e liberais, assim introduzindo uma ideologia autoritária e nacionalista que se opõe a muitos dos fundamentos democráticos que conhecemos, contestando princípios como pluralismo político, Estado de Direito e direitos individuais. Para os adeptos do fascismo, e como veremos em *Death Note*, a nova política autoritária é sempre apresentada como solução inovadora a quebra de uma tradição para eles obsoleta, e um novo caminho para algo novo e próspero.

É necessário, para fins dessa pesquisa, ressaltar alguns pontos dessas ideologias autoritárias, pois esses dialogam com o nosso corpus de estudo. O antissemitismo, xenofobia e dentre outros pontos que caracterizam o fascismo ou nazismo, por exemplo, não serão abordados aqui, pois são irrelevantes para a análise da obra *Death Note*, entretanto tais pontos dentre outros de ideologias autoritárias poderão ser discutidos em trabalhos futuros com outras obras cinematográficas.

O poder do fascismo é alimentado com a necessidade de eliminar e desumanizar um inimigo imaginário criado pelo líder e odiado por todos, além da própria naturalização da violência e crueldade como formas de justiça e purificação que levará a glória a todos que seguem essa ideologia, entretanto como explicado por Jason Stanley (2018) um dos grandes problemas de políticas autoritárias vem do desprezo, da desumanização de determinados grupos sociais como forma de fortalecimento dos ideais dessa política.

Os perigos da política fascista vêm da maneira específica como ela desumaniza segmentos da população. Ao excluir esses grupos, limita a capacidade de empatia entre outros cidadãos, levando à justificação do tratamento desumano, da repressão da liberdade, da prisão em massa e da expulsão, até, em casos extremos, o extermínio generalizado (Stanley, 2018, p. 8).

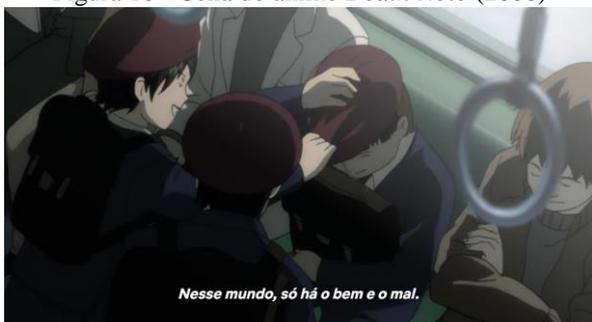
Assim como explicado acima com a desumanização do indivíduo os líderes e adeptos do fascismo justificam sua ideologia e as práticas discriminatórias que conhecemos e são registradas ao longo da história. Esse processo de desumanização nega a humanidade e os direitos básicos de grupos considerados antagônicos à ideologia fascista, criando um ambiente de violência e atrocidades corriqueiras. Assim como ocorre no nosso objeto de estudo, o qual

os indivíduos que não concordam com Kira o que cometem algum crime são considerados impuros e descartáveis. Isso gera no decorrer da animação inúmeras situações de violência, ameaças e medo constante, como pode ser visto nos episódios 1 e 2 da animação.

Essa tática de desumanização justifica as ações do líder e seus seguidores alimentando a antipatia e desprezo da população em relação a aqueles que serão perseguidos, fortalecendo ainda mais tal política. É importante dizer que essa tática não apenas justifica as ações, mas também autoriza as atitudes desses seguidores, e sim, chamamos de seguidores, pois dentro da política fascistas a uma ideia de união, comunidade, que seguem e servem a um líder.

Bem, como discorrido anteriormente, essas táticas das políticas fascistas fortalecem ações, alimentam discursos e inflamam sentimentos. Quando falamos em *Death Note*, os discursos de *Kira* e suas atitudes não apenas unem parte da população pelo medo como também pela simpatia, e esses simpatizantes da causa Kira têm os seus discursos de ódio legitimados e fortalecidos pelo líder. Como nos recortes a seguir o qual um seguidor de Kira reproduz o mesmo discurso maniqueísta do protagonista.

Figura 10 - Cena do anime *Death Note* (2006)



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 11 - Cena do anime *Death Note* (2006)



Fonte: Reprodução da Netflix

Para além da tática de desumanização observa-se também que dentro de toda política autoritária há a necessidade de distorção da realidade, uma forma de manipular os desejos daqueles que irão segui-la. Bem, não é difícil entender que políticos propensos as políticas fascistas unem uma parte da população dentro do que chamamos de “bolha”, levando informações distorcidas até esses grupos, criando narrativas históricas, sociais, dentre outras como forma de estimular o ódio, o rancor e a indignação contra inimigos que tais grupos nem mesmo conhecem ou entendem. Sobre essa necessidade do fascismo em distorcer a realidade, Stanley diz que:

a política fascista invoca um passado mítico puro que foi tragicamente destruído. Dependendo de como a nação é definida, o passado mítico pode ser religiosamente puro, racialmente puro, culturalmente puro ou todos os itens acima [...] o passado mítico era um tempo de glória da nação, com guerras de conquista lideradas por generais patriotas, com exércitos repletos de guerreiros leais, seus compatriotas, fisicamente aptos e cujas esposas ficavam em casa cuidando da próxima geração (Stanley, 2018, p. 12).

Ao trazer esse passado mítico esse revisionismo histórico desempenha um papel significativo nos esforços do fascismo para reescrever e manipular a narrativa histórica. Tentando frequentemente distorcer eventos para promover uma ideologia específica, comover e manipular os seus seguidores, o fascismo esforça-se em moldar a percepção pública, buscando legitimidade para suas ações agressivas. O fascismo não apenas distorce ou omitem eventos históricos para se alinhar com sua ideologia, como também buscam controlar a educação e a mídia para disseminar narrativas revisionistas. A ideologia fascista utiliza a propaganda para ensinar uma versão distorcida da história nas escolas e por meio de meios de comunicação controlados pelo Estado adquirindo assim mais poder. Isso pode ser visto, por exemplo, durante governos autoritários no século XXI ou que flertam com autoritarismo, a exemplo do Brasil seja durante a ditadura militar de 1965 ou durante os anos de 2018 à 2022, onde a suspeitas de supostos financiamentos¹⁵ de empresários conservadores na produção de *fake news* contra o STF, além de canais do *Youtube* que difundiam constantemente desinformação, revisionismo histórico ou científico, o investimento na desinformação auxilia no direcionamento políticos do cidadão, manipulando a forma que o sujeito pode entender ações autoritárias por exemplo. Fazendo um breve apontamento sobre o nosso corpus de estudo, em *Death Note* os jornais, a internet e as escolas são ferramentas essenciais para disseminação e legitimação da política de Kira, como veremos no capítulo de análise.

Ainda dentro desta característica manipuladora de modificar a história como forma de criar um período de glória, segundo a ideologia injustamente esquecido, existe também uma dedicação e esforço exacerbado para validação da verdade apresentada pela ideologia fascista, como apontado por Paxton (2007) uma radical instrumentalização da verdade, com isso notasse esse esforço provar a verdade. Vejamos, é óbvia essa necessidade em tornar essa verdade absoluta, pois assim como em qualquer doutrina não pode haver espaço para dúvida e contestações de seus fiéis. Stanley explica que “É comum observar, e com razão, que o fascismo eleva o irracional sobre o racional, a emoção fanática sobre o intelecto.” (2018, p. 36).

Entende-se então que, se o fascismo também se baseia na manipulação das massas ela precisa de alguma forma alcançar esses grupos, e como já dito anteriormente isso ocorre

¹⁵ Segundo pesquisa e matérias dos jornais VEJA, El País e G1 entre 2020 e 2022 houve inúmeras aberturas de inquéritos sobre o financiamento de empresário em fake News relacionadas à suprema corte, a o candidato a presidência e adversário, do ex-presidente Jair Messias Bolsonaro, além de investigações contra canais do Youtube que supostamente disseminavam desinformações. Todas com intuito de manipular a população em pautas como, feminismo, racismo, aborto e política e fortalecerem a ideologia autoritária. Segundo Alexandre de Moraes em uma das matérias (2022) “as plataformas, as redes sociais, são consideradas meios de comunicação para fins de abuso de poder político e econômico”.

por vezes através da propaganda que conseqüentemente explora as emoções, os medos, os preconceitos e os ressentimentos desses grupos. Isso também é uma forma de criar um sentimento de identificação, euforia e lealdade ao regime. Como pontuado por Paxton (2007, p. 21) ao falar sobre o nazismo e as mentes por trás do regime esses grupos são "apoiados por uma sociedade de massas sedentas por excitação".

O fascismo enquanto ideologia, como discutido no capítulo anterior, se baseia em um conjunto de ideias, crenças e valores que orientam a ação política fomentam o medo, a violência o controle social e paixões como forma de mobilizar todo um grupo social em prol dos desejos do líder e seus seguidores, mas principalmente do líder, pois como discutido no decorrer deste capítulo e como veremos na própria animação *Death Note*, em momentos de crise os próprios seguidores podem ser descartados como forma de sacrifício para o bem do líder e da causa.

Veja, com a paixão acima da racionalidade os líderes de políticas totalitárias muitas vezes exploram emoções intensas, como o nacionalismo fervoroso e o culto à personalidade, por exemplo, para mobilizar e excitar o apoio popular e justificar suas políticas autoritárias. Entende-se que esse apelo à irracionalidade e à paixão pode ter várias manifestações, desde a aceitação cega da liderança até a hostilidade em relação a grupos percebidos como ameaças, desta maneira, ainda que a própria ideologia fascista torture, segregue, mate e anule qualquer rastro de existência do outro, ou até persiga os seus também, os seguidores do fascismo entre outros regimes totalitários continuarão a se deleitarem com tudo isso. Desde que ainda possam fazer parte desse grupo os adeptos desses regimes continuaram manipulados pelo fanatismo que os preenchem.

dentro da estrutura organizacional do movimento, enquanto ele permanece inteiro, os membros fanatizados são inatingíveis pela experiência e pelo argumento; a identificação com o movimento e o conformismo total parecem ter destruído a própria capacidade de sentir, mesmo que seja algo tão extremo como a tortura ou o medo da morte (Arendt, 1951, p. 358).

Por isso, o fascismo se opõe à racionalidade, à crítica, ao debate e à diversidade, se apoiando sempre a um passado glorioso e a um futuro perfeito, utópico.

Não há espaço para a argumentação e para fatos, pois com a manipulação de informações, difusão de discursos de ódio, medo e violência em grupos simpatizantes além da própria devoção e amor desses grupos em relação à ideologia, a realidade vigente aos poucos perde espaço dando lugar a um novo status quo, utópico para uns e distópico¹⁶ para outros, assim como explicado por Stanley (2018, p. 9) “À medida que a compreensão comum da realidade se desintegra, a política fascista abre espaço para que crenças perigosas e falsas

¹⁶ Os conceitos de utopia e principalmente distopia serão discutidos mais adiante.

criem raízes”. Todos esses fatores levam os indivíduos adeptos de ideologias autoritárias a um, como é definido por Stanley (2018, p. 9) “estado de irrealidade”. Podemos ver essa irrealidade na forma como os adeptos do fascismo enxergam o mundo ao seu redor, ações e consequências das políticas autoritárias. Não se trata apenas do que vivem, mas também do que poderão viver, a paz e a glória que poderão conquistar. Esse estado de irrealidade apontado pelo autor é muito importante para ligarmos ao conceito de mundo distópico ou utópico, visto que nesses cenários o que se vive é a fuga da realidade, a busca incessante por um lugar ideal, principalmente quando nos referimos as utopias. Assim como nos episódios 26 e 27 onde é mostrado o aumento de execuções de criminosos e a popularidade de Kira aumenta na internet, aqui o mesmo é levado ao status de Deus/Celebridade e a crença de sociedade mais justa com Kira toma conta não apenas do Japão, mas de outros países também.

Assim, ao discutimos o que seria o fascismo, entendemos um pouco sobre o seu impacto na sociedade, não apenas isso como a razão em tornar-se um tema recorrente em debates acadêmicos e também na cultura pop, como veremos a seguir.

2.1 O fascismo nas animações e cinema *live action*

Para além das implicações repulsivas e cruéis das mais diversas políticas fascistas e sua violência, sejam no século passado ou agora na era da tecnologia digital, o fascismo parece ter se tornado um material bastante requisitado para a produção artística. A apresentação sobre o que são políticas autoritárias já era abordada em animações infantis no século passado, como forma de satirizar a ideologia e desestimular adeptos do movimento, como no exemplo abaixo.

Figura 12 - Cena do filme “A face do Führer” (1943)



Fonte: Reprodução da DailyMontion

Por vezes as animações foram usadas para direcionar e por que não dizer manipular a opinião pública, como na animação acima. “A face do führer” ganhou o Oscar de melhor animação em 1943, e ao decorrer das décadas já foi listada como uma das melhores

animações já produzidas. A obra traz o personagem Donald como soldado e escravo da política nazista, fazendo uma sátira da ideologia traz inúmeras referências a outros ditadores.

Sejam em meados dos anos 40 com o Walt Disney ou nas décadas seguintes com outros estúdios e animadores, as políticas autoritárias, a violência, morte, dentre outros temas complexos sempre pareceram interessantes para serem discutidos em um universo mais lúdico onde nós, por exemplo, não corremos o risco de sermos mandados para campos de concentração, parede de fuzilamento ou termos nossos nomes escritos em cadernos mágicos que podem apagar nossa existência a cada fim de rabisco. O cinema parece entender o quão promissor pode ser trabalhar com tais temáticas, assim...

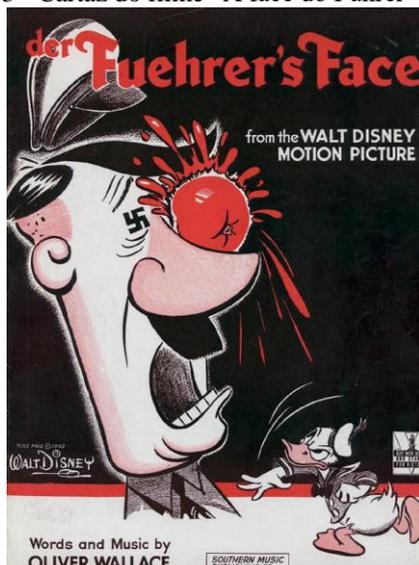
podemos sempre reavivar, na arte ou no entretenimento, o sentimento trágico desses dramas tão marcadamente políticos e antropológicos que rejeitamos e condenamos, como a guerra, através da diluição de medos e expectativas que as formas estéticas permitem, experimentando mediatamente temores e êxtases sem a exposição ao perigo da participação no conflito (Nogueira, 2002, p. 27).

Como vimos no capítulo anterior o cinema, seja ele tradicional ou em animação é um universo amplo que pode nos proporcionar inúmeros sentimentos, nos tornamos mais vulneráveis em frente às telas.

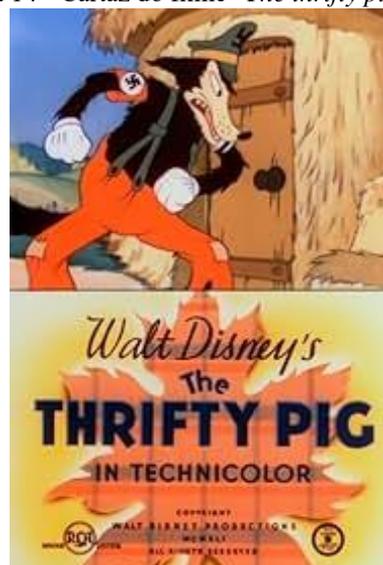
As animações e também obras literárias como os gibis foram muito importantes na disputa ideológica da segunda guerra, pois a linguagem lúdica alcançava um público amplo, crianças a adultos, e disseminava a propaganda¹⁷ de guerra contra o fascismo, assim como no exemplo anterior, a face do führer (1943), inúmeras outras obras feitas inclusive pelos próprios estúdios Walt Disney abordaram o tema fascismo.

¹⁷ Importante deixar claro que não há intenções em discutirmos a temática “propaganda para guerra” neste trabalho, visto que, seria necessário um trabalho ainda mais amplo e que fugiria do debate que queremos realizar nesta pesquisa. Entretanto como apontado por Marcus Ramone na matéria ‘Quando Patópolis foi à guerra’ os estúdios Disney foram peça fundamental na produção de logomarcas para navios de guerra e propagandas em forma de curtas-metragens animados pró-guerra contra o nazismo. Disponível em: <https://universohq.com/materias/quando-patopolis-foi-guerra/>

Figura 13 - Cartaz do filme “A face do Führer” (1943) Figura 14 - Cartaz do filme “The thrifty pig” (1941)



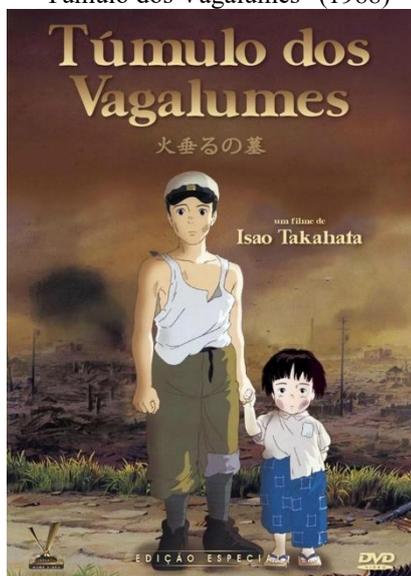
Fonte: Reprodução do IMDb¹⁸



Fonte: Reprodução do IMDb¹⁹

Para além dos estúdios Disney, obras animadas de outros estúdios também foram produzidas abordando a temática fascista, seja diretamente como na série animada *Psycho-Pass* (2012), do roteirista *Gen Urobuchi*, ou indiretamente em *Túmulo dos Vagalumes* (1988) produzido pelo estúdio *Ghibli* e roteirizado por *Isao Takahata*.

Figura 15 - Cartaz do filme “Túmulo dos Vagalumes” (1988)



Fonte: Reprodução do IMDb²⁰

Figura 16 - Cartaz do anime “Psycho-Pass” (2012)



Fonte: Reprodução do IMDb²¹

Em o "Túmulo dos vagalumes" temos uma narrativa sobre dois irmãos tentando sobreviver desesperadamente em meio ao caos dos últimos meses da segunda guerra mundial.

¹⁸ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0035794/>. Acesso em: 10 jul. 2024.

¹⁹ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0168221/>. Acesso em: 10 jul. 2024.

²⁰ Disponível em: <https://www.imdb.com/list/ls560406847/>. Acesso em: 03 abril. 2024.

²¹ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt2379308/>. Acesso em: 04 abril. 2024.

A obra se debruça sobre os horrores da guerra, discutindo a devastação causada pela mesma e a luta por sobrevivência.

Na série animada “*Psycho-Pass*” em um Japão futurista o governo monitora de forma rígida sua população, a partir de computadores biomecânicos o estado pode analisar os pensamentos dos cidadãos, assim julgando e prendendo todos que possam cometer algum crime. Temos também o filme em animação “*Persépolis*” de 2007 que apresenta a vida e luta de uma jovem iraniana contra um regime conservador e autoritário. Outra obra que podemos pontuar aqui, ainda que não seja uma animação, e que discute a violência e o autoritarismo é a adaptação cinematográfica da história em quadrinhos “*V de vingança*” escrita por Alan Moore e David Lloyd em 1988, o filme homônimo de 2005 nos mostra uma Inglaterra agora distópica devido a guerra e ao regime autoritário e opressor do seu governante.

