

HISTÓRIA EM QUADRINHOS E RELIGIÃO: Uma análise do mangá Death Note

Rebecca Domingues (IC) e Gerson Leite de Moraes (Orientador)

Apoio: PIVIC Mackenzie

RESUMO

O presente artigo busca compreender como as histórias em quadrinhos são um instrumento apto para os discursos sociais, em especial, como demonstram-se capazes de apresentar discursos de caráter religioso. Para tanto, a pesquisa começou compreendendo como a arte é um canal transmissor de discursos variados, e, logo depois, como as HQs denotam-se como arte, e, uma vez que assim o fazem, como podem ser palco para debates acerca de pautas relevantes para a sociedade e a cultura em geral, o que inclui a religião. Para melhor apreender isso, averiguou-se por meio de uma revisão bibliográfica como tais tópicos podem ser comprovados, e, tomando o que fora analisado, aplicou o resultado na obra japonesa Death Note, escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata, que carrega em si um discurso messiânico que torna possível enxergar que o discurso religioso não se limita ao estudo doutrinário muito discutido em áreas de conhecimento como teologia, mas também é presente no dia a dia dos indivíduos. Uma vez analisado isto, tornou-se possível entender que, de fato, as HQs são palcos relevantes para tais discursos e, de igual modo, que a religiosidade apresenta-se em mais do que cartilhas de fé oficiais, mas naquilo que é próprio do cotidiano, como, por exemplo, as histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Religião. Death Note.

ABSTRACT

This article seeks to understand how comic books are an appropriate instrument for social discourses, especially how they are capable of presenting discourses of a religious nature. To this end, the research began by understanding how art is a channel that transmits varied discourses, and soon after, how comics are denoted as art, and, since they do so, how they can be the stage for debates about relevant agendas for society and culture in general, which includes religion. To better understand this, it was verified through a bibliographic review how such topics can be proven, and, taking what had been analyzed, applied the result in the Japanese work Death Note, written by Tsugumi Ohba and illustrated by Takeshi Obata, which carries in itself a messianic discourse that makes it possible to grasp that religious discourse is not limited to the doctrinal study much discussed in areas of knowledge such as theology, but is also present in the daily lives of individuals. Once this was analyzed, it became possible to understand that, in fact, comics are relevant stages for such discourses and, likewise, that

religiosity is present in more than official booklets of faith, but in what is proper to everyday life, such as comics.

Keywords: Comics books. Religion. Death Note.

1. INTRODUÇÃO

Cada dia mais os campos relacionados à religião compreendem novos elementos como parte de seus estudos e observações. A religiosidade presente na sociedade não limita-se a uma questão oficialmente doutrinária, mas por vezes aparece no dia a dia.

Essa “cotidianização” de elementos religiosos é o que estudiosos como Reblin (2015) chamam de teologia do cotidiano, e pode abranger diversos campos de atuação que não estão dentro das cartilhas de fé oficiais. Entre estes campos, os filmes, jogos, livros e as histórias em quadrinhos fazem parte da análise que busca compreender a religiosidade presente no “não oficial”, ou seja, naquilo que está no cotidiano dos indivíduos.

Considerando isso, este projeto visa compreender se um destes campos secundários, neste caso, as HQs, de fato demonstram-se aptas a serem palco de discursos relacionados a pautas sociais, mas, mais especificamente, se podem manifestar o discurso de caráter religioso. Portanto, esta pesquisa procura entender o que são os discursos religiosos, algumas de suas características, e como elas apresentam-se nas histórias em quadrinhos.

Não obstante, será levado em consideração, após o término da pesquisa, se a premissa de que a arte sequencial é realmente apta a ser reconhecida como palanque de discussões sociais e, principalmente, de que pode ser vista como um objeto de estudo dos campos que lidam com a religião, é condizente. Dessa maneira, o estudo agregará no sentido de mostrar a religiosidade como parte inerente à sociedade em sua pluralidade no que tange ao elementos culturais, e cumprirá isso na medida em que puder apresentar as HQs como um palco para discussões que abrangem a fé e o transcendente, denotando a arte sequencial como um possível objeto de estudo das matérias religiosas.

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

A história da humanidade sempre caminhou lado a lado com a arte. Usada muitas vezes como um canal de comunicação, esta desempenha, desde os primórdios, um papel importante na expressão de discursos dos mais variados gêneros. Ao falar sobre sociedade e arte, Bay (2006, pp. 3-4) explica:

Os estudos desta inter-relação afluíram principalmente nos campos da Sociologia da Arte, da Estética Sociológica, da Filosofia da Arte e da História Social da Arte. O traço comum a todas as abordagens é a constatação, já vislumbrada por Platão, de que arte e sociedade são conceitos indissociáveis,

uma vez que ambos se originam da relação do homem com seu ambiente natural. Igualmente é consenso entre autores que a arte representa um fator fundador, unificador, e agente nas sociedades, desde as mais simples às mais complexas; fato que pode ser constatado ao longo da história, quando fica evidente que, não só não houve sociedade sem arte, mas também que em cada contexto específico a arte sempre teve um significado social preponderante.