A ideia de livre arbítrio, segregação e intervenção do estado sobre a vida das pessoas também é discutido em uma das animações mais aclamadas nessa última década (2010), “*shingeki no kyojin*” adaptada em 2013 é uma obra escrita por Hajime Isayama em 2009, ela a série é uma adaptação do mangá homônimo escrito e ilustrado por Hajime Isayama. A história nos apresenta um mundo onde a humanidade vive dentro de cidades cercadas por enormes muralhas como forma de proteção dos gigantescos humanoides devoradores de humanos chamados Titãs. Com o passar dos episódios descobrimos que tudo é normal fora das muralhas, o mundo é moderno e livre dos titãs e que na verdade as pessoas dentro das muralhas era um povo segregado e perseguido pelas outras nações, bem fazendo um paralelo, tanto quanto simplista, seria como se os nazistas tivessem isolados os judeus em uma ilha e transformados alguns destes mesmos judeus em monstros para que pudessem devorar seu próprio povo e mantê-lo longe da civilização, assim tornando-a pura.

. Aqui existe uma discursão clara sobre política autoritária, extermínio e segregação de um povo como forma de higienização social.

Figura 17 – Cartaz da animação “shingeki no kyojin” (2013-2023)



Fonte: Reprodução do IMDb²²

Figura 18 – Cartaz do filme V de Vingança (2005)



Fonte: Reprodução do IMDb²³

Falando ainda sobre *shingeki no kyojin*, a obra discute temas complexos como a liberdade, militarismo, autoritarismo levando a debates como a relação entre a liberdade e a segurança, a segregação como forma de punição e limpeza social, assim como apontado por Stanley (2018) tanto o genocídio como, por exemplo, a limpeza étnica são características, por vezes, profundas das políticas autoritárias.

Ao excluir esses grupos, limita a capacidade de empatia entre outros cidadãos, levando à justificação do tratamento desumano, da repressão da liberdade, da prisão em massa e da expulsão, até, em casos extremos, o extermínio generalizado (Stanley, 2018, p. 8).

Tais características e ações desses grupos podem ser vistas nas obras apresentadas acima, entendemos que isso não é uma regra e podem ser tratadas e maior ou menor nas animações ou *live actions*, ainda assim estão lá e dentro da animação, principal gênero tratado nessa pesquisa, os temas são mesclados a universos fantásticos com diferentes traços e técnicas de animação, mergulhados na imaginação e fantasia tonando-se “falsamente” mais suave, o que de fato não é.

Como visto acima, animações e filmes podem ser poderosos meios para explorar e compreender questões complexas, como o autoritarismo, a violência e a própria morte.

Por ser uma poderosa ferramenta para discutirmos tais temáticas, de forma envolventes e criativa, o cinema em animação pode alcançar um público amplo, como já apontado no capítulo anterior, e pode assim, por vezes, abordar essas questões de maneira significativa. Compreendemos que boa parte das animações, incluindo as citadas acima, usam

²² Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0181689/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

²³ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0434409/>. Acesso em: 14 jun. 2024.

alegorias ou metáforas para abordar o autoritarismo e a violência exercida por esse tipo de regime, seja de forma direta ou indireta. As narrativas sobre a ascensão de um vilão com poderes sobrenaturais, que conversa com um demônio e executa pessoas usando um caderno, ou a de um soldado refugiado que se transforma é um monstro gigante que come outros humanos e buscando acabar com a subjugação de grupos marginalizados, *Death Note* e *Shingeki no Kiojin* respectivamente, são no mínimo fantasiosas, porém necessárias e criativas para se falar sobre fascismo e violência. É exatamente por meio dessas alegorias sobrenaturais e fantásticas e a dinâmica entre criaturas místicas e seres humanos que histórias como das obras citadas no capítulo podem ser representações simbólicas de regimes fascistas do mundo real e atrair a noção atenção.

Veja, inúmeras são as obras que tratam sobre governos autoritários e sobre a própria violência, seja ela em período de guerra ou urbana, ainda assim continuam a atrair os olhos vidrados do telespectador, lhe causando turbilhões de emoções, como apontado por Nogueira (2002, p. 23) “É no cruzamento de atracção e receio que habita essa estranha pulsão humana para a contemplação do aberrante que a indústria cinematográfica actual parece ter encontrado.” Percebemos que os estúdios encontraram em temas como autoritarismo e violência, por exemplo, um universo de possibilidades que se expandem ainda mais ao tratarmos de produções animadas, como discutido no capítulo I desta dissertação. O gênero animação ao abordar esses temas que fascinam ao mesmo tempo em que choca ou amedronta o telespectador, talvez devida as características lúdicas trazidas pelo gênero, os tornam talvez mais fáceis de serem assimilados e consumidos pelo público.

CAPÍTULO III
DISTOPIA E CINEMA – O COLAPSO DO STATUS QUO

3 DISTOPIA – A MORTE DA ESPERANÇA E UM FUTURO DECADENTE

No estudo do fascismo e políticas autoritárias, principalmente no campo da arte, seja ela audiovisual, literária, entre outras, podemos nos deparar com os conceitos de utopia e distopia. Essa relação complexa entre tais regimes e realidades ocorre por suas naturezas autoritárias, opressivas e violentas. As políticas fascistas alimentam uma visão distorcida sobre a realidade suprimindo indivíduos e suas liberdades, como pode ser visto no corpus da pesquisa entre outras obras cinematográficas ou literárias, nas realidades distópicas isso não será diferente.

Assim como no livro *1984* de George Orwell, onde Londres é governada por um ditador que controla e monitora toda a população, ou ainda no filme *Mad Max* de George Miller (1979) que nos apresenta uma Austrália decadente e sem leis, onde a falta de combustíveis fósseis levam à violência e desordem social, observamos que a violência extrema, a falta de liberdade, de direitos individuais e esperança são peças fundamentais presentes na maioria das obras distópicas, por isso a possibilidade de realidades distópicas tornam-se plausíveis ao falarmos de políticas autoritárias, principalmente se estamos abordando obras de ficção.

Antes de discutirmos o que seria a distopia e sua manifestação em obras cinematográficas precisamos apresentar a sua contraparte, a utopia.

Os conceitos de distopia e utopia apresentam projeções e ideias acerca de sociedades imaginárias, seja de maneira positiva ou negativa. Estas sociedades estão para além do que vivemos e conhecemos, e ainda que se desenvolvam paralelamente são dois conceitos opostos que descrevem essas sociedades a partir de perspectivas diferentes.

O conceito de utopia surge inicialmente nas primeiras décadas dos anos 1500, o termo criado por Thomas More²⁴ representava a ideia de uma sociedade ideal, justa e igualitária em sua obra mais famosa e que também leva o mesmo nome do conceito. A partir dessa obra a ideia de uma sociedade perfeita foi ainda mais explorada e alimentou não apenas a literatura, mas também com o surgimento do cinema, inúmeros roteiros de obras audiovisuais ao longo das décadas. Na utopia, a sociedade é representada dentro de um modelo ideal, onde tudo é perfeito e harmonioso aos olhos esperançosos da população, uma possibilidade superior à realidade presente. Assim podemos imaginar que, dentro desse modelo, não existe injustiça ou infelicidade entre os sujeitos que o compõe. Como apresentado por More em sua ilha, há apenas paz no presente e um futuro gloriosos.

²⁴ Thomas More foi um escritor inglês que viveu entre o final do século XV e início do XVI. Em sua obra “Utopia”, cunhou o termo apresentando o projeto político da ilha de Utopia.

A utopia carregada de esperança e firme em seu desejo de mudança é discutida por Ernst Bloch (2005) no livro *O Princípio Esperança* e segundo o autor (2005, pág.79) "não há debilidade, mas uma vontade que determina: é assim que tem que ser, assim há de ser" Bloch, a partir de sua visão esperançosa sobre a utopia, discute de forma otimista como o desejo utópico carrega a esperança de mudar a realidade em busca da aurora. Observa-se que o autor acreditava que o ser humano tem o poder de moldar essa realidade e o futuro com base em uma vontade determinada, rejeitando a passividade.

Dentro da própria ideia de utopia, ao longo dos anos, se ramificou outras perspectivas sobre o conceito. Seja por uma visão otimista como apresentada por Karl Manhaeinn em "Ideologia e Utopia" de 1986, o qual o mesmo apresenta a utopia como um ato de revolução e mudança positiva, ou ainda por uma vertente pessimista como a de Emil Cioran em seu livro "História e Utopia" de 2011, que a partir de análise histórica sobre a utopia apresenta uma visão bastante crítica e pessimista da mesma. Ambos os autores, entre outros que também serão abordados, trazem apontamento importantes que contribuirão para essa pesquisa. Para ambos os autores citados acima, por exemplo, um mundo utópico está acima da realidade vigente do indivíduo e é uma maneira de romper com os status quo. Mas de que forma tal ideal de perfeição é vivido e se manifesta no seio da sociedade? Acredito, assim como outros autores, que a utopia e a distopia se desenvolvem paralelamente e que não há como apenas uma existir.

Veja, entendo que a própria utopia é o caminho para uma realidade incerta e cruel, pois em sua própria natureza não há como tornar-se concreta sem danos, logo a insatisfação e a própria maneira o qual a distopia venha a prospera também pode ser por meio da dor, do medo e da supressão da liberdade, não de todos, mas daqueles que serão sacrificados pelo sucesso de tal ideal.

A utopia é o grotesco cor-de-rosa, a necessidade de associar a felicidade, logo o inverossímil, ao devir, e de levar uma visão otimista, aérea, até o limite em que se una a seu ponto de partida: o cinismo que pretendia combater. Em suma, um conto de fadas monstruoso (Cioran, 2011, p. 21).

Assim como apontado por Cioran, a utopia é um tipo de visão distorcida e irreal do que seria a própria realidade, ora, não há ingenuidade na complexidade das relações humanas na vida real. Dentro disso entendemos que para Emil Cioran a própria busca pela realidade é inverossímil, assim utópica e por isso como discutido acima a idealização de um mundo perfeito pode leva a insatisfação, a dor, não apenas há aqueles que a almejam, mas também a todos que servirão de combustível, sacrifício para a sua realização, logo ao buscarmos uma sociedade perfeita e felicidade plena, nos deparamos com uma realidade inatingível e falha que consequentemente irá de encontro ao outro lado da mesma moeda, a distopia. Assim

como na monografia “O mal em Kira – uma análise sob a ótica da necropolítica a partir da adaptação animada do mangá *Death Note*” a qual iniciei a análise da animação *Death Note*, nos deparamos com a busca desesperada do protagonista e seu desejo em criar um novo mundo, um lugar isento da maldade, entretanto a construção dessa sociedade é feita a partir do extermínio em massa, de uma política de morte que rejeita a existência do outro e não assume que a realidade oferecida é inalcançável e perversa, não perfeita.

Ao falarmos das concepções de utopia e distopia, aqui tratadas a partir de Cioran, Bloch e Mannheim, e assumidas neste trabalho, precisamos entender que estas as vezes ignoram as subjetividades do indivíduo, sacrificando a liberdade e suas individualidades, tanto a distopia como a utopia distanciam-se do concreto, do plausível. Essas visões de mundo são o extremo de onde poderíamos ou deveríamos chegar enquanto sociedade, positivamente ou negativamente, dentro claro da perspectiva daquele que almeja romper com o status quo. Assim a necessidade de mudar a realidade pode levar o indivíduo a um tipo de insensatez, impedindo que o mesmo julgue ou mude suas próprias ações ou a realidade. Sobre a definição de *utopia* e seu funcionamento o autor Mannheim explica que:

Seu pensamento nunca é um diagnóstico da situação [...] Na mentalidade utópica, o inconsciente coletivo, guiado pela representação tendencial e pelo desejo de ação, oculta determinados aspectos da realidade. Volta as costas a tudo o que pudesse abalar sua crença ou paralisar seu desejo de mudar as coisas. (Mannheim, 1976, p. 46).

O desejo de mudança e transformação pode levar o indivíduo a um fanatismo que o faz ignorar as consequências de suas próprias ações ao mundo. Algo parecido pôde ser presenciado no Brasil e no mundo durante a pandemia da COVID-19 em 2020. Dentro das devidas proporções ao que nos propomos a discutir, grupos que buscavam perpetuar o conservadorismo e por isso rejeitavam o governo anterior e suas pautas, em prol de um mundo o qual acreditavam ser o ideal, deixavam de tomar a vacina contra a COVID-19. Assim, disseminava desinformação, terrorismo ideológico e proibiam familiares de se protegerem também, como uma forma de distanciamento de ideologias consideradas contrárias e danosas por eles. Devido a este posicionamento “contra o sistema” o número de contágio e óbitos aumentou, elevando assim tensões sociais e crises em setores da saúde e economia.

A insatisfação com uma realidade e Estado o qual aquela sociedade considera falha e insuficiente pode criar condições para um novo olhar sobre o futuro, sobre isso Ivan Cunha (2020, p. 20) diz que “No caso das utopias, essa reflexão é no sentido de imaginar como a sociedade poderia ser mais bem organizada, seguindo as consequências de um agregado relativamente pequeno de reformas.” Ao vislumbrar essa possibilidade de futuro perfeito os

indivíduos tornam-se apáticos a situações de violência física ou psicológica extrema, aos direitos humanos, ao autoritarismo, etc. Assim como na obra "utopia" de More a utopia e os desejos de mudança encontram-se interligados através da aspiração por um mundo melhor, da busca por transformação social. Mas esse desejo na utopia assim como apontando por Bloch (2005, pag. 83) ao explicar que “o sonho de uma vida melhor é assumido de forma bem ampla” para além das visões pessimistas também é um impulso universal que permeia as culturas humanas. Esse sonho, para o autor, parece ser mais do que um anseio individual, é uma força coletiva que move aquela sociedade. E esse desejo não se limita a utopias específicas, como as de sistemas políticos que discutiremos neste trabalho, mas se manifesta em todos os aspectos da cultura, seja na arte, na literatura, na ciência ou na filosofia.

A utopia ao representar uma visão idealizada de mudança positiva, alimenta o desejo humano de superar problemas sociais e alcançar um futuro, podemos dizer mais justo e igualitário. Na maioria das vezes, como vemos em obras utópicas, essa mudança não virá de forma justa ou sem nenhuma consequência, pois esse desejo mostra um lado mais sombrio da faceta humana como a ganância, o ódio, a violência e o egoísmo. Essas são algumas das características de uma mente utópica, que podem ser vistas em obras como “Jogos Vorazes” de 2008 da escritora Suzanne Collins por exemplo. Sobre essa vontade de mudança...

Não podendo aceitá-los tal como são, vocês quererão impor a eles suas próprias leis e seus próprios caprichos, fazer o papel de legislador ou de tirano à custa deles, e ainda quererão intervir na vida dos elementos para modificar sua fisionomia e sua estrutura. O ar é irritante: que mude! E também a pedra. E o vegetal, e o homem. Para além das bases do ser, se quererá descer até os fundamentos do caos, para apoderar-se dele, para lá estabelecer-se (Cioran, 2011, p. 48).

Ao aponta a arrogância trazida por esse desejo de mudança Cioran nos mostra a possível incapacidade do ser humano em aceitar as coisas e o mundo ao seu redor, e por isso essa mudança torna-se destrutiva, pois vem nela a imposição de um desejo sobre a sociedade e até mesmo sobre a própria natureza. Essa imposição acaba por impulsionar a natureza opressora daquela sociedade que deseja a utopia, pois ele luta para mudar a natureza daquilo que é contrário ao mundo desejado. Inúmeros casos podem ser apontados no decorrer da nossa história, desde as guerras cristãs, até a perseguição a opositores políticos, judeus, negros, LGBTQIA+ e também a própria democracia. Essa ambição desproporcional de interferir nos processos da existência, numa tentativa de apoderar-se e dominar até mesmo o próprio caos, essa busca por controle absoluto sobre a natureza mostra-nos uma visão de superioridade e ignorância, talvez falta de respeito? pela complexidade das próprias relações humanas e da realidade trágica do ser. Esta mente coletiva utópica, que possivelmente orbita

um líder, mostra-se desesperada em encontrar algum significado em um mundo que parece indiferente aos seus desejos.

Como explicado, ao seguir um líder que prometia um futuro de glória e extermínio daquilo que era considerado ruim para o grupo, como vimos no capítulo II sobre fascismo, o indivíduo ignora as consequências dos próprios atos e isso pode causar situações irreparáveis, desde o rompimento com a civilidade, Estado até seus próprios direitos. Logo, a partir interpretações seletivas da realidade por um inconsciente coletivo de mudança, crenças, ideias e valores suprimem informações que vão contradizer uma mentalidade utópica.

Devo pontuar aqui, antes de seguirmos com o conceito de distopia, que é necessário que façamos uma breve distinção entre ideologia e utopia, por exemplo, pois, um sujeito pode não estar plenamente satisfeito em sua realidade, idealizar coisas para além do mundo real, mas ainda assim continua a viver dentro de uma ordem social, diferentemente da utopia que ultrapassa a lógica do real e rompe com o status quo atual. Sobre isso Mannheim (1976, p. 146) explica que “Ao limitar o significado do termo ‘utopia’ ao tipo de orientação que transcende a realidade e que, ao mesmo tempo, rompe as amarras da ordem existente, estabelece-se uma distinção entre os estados de espírito utópicos e os ideológicos”. A busca por ideais ou valores que transcendem a realidade não significa necessariamente romper com as estruturas sociais existentes naquela sociedade. Por exemplo, uma pessoa pode admirar e tomar para si ideais como justiça e liberdade que podem parecer distantes ou difíceis de alcançar dentro da sociedade atual, como a liberdade irrestrita²⁵ discutida por grupos de direita em relação ao STF no Brasil pós-eleição de 2022, no entanto, essa mesma pessoa ou grupo ainda pode continuar vivendo dentro das normas e instituições da sociedade, sem necessariamente desafiar ou questionar fundamentalmente a ordem social existente. A manifestação de ideias e desejos dentro dessa ordem vigente pode se configurar como ato ideológico, entretanto a ideia de rompimento com essa ordem social é uma manifestação utópica. É complexa a definição entre utopia e ideologia, como apontada por Mannheim (1976) a separação das definições é difícil, pois estamos lidando com conceitos que envolvem valores e padrões.

A distopia, como apontado anteriormente, é o contrário da utopia, pois é algo pior que o estado anterior. Andityas Matos em *Utopias, distopias e o jogo da criação de mundos* (2017) explica que o termo distopia surge pela primeira vez em discurso por Greg Webber e

²⁵ A um desejo obscuro em nosso país, como apontado em artigo da Intercept Brasil, em se alcançar um tipo de liberdade irrestrita, o qual possa se fazer o que quiser sem consequências, perpetuando assim pautas hegemônicas de opressão e ódio racial, por exemplo. Disponível em: <https://www.intercept.com.br/2023/09/08/extrema-direita-no-brasil-sonha-com-liberdade-de-ser-nazista/>. Acesso: 05 maio. 2024.

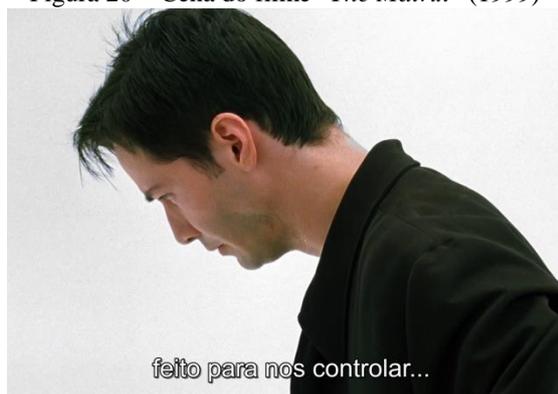
John Stuart Mill em meados de 1868. A palavra ‘distopia’ como explicado por Gregory Claeys em seu livro *"Dystopia, a natural history"* (2017, p. 4) “é derivado de duas palavras gregas, *dus* e *topos*, que significam um lugar doente, mau, defeituoso ou desfavorável²⁶”. A palavra carrega consigo um significado negativo, a materialização em palavras para o oposto de algo bom, porém como apontado pelo autor ao decorrer do capítulo a palavra não se resume apenas ao seu significado primário, pois carrega complexidade em sua aplicação seja na literatura ou, no caso desse trabalho, em obras audiovisuais. Ainda de acordo com Claeys (2017) a ideia de sociedades devastadas por pragas, castigos divinos, maldade ou fenômenos da natureza são tão velhas quanto Cristo, logo o que conhecemos e discutimos aqui como distopia é derivado da modernidade, assim podemos pensar que o medo que sentimos da violência urbana, da ciência, das guerras tornam-se cada vez mais intensos e com a utilização desses medos como fio condutor para criação de obras audiovisuais e literárias o temor pelo pior, característica da distopia, transforma-se em um produto cada vez mais popular. No Japão são inúmeras as animações produzidas que abordam o tema distopia, trabalhando com cenários pós-apocalípticos relacionados a guerras, doenças, ao sobrenatural ou tecnologia, para citar algumas temos *"Yakusoku no Neverland"* (2019) o qual crianças são criadas como vacas em fazendas para servirem como alimento a uma raça alienígena que escravizou a humanidade, *"Ima, Soko Ni Iru Boku"* (1999), *"Girls' Last Tour"* (2017), entre outras animações.

Desde o seu surgimento assim como a utopia, o conceito de distopia e sua aplicação muda em sua forma, como explicado por Claeys (2017) ela pode variar entre política, tecnológica ou ambiental como já dito anteriormente, por exemplo. Tudo vai depender do ponto de partida o qual se manifesta o medo, no caso da distopia tecnológica o temor em relação aos avanços das máquinas, atualmente, o medo das inteligências artificiais e seu acelerado desenvolvimento. Abordando essa temática temos, por exemplo, o filme *Matrix* (1999), dirigido e escrito por Lilly e Lana Wachowski discute a revolução das inteligências artificiais e escravidão de seres humanos que nessa realidade distópica tornam-se pilhas que alimentam as máquinas.

²⁶ *Is derived from two Greek words, dus and topos, meaning a diseased, bad, faulty, or unfavourable place.*

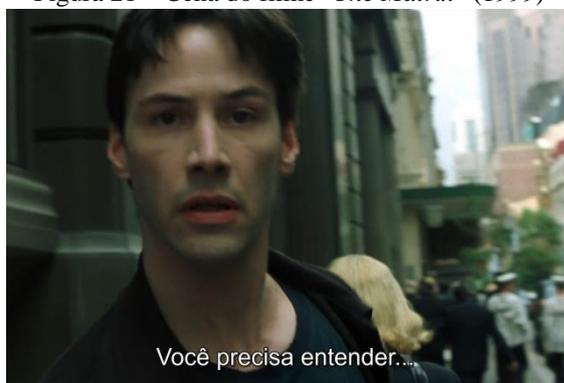
Figura 19 – Cena do filme “*The Matrix*” (1999)

Fonte: Reprodução do Max

Figura 20 – Cena do filme “*The Matrix*” (1999)

Fonte: Reprodução do Max

Como apontado acima temos também as distopias políticas que estão ligadas diretamente ao totalitarismo como na obra *Jogos Vorazes*, o qual o governo promove jogos entre cada distrito que compõem o país, assim favorecendo o distrito vencedor e punindo pelo medo e pela morte televisionada os distritos eliminados. Em todas essas realidades encontramos pessoas paralisadas pelo medo e abatidas diante daquilo que elas veem. Assim caem no conformismo, seja por não terem mais forças para serem oposição e lutarem por outra realidade ou porque fazem parte do grupo favorecido. Como apontado na cena a seguir do filme *Matrix* (1999).

Figura 21 – Cena do filme “*The Matrix*” (1999)

Fonte: Reprodução do Max

Figura 22 – Cena do filme “*The Matrix*” (1999)

Fonte: Reprodução do Max

Figura 23 – Cena do filme “*The Matrix*” (1999)

Fonte: Reprodução do Max

Figura 24 – Cena do filme “*The Matrix*” (1999)

Fonte: Reprodução do Max

Dialogando com a cena a cima traremos também o apontamento de Cioran sobre o conformismo do indivíduo diante de uma realidade tão cruel, segundo ele

As massas não se põem em movimento se só têm como opção males presentes e males futuros; resignadas aos que já sofrem, não têm nenhum interesse em arriscar-se a outros, desconhecidos, mas certos. As misérias previsíveis não excitam as imaginações, e não há revolução que tenha explodido em nome de um futuro sombrio ou de uma profecia amarga (Cioran, 2011, p. 10).

Assim as massas tendem a permanecer inertes e submissas diante de um presente e até um futuro repleto de sofrimento, pois como ter perspectiva de um futuro melhor se as únicas opções percebidas por esses indivíduos são o sofrimento, morte e medo? Não há estímulo para buscar algum tipo de mudanças, ainda que mínimas. Assim, como visto em boa parte dos inícios de obras distópicas, pessoas passam a preferir se apegar a realidade que já conhecem, mesmo que seja dolorosa, em vez de arriscarem mudanças que possam trazer consequências desconhecidas e quem sabe até piores.

Seja em filmes ou livros, após manifestar-se em meio a uma sociedade moribunda a distopia passa a ser a única realidade que pode ser vivenciada e tocada, os corpos se acomodam a ela, e tornam-se também combustível para a sua perpetuação. A utopia parece um sonho distante, principalmente ao pensarmos em sua aplicação no mundo real, neste cenário ela é apenas um devaneio, entretanto, a obsessão em sonhar alto, em querer esse ideal, que reforça-se aqui é inalcançável, leva a sociedade a um lugar de degradação humana, lutas constantes e ausência de esperança, e essa luta não se restringe apenas a armas de fogo e campos de concentração, mas também a luta psicológica, de narrativas ideológicas por meio do medo, assim como dito por Claeys (2017) os perfumes do que conhecemos como civilidade em uma sociedade distópica tornam-se apenas uma memória distante, assim restando apenas o odor da morte, violência e lixo.

Como já notamos as instituições sociais e o que entendemos como normalidade, por exemplo, são frequentemente corrompidas nas realidades distópicas, desta forma vemos como resultado uma ruptura completa da ordem estabelecida naquela sociedade. Assim as narrativas distópicas, por vezes e para além da simples exposição de um mundo decadente, buscam também questionar as estruturas de poder que existem nessas realidades e nos alertar sobre os perigos, no caso das distopias políticas, do autoritarismo e da conformidade cega desses indivíduos, como visto anteriormente.

Sem a preservação e respeito aos direitos individuais e subjetividades de cada indivíduo, vemos a destruição daquilo que conhecemos como sociedade civilizada.

as sociedades distópicas se caracterizam pela inexistência de direitos e garantias fundamentais, sendo altamente autoritárias, quando não totalitárias. A principal

vítima sacrificada no altar dos (ainda?) fictícios Estados distópicos é a liberdade (Matos, 2017, p. 5).

Logo se observa que as realidades distópicas caracterizadas pela ausência de direitos e garantias fundamentais como liberdades individuais básicas, liberdade de expressão, liberdade de pensamento e direitos humanos, nos apontam caminhos para entendermos as dinâmicas de governos fascistas e seus desdobramentos futuros. Na distopia o governo ou o poder dominante, no caso da animação *Death Note* o personagem *Kira*, exercem controle absoluto sobre a vida dos cidadãos, reprimindo qualquer forma de oposição ou dissidência, sacrificando assim essa liberdade em prol da manutenção de um poder autoritário. A utopia do soberano e seu grupo e conseqüentemente a própria distopia se perpetuam, por isso a civilidade, direitos individuais e coletivos e a própria liberdade tornam-se apenas memórias distantes. Nestas realidades não há mais uma possibilidade de mundo perfeito e de plenos direitos para todos, aqui vemos apenas o medo e a tirania tomarem conta da população. A violência e a falta de esperança alimentam os olhos, mentes e bocas daqueles que se encontram ali, como em um processo de amálgama aquela realidade e o sujeito tornam-se um, o pior que cada um poderia ser. Assim, na distopia, a plenitude parece destinar-se a poucos, pode-se dizer que ao partir do pressuposto do qual a distopia se desenvolve paralelamente a utopia ao alcançar um mundo pleno e ideal, em *Death Note*, apenas *Kira* e uma parcela da sociedade que o segue terão acesso a essa plenitude e modelo social “perfeito” visto que isso será alcançado a partir do massacre realizado a outra parcela da sociedade que não se encaixam no padrão do protagonista, por exemplo. Assim, ao pontuarmos aqui o conceito de Utopia e discutir a ideia de Distopia na obra de Tsugumi Ohba, notamos que o mundo ideal não será para todos e que todo o terror vivenciado pelo grupo exterminado é inevitável a partir do momento em que surge uma fagulha de desejo utópica no grupo opressor.

Pensemos que tal “fagulha” não se manifesta sem razão, assim como na utopia, ao pensarmos repetidamente em um tipo de sociedade melhorada para o coletivo criamos um medo constante que segundo Claeys (2017) pode afetar a nossa individualidade e a vida em sociedade por períodos indeterminados. Isso irá ocorrer, pois um ideal utópico, por vezes, só floresce devido à insatisfação dos indivíduos com a própria realidade, essa insatisfação surge, pois existe um inimigo – pessoa, sistema ou ideologia - que tornou aquela realidade inaceitável para aquele grupo, assim inicia-se uma caçada constante a supostos inimigos como forma de conquistar a sociedade que tanto sonham, isso leva a um ciclo aparentemente interminável de sofrimento, ódio e contradições que afetará diretamente a manutenção do ideal utópico. Desta maneira, o ideal que originalmente poderia ser considerado utópico deixa de ser um projeto coletivo de igualdade e torna-se um ideal limitado a apenas uma parte

específica da sociedade. Isso ocorre também devido à busca incessante por um inimigo, considerado o causador das aflições desse grupo.

É importante pontuar que a distopia tem também uma natureza coletiva e uma de suas principais características, ao falarmos por exemplo de distopias vinculadas ao autoritarismo político e estados de exceção, é o ódio de um grupo por um inimigo em comum, seja ele imaginário ou não, assim como nos governos autoritários historicamente conhecidos. Ao falarmos de distopia dentro da linguagem cinematográfica, por exemplo, temos esse ódio que pode se manifestar e ser trabalhado de várias maneiras em narrativas desse gênero, desta forma a linguagem ajuda a revelar a natureza opressiva e muitas vezes desumanizadora das sociedades distópicas, como vemos em algumas obras literárias ou audiovisuais. Em uma distopia resultante dessa ideologia fascista, por exemplo, o ódio pode ser alimentado e perpetuado pelo Estado ou por um líder por meio de sistemas de propaganda, religioso ou educacional, como ocorre na série *Death Note*, ou por meio de competições e propagandas como em *Jogos Vorazes*. A demonização de grupos específicos e a disseminação de ideias de segregação podem ser usadas para incitar o ódio e a intolerância entre pessoas, como pode ser visto em toda a obra *X-Men* do escritor Stan Lee, por exemplo.

Crenças coletivas como o ódio são geralmente expressas, vivenciadas e definidas por grupos. Estes raramente são meros aglomerados de indivíduos; eles costumam ter uma vida, uma identidade, uma existência orgânica e até espiritual própria. Eles também possuem uma psicologia própria. Seus egos frequentemente precisam ser massageados. São, por definição, narcisistas, amantes de autoelogios e facilmente suscetíveis à bajulação.²⁷ (Claeys, 2017, p. 18).

Seja no fascismo discutido no início deste capítulo ou na utopia e distopia os indivíduos em grupos são de suma importância na expressão e na amplificação, digamos assim, dos medos coletivos, assim como na forma como esses medos são manipulados e perpetuados pelos próprios grupos e realidade que os cercam. Veja, a individualidade e a diversidade são frequentemente suprimidas, caçadas para favorecer a conformidade e uniformidade do grupo, seja para manter em vigor a distopia, utopia ou como forma de sobrevivência, como vemos em *Matrix*, *Jogos Vorazes* e *Death Note*. As pessoas são forçadas a se conformar com toda a dor, morte e anulação de si mesmas, eliminando assim qualquer traço de normalidade. Como nos recortes a seguir.

²⁷ Collective fears like hatred are usually expressed, experienced, and defined by groups. These are rarely mere assemblages of individuals. They usually have a life, an identity, an organic and even a spiritual existence of their own. They also have their own psychology. Their egos often need massaging. They are by definition narcissistic, fond of self-preening, and readily prey to flattery. (Claeys, 2017, p. 18).

Figura 25 – Página 5 da HQ X-MEN (1988)



Fonte: (Claremont; Anderson, 1988, p. 5)

Figura 26 – Página 6 da HQ X-MEN (1988)



Fonte: (Claremont; Anderson, 1988, p. 6)

Figura 27 – Página 7 da HQ X-MEN (1988)



Fonte: (Claremont; Anderson, 1988, p. 7)

Trago os recortes acima como forma de corroborar com os apontamentos trazidos até então sobre a distopia. Os recortes apresentados iniciam a obra “X-Men – Deus ama, o homem mata” escrita em 1988 por Chris Claremont e Eric Anderson. O quadrinho aborda a luta dos mutantes por igualdade, além dos temas violência, intolerância e segregação. Na cena em questão duas crianças são mortas por um grupo chamado "purificadores", a mesma funciona como uma seita e busca aniquilar todos que sejam diferentes do que eles acreditam ser a normalidade. Assim como apontando anteriormente sobre a distopia e sua natureza coletivista, os grupos buscam normalizar a violência contra os diferentes, buscando assim criar um mundo perfeito, apenas para não mutantes. Não apenas isso, muitos mutantes são levados a acreditar que são um defeito na criação da humanidade e que merecem morrer para que uma realidade melhor possa ser criada. Os mutantes e aqueles que os apoiam vivem em constante medo e são continuamente perseguidos. Assim, é possível fazermos ainda um paralelo entre a obra escrita por Chris Claremont e Eric Anderson e a própria ideologia nazista que como apontado por Claeys (2017) acreditava que judeus era um grupo anti-homem, uma raça inferior tanto pela visão pseudocientífica como religiosa, podendo levar a raça aariana à destruição. Desta maneira, o extermínio judeu para Hitler e seus seguidores era fundamental.

Quanto mais eram mortos, mais precisavam ser mortos. Quanto maior o número de judeus nos territórios das forças alemãs avançando, maior era a pressão para matá-los. Quanto mais eram assassinados, mais vingança os alemães temiam. Assim, eles eram levados a matar ainda mais, e a ver todos os judeus como uma ameaça, até que a exterminação total parecia ser a única solução viável.²⁸ (Claeys, 2017, p. 191).

Os judeus assim como os mutantes no quadrinho acima não viam ou sentiam qualquer tipo de segurança, amor ou acolhimento, pois em ambas as situações só lhe restaram os esgotos e a morte como refúgio. Concluímos então que ainda que em cenários diferentes, o primeiro uma obra de ficção o outro um momento histórico real, as narrativas, desde obras cinematográficas com atores reais até as animações, nos mostram o pior do ser humano e a degradação de uma sociedade inteira, em ambos os exemplos anteriores, citação e obra em quadrinho, a natureza autoritária e messiânica de ideologias fascistas quase levam o mundo ao colapso. Essa é a natureza distópica.

²⁸ The more who were killed, the more who had to be killed. The larger the number of Jews in the territories of the advancing German armies, the greater the pressure to kill them. The more who were murdered, the more revenge was feared by the Germans. They were thus driven to kill still more, and to see all Jews as a threat, until total extermination seemed the only feasible solution. (Claeys, 2017, p. 191).

CAPÍTULO IV

DEATH NOTE – A POLÍTICA DO EXTERMÍNIO E O COLAPSO DE UM SONHO

4 ANÁLISE DA OBRA E SEUS DESDOBRAMENTOS FILOSÓFICOS

Death Note é uma adaptação do mangá homônimo do escritor Tsugumi Ohba e conta com 12 volumes, publicados entre 1 de janeiro de 2003 até 15 de maio de 2006 na revista Weekly Shōnen Jump. A animação foi lançada entre 4 de outubro de 2006 e 27 de junho de 2007, desta maneira a animação segue sendo bastante fiel à obra original, havendo poucas mudanças. Nesse capítulo faremos alguns apontamentos sobre as ações de Kira no decorrer da animação e as relacionaremos com os conceitos de fascismo e distopia já abordados em capítulos anteriores. Assim acredita-se que seja necessária a contextualização da obra a partir do breve resumo da mesma, como veremos a seguir.

A série animada conta a história do adolescente Light Yagami, um estudante do ensino médio que reside na cidade de Tokyo no Japão e personifica a imagem de um cidadão exemplar, segundo a própria série. Light é filho de Soichiro Yagame, chefe da polícia japonesa. Soichiro tem grandes expectativas no seu filho.

A abertura da animação já nos dá uma dimensão do que ocorrerá no decorrer da trama, apresentando estética mais realista com referências ao religioso, à violência e a dicotomia entre o bem e o mal. É usado jogos de luz e sombra para reforçar as expressões dos personagens e as contradições dos mesmos, a contemplação ao divino e referências a bíblia com o aparecimento da maçã mordida pelo personagem principal, como reafirmação dos seus pecados. A religião flerta com o poder e a violência na animação e Kira alcança um estado quase sobre-humano.