Portanto, a arte, por meio de sua diversidade de formas de expressão, sempre foi um elemento presente na História, e tornou possível a comunicação de ideias, sentimentos e crenças entre os homens. Como palco de discursos, ela foi usada nos momentos mais marcantes de humanidade, como em períodos de repressão e revolução, assim como de grandes monopólios. É possível encontrá-la desde a Antiguidade, como por exemplo no Egito. Sobre isso Gombrich fala:

Alguma forma de arte existe em todas as partes do globo, mas a história da arte como um esforço contínuo não principia nas cavernas do sul da França nem entre os índios norte-americanos. Não há uma tradição direta que ligue esses estranhos começos aos nossos próprios dias, mas existe uma tradição direta, transmitida de mestre a discípulo, e de discípulo a admirador ou copista, que liga a arte do nosso tempo, qualquer casa ou qualquer cartaz, a arte do Vale do Nilo de cerca de cinco mil anos atrás. Pois veremos que os mestres gregos frequentaram a escola dos egípcios - e todos nós somos discípulos dos gregos. Assim, a arte do Egito reveste-se de tremenda importância para nós. (GOMBRICH, 1985, p. 31)

Desse modo, é possível afirmar que o Egito é um dos agentes primários na história da arte. Suas expressões artísticas eram muito voltadas a crença que permeava a nação, uma vez que sua arquitetura, suas esculturas e suas pinturas comunicavam a fé na preservação do corpo do Faraó como um meio para que a alma deste continuasse a viver no além (GOMBRICH, 1985). No entanto, apesar do Egito ter sua importância nesta discussão, outras nações e monopólios usaram da arte como meio de propagação de suas crenças religiosas. Um claro e muito conhecido exemplo é o da Igreja Católica no período da Idade Média.

(...) os modestos textos dos Evangelhos constantemente dão origem a novas interpretações pictóricas, o Apocalipse novamente ilumina os céus, novamente o corpo torturado é pregado na cruz. Tudo isso está profundamente ligado à nossa vida. Mas houve um começo, em alguma parte: a necessidade de construir uma primeira igreja, a criação dos primeiros símbolos e a primeira Bíblia ilustrada. Houve uma primeira *Virgem e o Menino*, um primeiro *Crucifixo*. A disseminação do evangelismo, as formas da hierarquia, as relações entre a Igreja e o Estado, o desenvolvimento da

teologia, o surgimento da devoção aos santos - toda a história cristã é retratada em sua arte (...) não apenas na chamada arte eclesiástica que serve às necessidades imediatas do culto e louva a glória da própria igreja, mas também na arte popular, onde é possível apontar a presença da fé na vida e na alma das criaturas. (LASSUS, 1966, p. 8)

Dessa maneira, a Igreja e alguns de seus fiéis usaram da arte como um instrumento de proclamação da fé cristã. Suas pinturas, sua arquitetura e suas esculturas foram detalhadamente desenvolvidas para comunicar um discurso de caráter religioso. Hoje é possível citar ainda mais exemplos a respeito da correlação entre arte e religião. Partindo desde as anteriormente citadas artes vistas no período da Idade Média, até as recentes adaptações cinematográficas, os discursos religiosos chegam até nós direta e indiretamente, e isso mostra como a arte é um perfeito canal para a expressão de ideias, sentimentos e crenças, e que, por sua vez, conta com uma pluralidade de formas de expressão possíveis.

Uma de suas formas de expressão mais recentes são as HQs. Um dos pioneiros no estudo das Histórias em Quadrinhos, Cagnin (1975, p. 26), as define como “sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: imagem e a linguagem escrita”. É justamente desta união entre racional e imagético que surgiram discussões que limitavam seus aspectos artísticos, isto porque, por muito tempo, a arte estava intrinsecamente relacionada a classe burguesa e ao conceito de Belas Artes. Para Andraus (2006, p. 183):

(...) a modernidade expôs a burguesia a uma forma de ser e pensar calcada essencialmente na escrita individual e silenciosa, tornando o racionalismo a prática mais aceita e legitimada, que era acessível apenas aos que desfrutavam de uma posição social que permitia a educação letrada, excluindo-se artesãos, camponeses, comerciantes e mulheres, que continuavam numa cultura oral e proletária, vivenciando as crenças, fábulas, lendas e demais narrativas ficcionais.