Figura 28 – Cena 1 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 29 – Cena 2 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

Como já apontado na introdução e primeiro capítulo deste trabalho o cinema em animação mostra-se um meio eficaz para que possamos explorar temas mais complexos como a violência, o autoritarismo e a morte, como em *Death Note*. Abordando tais tópicos de uma maneira que alcancem tanto jovens quanto os adultos, assim ao pensarmos em como o cinema em animação dialoga e apresenta tais temáticas precisamos ver que devido sua natureza e

características a animação pode utilizar de técnicas visuais, narrativas e simbólicas para engajar o público, levando esses telespectadores a discussões profundas e pouco comuns do nosso dia a dia, facilitando por vezes a compreensão e a reflexão sobre esses temas. Veja, *Death Note* se utiliza de metáforas visuais e cores, por exemplo, para apresentar as características dos personagens e suas ambições. Pontuaremos brevemente sobre o uso das cores, pois não há pretensão em realizar uma análise estilística da obra nesta pesquisa, podendo ser aprofundado essas questões em trabalhos posteriores. Assim, nota-se que o vermelho intenso representará o personagem principal, a violência e a morte na obra. Vejamos as cenas a seguir.

Figura 30 – Cena 3 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 31 – Cena 4 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

Na Animação notamos que existem duas cores vibrantes principais, para além das cores sóbrias utilizadas na série, são elas o vermelho e o azul, respectivamente. A primeira está ligada diretamente a *Kira* em seus olhos, cabelo, gravata ou ambiente em que se encontra simbolizando, por exemplo o mal, o desejo e o perigo que o personagem representa. Eva Heller em sua obra *A psicologia das cores*²⁹ de 2013 diz que o vermelho foi a primeira cor nomeada pelo homem, logo carrega consigo inúmeros significados.

Entretanto em relação ao rival de *Kira*, o detetive L, temos a cor azul nos seus olhos, cabelos ou também no ambiente. Essa cor em específico é a contraparte da cor vermelha, assim como os personagens. Sobre o azul Heller aponta que (2013, p. 113) “o polo oposto ao vermelho é sempre o azul. O azul é o frio, o silencioso, o distante”. Ao analisarmos as cenas as quais ambas as cores são usadas notamos que elas são utilizadas para reforçar a contradição entre os personagens e suas características, e estas características são importantes para entendermos os desdobramentos da obra e talvez também na identificação do telespectador com os personagens.

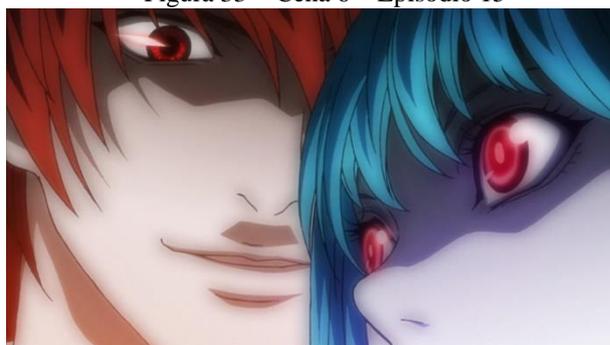
²⁹ Segundo informações do livro para se chegar aos dados apresentados foram entrevistadas em média 2000 pessoas, homens e mulheres alemãs, com 14 até 97 anos de idade (2013, p. 12).

Figura 32 – Cena 5 – Episódio 3



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 33 – Cena 6 – Episódio 15



Fonte: Reprodução da Netflix

Trago esses exemplos, ainda que superficiais, para pontuarmos que a cor, entre outros elementos, é uma ferramenta narrativa importante dentro do universo das animações e na obra *Death Note*. Deixo claro aqui que ainda que seja um ponto o qual não discutiremos de forma mais aprofundada nesta pesquisa, as cores são fundamentais, pois auxiliam a construção discursiva da animação, dessa luta do bem contra o mal, fascismo contra democracia e liberdade.

Cabe pontuar que essa distinção entre o vermelho e o azul não se limitam apenas a esses dois personagens, principalmente o azul. Essa cor surgira também em outros momentos pontuais, no personagem antagonista ao protagonista, o detetive L, e nas vítimas de Kira.

Figura 34 – Cena 7 – Episódio 6



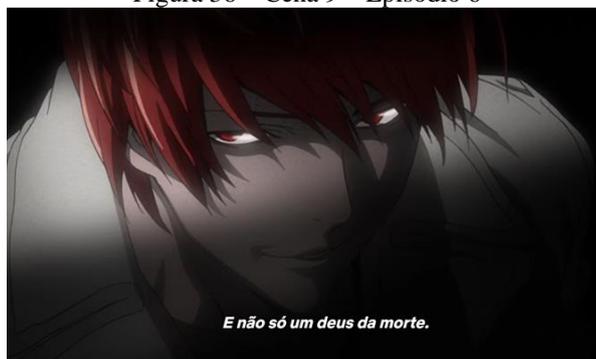
Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 35 – Cena 8 – Episódio 6



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 36 – Cena 9 – Episódio 6



Fonte: Reprodução da Netflix

Os recortes acima se tratam do assassinato de uma inocente, a personagem é uma agente do FBI que está em luto por seu noivo ter sido morto por Kira e por isso passa a investigá-lo por conta própria. Nessas cenas as cores em destaques criam uma atmosfera complexa e rica. Além de evocar emoções, a cor aqui é usada para enfatizar um momento importante na narrativa da animação, destacando os personagens e criando uma atmosfera específica. Aqui é o vermelho contra o suposto inimigo azul. Logo, as cores como metáforas visuais auxiliam na exploração temas complexos como o fascismo analisado na obra, assim

sem se cair num simbolismo elementar, é evidente que a cor pode ter um eminente valor psicológico e dramático. Parece, portanto que a sua utilização, bem compreendida, pode não ser apenas uma fotocópia da realidade exterior, mas deverá preencher uma função expressiva e metafórica, tal como o preto e branco transpõe e dramatiza a luz (Martin, 2005, p. 89).

A cor em *Death Note*, ou em outras séries e filmes, não é apenas uma representação fiel da nossa realidade. Aqui ela, assim como apontado por Martin acima, é usada de forma psicológica e dramática para intensificar as emoções e a narrativa da série, transcendendo assim a simples imitação da realidade. Por exemplo, a cor e a iluminação podem simbolizar a esperança ou a desespero, enquanto a forma e o movimento dos personagens podem refletir emoções até estados psicológicos, assim como visto na página 18 do primeiro capítulo em relação às expressões exageradas e o hiper-dimensionamento das emoções.

Figura 37 – Cena 10 – Episódio 3



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 38 – Cena 11 – Episódio 4



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 39 – Cena 12 – Episódio 12



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 40 – Cena 13 – Episódio 23



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 41 – Cena 14 – Episódio 31



Fonte: Reprodução da Netflix

As expressões exageradas como as vista nas cenas acima intensificam e mostram ao telespectador emoções que auxiliam a narrativa da obra. Esses exageros nas expressões contribuem para as mensagens que as animações tentam passar e parece ser um artifício corriqueiro nas produções japonesas, em *Death Note* não é diferente. O artifício aqui é usado como forma de intensificar as dores e agonia dos personagens mortos por Kira em seu regime autoritário, diferente do exemplo dado na página 18 com as figuras 6 e 7, o exagero não tem característica cômica em *Death Note*, aqui hiper-dimensiona a tortura, estados de perturbação mental e a morte como nos recortes acima. Filmagens com ângulos fechados nos rostos dos personagens ou o uso de sombra também são recorrentes na animação e reforçam os traços faciais e o drama na narrativa. Como nas cenas acima e a seguir.

Figura 42 – Cena 15 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 43 – Cena 16 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

Vale pontuar também, ainda que de forma breve o uso de luz e sombra em *Death Note*, como nos recortes acima, que atribui a animação traços mais realistas, comparado a outras animações também populares e lançadas no mesmo período, e uma animação mais fluida, e esses artifícios são usados para explorar mais profundamente a narrativa da série em 2006. Sobre esse realismo em seus traços notamos, a partir da análise fílmica, que a estética realista de *Death Note* reforça a conexão entre o mundo fictício da animação e as dinâmicas políticas do mundo real. Ao trazer cenários urbanos detalhados, situações cotidianas e também interações humanas críveis, a série animada permite que os telespectadores percebam

as ações de Kira como possíveis, por vezes quase plausíveis, e dá visibilidade aos perigos do autoritarismo que ecoam em nossa contemporaneidade.

Sobre o enredo da obra, certo dia enquanto Light, ainda não chamado de Kira pela população, assistia a uma aula, observa um objeto caindo do céu em direção ao pátio do colégio, ao fim da aula, Light vai ao local, onde o suposto objeto caiu, e encontra um caderno misterioso que contém o título ‘*Death Note*’ o mesmo fica curioso e leva o caderno consigo.

Figura 44 – Cena 17 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 45 – Cena 18 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 46 – Cena 19 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

As cenas iniciais do personagem e sua apresentação na narrativa acontecem de forma muito simbólicas, em meios a uma trilha sonora de cantos gregorianos o personagem recita um verso a pedido do professor, um corte brusco na cena ocorre ao fim das palavras de Light Yagami e é dada a notícia de alguns crimes que ocorreram naquela manhã. As notícias são dadas em um telão em meio a uma avenida movimentada.

Figura 47 – Cena 20 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

Assim como Light e seu semblante cansado, o mundo continua a seguir normalmente, como apontado pelo próprio personagem, a população parece habituada e indiferente a estas notícias. Não havendo indignação, o personagem observa a naturalização da violência e a ineficácia da justiça. E aqui devemos pontuar essa naturalização da violência, como apontada por Hannah Arendt em seu texto *Violência*, a autora discorre sobre a influência da violência na construção da sociedade e atividades humanas, sobre esta influência ela explica que "isso mostra até que ponto tornou-se a violência e a sua arbitrariedade como fatos corriqueiros e foram, portanto negligenciadas; ninguém questiona ou examina aquilo que é óbvio para todos" (1985, p. 7). Observe, em meio a toda violência apresentada em canais de tv, sites e telões em avenidas centrais, não há surpresa com tudo aquilo, os personagens normalizam a violência e a crueldade, por isso os semblantes apáticos da população em meio às notícias que vão sendo apresentadas no decorrer de todo o primeiro episódio. A série deixa clara a passividade e omissão da população em relação, por exemplo, à violência, como em cenas de abuso psicológico e sexual durante o primeiro episódio. Talvez como uma maneira de justificar, dentro da obra, as ações que o protagonista tomaria dali em diante.

Em sua residência Light analisa o caderno e encontra instruções escritas que explicam como utilizá-lo. Este é o primeiro momento de tensão da série como vemos nas cenas a seguir, e direciona a animação ao seu primeiro clímax, o primeiro assassinato de Light.

Figura 48 – Cena 21 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 49 – Cena 22 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

Ao usar o caderno, Light percebe que o mesmo realmente funciona e que isso pode dar-lhe a possibilidade de moldar o mundo à sua maneira. Veja, a natureza do líder fascista está em sua vontade de poder absoluto, assim como visto no capítulo II, ainda que seu discurso fale sobre uma mudança em prol do seu grupo. Logo, muito das ações deste líder trata-se apenas de sua vontade singular, assim como apontando por Paxton (2007) em um dos

pilares³⁰ que compõem a ideologia fascista. Os movimentos fascistas, seus líderes e políticas autoritárias em geral, rejeitam a ideia de democracia e pluralidade, assim, os seguidores de um líder fascista valorizam e promovem a sua vontade como superior a qualquer outra, sejam elas mais racionais ou não, assim este líder é visto como uma figura quase mítica que representa de forma direta a vontade e o espírito do povo. Desta maneira por vezes, como já visto em registros históricos, o líder centraliza todo o poder, ignorando a vontade ou desejo do povo. Não se trata do outro, mas de si mesmo. Assim como Kira e os inúmeros líderes autoritários que surgiram no mundo real no decorrer da nossa história.

Após encontrar o caderno Light é visitado pelo verdadeiro dono do objeto, um *shinigami*³¹ chamado Ryuk. Light pergunta como o *shinigami* perdeu o caderno, Ryuk explica que deixou o caderno cair na terra, pois não encontrava diversão no outro mundo e queria observar um humano usando tal poder. Light explica seu plano de exterminar todo humano que ele considerar impuro ou maléfico para a sociedade, e que deseja ser o Deus do novo mundo, o qual não existirá maldade ou injustiça. Ryuk diz que não irá apenas observar, sem interferências, assim, assassinatos inexplicáveis se espalham por todo o Japão, causando terror em alguns e satisfação em outros.

Os ideais de Kira se entrelaçam com o desejo de purificação, o personagem desde seu primeiro momento com o caderno flerta com um tipo de autoritarismo e religiosidade que podem ser vistos em inúmeros quadros da animação que fazem referência ao divino, como nas cenas a seguir por exemplo.

Figura 50 – Cena 23 – Episódio 24



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 51 – Cena 24 – Episódio 24



Fonte: Reprodução da Netflix

³⁰ Paxton (2007, p. 79) traz alguns pilares que fundam a ideologia fascista dentre elas "a superioridade dos instintos desse líder sobre a razão abstrata e universal" já apontado no capítulo II página 30.

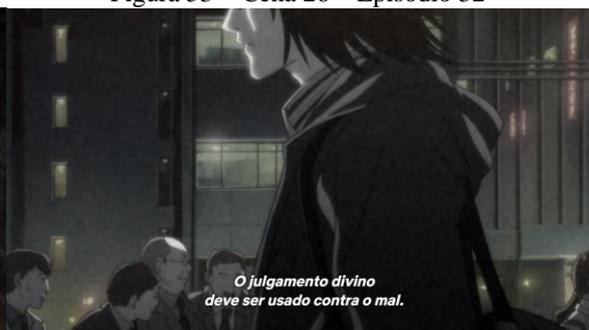
³¹ Não existe uma tradução exata do termo *shinigami*, entretanto a palavra se refere às entidades que causam calamidades, e são chamadas de Deuses da morte, segundo a matéria escrita por Yuri Vasconcelos (2016). Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-um-shinigami>. Acesso em: 13 fev. 2024.

Figura 52 – Cena 25 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 53 – Cena 26 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

A cena 25 faz uma referência direta ao quadro 'a criação de Adão' do pintor Michelangelo. Ainda que não abordemos aqui sobre a estética e o uso de referências bíblicas e religiosas na obra, pois fugiria aos objetivos desta pesquisa, é importante ressaltar elas existem na animação e dialogam com o discurso do personagem, não por acaso estas referências encontram-se quase que totalmente na primeira abertura da série, e em momentos pontuais dos episódios, assim se pensarmos na abertura como um resumo da obra que o telespectador irá assistir, e na escolha dessa estética, quase barroca pelo uso das sobras e da luz, para momentos decisivos da animação podemos reforçar as próprias temáticas que aqui discutimos, como o fascismo, a religiosidade, o medo, o homem (Kira) como o centro do mundo e representação da perfeição.

O processo de referenciação da animação a obras famosas ou bíblicas parece ser usado como forma de recuperar memórias do telespectador e por que não estimular a imaginação deste que irá imputar significado à obra. Assim, observa-se que a obra é carregada de simbolismos, como visto acima, outro uso importante de referência ocorre no momento anterior à morte do personagem L, no qual o mesmo seca os pés de Kira após falar sobre confiança e amizade.

Figura 54 – Cena 27 – Episódio 25



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 55 – Cena 28 – Episódio 25



Fonte: Reprodução da Netflix

Este momento é um dos pontos altos da animação, a cena que faz referência ao momento que Jesus lava os pés dos discípulos ao saber que estaria próximo do fim, surge momentos antes da acessão de Kira. Aqui o vilão, simbolizando a própria morte, vence e prospera até o último episódio da animação.

Note que, todos os aspectos que estamos considerando até aqui tendem a reforçar a temática fascista na obra e seus impactos e relevância ao falarmos da importância do cinema ou série em animação na abordagem de temas tão sensíveis. A forma escolhida para apresentar os desejos desse personagem e também suas características divina e autoritária, importantes para a obra, podem ser vistas em mais cenas, como veremos a seguir, reforçando a imagem de deus do personagem principal.

Figura 56 – Cena 29 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 57 – Cena 30 – Abertura



Fonte: Reprodução da Netflix

As cenas 29 e 30 acima, por exemplo, mostram um momento importante da animação e esse impacto causado pela cena é resultado de sua composição. O *Mise-en-Scène* usado aqui ajuda na composição narrativa da obra, reforçando o discurso do personagem. Observa-se que essa cena em específico marca o que *Kira* deseja ser e como se vê após tomar posse do caderno. Martin (2005, p. 44) explica que "existe um certo número de fatores que criam e condicionam a expressividade da imagem". Como nos recortes analisados até aqui, a escolha de enquadramento, ângulos de filmagens, dentre outros, são fatores decisivos na construção dos significados das cenas. O diretor ao escolher essa composição de cena (29 e 30) em *Death Note* parece criar uma ligação narrativa e emocional entre o que o protagonista diz e o que está sendo mostrado na tela e com isso enriquece a experiência visual do telespectador. Esta mistura de violência e religiosidade é parte fundamental da obra, direcionando a narrativa da animação estes temas se manifestam nas ações dos personagens e referências visuais como passagens bíblicas. Estas escolhas estéticas reforçam o discurso maniqueísta de *Kira* e seus seguidores.

Para além da escolha estética e técnica para abordar tais temáticas, o conceito de purificação divina também é utilizado por governos autoritários, pois os temas estão entrelaçados, visto que o fascismo para os seus seguidores é um tipo de filosofia de vida que os transcende e também a sociedade, levando esses indivíduos, e aqui principalmente o líder como já visto nos pilares do fascismo, a uma iluminação a qual seus inimigos não alcançarão.

Por vezes estes governos também utilizam da religião e espiritualidade como forma de manipulação, aprovação moral e justificativa de suas ações.

O conceito Fascista de vida é religioso, no qual o homem é visto em sua relação inerente a leis superiores, dando a ele uma visão objetiva que transcende o indivíduo e o eleva à consciência unida de uma sociedade espiritual [...] Fascismo é não só um sistema governamental mas também e acima de tudo um sistema de pensamento (Mussolini, 2020, p. 5).

O fascismo, na visão de Benito Mussolini, oferece uma visão completa do mundo, para além de um sistema político, ele se apropria se entrelaça e ressignifica aspectos culturais, espirituais e sociais. Assim a comunidade fascista torna-se uma grande sociedade espiritual onde todos compartilham das mesmas ideias e consciência. Como apontado por Stanley (2018, p. 82) "No cerne do fascismo está a lealdade à tribo, à identidade étnica, à religião, à tradição ou, em uma palavra, à nação." E esse é o desejo de Kira, ao se comparar a um Deus ele aponta um ligação direta com algo maior, o que dentro da animação não deixa de ser verdade visto que ele se apropria de um poder sobrenatural, acreditando ser superior espiritualmente, culturalmente e moralmente, deseja tornar a sociedade sua imagem e semelhança. O personagem se vê como uma divindade e as pessoas daquela cidade o enxergam da mesma maneira, compartilhando e apoiando os desejos do protagonista.

Vale pontuar que não apenas Kira se vê como uma divindade como a própria sociedade lhe atribui tal característica, a ele e também à política de estado exercida pelo personagem. Eric Voegelin em seu livro *As Religiões Políticas* (2002), ao discutir sobre a origem e transformação de um Estado totalitário, explica que "o Estado ser originário ou absoluto deixa de ser um juízo de um sujeito conhecedor, tomando-se no dogma de um crente" (2002, pág. 27). Trago essa breve citação para reforçar a nossa análise sobre esta característica apresentada na narrativa da obra, pois assim como apontado por Voegelin em seu livro em um contexto do totalitarismo, o Estado parece deixar de ser visto como uma construção apenas humana, derivada de processos históricos e sociais já conhecidos, e passa a ser tratado como algo absoluto e inquestionável, assim como vemos na animação. Os seguidores de Kira parecem não usar da razão para analisar as interferências políticas e sociais feitas pelo protagonista, mas entendem aquele governo e suas ações perversas como um ato de fé. Os personagens transferem sua confiança para o governo Kira, pois o enxerga como algo semelhante a um deus.

Em razão do número expressivo de assassinatos de criminosos e o início de um descontrole social em todo o Japão, a força tarefa japonesa juntamente com o FBI se unem para encontrar o criminoso que agora é popularmente conhecido como Kira, o caso também chama a atenção do maior investigador do mundo, o detetive particular 'L'.

A partir desse momento começa uma perseguição frenética entre ambos os personagens. L representa a justiça como a conhecemos normalmente, o sistema judiciário. L não deseja matar o assassino com as próprias mãos, mas sim que Kira enfrente a lei como todo cidadão, de forma justa, pois o mesmo compreende que não é papel da sociedade fazer justiça por conta própria, pois esse poder está delegado ao Estado, respeitando os direitos individuais de cada um. *Kira* em toda sua ânsia de poder não se limita a matar apenas criminosos, suas ações se estendem a todos aqueles que são contrários aos seus ideais. Esse ponto pode ser visto nos recortes a seguir.

Figura 58 – Cena 31 – Episódio 5



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 59 – Cena 32 – Episódio 5



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 60 – Cena 33 – Episódio 5



Fonte: Reprodução da Netflix

As cenas marcam um momento importante da obra, assim como no momento o qual *Kira* encontra o death note e a cena é registrada de baixo pra cima em um ângulo *contra-plongée*³², dando um ar de superioridade ao personagem ao ter seu primeiro acesso a tal poder. Martin explica que "a escolha da matéria filmada é o estado elementar do trabalho criador do cinema" (2005, p. 45) logo, a forma como será filmada a cena determina também como o telespectador irá se sentir, pois o enquadramento, plano ou ângulos carregam simbolismos significativos para, por exemplo, criar sensações, sentimentos e ligação daquele o indivíduo e a série. O mesmo ângulo de filmagem se repete aqui quando *Kira* mata pela

³² Segundo Viviane Paduim em seu livro "Fundamentos básicos da linguagem audiovisual" (2013) o *contra-plongée* é um ângulo de filmagem o qual a cena é filmada de baixo para cima, assim passando a sensação de superioridade, triunfo, pois isso faz o personagem se tornarem grandioso.

primeira vez um cidadão não criminoso, o ângulo carregado de simbolismo parece mostrar a justiça perecendo diante do mal.

Raye Penber é o primeiro detetive morto pelo protagonista assim ampliando o seu ato de justiça para aquele que não concordassem e atrapalhassem seus planos. Esse ponto de virada é significativo, pois não se trata mais apenas de criminosos, Penber é apresentado como um homem bom e carinhoso, planejando casamento e filhos, algo completamente diferente do que Kira diz ser imoral, assim vemos que Kira é contraditório com relação ao seu discurso inicial, reforço aqui isso, pois as suas ações nem sempre condizem com o que ele fala e isso vai ficando mais evidente ao passo que adquire mais confiança e poder.

Vale ressaltar que esse ângulo de filmagem apontado anteriormente é recorrente na série, a técnica de *contra-plongée* trará magnitude ao personagem, em relação aqueles a sua volta. Martin (2005, p. 51) reforça que o ângulo *contra-plongée* (contrapicado), por exemplo, magnificando a cena faz a filmagem "adquirir um significado psicológico particular". Cria-se assim um sentimento de poder e superioridade sobre o personagem e sua ideologia. Em muitos momentos Kira é filmado desta maneira enquanto o oposto acontece sobre aqueles que o cercam ou que são contra ele, como o próprio L que sempre é filmado um ângulo abaixo de Kira, como nos recortes a seguir.

Figura 61 – Cena 34 – Episódio 7



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 62 – Cena 35 – Episódio 15



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 63 – Cena 36 – Episódio 25



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 64 – Cena 37 – Episódio 25



Fonte: Reprodução da Netflix

Para além da criação de um cenário de tensão constante, de sentido de superioridade e de opressão de Kira sobre as suas vítimas, como nos enquadramentos fechados vistos acima, especialmente em cenas com Kira ou nos corpos sem vida, refletem o isolamento da própria mentalidade autoritária do protagonista. Essa escolha estilística parece reforçar a ideia de controle absoluto, que é, como vimos no capítulo sobre fascismo e suas características, um traço comum desta política autoritária e seu líder que se vê como o único capaz de "salvar" o seu povo. Essa sensação claustrofóbica causada nesse uso de camera também serve para reforçar na narrativa o isolamento de Kira e talvez até mesmo seu distanciamento moral e emocional.

Sobre a o oposto ao plano *contra-plongée*, o plano picado, Martin também explica que "tem tendência para tornar o indivíduo mais pequeno, esmagando-o moralmente [...] um brinqueado do destino" (2005, p. 51). Essa escolha estética contribui com o ponto de vista do protagonista e do telespectador. *Kira* se diz superior e acredita no seu ideal de salvação e soberania, estar visualmente acima dos demais reforça o discurso que ele quer passar, tanto aos personagens como também ao telespectador que se vê olhado de cima para baixo pelo personagem. Notamos na obra que ao executar criminosos e disseminar seu ideal de justiça Kira desempenha um papel ativo na demonstração do seu poder sobre a população. Logo, segundo Foucault (1987, p. 69) "o executor não é simplesmente aquele que aplica a lei, mas o que exhibe a força; é o agente de uma violência aplicada à violência do crime, para dominá-la. Desse crime ele é o adversário material e físico".

A punição na animação, partindo da observação de Foucault, não é apenas uma correção, mas também uma exibição de força. Kira age como um símbolo de uma deturbada concepção de justiça e da nova sociedade que está criando. Ele ainda busca reforçar a "incapacidade do Estado" na aplicação de uma justiça eficaz ao impor sua vontade reprimindo a criminalidade através da sua política de extermínio.

Como já pontuado até o momento vemos que a animação traz consigo debates relevantes, e seu recorte sobre a realidade daquela época é rica em discursos ainda pertinentes quase 20 anos após seu lançamento. *Death note* a partir de fragmentos da nossa realidade desenvolve sua narrativa e traz de forma lúdica a temática do bem contra o mal, recorrente em obras *shounen*, só que para além da exposição superficial do tema está o desenvolvimento de outros, vistos por vezes como sensíveis, maduros ou densos demais para serem trabalhados em obras de animação, como extermínio, política autoritária, religiosidade, entre outros.

Martin (2005) faz um apontamento interessante sobre o poder do cinema enquanto meio de expressão cultural, o mesmo explica que esse poder é derivado da "reprodução fotográfica da realidade" (2005, p. 24), podemos levar isso até às produções animadas, desde as primeiras animações do Wall Disney, como visto no capítulo I, e sua tentativa em se aproximar de uma estética realística, o cinema em animação, a partir das vastas possibilidades de criação oriundas da sua própria linguagem, busca constantemente conectar-se com a nossa imaginação, usando partes da nossa realidade para discutir e comunicar, por meio não apenas do texto, mas alegorias visuais, imagens e universos fantásticos, sobre essa realidade que vivenciamos.

Tornando linguagem graças a uma escrita própria, que se incarna em cada realizador sob a forma de um estilo, o cinema transformou-se, por esse motivo, num meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte (Martin, 2005, p. 22).

Death Note se utiliza daquilo que já conhecemos como a violência, o medo, o cotidiano de uma cidade grande e seus percalços como material para sua narrativa, promovendo não apenas entretenimento como também o debate e reflexão entre telespectadores. Logo, a animação ao abordar tais temáticas tão familiares ao telespectador de forma despretensiosa e empolgante, aproxima e cria uma intimidade entre esse indivíduo e a obra.

Figura 65 – Cena 38 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 66 – Cena 39 – Episódio 12



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 67 – Cena 40 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 68 – Cena 41 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

McCloud³³ (1995) aponta que as mídias são apenas uma forma de criar comunicação entre as mentes, acredito que qualquer linguagem, seja ela em quadrinhos, musical ou audiovisual tem a capacidade de dizer algo e conectar ideias. Ainda que óbvia ou incisiva tal afirmação pode ser vista no nosso objeto de estudo. O ideal dado ao personagem *Kira*, ainda que perverso, chegou ao telespectador que pode ou não se identificar com ele. O debate entre o bem e o mal, do certo ou errado, saiu da narrativa da obra e também passou a fazer parte de discussões entre os fãs de *Death Note*.

Edgar Morin, em sua obra *O Cinema ou o Homem Imaginário* discorre sobre a ideia de o telespectador projetar e identificar nos filmes e em seus personagens seus próprios desejos, sonhos e ideologias. O conceito chamado de "projeção-identificação" pode nos ajudar a compreendermos, mais profundamente em pesquisas futuras, a relação entre os espectadores e as imagens cinematográficas. Uma vez que, como visto em rápida pesquisa na internet em fóruns e vídeos sobre a animação, alguns fãs da animação *Death Note* defendem e compartilham a ideia extremista do personagem principal. Segundo o autor (1970, p. 105) “A projeção é um processo universal e multiforme, as nossas necessidades, aspirações, desejos, obsessões, receios, projetam-se, não só no vácuo em sonhos e imaginação, mas também sobre todas as coisas e todos os seres”. Assim o conceito apresentado por Morin parece ser um fenômeno psicológico em que os espectadores, ao assistirem a um filme, projetam suas próprias emoções, desejos e experiências nos personagens ou situações representadas na tela. Podemos dizer então que esse processo ajuda o público a se identificar com os personagens da animação podendo até vivenciarem suas histórias como se as mesmas fossem suas.

Segundo McCloud (1995 p. 195) “a mídia transforma pensamentos em forma que podem atravessar o mundo físico reconvertendo-os por um ou mais sentidos de novo em pensamentos”. Logo, seja o cinema live-action ou em animação, ambas as linguagens possuem a capacidade de transformar ideias, sejam elas abstratas ou não, em formas palpáveis ao telespectador, assim o cinema em animação, por exemplo, pode disseminar globalmente essas ideias que serão reinterpretadas pelos telespectadores e que também receberão um novo olhar por pesquisas científicas. Como apontado anteriormente sobre a projeção-identificação, o fã da animação *Death Note* pode ou não em um primeiro momento *projetar* na obra os seus sentimentos e desejos, como por exemplo a insatisfação com o estado e a justiça ou o medo da violência ou de um regime autoritário, e em outro momento ocorrer a *identificação* dele com o personagem *Kira* e seus ideais, compartilhando emoções como ódio, prazer e vingança.

³³ Scott MacCloud foca especificamente na análise de quadrinhos, entretanto dando espaço para a aplicabilidade de seu pensamento a outras mídias, como artes plásticas e cinema.

Sem tangenciar ainda mais o foco desta pesquisa, aponto brevemente o conceito de “projeção-identificação” aqui, pois isso reforça o porquê desta pesquisa, que parte exatamente da curiosidade em ver jovens na internet se identificando com o ideal de Kira e o porquê disso. Assim pretendo me aprofundar ainda mais na relação telespectador e obra em pesquisas futuras sobre animação.

Assim, seja a partir das cores, dos traços, jogo de câmera entre inúmeras outras técnicas e ferramentas únicas ou não da linguagem animada, essa capacidade de transformação apontada por McCloud (1995) e o processo de projeção e identificação abordado por Morin (1970) são fundamentais para a comunicação, narrativa da obra e a compreensão compartilhada na sociedade sobre essas ideias e temas como o fascismo apresentados pela animação.

Desta forma recusa-se aqui nessa pesquisa olharmos de forma superficial as animações, pois ao pensarmos principalmente em cinema em animação ou séries animadas é preciso ter cautela e entender que nem sempre se trata apenas do que vemos na tela, nem sempre é apenas para entretenimento "para jovens" existem sim, subtextos e discursos poderosos por traz de cada traço animado, como vemos em *Death Note*, tal qual apontado por Martin "a realidade que aparece no ecrã nunca é totalmente neutra, mas sempre sinal de algo mais, num qualquer grau" (2005, p. 24). Ao observamos o cinema em animação também como ferramenta de comunicação, partindo da premissa de Martin sobre a não neutralidade do cinema, entende-se que essa concepção tem profundas implicações para a compreensão da própria narrativa das animações e da experiência do espectador com as mesmas, como veremos ao decorrer deste capítulo. Ao ver um filme ou série os espectadores não estão apenas observando a realidade, mas uma construção narrativa mais complexa, que vai utilizar de elementos visuais e sonoros, por exemplo, para produzir ou até expandir novos significados.

Em meio ao avanço da extrema-direita e grupos mais conservadores ou radicais a partir do início do século 21 *Death Note* reforça aquilo que o telespectador, bombardeado por esses ideais extremistas, anseia como uma solução rápida e fácil para os problemas como violência e corrupção. Essa violência "justificada" é um prato cheio atraindo esse público, pois assim como para o protagonista da animação, muitos que acompanham a obra também acreditam que "bandido bom é bandido morto", que o mundo é podre e no fundo parecem apoiar esse extermínio coletivo como forma de higienização social.

A obra trabalhará essa ideologia autoritária de forma muito pragmática e palpável ao passo que ao utilizar a linguagem em animação que na maioria das vezes é de fácil

assimilação e identificação. Talvez os admiradores do personagem Kira e da animação os vêem como algo desejável, uma realidade possível, dentro das limitações do mundo real, e o cinema como uma "máquina de sonhos", onde a realidade e a fantasia se misturam, permite que os espectadores vivam outras vidas, desejos e explorem outras realidades através desses personagens e da narrativa. Cabe pontuar ainda que a uma insistente busca seja por escritores, diretores, atores, em trabalhar temas que por vezes causam no espectador sentimentos conflituosos como nojo, ódio e fascínio. Esses trabalhos, ainda que tragam sensações antagônicas ao bem estar, ou que apresentem ideais contrários aos nossos, como os filmes de guerra abordando o fascismo ou violência extrema, conseguem chamar a atenção do telespectador e capitalizar um grupo de entusiastas para esses temas.

Pode mesmo dizer-se que se assiste, no presente, a um acréscimo (ou a uma popularização) do fascínio pelo lado escabroso e macabro da vida, daquelas entidades que figuram os nossos pesadelos mais inquietantes e que, catarticamente, excomungamos através das formas artísticas (Nogueira, 2002, p. 23).

Bem, partindo dessa premissa que a obra se utiliza de temas comuns e sensíveis ao telespectador, assim facilitando o processo de identificação do mesmo a obra, é necessário nos aprofundarmos em como a obra trabalha tais temas, aqui a violenta ideologia fascista, e posteriormente um possível futuro distópico.

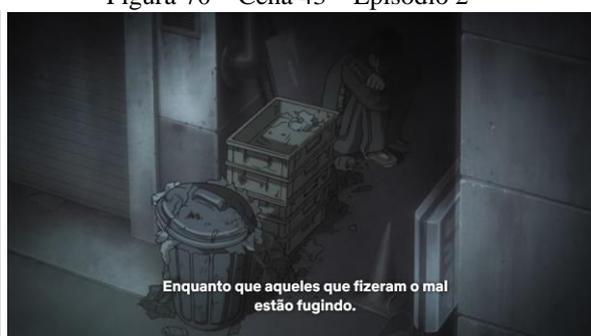
A trama e personalidade do protagonista se desenvolvem no decorrer série animada por conta do uso do caderno, *Kira* torna-se mais obcecado e agressivo na aplicação do seu plano, paralelamente a isso, quanto mais o caderno é usado mais a sociedade mergulha no caos, seja por conflitos entre aqueles que apoiam *Kira* e o estado, ou pelo crescimento do medo entre a população que não quer ser vítima do extermínio.

Figura 69 – Cena 42 – Episódio 2



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 70 – Cena 43 – Episódio 2



Fonte: Reprodução da Netflix

Dentre as características do fascismo, como apontador por Paxton (2007) está a persuasão e a violência como formas de unir um povo e superar os problemas vivenciados por ele. Com isso existia uma expectativa desses governos que, a partir das guerras e manipulação

da população, a raça mais forte dominasse a raça considerada inferior, assim como em *Death Note*.

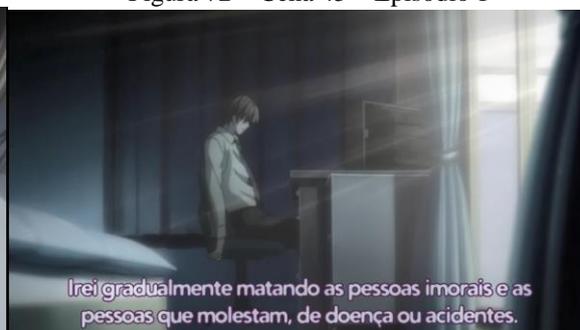
Com algumas diferenças, Kira não busca uma raça superior biologicamente falando, como ocorrido no nazismo, mas sim moralmente, além do controle absoluto sobre o grupo que se encontra em posição de servidão, neste caso seus aliados, logo todos os que se mostrarem aptos para viverem no mundo de Kira servirão somente a ele, os outros indivíduos, “seres inferiores” visto que são considerados imorais e incorrigíveis. Esses devem ser apenas eliminados para que a paz possa torna-se duradoura. Mussolini (2020, p. 4) diz que "Nenhuma ação escapa ao julgamento moral" segundo a sua doutrina fascista. A frase dita por Mussolini se encaixa perfeitamente na visão de Kira sobre o mundo, como pode ser visto no recorte abaixo.

Figura 71 – Cena 44 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 72 – Cena 45 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

A ideologia do personagem e a foice da moral empunhado pelo mesmo são recortes das ideias que fundamentam o fascismo, assim como apontado por Mascaro (2022, p. 14) o “clamor moral” é um dos combustíveis do fascismo. Cabe ressaltar também o uso da iluminação, assim como explicado por Brown (2012) o uso da luz e a cor são ferramentas imprescindíveis para a criação de novas camadas e significados na narrativa da obra. Assim como a luz que sai da janela tocando o personagem criando a sensação de ser iluminado, ou a luz que toca as mãos de Kira no momento que este escreve novos nomes que serão executados. Será mais um elemento que reforçara ao telespectador o discurso de salvador, a luz em meio a escuridão.

Como já deve ter ficado claro até esse momento da pesquisa, essa ideologia está entranhada no discurso de Kira e seus seguidores. O personagem acredita que nada se equipara a ele e ao seu desejo de mudança, devido o poder que adquiri com o caderno, que em mãos, o faz acreditar tornar-se um próprio Deus. Em *Death Note* notamos alguns pontos diferentes no que se refere ao fascismo "clássico", desde a própria mobilização da população até mesmo a forma de atuação, Kira não está caçando comunistas, negros, gays e judeus, não busca uma raça biologicamente superior, mas está caçando componentes que compõem essa

realidade que está inserido, nesse caso o próprio estado e normalidade social, assim como explicado por Stanley (2018) o fascismo de hoje pode não parecer com o mesmo da década de 30, mas sua essência está lá, sua voz autoritária, extremista e violenta continuam lá.