Entretanto, na busca pelo significado real de arte, entende-se que esta é uma forma de interpretação do mundo, que provoca ao homem questionamentos sobre ele mesmo, os outros e sobre a sociedade ao seu redor; como declarado por Bizzocchi (2003, p. 287) “faz pensar, instigar a reflexão (...) Como a ciência, a arte também denuncia, também critica, também induz a uma tomada de decisão, a um querer (...)”. Sob este novo olhar, as histórias em quadrinhos passam a ter um importante papel na representação do mundo em que vivemos podendo, inclusive, alcançar a mesma importância de outras obras artísticas. McCloud (2006, pp. 10-11) e outros quadrinistas defendiam tais ideias como:

(...) A de que os quadrinhos podem constituir um corpo de obras digno de estudo, representando significativamente a vida, os tempos e visão de mundo

do autor. (...) A de que propriedades artísticas formais dos quadrinhos podiam ser capazes de alcançar as mesmas alturas que artes como a pintura ou a escultura. (...) A de que a percepção pública dos quadrinhos podia melhorar, para ao menos admitir o potencial dessa forma e estar pronta a reconhecer progressos quando estes ocorressem.

Consequentemente, uma vez que as histórias em quadrinho são caracterizadas como arte, não só podem ser, como de fato são um campo aberto para a propagação de discursos, o que inclui o discurso religioso. Reblin explica:

(...) as histórias em quadrinhos são produções culturais e, enquanto produções culturais, elas estão inseridas dentro de um contexto e são representantes deste. Mais ainda, as histórias em quadrinhos são apresentações e representações do mundo. Elas são, na verdade, uma rede imbricada de relações que tensionam o interesse de um grupo, os anseios de um público, a intencionalidade de autores e o universo simbólico-cultural compactuado (ora mais, ora menos) entre eles. (REBLIN, 2012, p. 133)

Isto posto, as HQs caracterizam-se como palcos aptos para os discursos. De acordo com Gregolin (1995, p.17), o discurso é “(...) um suporte abstrato que sustenta os vários TEXTOS (concretos) que circulam em uma sociedade. Ele é responsável pela concretização, em termos de figuras e temas, das estruturas semio-narrativas”. Por meio dele propagamos e ouvimos diferentes ideologias que estão presentes na cultura ao qual estamos inseridos. Dentro dessas condições citadas manifestam-se diversos tipos de discurso, entre eles aquele ligado à religião que visa “fazer crer” e, portanto, só funciona se o espectador comprar o que está sendo dito como verdade. Neste tipo de discurso, importa que o indivíduo sinta-se conectado com alguma divindade. Como Bizzocchi (2003, p. 143) diz:

Na religião, o discurso se configura como uma busca constante da divindade. Por isso, todo discurso de caráter religioso será valorado como divino ou não-divino, isto é, como ortodoxo ou heterodoxo. Dessa maneira, o que se espera socialmente de um discurso religioso é que ele seja capaz de conduzir o homem à divindade, pondo-o em contato com o plano metafísico, com o transcendente, com o sagrado.

Neste contato certas características são manifestadas, entre elas o fato de que o discurso religioso gera prática e doutrina. Ou seja, é parte dele conduzir o espectador, uma vez convencido, a um conjunto de pensamentos, valores e crenças que se transformarão em comportamentos pautados em verdades advindas do que é de propriedade espiritual. Como diz Melo (2017, p. 144):

O discurso religioso possui, portanto, um caráter pragmático, no sentido de que leva o outro a uma ação. Porém, essa disposição para agir, por parte do

fiel, depende desse identificar, entre as instâncias envolvidas, uma relação de autoridade que sinaliza uma submissão entre o fiel (leigo) e as autoridades religiosas. A obediência por parte do fiel é proveniente da crença de que, acatando o que é determinado, ele será recompensado e que, desobedecendo, estará de alguma forma, ameaçado.

É compreensível, a partir disso, tanto a estrutura de tal discurso como seu propósito, que é conduzir o ser humano ao plano metafísico; gerando, por fim, uma cadeia de comportamentos entre os adeptos da mensagem enunciada. Todavia, o discurso religioso manifesta-se também, muitas vezes, por meio de uma teologia do cotidiano, que visa trabalhar a religiosidade presente nas coisas do dia a dia. Como Reblin explica:

(...) a teologia do cotidiano não é uma nova teologia, nem outra corrente teológica, mas um termo formal que alude à percepção de uma teologia que se imiscui nos meandros da vida cotidiana; trata-se de uma teologia constituída pelo sujeito ordinário no dia a dia e expressa das mais diferentes maneiras. (REBLIN, 2015, p. 89)

Assim sendo, os discursos religiosos manifestam-se pelo menos de duas formas: de maneira esotérica, ou seja, interna, direcionada a um grupo específico; e de maneira exotérica, direcionada a um público aberto, sem demais especificações. Ora de forma direta, fazendo menção a uma crença já pré-estabelecida; ora indireta, impondo uma nova fé, ou mesmo apenas fazendo menções ao transcendente e àquilo que é de propriedade religiosa. Para isso acontecer, no entanto, é necessário que haja um canal por meio do qual o locutor discursará; este discurso pode ser difundido tanto em momentos de união dentro de uma comunidade (como cultos e reuniões), quanto por meio de um instrumento responsável pela difusão das ideias em questão, como a arte e campos midiáticos em geral, e, por consequência, as histórias em quadrinhos.

Os discursos religiosos representados nas HQs tiveram seu início há algumas décadas atrás, quando após algumas transições, que passaram pelos discursos políticos, desejosos de mudanças econômicas e sociais, como a ascensão do feminismo, por exemplo, os autores levaram o foco da arte sequencial ao transcendente. Com relação a isso, Silva explica:

No afã de criar histórias diferentes das que até agora têm sido feitas, os autores recorrem a outros textos já consagrados, em especial à mitologia e à Bíblia, com ênfase particular no Velho Testamento, quando um deus irado e vingativo infligiu ao homem a culpa eterna (...) Depois do fim da História e da morte de Deus, os quadrinhos da época neoliberal e da globalização encerram o egoísmo, a ausência de participação política e consagram a violência em todos os seus níveis. Neste contexto sociocultural, em que se cruzam os caminhos do pensamento na atualidade, as HQ colocam o homem

em relação com o sobrenatural, levando em conta e até mesclando a natureza com os aspectos teológicos e místicos; em outras palavras, unindo violência e religiosidade, os quadrinhos sustentam que mesmo os homens mais aparentemente cruéis estão abertos à transcendência. (SILVA, 2007, p. 6)

Desde então, as histórias em quadrinhos passaram a, cada vez mais, perpetuar os discursos religiosos. Seu foco alcançara um patamar espiritual e metafísico. Seus universos contam com representações do sagrado e profano; demonstram a guerra dualista entre personagens heroicos, salvadores do mundo, e vilões terríveis; constroem, por meio dos anti-heróis, personagens que revelam uma natureza humana que pode agir de maneira moralmente aprovável em muitos momentos, e, ainda assim, ser má e egoísta; as HQs contam histórias e estórias, falam a respeito do ser humano e de seu mundo. Diante disso, trazem discursos a respeito dos anseios dos seres humanos em meio ao caos e ao sofrimento; discutem o sentido da vida e da esperança, e, por meio de suas personagens, demonstram o desejo do ser humano em transcender suas próprias barreiras, muitas delas sendo inevitáveis e naturais, como, por exemplo, a morte; a busca pela vida eterna e pela satisfação da sede de justiça são traços presentes nas artes sequenciais, e em seus mais variados gêneros há a procura pelo estabelecimento de um novo sistema mundial e de um povo vitorioso contra forças hostis e destrutivas. Em todos estes aspectos, as histórias em quadrinhos concedem à religião um palco para discursar a respeito do homem, da ética e da salvação.

(...) o religioso ou o teológico (ou o simbólico e o discurso sobre o sentido último da existência) pode estar presente nos elementos que perfazem a narrativa e a estética. O traçado do desenho, o formato do corpo, o anseio de transcendência, podem revelar o religioso numa análise semiótica. A narrativa, os elementos mitológicos e religiosos presente nas narrativas, sobretudo, aqueles ligados ao sentido do heroísmo, como o sacrifício, o altruísmo, os valores, as angústias, as esperanças, os medos, a busca por um sentido, a formulação de questões existenciais à vida humana podem discursivamente, na montagem do texto, na sequência da ação, indicar não só anseios religiosos de uma coletividade, como expor as crenças e os anseios individuais de seus autores. (REBLIN, 2010, pp. 20, 21)