Em qualquer época, seja durante o início do século XX ou agora no século XXI o fascismo precisa de algo ou alguém para culpar, sejam ideologias políticas, religiões ou diferenças culturais, é necessário alguém para sofrer a ira dos “injustiçados”, uma luta interminável em busca de uma paz que não será alcançada.

Figura 73 – Cena 46 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 74 – Cena 47 – Episódio 1



Fonte: Reprodução da Netflix

As cenas acima direcionam o telespectador ao suposto inimigo o qual os puros devem lutar. Aqui o personagem Kira e o *shinigami* Ryuk sabem quem será punido. Paxton (2007, p. 72) explica que "Os fascistas necessitam de um inimigo demonizado contra o qual mobilizar seus seguidores, mas, é claro, o inimigo não tem necessariamente que ser judeu, Cada cultura especifica seu próprio inimigo nacional". No Japão de Kira o inimigo era o status quo e tudo que se encontra nele, o Estado em toda sua atuação e as pessoas beneficiadas por ele, pessoas essas que também alimentam o estado de normalidade desta sociedade, tudo que compunha aquele sistema considerado falido deve ser regido por Kira. Apontar o inimigo é um componente essencial na narrativa do personagem, pois serve para unificar a população contra aquilo que ele odeia, assim como nas políticas autoritárias, logo, como apontado por Paxton (2007) Os valores de comunidade exaltados pela ideologia fascista se sobrepõe a própria humanidade e aos direitos do indivíduo. A desumanização do outro e sua transfiguração em um inimigo letal acabam por justificar e normalizar o direito de matar na animação, subvertendo as normas legais por exemplo e a éticas. Os recortes a seguir mostram a reação da população ao surgimento de Kira, e como parte dessa população desumaniza os criminosos e apreciam o extermínio causado pelo protagonista.

Figura 75 – Cena 48 – Episódio 2



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 76 – Cena 49 – Episódio 2



Fonte: Reprodução da Netflix

Assim como o fascismo que tem em seu núcleo por exemplo o ódio racial e seu desprezo por valores humanistas em sua forma mais concreta nos períodos de guerra e conflitos há também como na imagem acima um núcleo pulsante que alimenta a política de Kira, este núcleo seria o ódio pela realidade e justiça em vigor e seus olhares mais humanizados sobre o que seria administrar uma população e principalmente a forma de punir criminosos. Kira odeia a forma de punição em vigência, ele odeia os políticos, empresários, pois tudo isso faz parte de um mesmo mecanismo que no seu ponto de vista não está funcionando como deveria.

Ao aflorar nos indivíduos o sentimento de ineficácia do Estado em proporcionar o bem-estar e a segurança de sua população, é justificado o extermínio do mal e a derrubada do próprio sistema, pois mesmo que esse estado venha a ser eficaz e justo, não é o suficiente. Desta maneira, Kira em sua jornada como líder autoritário mantém o controle através da manipulação das emoções população, como o medo e o ódio. Paxton (2007) aponta que dentre as características do fascismo está a persuasão e a violência como formas de unir um povo e superar os problemas vivenciados por ele. Como isso existia uma expectativa desses governos que a partir das guerras e manipulação da população a raça mais forte dominasse a raça considerada inferior, em *Death Note* Kira não busca uma raça superior e o controle sobre um grupo que seja colocado em posição de servidão, não, todos os que se mostrarem superiores e assim aptos para viverem no mundo de Kira servirão somente a ele, pois segundo o mesmo ele tornou-se Deus, logo nada se equipara a ele e nem está acima do mesmo. Sobre os seres inferiores, que serão os considerados impuros, imorais, esses devem ser apenas eliminados para que a paz possa torna-se duradoura.

Figura 77 – Cena 50 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 78 – Cena 51 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 79 – Cena 52 – Episódio 32

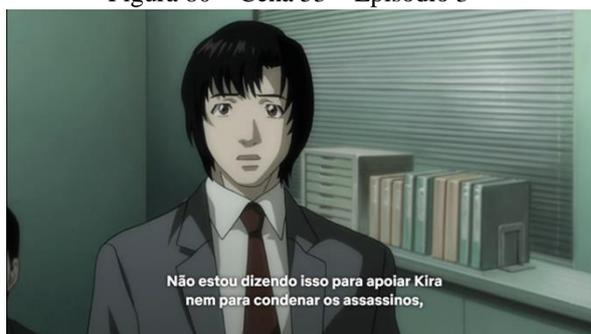


Fonte: Reprodução da Netflix

Vale ressaltar que assim como o "totalitarismo fuzzy" apontado por Umberto Eco (2018) em relação ao fascismo italiano, a política opressora abordada de Kira se dilui em discursos de salvação e luta contra um mal maior, assim a perseguição e extermínio aplicada por ele parecem se tornarem difusas e compreensíveis em relação ao que realmente era. Talvez a própria linguagem da animação auxilie nesse significado desfocado.

Cabe ressaltar aqui brevemente que ao analisarmos a animação *Death Note* não podemos deixar de pontuar a naturalização dos atos do personagem, talvez por ser uma obra em animação e de ficção, que ocorre por vezes, a partir da banalização do extermínio em massa aos olhos do protagonista, seus seguidores e também por uma parcela dos fãs da obra, baseados na desculpa de que essas ações extremas surgem a partir da insatisfação de Kira com um mundo violento, tão mais violento que as ações do mesmo. Logo como em um ciclo sem fim a política de extermínio adotada pelo personagem é apenas o resultado de algo pior. Assim Mascaro (2022, p. 16) explica que "Trata-se da legitimação e da defesa do fascismo sob a desculpa de um inimigo principal do qual este seria seu gêmeo e ao mesmo tempo seu antípoda". Essa justificativa, diga-se injustificável, de tornar o mal menos mal devido algo ainda pior é simplista e a razão para que começasse essa pesquisa, pois, esses eram argumentos comuns vistos em fóruns e abas de comentários sobre a animação. A distorção da imagem do vilão em herói. Como visto nos comentários acima retirados da internet e também nos recortes a seguir.

Figura 80 – Cena 53 – Episódio 3



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 81 – Cena 54 – Episódio 3



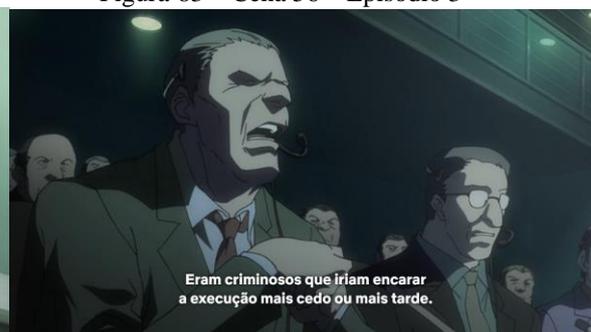
Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 82 – Cena 55 – Episódio 3



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 83 – Cena 56 – Episódio 3



Fonte: Reprodução da Netflix

Inúmeros interesses formam a política fascista do personagem Kira, não era apenas sobre o que ele queria, aqui o poder sobre um povo, mas várias vertentes que pareciam não estar conectadas, mas que era direcionadas a um único objetivo, o extermínio do inimigo. Esses inimigos são muitos: Empresas rivais, não religiosos, moralistas, adoradores de Kira. A animação deixa clara em seus inúmeros episódios a formação desses núcleos que parecem não dialogar entre eles, mas que compartilham a intolerância e sede de poder.

Figura 84 – Cena 57 – Episódio 17



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 85 – Cena 58 – Episódio 17



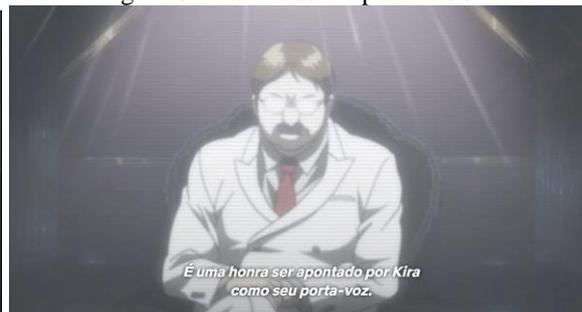
Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 86 – Cena 59 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 87 – Cena 60 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 88 – Cena 61 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 89 – Cena 62 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 90 – Cena 63 – Episódio 26



Fonte: Reprodução da Netflix

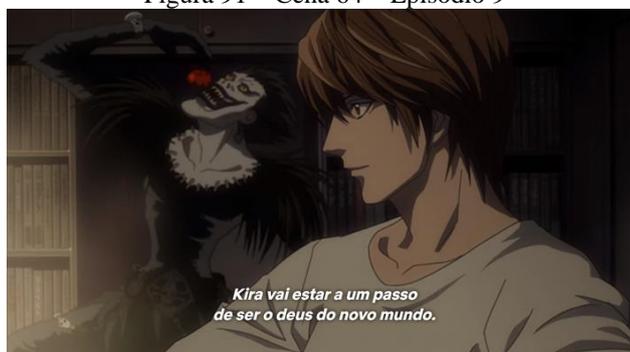
Com os avanços de Kira sobre a sociedade grupos influentes sobre a população passam a apoiar Kira, seja tendo acesso ao poder do caderno, que será compartilhado pelo protagonista ou por meio da mídia de massa e religião. Nas cenas 56 e 57 vemos um grupo de empresários em posse do caderno, concedido por Kira, escolhendo outros empresários para serem executados, assim fortalecendo a própria empresa e seus poderes econômicos. Nas cenas posteriores vemos o dono de uma emissora apoiando o protagonista e disseminando o medo e leis de Kira à população, sendo esse ponto sobre as mídias mais relevante para esse trabalho.

Veja, a série faz uma representação da mídia real e seu poder de manipulação e agrupamento social. Esse meio de controle sobre a narrativa pode ser visto em governos autoritários que controlam os meios de comunicação. Note que ao longo dos apontamentos sobre a série, feitos aqui, Kira desenvolve um culto à personalidade com muitos membros do

público idolatrando-o como um deus. Essa característica é comum em regimes fascistas, onde líderes são frequentemente adorados e comparados a divindades. A disseminação do mito de Kira e a manipulação do povo refletem essa relação entre o fascismo e a propaganda como visto ao longo do capítulo II e apontado por Paxton (2007, p. 137) ao dizer que “Os fascistas [...] ganharam acesso às massas por meio de excitantes espetáculos políticos e de técnicas de publicidade espertas”. Assim como em *Death Note* regimes fascistas usam constantemente a propaganda para manipular a população e estabelecer o poder.

Devemos ressaltar aqui, assim como no início deste capítulo, a representação do divino que pontualmente surgirá no nosso objeto de estudo, pois os elementos religiosos que permeiam a série podem também representar um conservadorismo de ideias, reforçando o discurso do "escolhido por deus" logo, superior aos não escolhidos.

Figura 91 – Cena 64 – Episódio 9



Fonte: Reprodução da Netflix

A ação do deus da morte em comer uma maçã, ao fundo da cena, enquanto Kira fala de si mesmo na terceira pessoa, sobre como destruir L para se tornar um Deus, é simbólica, visto que a maçã no anime surge, talvez, como referencia ao pecado, assim como descrito por religiões cristãs. Kira alimenta o Deus da morte com o pecado que ele mesmo pratica. A composição da cena também reforça o discurso repetitivo do protagonista em se tornar um Deus de um novo mundo.

Por vezes é comum o conceito de divino e religiosidade estarem ligados a governos fascistas, assim como vemos na animação e recortes a seguir que mostram um seguidor de Kira sendo escolhido para ajudá-lo nas execuções.

Figura 92 – Cena 65 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 93 – Cena 66 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

Mascaro (2022, p. 169) diz que "muitos movimentos religiosos, num papel de resguardar o absoluto de sua cultura e de seus crenças como superiores em face dos ímpios, incentivam a negativa dos direitos humanos aos que se chocam com seus princípios". Logo, essa superioridade moral ou até espiritual discutida por Mascaro potencializa a ideologia fascista do personagem e é essencial na narrativa, pois leva a uma divisão entre "nós" (seguidores de Kira) e "eles" (não seguidores). Aqueles que não compartilham das mesmas crenças serão perseguidos e vistos como inferiores ou como ameaças ao futuro prometido por ele. Assim como nos recortes a seguir, o qual o canal de TV religioso "Reino de Kira" incita a população a atacar a sede dos investigadores.

Figura 94 – Cena 67 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 95 – Cena 68 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 96 – Cena 69 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Kira e sua política de extermínio cria um distanciamento entre aqueles que se consideram puros, escolhidos por um Deus entre eles e os impuros, afastados de qualquer humanidade e direitos, aos olhos desses seguidores são monstros, inimigos. Assim, a obra mostra que se o mal está naqueles que não apoiam as ações de Kira os seguidores passam a ser o bem, a contra parte que lutará com o inimigo e levará o mundo a iluminação.

Assim a inviabilização do outro e seus direitos servem como uma forma de proteção dessa seita ou grupo religioso. Kira precisava matar inocentes, ainda que diga não querer, para proteger seus ideais e consequentemente os seus seguidores que povoariam seu futuro utópico, essa manutenção do inimigo, ora prisioneiros ora opositores fortalece as ideias do

personagem e seu regime de poder. Mbembe (2018, p. 42) explica que “violência e soberania, nesse caso, reivindicam um fundamento divino: a qualidade do povo é forjada pela adoração de uma divindade mítica, e a identidade nacional é imaginada como identidade contra o Outro”. Essa adoração não apenas religiosa como também política molda a qualidade daquele grupo, fortalecendo esse senso de identidade coletiva que é vista como superior e moralmente justa. Cabe reforçar ainda que essa dinâmica pode ser observada em diversos contextos históricos e contemporâneos, onde regimes autoritários utilizam a religião ou mitos fundadores para justificar sua dominação e para criar uma identidade nacional que exclui e combate qualquer um que seja "diferente", antagônico a causa. Assim como a Alemanha nazista, que utilizava uma mitologia racial para justificar sua violência contra judeus e outras minorias. Podemos usar como exemplo recente alguns movimentos nacionalistas que utilizam a religião para definir a identidade nacional em oposição a outros grupos, como o governo Bolsonaro (2018-2022) que tinha como lemas "Brasil acima de tudo, Deus acima de todos" ou "Deus, pátria, família e liberdade".

É importante percebermos como Kira se desenvolve no decorrer da obra, transformando-se em um líder autoritário, e como isso dialoga com o que vivemos hoje, com supostos salvadores da pátria e seus ideais extremistas. Ao adquirir mais poder ao longo da obra o personagem há de tornar-se mais cruel, seus filtros morais os quais se orgulhava perdem-se em meio a sua indiferença com a vida do outro e suas ações.

A política fascista e a conduta fascista não podem ser facilmente divorciadas uma da outra. A forte tentação para aqueles que empregam a política fascista, quando assumem o poder, é usar essa posição de poder para tornar suas declarações, outrora fantásticas, cada vez mais plausíveis (Stanley, 2018, p. 131).

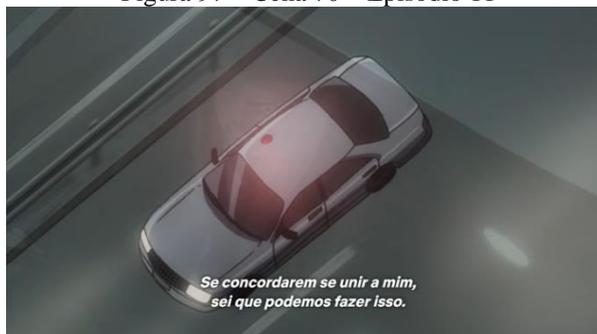
Kira avança na obra, cada vez mais violento ao passo que paralelamente a isso se torna ainda mais popular entre os cidadãos, as promessas feitas por ele alimentam de esperança aqueles que também buscam soluções rápidas para os problemas que os perturbam. Ainda que tenham que apoiar o extermínio do outro, inocente ou não.

Paxton afirma que "O fascismo não tardou a prometer remédios" (2007, p. 68) Da mesma forma, com sua fome de poder e desejo insaciável em exterminar os imorais, Kira promete uma cura pra os males modernos, a violência urbana, a corrupção, o desemprego, tudo pode ser resolvido com a aniquilação do indivíduo "mal". Assim como em muitos discursos de ódio ³⁴ouvidos constantemente pouco antes e durante as eleições de 2018 no

³⁴ Pesquisa aponta a manifestação de discursos pro-extermínio por parte da população e também por líderes políticos como solução para os problemas do país. Disponível nos links a seguir:
<https://www.jusbrasil.com.br/noticias/bandido-bom-e-bandido-morto-dizem-60-dos-brasileiros/401711699>
<https://veja.abril.com.br/coluna/radar/em-2018-bolsonaro-defendeu-fuzilar-a-petralhada>
Acesso em: 08 maio 2024.

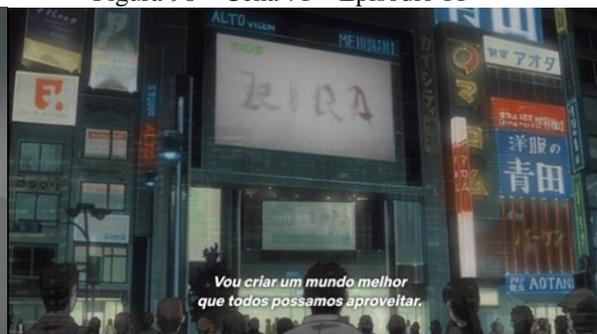
Brasil, frases como "bandido bom, é bandido morto" ou "vamos metralhar a petralhada" eram oferecidas como um tipo de remédio, uma solução imediata para os nossos já conhecidos problemas sociais. Esses dois exemplos trazidos aqui dialogam muito bem, e corroboram com o que estamos discutindo aqui e as cenas a seguir.

Figura 97 – Cena 70 – Episódio 11



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 98 – Cena 71 – Episódio 11



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 99 – Cena 72 – Episódio 24



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 100 – Cena 73 – Episódio 24



Fonte: Reprodução da Netflix

Os seguidores de Kira se deleitam sobre o prazer em se sentirem dominadores, assim esse êxtase torna turva qualquer reflexão moral, qualquer questionamento sobre seus próprios atos e os de seu líder.

Figura 101 – Cena 74 – Episódio 2



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 102 – Cena 75 – Episódio 2



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 103 – Cena 76 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 104 – Cena 77 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

O medo de uns é a esperança de outros em um estado autoritário, há uma recorrência nas tentativas de justificar o extermínio em massa, como nos recortes acima, ainda que essas ações sejam as mesmas que Kira e seus seguidores condenem.

Figura 105 – Cena 78 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 106 – Cena 79 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 107 – Cena 80 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Os seguidores de Kira lutam para manter o sistema autoritário em pleno funcionamento, enquanto outros são corroídos pelo medo e aos poucos vão desistindo de mudar aquela realidade, passando a aceitar o terror vivenciado. A composição dos recortes acima também auxilia o discurso que esta sendo discutido aqui, em preto e branco transmite melancolia e mais dramaticidade à cena.