Portanto, as HQs narram assuntos pertinentes à esfera religiosa, podendo trabalhar tais questões de diversas maneiras. Por meio do texto unido à imagem - o que, segundo Eisner (2001; 2008), potencializa o discurso através de uma maior dinâmica do leitor para com a narrativa, instigando a imaginação -, pautas como a morte, a moral, a salvação, o sentido da vida, a esperança e a injustiça aparecem nas histórias em quadrinhos ora de maneira explícita, ora de maneira implícita. Reblin (2014) explica que há pelo menos quatro formas de

intersecção entre a religião e as HQs, sendo a primeira a da religião apresentada pelas Instituições religiosas, que por sua vez apresentam doutrinas e discursos oficiais; a segunda, a da religião apresentada por meio de temas reconhecidos como religiosos, neste caso, apresentam-se elementos como personalidades religiosas, representações de mitos ou tradições ligadas à fé; a terceira, a da religião como ilustração contextual, onde a fé aparece como uma ilustração do universo onde os personagens estão inseridos, não aparecendo como parte ativa e direta da narrativa; e, por último, a quarta, que é a da história em quadrinho como expressão das estruturas simbólicas e religiosas, ou seja, quando a HQ não é feita por Instituições religiosas com finalidade doutrinária, ou quando não trabalha pautas religiosas ligadas ao sobrenatural, como, por exemplo, anjos, demônios e rituais sagrados. As três últimas formas de intersecção apresentam-se como parte da teologia do cotidiano, e com relação a isso Reblin explica:

(...) trata-se da apresentação da religião, ora de forma mais explícita, ora menos, a partir da pessoa de fé, que vai construindo seu conhecimento teológico no dia a dia. A religião é uma das formas mais expressivas do nosso universo simbólico cultural e, enquanto busca por sentido intimamente vinculado à vida humana, ela integra a dinâmica das relações cotidianas, sendo ela expressada, lida, reinterpretada, transformada pelas pessoas em seu dia a dia, gerando um conhecimento teológico cotidiano. Esse conhecimento teológico cotidiano torna-se parte da tessitura das narrativas e está relacionado, portanto, muito aos usos que pessoas fazem das diferentes informações que surgem diante de si, as quais dão forma ao seu discurso religioso, o qual acaba percorrendo os meandros dos traços e as entrelinhas do discurso dos bens culturais. (REBLIN, 2014, pp. 174, 175)

É por meio destes aspectos que a religiosidade será desenvolvida nas narrativas das histórias em quadrinhos, conduzindo, desta maneira, seus discursos às pautas como as citadas acima, envolvendo a narrativa em um caráter religioso direta ou indiretamente. Dentre estes discursos, um que sobressai é o chamado discurso messiânico.

Brito e Lara (2017) explicam que o termo “messianismo” teve sua origem, como crença religiosa, entre os judeus que aguardavam um Salvador e Libertador que estabeleceria entre o povo a justiça e a felicidade, livrando-os de uma ordem caótica e perversa. Posteriormente, os cristãos também assumiram tal crença conciliando-a com a imagem de Jesus Cristo. No entanto, o discurso de caráter messiânico é hoje mais amplo, não mais se restringindo ao seu contexto bíblico, mas abrangendo diferentes culturas e grupos. Como os autores explicam:

Assim como movimentos ocorridos em diferentes culturas podem ser tomados como movimentos messiânicos (...) discursos que não apontam, de forma explícita, para o mito bíblico do messianismo podem receber (e

recebem por observadores os mais diversos) o adjetivo messiânico, que alcançou um sentido mais amplo do que aquele que tinha originalmente. (BRITO; LARA, 2014, p. 460)

E para definirem o que é este discurso, Brito e Lara afirmam que:

(...) podemos tomar, inicialmente, o discurso messiânico como a inscrição de um dado discurso, proveniente de não importa qual domínio, numa ordem mítica que guarda relação com o quadro do messianismo. Essa ordem mítica parece dar-se pela manifestação da recusa de um dado grupo em relação a uma determinada situação caótica (qualquer que seja ela) e a esperança mítica de uma intervenção abrupta de uma figura considerada como sobre-humana (qualquer que seja ela), capaz de salvar esse grupo, isto é, de levá-lo a uma condição de felicidade. (BRITO; LARA; 2014, p. 460)

Em suma, o discurso de caráter messiânico tem por característica uma ligação entre o enunciador e o enunciatário por meio de uma crença na salvação de uma opressão. Brito e Lara (2014) afirmam que o discurso messiânico manifesta-se diante de um panorama de recusa da parte de um grupo para com uma situação tirânica, caótica e perversa no qual ele se encontra. Dessa forma, o enunciador pode apresentar-se como alguém que possui o saber ou o poder; o saber em relação ao conhecimento de como libertar o grupo da situação opressora, o conduzindo a um salvador; e o poder em relação à capacidade de efetivamente consumir a libertação dos indivíduos do grupo, assumindo ele mesmo tal posição salvadora. Assim sendo, o discurso caminha para uma perspectiva futura, onde o enunciador concede uma esperança de que a opressão e a escravidão à uma situação tirânica, tornar-se-ão em liberdade e felicidade plena.