Figura 108 – Cena 81 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 109 – Cena 82 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Ainda que haja a constatação de diminuição da criminalidade, o medo e o terror tomam conta daquela sociedade. Quando saber que será julgado? Como saber que não será dedurado ou acusado injustamente? O imposto não pago, a mentira para faltar ao trabalho, a discussão na mesa do bar... Tudo isso está sujeito ao julgamento de Kira no exercício do seu poder sobre o Japão. O personagem é um agente letal contra a vida, a letalidade possibilitada pelo caderno conquista a simpatia daqueles que veem a morte como uma forma de purificação e controle social.

o estabelecimento de um regime totalitário requer a apresentação do terror como instrumento necessário para a realização de uma ideologia específica, e essa ideologia deve obter a adesão de muitos, até mesmo da maioria, antes que o terror possa ser estabelecido (Arendt, 1979, p. 17).

Como observado também por Foucault "O fato de ela matar ou ferir já não é mais a glorificação de sua força, mas um elemento intrínseco a ela que ela é obrigada a tolerar e muito lhe custa ter que impor" (1987, p. 13). Em *Death Note* o medo, a violência e a morte são o núcleo da ideologia e ideal de justiça do protagonista, algo compreendido pelos seus seguidores e vítimas.

A eficácia da punição não precisa necessariamente ser visível, como também apontado por Foucault sobre as execuções públicas, mas sim da sua inevitabilidade. Em *Death Note* a certeza de que a punição ocorrerá é o que suprime o homem e seus atos criminosos, como desejado por Kira afasta essa população da "imoralidade" e do "mal", é uma forma eficaz de controlar a sociedade e a ordem.

Assim como ocorre ou ocorreu no decorrer da nossa história ao falamos de políticas fascistas, a morte é um instrumento necessário para a realização da ideologia fascista de Kira, e essa ideologia tem na animação, e por parte do público que consome a obra, a adesão de

muitos, até mesmo da maioria, a exemplo dos avanços da extrema direita³⁵ e popularização de ideologias conservadoras e autoritárias ao redor do mundo. Note que o terror é fundamental para a consolidação de um regime totalitário, é a natureza do próprio fascismo como visto no capítulo II. Este terror em *Death Note* não é apenas uma ferramenta de repressão física com a eliminação do outro, mas também psicológica. Cria-se na obra um ambiente de medo constante, que ao passar de cada episódio desmotiva aqueles que resistem e apolítica extremista de Kira. Assim, como apontado acima por Arendt o terror atua para suprimir a esperança e vontade individual, no caso do nosso objeto de estudo dos personagens. Isso se estende a outros países garantindo a conformidade desta política de terror.

Figura 110 – Cena 83 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 111 – Cena 84 – Episódio 30



Fonte: Reprodução da Netflix

Todos os dias são vistos nos jornais da TV, em sites de notícias entre outros meios de comunicação notícias sobre massacres, guerras, violência urbana, e também vemos pessoas que acreditam que podem mudar isso, com a premissa do "bandido bom é bandido morto", vendem a ideia de uma sociedade isenta de qualquer ódio, violência ou transgressões morais, mas isso é realmente possível? Somos sujeitos a contradições, a ainda que essa sociedade desejada pelos personagens e por nós seja utópica, o ideal, aqui o fascismo une os indivíduos adeptos ao mesmo, ainda que pela violência e medo, pois "a gratificação de deixar-se submergir numa onda de sentimentos coletivos e de sacrificar as próprias preocupações mesquinhas em favor do interesse grupal; e a emoção do domínio" (Paxton, 2007, p. 39). Veja, nada importa, pois a sensação de fazer parte de um grupo é tão mais prazerosa que qualquer lógica civilizatória. Esse sentimento de pertencimento e satisfação ao se envolver em algum tipo atividade ou movimento coletiva, deixando de lado preocupações individuais em prol do bem-estar do grupo, gera nos personagens e nos apoiadores destas ideologias fascistas, no mundo real, um sentimento de gratificação, que pode se tornar um reforço positivo para

³⁵ Segundo Gabriel Bonis em matéria para a BBC Brasil a um crescimento de grupos da extrema direita não apenas na Europa como também ao redor do mundo, e com isso há também o crescimento da violência, esta que parece ser propensa nesses grupos.

suas ações e crenças, possibilitando talvez até mesmo uma melhora no desempenho e nos resultados que estes grupos almejam.

Não é estranho vermos políticos, religiosos ou empresários apresentarem soluções fáceis e rápidas para as mazelas vividas pela população. Seja por meio da fé ou de ações extremas, por vezes a população, e isso talvez inclua você que está lendo este trabalho, anseia por soluções rápidas e eficazes que nos ajude a vivermos em paz e harmonia enquanto sociedade. Observe, esse desejo em alguns grupos pode ferir a própria ética e moral daquelas pessoas. Logo as produções cinematográficas se aproveitam disso. A uma insistente busca seja por escritores, diretores, atores, em trabalhar temas que por vezes causam no espectador sentimentos conflituosos como nojo, ódio e fascínio. Esses trabalhos ainda que tragam sensações antagônicas ao bem estar, ou que apresentem ideais contrárias as nossas, como os filmes de guerra abordando o fascismo ou violência extrema, conseguem chamar a atenção do telespectador e capitalizar um grupo de entusiastas para esses temas.

Pode mesmo dizer-se que se assiste, no presente, a um acréscimo (ou a uma popularização) do fascínio pelo lado escabroso e macabro da vida, daquelas entidades que figuram os nossos pesadelos mais inquietantes e que, catarticamente, excomungamos através das formas artísticas (Nogueira, 2002, p. 23).

Essa vontade obscura, vista na animação, de acabar com o mal com violência e a morte é um reflexo dos desejos de parte dos telespectadores, aquilo que por vezes eles gostariam de dizer e não conseguem, devido ao medo de talvez não serem legitimados. E aqui entra o papel de Kira dentro da narrativa, pois ele dá voz aos que pensam como ele, mas não tinham poder para fazê-lo. Como nas cenas a seguir:

Figura 112 – Cena 85 – Episódio 25



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 113 – Cena 86 – Episódio 25



Fonte: Reprodução da Netflix

Na cena a personagem Misa que tem um caderno da morte e torna-se par romântico do protagonista, sente-se legitimada e representada pelo discurso de Kira, acreditando fazer parte de algo maior ela sente naquelas ações o caminho para paz.

E isso se transmite no telespectador, como visto nos comentários coletados da internet. Ao termos contato com essas obras nos deleitamos no que nos é apresentado, esse

envolvimento seja pelo medo, como nos filmes de terror, ou pelo nacionalismo presente nos filmes de guerra é o que torna o estudo dessas obras tão necessário. Pois os temas presentes em *Death Note* nos toca de alguma forma.

Qual o futuro reservado a aqueles que consolidam e vivenciam a morte e a violência como "normal"? O que seria do mundo se o nazismo tivesse vencido e alcançando o seu ideal sagrado? Veja, governos autoritários podem ser uma ponta para um futuro de desespero, e essa distopia não precisa ser apenas o que vemos nos filmes e nas animações. A banalização da morte, da violência aliadas religiosidade e políticas autoritárias são características de um mundo distópico. O medo que vemos na animação, expresso por cada personagem, em não ter mais um futuro de paz e justiça não é diferente do medo presenciado por povos que vivem a mercê políticas autoritárias e seus líderes fascistas. É importante pontuar que dentre várias visões distópicas a relacionada às políticas totalitárias é que parece se manifestar mais claramente na animação *Death Note* visto que essa se trata principalmente de uma política fascista. Em *Death Note* os personagens tem medo de se identificarem, Kira lhes toma o direito de "ser/existir", suas individualidades. Esses personagens estão sobre o controle de um indivíduo que "vende" a ideia de uma sociedade adoecida e falida, enfeitada por indivíduos doentes e falidos moralmente, é um discurso que incita a violência sobre a própria ideia de justiça e realidade, assim ele intensifica o medo sobre algo não apenas concreto, o corpo físico é apenas o caminho para atingir a imoralidade e a injustiça, são inimigos também imaginários eliminados em prol de uma sociedade imaginaria.

O homem desocupado que ama a violência salvaguarda seu *savoir-vivre* confinando-se em um inferno abstrato. Deixando de lado o indivíduo, ele se liberta dos nomes e dos rostos, responsabiliza o impreciso, o geral, e, orientando para o impalpável sua sede de extermínio, concebe um gênero novo: o panfleto sem objetivo (Cioran, 2011, p. 14).

Os personagens encontram nas promessas e ações de Kira um tipo de existência ao se entregarem à violência provocada pelo personagem. Assim esses indivíduos e pessoas que apoiam ideologias fascistas e suas ações extremas vivem esse "inferno abstrato" uma realidade horrível, em uma espécie de adoração onde, mais uma vez, a violência sempre é justificada e até mesmo romantizada por eles.

Figura 114 – Cena 87 – Episódio 13



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 115 – Cena 88 – Episódio 13



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 116 – Cena 89 – Episódio 13



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 117 – Cena 90 – Episódio 13



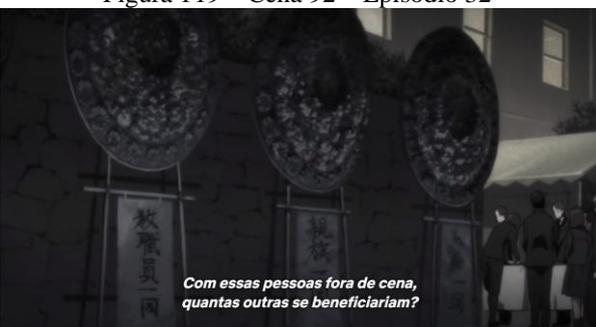
Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 118 – Cena 91 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 119 – Cena 92 – Episódio 32



Fonte: Reprodução da Netflix

Kira e seus seguidores desumanizam suas vítimas, transformando-as em conceitos vagos, sem identidade. E isso vai facilitar a violência, tanto na obra como no mundo real, pois ao remover os nomes os tornando apenas "inimigos de Kira e do novo mundo" ou apenas "o mal", eles eliminam a empatia e a culpa ligadas ao ato de matar outro ser humano.

Devemos pontuar aqui essa contradição dos atos de Kira e suas ações. A ideologia do protagonista se constrói na contradição "matar é ruim, mas vamos matar para acabar com o mal e não matarmos mais", o personagem e seus seguidores acreditam que ainda que exista esse paradoxo, após a o extermínio do mal existirá a salvação, a contradição é justificável, não há culpa. Chauí (1980, p. 26) explica que "As ideias podem parecer estar em contradição com as relações sociais existentes, com o mundo material dado, porém essa contradição não se

estabelece realmente entre as ideias e o mundo, mas é uma consequência do fato de que o mundo social é contraditório".

Veja, Kira é humano. Ainda que a obra nos mostre o mesmo adquirindo o poder de um Deus, ele ainda está sujeito as falhas humanas, pois ele nunca poderá ou se tornará perfeito, essas contradições do personagem e seus apoiadores se tornam cada vez mais evidentes com o uso constante do *Death Note*, um artefato sobrenatural, como instrumento de justiça humana. Chauí (1980) também aponta que essas contradições são o que produzem a existência do indivíduo social e estas mesmas contradições podem levar a mudanças na sociedade. Ora, a realidade não é estática, pois entendemos que ela está em constante movimento e mudança. Logo, como apontado por Chauí essa mudança é impulsionada por contradições internas daquela sociedade, como podem ser vistas em conflitos entre classes sociais diferentes, e em *Death Note* por questões ideológicas. A animação nos mostra dois grupos, aqueles que são a favor da política de extermínio realizada por *Kira* e os que são contra essas ações por entenderem que elas levam a um estado de privações de direitos individuais, a liberdade individual e a própria existência, seja ela social ou física.

O mundo é problemático, as pessoas são problemáticas e complexas, logo a série pode nos ajudar a pensar que viver baseado ideias nebulosas e até mesmo contraditórias de supostos inimigos, alimentado o medo, a ideia da morte como solução rápida e a própria violência psicológica e física não necessariamente mudará isso, mas sim a vivencia sobre o concreto, dentro do respeito às liberdades individuais e a justiça igualitária.

Figura 120 – Cena 93 – Episódio 30



Vocês já pensaram que talvez o Kira não seja de todo mau?

Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 121 – Cena 94 – Episódio 30



Mas acho que o Kira está tentando lutar e mudar o mundo do jeito dele.

Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 122 – Cena 95 – Episódio 30



Está errado, Matsuda.

Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 123 – Cena 96 – Episódio 30



As pessoas só estão com medo de perder suas vidas.

Fonte: Reprodução da Netflix

As cenas exemplificam bem o que é a política de extermínio de Kira e sua política autoritária. Os recortes mostram Kira isolado ao passo que um dos personagens conclui que não se trata de uma paz real, mas sim de medo. Como já discutido nesse trabalho, a adesão as ideologias fascistas ocorrem também pelo medo, não há apenas admiração. Calar-se diante do extermínio do outro é também proteção, difícil de julgar, mas não necessariamente anuência destas ideias.

Apesar de na obra de *Tsugumi Ohba* não ser explícita a ideia de futuro distópico, a sim um desejo pulsante no personagem em criar um mundo perfeito, a ainda que isso esteja talvez para além das possibilidades humanas. Como apontado no capítulo III o sonho utópico, que pode ser vista nos ideais de Kira em romper com o status quo, caminha paralelamente a distopia, visto que a fragmentação deste ideal originalmente utópico, que deveria ser coletivo e inclusivo, para atender aos interesses de apenas uma parte daquela sociedade transforma sua natureza, podendo aproximá-lo de uma distopia. Vemos esta transformação ocorrer devido à necessidade de Kira e seus seguidores em buscar um 'inimigo comum', um causador das aflições, para justificar e reforçar o projeto de tal grupo. O desejo de alcançar um mundo perfeito desses personagens sacrifica a própria liberdade e o outro para sua consolidação. Assim, buscamos não analisar o ideal do protagonista, mas sim os desdobramentos do seu reinado em uma possibilidade de futuro distópico temido por todos os que se opõe a sua política de extermínio.

A modernidade e esse aparente medo sobre o futuro e conseqüentemente suas políticas são refletidas na obra a partir da possibilidade de um futuro de trevas que as ações de Kira trazem a aquela cidade e ao mundo. O medo de realidades distópicas não é proveniente do século XXI, como já visto no capítulo III. O medo de um futuro incerto, sem liberdade e abraçado por líderes autoritários e violência extrema, impregnam o consciente coletivo a séculos. É por meio de filmes ou séries como *Death Note* que podemos vislumbrar de forma segura o que seria um mundo distópico oriundo de um governo autoritário e extremista, o primeiro vivenciado por meio da ficção o segundo já experimentado ou visto por muitos no mundo real. Sobre isso Nogueira diz que “através da diluição de medos e expectativas que as formas estéticas permitem, experimentando mediatamente temores e êxtases sem a exposição ao perigo da participação no conflito” (2002, p. 27).

Note, assim como discutido por Claeys (2017) muitos fatores utópicos, entre eles os ideais apaixonantes, compõem as ideologias autoritárias, e conseqüentemente os cenários de destruição e degradação social que são resultantes dessas ideologias, mesmos cenários que também representam os mundos distópicos. Essa distopia que acreditamos desenvolver-se

paralelamente a utopia também rompe com essa lógica da normalidade em *Death Note*, de maneira negativa, a aqueles que se tornam sacrifício para a realização desse sonho que está para além do que o homem pode alcançar. Na animação os conceitos “distopia e utopia” se manifestam paralelamente em um ambiente de repressão imposto, já que o que alimenta a utopia almejada pelo protagonista é a morte de muitos em prol da realização de apenas um único indivíduo.

Em *Death Note* Kira não apresenta apenas uma ideologia, para, além disso, é vislumbrada uma realidade utópica o qual o mesmo tem total controle. Entretanto observamos que diferentemente de Bloch (2005) que acredita na utopia não como um devaneio vazio, mas como um desejo com função criadora e transformadora para toda a sociedade, Kira direciona a mudança não para todos, mas para apenas um grupo, o que distância esse ideal do conceito de utopia e da ideia do próprio Thomas More ou Ernest Bloch.

É necessário que façamos a distinção entre ideologia e utopia, pois, um sujeito pode não estar plenamente satisfeito em sua realidade, idealizar coisas para além do mundo real, mas ainda assim continua a viver dentro de uma ordem social, diferentemente da utopia que ultrapassa a lógica do real e rompe com o status quo atual. Sobre isso Mannheim (1976, p. 146) explica que “Ao limitar o significado do termo “utopia” ao tipo de orientação que transcende a realidade e que, ao mesmo tempo, rompe as amarras da ordem existente, estabelece-se uma distinção entre os estados de espírito utópicos e os ideológicos”. Tal definição ajudará na análise das consequências dos atos de Kira.

Cabe destacar que é complexa a definição entre utopia e ideologia, e o próprio Mannheim (1976) fala que a separação das definições é difícil, pois estamos lidando com conceitos que envolvem valores e padrões.

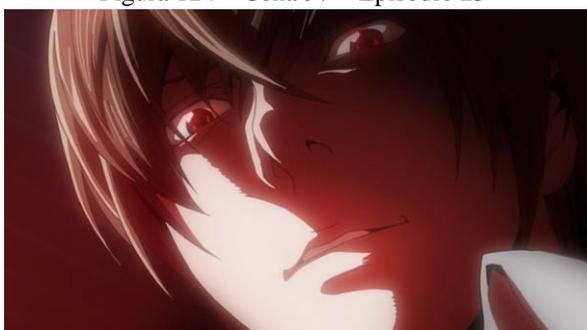
Para Kira, não se trata de uma distopia, mas sim de um mundo ideal, utópico, é uma realidade voltada aos seus desejos, ele é um novo Deus entre os homens, ditando o que são os bons costumes, o que é justiça e moralidade, nesse contexto de realidade, o “agora” da obra, Kira não está satisfeito e o outro é combustível para a realização de tais desejos. É vendida a ideia de uma sociedade falida, um mundo o qual se não for “consertado” não possibilitará a paz a aqueles que desejam e merecem um mundo melhor, e o apontamento do problema feito por Kira dialoga com o conceito de realidade distópica, pois segundo Claeys (2017, p. 14) “ a distopia está, portanto, intimamente entrelaçada com discursos sobre ‘crise’”³⁶, logo não há como alcançar a paz sem eliminar o problema, e assim a morte, e um regime autoritário tornam-se ferramentas de mudança social.

³⁶ *Dystopia is thus intimately interwoven with discourses about ‘crisis’*. Gregory Claeys (2017, p. 14)

Neste sistema superior à realidade vivenciada, que a utopia almeja, Mannheim (1976, p. 221) diz que, “somente existe verdadeira vida na utopia e na revolução, a ordem institucional nada mais sendo do que o resíduo maligno deixado pelas utopias e revoluções em declínio”. Para o protagonista a realidade não funciona mais, o agora é insuficiente e ruim, logo, a vida só irar começar a partir da revolução e da desconstrução das instituições que para ele são falhas. Ele vê como ferramenta de reconstrução a morte, pois é a partir dela que ele poderá criar um paraíso com novos parâmetros de justiça.