2.1 Death Note:

Para compreender o que fora supracitado, e qual é a ligação entre o discurso religioso e as HQs, será feito um estudo de caso, por meio de tópicos relevantes, no mangá *Death Note*, lançado no Brasil pela editora JBC. A obra japonesa, escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata, conta a história de Light Yagami, um brilhante estudante que vive na região de Kanto, no Japão. Certo dia, sendo um jovem revoltado e entediado com a realidade cruel do mundo, Light encontra um caderno que possui o poder de matar todo aquele que tem seu nome escrito em si; o pega, e passa a usá-lo como uma forma de criar um novo sistema mundial, livre da corrupção e da maldade humana. O mangá possui uma diversidade de manifestações de discursos religiosos, trabalhando desde crenças já pré-estabelecidas, como, por exemplo, na figura do Shinigami (um deus da morte, criatura presente na mitologia japonesa), até o discurso messiânico que norteia os ideais de Light, também chamado de Kira

(pronúncia japonesa para a palavra inglesa “*killer*”, que em português significa “assassino”). Esta última manifestação será a trabalhada neste artigo.

2.2 O discurso messiânico nos ideais de Kira

O discurso de caráter messiânico é muito presente na obra de *Death Note*, sendo aquilo que a torna possível. A trama que ocorre ao redor de Light Yagami tem seu início e fim pautados neste messianismo, que busca uma mudança mundial e a salvação dos oprimidos. Quando, no primeiro capítulo da obra, Light encontra-se com Ryuk, o shinigami que torna possível o seu contato com o caderno, o protagonista conta ao deus da morte a sua intenção com o *Death Note*, que é a de usá-lo como instrumento de justiça e juízo contra os transgressores, de maneira que o mundo possa ser limpo e liberto da maldade e injustiça existentes. Dessa maneira, Yagami assumiria o posto de deus no novo sistema mundial implantado pelos seus esforços como Kira, termo (que pouco tempo depois se tornaria um nome próprio) pelo qual passa a ser reconhecido por todos no desenrolar da obra

Figura 1



Fonte: *Death Note* (2017, p. 47)

Figura 2



Fonte: *Death Note* (2017, p. 50)

Figuras 3 e 4



Fonte: Death Note (2017, p. 50, 51)

As figuras acima demonstram uma das primeiras aparições do discurso messiânico presente nos ideais de Kira, e cumprem isso na medida em que se conformam com o que Brito e Lara (2014) explicam sobre o gênero. Light Yagami aparece como uma figura que possui o saber e o poder com relação a salvação dos oprimidos; o saber surge na medida em que Kira, após encontrar o caderno deixado no mundo dos humanos por Ryuk, sabe como libertar o mundo escravizado na crueldade e opressão, conduzindo os indivíduos ao salvador que esperam. O poder, por sua vez, emerge, em seguida, por meio da posse do Death Note, que dá a Light a capacidade de executar esta libertação, tornando possível que ele mesmo torne-se este salvador. Não obstante, Kira almeja ascender a figura de deus em seu novo sistema mundial, estabelecendo, desta maneira, seu reinado sobre o novo mundo regido por justiça e bondade. A relação disto com o messianismo é clara tanto em matéria de discurso, como os autores citados justificam e explicam, quanto de crença. Uma vez que no meio judaico-cristão, seio que originou a ideia messiânica, o Messias surge em meio a esperança de um Salvador que, além de libertar os oprimidos (seja pelos seus inimigos políticos ou pelo pecado), instaura um reino que possui como fundamentos a justiça e a verdade (CULLMANN, 2008).

Este ideal norteia a obra de Death Note pois é por causa do discurso pautado nele que Kira lutará na trama, colocando-se num papel de juiz, para punir todos aqueles que praticam o mal e confrontam a Light, seus ideais e seus seguidores. No desenvolvimento do mangá, vários são os momentos em que ele é ressaltado, seja nas falas de Light ou nas falas de outros personagens.