A obra nos mostra a dominação da realidade de uma forma opressora, quase messiânica. Sobre isso Deleuze explica que “Toda força é apropriação, dominação, exploração de uma quantidade da realidade” (Deleuze, 1976, p. 3). Ou seja, toda força física, social ou política, por exemplo, desdobra-se em um processo de posse, onde uma entidade, grupo ou líder buscam dominar e controlar uma parte da realidade para realização de seus próprios desejos. Essa apropriação, como apontado pelo autor, gera uma relação clara de poder, onde a força exercida por um sujeito sobre aquele grupo ou sociedade, e sua normalidade, resulta em uma forma de dominação sobre essa realidade e seus indivíduos. Logo, ao analisarmos as ações do personagem e o futuro que o mesmo quer construir, notamos essa possibilidade distópica, pois assim como refletido por Emil Cioran (1999) é quase inexistente a esperança no futuro, visto que esse é feito a partir do extermínio e da liberdade reprimida. Na animação vemos esse processo de dominação da realidade após a simbólica cena de L secando os pés de Kira, o detetive é morto pelo protagonista.

Figura 124 – Cena 97 – Episódio 25



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 125 – Cena 98 – Episódio 25



Fonte: Reprodução da Netflix

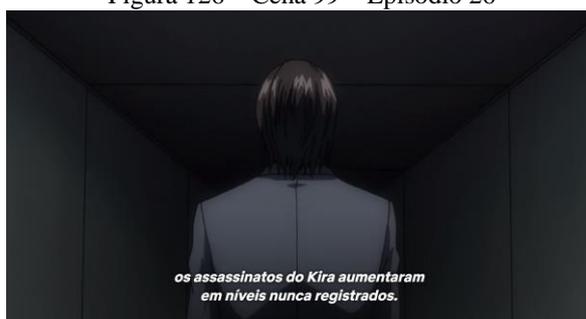
O protagonista em um ângulo *contra-plongée* vê seu rival ser morto pela sua ideologia, L em um ângulo picado é mostrado de forma a representar a derrota da justiça, não apenas isso. O vermelho que a todo o momento é associado a morte e ao próprio Kira toma conta da cena, representando a justiça como a conhecemos e até mesmo a própria normalidade serem subjugados pela política de morte do protagonista. A composição da cena nos toca,

direciona o telespectador para o fim daquilo que parece certo, para uma realidade cruel e sem esperança.

A cena da morte em questão dialoga com a distopia, pois vai simbolizar o fim da justiça e da própria normalidade já vivenciada. O telespectador ao ver o vermelho se sobrepôr ao azul que representava, no decorrer de toda a obra, princípios básicos de justiça na sociedade, encara a derrota do bem pelo mal. L representava o status quo e o desejo daqueles que eram contra o extermínio, aqui o mundo desejado por Kira fica um passo mais próximo de se realizar, podemos dizer que somos tocado pelo início do fim. Sobre esse confronto entre o bem e o mal que norteia a série, Cardoso e Sasse apontam que

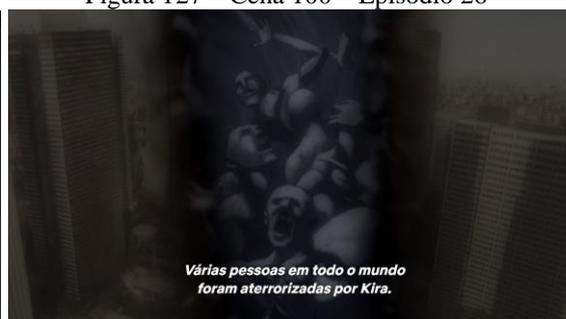
Normalmente, histórias distópicas são construídas por meio do embate de duas forças antagônicas: de um lado, uma narrativa de ordem hegemônica; de outro lado, uma contra-narrativa da ordem da resistência. Assim sendo, é comum em obras de literatura distópica a presença de forças de controle social, geralmente representadas por instituições (de natureza política, religiosa ou econômica), sendo ameaçadas por um indivíduo ou um grupo de indivíduos que pretende pôr o sistema em xeque por meio de ações em defesa da liberdade individual (Cardoso; Sasse, 2020, p. 41).

Figura 126 – Cena 99 – Episódio 26



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 127 – Cena 100 – Episódio 26



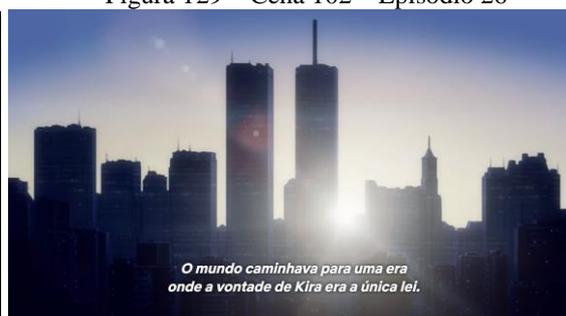
Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 128 – Cena 101 – Episódio 26



Fonte: Reprodução da Netflix

Figura 129 – Cena 102 – Episódio 26



Fonte: Reprodução da Netflix

Os personagens da animação são objetos nesse novo mundo, não enxergando a si mesmos como produtos de si, são escravos e produtos de um discurso higienista e autoritário, banalizam o mal da mesma forma que Kira também o faz.

Concluindo, Adorno faz um apontamento interessante ao apontar que "o autoritário tenta procurar na figura do líder ou na conformação social a racionalidade ordenadora e moralizante que falta em seu interior" (1940, p. 10).

Kira no seu fim se torna pequeno, covarde e mesquinho. Diante da ruína do poder, ao ser descoberto, ele se vê não mais como Deus, mas sim como apenas mais um homem ambicioso e prepotente, devido a imagem que foi construída de si, primeiramente um estudante genial, bonito e respeitoso, de uma família tradicional e respeitosa, e posteriormente um adulto justo, um policial dedicado e moralmente incorruptível. A animação *Death Note* ilustra a evolução de políticas autoritárias e características fascistas através das ações do personagem Kira (Light Yagami). Elementos como o uso do medo e terror para controlar a sociedade, o próprio culto à personalidade e a eliminação sistemática de pessoas, sejam elas criminosas ou apenas contrárias às ideias extremistas do protagonista, direcionam o futuro dos personagens a um cenário diatópico, sem esperança. No fim, sem amigos ou laços afetivos reais, Kira torna-se apenas mais um vilão, como muitos outros que já vimos no mundo real, incapazes de mudarem a si mesmo, mas com o desejo de mudar os outros e mundo a sua volta para que se tornam mais semelhantes a eles mesmo, obscenos e decadentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As considerações finais desta dissertação têm o objetivo de sintetizar os principais pontos abordados ao longo do trabalho e reafirmar a relevância da pesquisa realizada. A adaptação em animação para a televisão feita pelo estúdio Madhouse em 2006 de *Death Note* foi um sucesso mundial, não apenas pela sua qualidade técnica superior a de outras produções animadas da época, como *Naruto*, *Bleach*, etc, mas também pela profundidade dos temas que a animação aborda. Partindo da complexidade dos temas abordados na obra foi analisado o comportamento do personagem Kira na série animada *Death Note* sob a ótica dos conceitos de distopia e fascismo. A pesquisa mostrou que, sim, as ações de Kira refletem características autoritárias e totalitárias, alinhando-se a ideologias opressivas, não apenas isso como nos mostra como aquela realidade engolida por essas ideologias pode se tornar uma distopia.

Ainda que a intenção original do criador de não estabelecer uma reflexão sobre os temas acima seja reforçada por ele em entrevistas é evidente a complexidade dos conflitos apresentados na animação oriundos das ações do protagonista. Como discutido no decorrer de todo o trabalho, as produções audiovisuais, sejam elas em forma de filme ou série, têm impacto profundo sobre o público e sobre os debates sociais. Como apontado por José Mario Ortiz (1983) o cinema é também um campo de "interação de forças contrapostas", refletindo ideologias diversas que estimulam o debate sobre inúmeros aspectos do nosso dia a dia. Nesse contexto *Death Note*, o cinema também como meio de comunicação, transcende a visão do autor podendo afetar ou estimular os desejos dos telespectadores, sejam eles jovens ou adultos.

Na série animada, objeto de estudo de nosso trabalho, o protagonista não é apresentado inicialmente como vilão, diferentemente de outras animações, há uma inversão de valores ao decorrer da obra, pois não se trata da jornada do herói de obras clássicas, mas sim o nascimento e ascensão do vilão. Kira, ao assumir um papel de justiça absoluta e arbitrária, exemplifica características de regimes autoritários e fascistas, como o desprezo pelo estado de direito, a centralização do poder e a execução sem julgamento como forma de limpeza social.

O fascismo presenciado pelo telespectador não se constrói sobre os alicerces de um passado glorioso, como em séculos passados como apontado por Stanley (2018), mas sim pela crença de Kira de que o mundo nunca deu certo, nunca chegou realmente à glória, e ele por ter poder sobre a existência do outro acreditou ser capaz de trazer tal glória. Assim notamos que a política autoritária de Kira, assim como governos fascistas da nossa própria realidade (a exemplo do Bolsonaro, Trump), vem da desilusão e do amor pelo poder. Frases como "serei um Deus no novo mundo" entre outras com o mesmo sentido, são uma constante na animação.

Essa obsessão do protagonista em destruir para reconstruir é o ponto de união entre Kira e seus seguidores, não apenas isso como um ponto de reflexão importante sobre essa busca desesperada do homem em curar o mundo, ser divino sem nunca poder, e exatamente por não poder ser Deus, reforça suas falhas, contradições e conseqüentemente falha em sua missão.

Inúmeras são as semelhanças entre a política de Kira e o fascismo, e a animação aborda isso de forma muito clara e dinâmica. O personagem, a partir da instrumentalização do *Death Note* como ferramenta de justiça, ao assumir o papel de juiz, júri e executor adquire um monopólio do poder sobre a vida e a morte do outro, e isso é uma característica clássica dos regimes autoritários. A figura do líder com controle absoluto sobre a sociedade, seja pelo medo ou pela adoração. Essa política autoritária direciona os personagens a um futuro incerto e sem esperança, onde a morte é eminente. Não apenas isso, essa ponto ressoa em outra problemática trazida para essa pesquisa, acerca dessa instrumentalização levar a uma possibilidade de um mundo distópico, e concluímos que sim visto que esse poder absoluto corrompe e resulta em um ambiente onde a liberdade e direitos fundamentais são suprimidos, características comuns também em uma sociedade distópica.

A série explora uma dissonância crucial, Kira busca criar um mundo sem violência e injustiça, mas utiliza violência e medo para alcançar seus objetivos. Essa contradição é evidente ao público, e ainda que o autor não tenha a intenção de criticar ou não essas ações autoritárias o público pode interpretar a obra de maneiras diversas. Roland Barthes (2004), em “A Morte do Autor”, sugere que a interpretação de uma obra não está restrita ao autor, mas também ao público, algo que pode ser visto no capítulo IV desta pesquisa. Há um fascínio do telespectador ao discurso do protagonista, pois as temáticas ali presentes rodeiam as nossas vivências e imaginário. A atração por temas controversos e a contemplação do aberrante, como observado por Nogueira (2002), são evidentes em *Death Note*. A série não apenas entretém, mas também desafia o público a refletir sobre a realidade social e política. A história de *Death Note* ressoa em meio à cultura pop por transitar também entre o entretenimento juvenil e a exposição de temas tão complexos e necessários como a violência como justiça social, rompimento com a civilidade social, a caça a liberdade. Logo conforme afirma Lucena (2001), produções artísticas, assim como *Death Note*, contribuem para o enriquecimento cultural e servem como um antídoto para a gravidade da realidade. Observou-se nesta pesquisa que a articulação de elementos técnicos como câmeras, ângulos, cores e estética, com a narrativa de *Death Note*, nos auxiliam na construção de uma análise crítica às políticas autoritárias e ao fascismo. Notamos a partir da análise fílmica que a animação utiliza essas ferramentas para expor a possibilidade de um futuro distópico, presente na animação, e

os perigos do fanatismo e da centralização de poder, ainda que essa não tenha sido a intenção do autor como dito em capítulos anteriores, em figuras que se veem acima do bem e do mal.

Assim os objetivos propostos no início da pesquisa foram alcançados ao ser possível relacionar as teorias cinematográficas e filosóficas com os acontecimentos da narrativa de *Death Note*, e isso reforça como obras em animação podem ser ferramentas poderosas para a reflexão sobre temas complexos como o autoritarismo, morte, violência e medo da própria realidade. Visto que a animação ao discutir temas tão sensíveis e complexos, parece estimular por meio da sua narrativa e relevância social um tipo de dinâmica, uma atração e relação contraditória ao que é considerada terrível ou imoral na narrativa da série. Tal dinâmica também só é possível pela capacidade da série *Death Note*, ou outras animações e filmes, em comunicar e devolver ao público não só a possibilidade de relaxamento como também de debate e reflexão.

Cabe pontuar que este estudo apresentou algumas limitações, como talvez uma pesquisa de campo que auxiliasse a análise mais profunda da relação do público com a obra, por exemplo, ou até mesmo o uso de mais obras como corpus de estudo para análise de tais temáticas e discursos. Assim deixo a possibilidade para pesquisas futuras, de expandir o estudo para incluir outras obras de animação e até outras metodologias de análise.

Assim, concluímos que esta dissertação contribui para o entendimento de ideologias autoritárias apresentadas por produções audiovisuais como as animações. *Death Note* ao abordar temas tão complexos como o fascismo, morte, e o próprio medo sobre o futuro distópico oferece uma possibilidade de análise profunda sobre o papel dele, e de outros animes, na cultura popular assim nos fazendo pensar em como ele pode servir como ponte de reflexão e crítica as realidades sociais e políticas que vivemos. Espera-se que esta pesquisa inspire e ajude novos estudos e debates sobre a influência da cultura pop na formação de opiniões na sociedade.

REFERÊNCIAS

- ARENDDT, Hannah. **Origens do totalitarismo**. Rio de Janeiro: Ed. Documentário, 1979.
- _____. **Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal**. São Paulo: Ed. Companhia das Letras, 1999.
- _____. **Da Violência**. Brasília. **Editora da Universidade de Brasília**, 1985.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2004.
- BARTHES, Roland. **A morte do autor**. O rumor da língua, v. 2, n. 1, p. 57-64, 2004.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução**. Trad. José Lino Grünewald. In: GRÜNEWALD, José Lino. **A idéia do cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**, São Paulo: Editora da USP. 2013.
- BLOCH, Ernest. **O princípio esperança: volume 1**. Tradução de Nélio Schneider e Michael Löwy. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora da UERJ, 2005.
- BROWN, Blain. **Cinematografia, teoria e prática: produção de imagens para cineastas e diretores**. 2012.
- CABRERA, Julio. **O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes**. Brasília: Editora Rocco. 2006.
- CARDOSO, André; SASSE, Pedro. **Distopia e monstruosidade**. Rio de Janeiro: Dialogarts. 2020.
- CHAUÍ, Marilena. **O que é ideologia**. São Paulo. 1980.
- CIORAN, Emil. História e Utopia (Histoire et Utopie). **Tradução de José Thomaz Brum**. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.
- CLAEYS, Gregory. **Dystopia: a natural history**. Oxford University Press, 2016.
- CLAREMONT, Chris; ANDERSON, Eric. **X-Men – Deus ama, o homem mata**. São Paulo: Abril, 1988
- DE SOUZA, Natali Furquim; BATTAIOLA, André Luiz. **Expressão facial no mangá: Um vocabulário próprio**. 2019.
- EAGLETON, Terry. **Ideologia**. Uma introdução. São Paulo: Unesp. 1997.
- ECO, Umberto. **O fascismo eterno**. Editora Record, 2018.
- GELL, Alfred. **A rede de Vogel: armadilhas como obras de arte e obras de arte como armadilhas**. Arte e Ensaios, v. 8, n. 8, p. 174-191, 2001.
- HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. 1. ed. Trad. Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo. Gustavo Gili, 2013.
- LEBEL, Jean-Patrick; NASCIMENTO, Jorge. **Cinema e ideologia**. Lisboa. 1972.

- MUSSOLINI, Benito. **A doutrina do fascismo**. LeBooks Editora, 2020.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.
- MASCARO, Alysson Leandro. **Crítica do fascismo**. Boitempo Editorial, 2022.
- MATOS, Andityas Soares de Moura Costa. **Utopias, distopias e o jogo da criação de mundos**. *Revista da UFMG*, v. 24, n. 1 e 2, p. 40-59, 2017.
- MARKENDORF, Marcio; RIPOLL, Leonardo; DA SILVA, Renata Santos. **MUNDOS DA ANIMAÇÃO**. Florianópolis: Biblioteca Universitária Publicações, 2020.
- MBEMBE, Achille. **Necropolítica**. 3. ed. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- MCCLLOUD, S. **Desvendando as histórias em quadrinhos: a arte invisível**. São Paulo: MBooks, 1995.
- MOCERI, Fernanda. **Reação à cor: a cor como forma de expressão**. 2021. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.
- MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: ensaio de antropologia**. Trad.
- MUSSOLINI, Benito. **Fascismo: A Doutrina**. 2019.
- NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II: gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010.
- NOGUEIRA, Luís. **Violência e cinema: monstros, soberanos, ícones e medos**. 2002.
- PADUIM, Viviani. **Fundamentos básicos da linguagem audiovisual: cinema**. 11. ed. Curitiba: Cadernos Pde, 2013.
- PAXTON, Robert O. **Anatomia do fascismo**. Paz e Terra, 2007
- RAMOS, José Mário Ortiz. **Cinema, Estado e lutas culturais: anos 50/60/70**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1983.
- STANLEY, Jason. **Como funciona o fascismo: A política do " nós " e " eles "**. L&PM Editores, 2018.
- VOEGELIN, Eric. **As religiões políticas**. 1. ed. São Paulo: É Realizações, 2002.
- WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**. São Paulo: Editora Senac, 2016.

HIPERLINKS

Site: ABRA – Academia Brasileira de Arte

Disponível em: <https://abra.com.br/artigos/shonen-saiba-mais-do-estilo-de-manga-mais-popular-do-mundo/>

Acesso: 25 de Julho de 2023

Site: Ciência e Cultura

Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252006000300021

Acesso: 21 de Julho de 2023

Site: Plano Crítico

Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-fantasmagorie-primeira-animacao-da-historia-1908/>

Acesso: 21 de Julho de 2023

Site: Cinema e Pixels

Disponível em: <https://cinemaepixels.com.br/2022/09/04/inventos-de-emile-reynaud-praxinoscopio-e-praxinoscopio-teatro/>

Acesso: 20 de Julho de 2023

FILMOGRAFIA

DEATH NOTE. Direção: Tetsurō Araki. Produção: Toshio Nakatani; Manabu Tamura; Masao Maruyama. Roteiro: Toshiki Inoue. [S. l.]: Madhouse, 2006. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/70204970>. Acesso em: 11 maio. 2024.