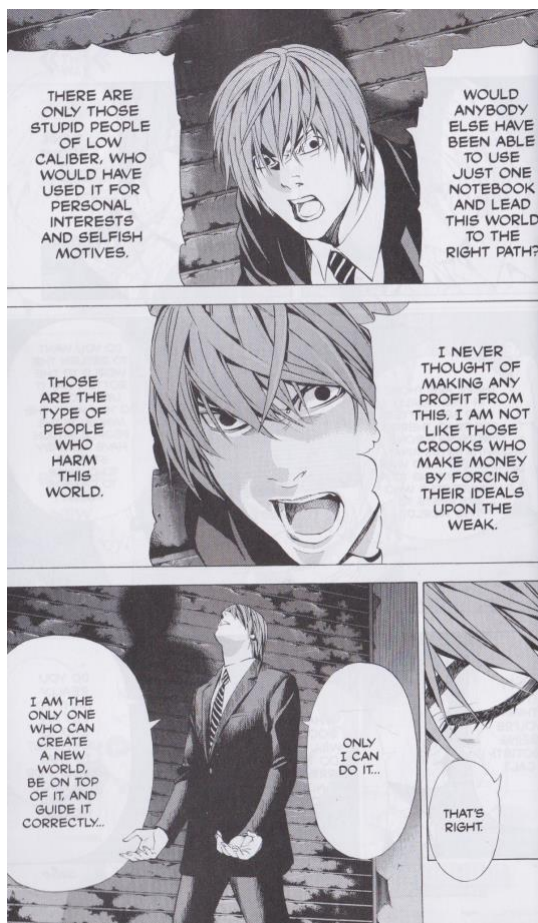
Figuras 5 e 6



Fonte: Death Note (2017, p. 155 e 1341)

Já no final do mangá, quando Light é confrontado por Near, detetive responsável pelo caso Kira naquele momento, este ideal volta a ser reafirmado com Yagami se colocando na posição de salvador altruísta, e único capaz de mudar a forma como o mundo caminha.

Figura 7



Fonte: Death Note (2017, p. 2279)

2.3 O discurso messiânico e o caderno da morte

Death Note manifesta outra característica importante para consolidação do discurso messiânico presente no mangá, sendo esta o que dá nome à obra. O caderno entregue por Ryuk, o shinigami, a Light, é o que torna possível a concretização do messianismo em Kira. Isto importa em matéria discursiva pois, como Brito e Lara explicam:

O discurso messiânico configura-se, assim, como o lugar de um ato preditivo que promete (anuncia) ao enunciatário a realização futura de uma plenitude desejada, o que requer uma sustentação. Por isso, é preciso que esse tipo de discurso, em termos semióticos, manifeste a competência do enunciador para tornar verdadeira a previsão oferecida ao enunciatário ou, em outros termos, que ele empregue recursos que possam legitimá-lo, favorecendo a adesão do outro. (BRITO; LARA; 2017)

O caderno é o que dá poder a Kira de executar a libertação daqueles que estão sendo oprimidos pelos cruéis transgressores de um mundo apodrecido, sendo, desta maneira, a sustentação necessária que legitima Light como um Salvador. Não obstante, os autores também explicam que, no que diz respeito ao messianismo, “nele se nega a resolução dos problemas pelo progresso humano, em proveito de possíveis intervenções míticas que contrariam o que seria esperado na ordem natural das coisas” (BRITO; LARA; 2014; p. 462), o que, por sua vez, coloca o caderno da morte como parte essencial do discurso messiânico de Kira, já que concede a Light o que é de propriedade mítica e, portanto, necessária para executar a salvação dos indivíduos oprimidos.

Figura 8



Fonte: Death Note (2017, p. 19)

Figura 9



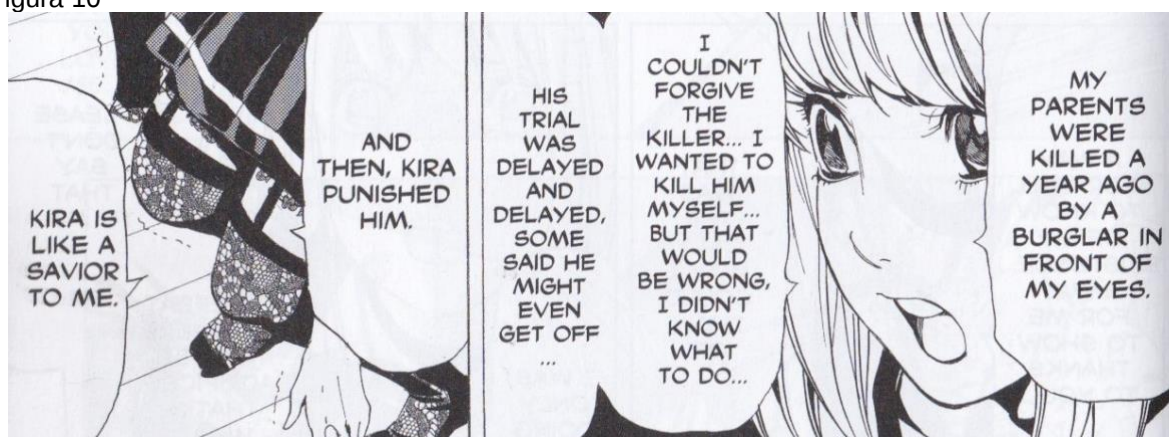
Fonte: Death Note (2017, p. 43)

O discurso messiânico, porém, como apontam Brito e Lara (2014), é um discurso que conta com enunciador e enunciatário. Para que ele seja comprado, é necessário que o enunciador tenha o poder ou o saber, como visto acima, e conduza o enunciatário a crer na salvação que fora proposta. Neste sentido, Death Note demonstra a eficácia do messianismo de Kira por meio de seus seguidores, que crescem cada vez mais conforme a trama caminha para o seu final. Para que isto possa ser analisado, serão trabalhados a seguir as figuras de Misa e Mikami.

2.4 O discurso messiânico nas figuras de Misa e Mikami

Misa Amane e Teru Mikami são dois personagens essenciais na obra de Death Note, isto porque a necessidade de um enunciatário, como Brito e Lara (2014) explicam, no discurso de caráter messiânico se satisfaz nestas figuras. Ambos indivíduos surgem no mangá, a princípio, como espectadores dos feitos de Kira, o que conduz os mesmos a enxergarem Light como um salvador e juiz capaz de mudar o mundo caído em que estão inseridos. Misa surge na história como a portadora de um segundo Death Note deixado no mundo dos humanos, mas, diferente de Yagami, não o usa como instrumento de um discurso salvífico, e sim como uma forma de encontrar Kira e entregar-lhe sua devoção e admiração, uma vez que este executou justiça contra os assassinos de seus pais. Já Mikami fora uma criança com forte senso de justiça, que desde cedo buscava combater a opressão presente na humanidade; ao crescer, no entanto, percebeu que os maus prevaleciam, o que fortaleceu seu desejo por um justo salvador capaz de punir os maus e preparar um bom mundo para os justos. Sua sede de justiça foi satisfeita na figura de Kira, que emergiu com vingança e retribuição aos tiranos que Mikami procurava combater.

Figura 10



Fonte: Death Note (2017, p. 663)

Figura 11



Fonte: Death Note (2017, p. 1858)

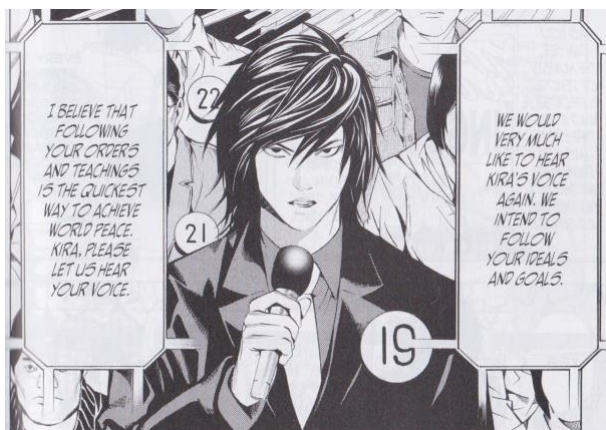
Ambos personagens solidificam, dessa maneira, o papel do enunciário no discurso messiânico de Light, uma vez que, como explicam ser necessário Brito e Lara (2014), são conduzidos a crer no discurso enunciado e dão a Yagami, uma vez que creem, sua devoção total, dispostos a o obedecerem, veementemente, em prol do estabelecimento do reinado de Kira.

Figura 12



Fonte: Death Note (2017, p. 663)

Figura 13



Fonte: Death Note (2017, p. 1878)

2.5 O discurso messiânico na seita Kira

Ao longo da obra, Yagami atrai a si diversos seguidores em semelhança de Misa e Mikami. E, no que tange ao enunciário, o discurso de caráter messiânico em *Death Note* se estende até o último capítulo da trama, onde é possível ver a concretização máxima da fé depositada na imagem de Kira. Nas últimas páginas do mangá uma seita dedicada a Light é introduzida, e uma aglomeração de seguidores sobe a um monte para prestar culto ao mesmo.

Figuras 14 e 15



Fonte: *Death Note* (2017, pp. 2345, 2346 e 2347)

Com a seita Kira a figura de Light é amplamente abraçada como a de, não apenas um Salvador, mas Senhor. O papel do enunciário tem seu ápice, com centenas de indivíduos depositando suas crenças no discurso pregado por Yagami e enxergando nele um Messias para o mundo caído em corrupção e maldade. Ele ascende à imagem de um deus, e seus seguidores tornam-se mais do que sujeitos que concordam com seu discurso, mas, sim, verdadeiros discípulos. Desta maneira, *Death Note* encerra a obra conduzida por Ohba e Obata, tendo êxito em sua demonstração de um discurso religioso, que solidificou-se mais fortemente no messianismo do protagonista.

Figura 16



Fonte: *Death Note* (2017, p. 2349)

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste estudo foi possível analisar não somente a legitimação das histórias em quadrinhos como uma arte, mas também como um canal discursivo. Uma vez que as HQs são arte, elas também são veículos para discursos diversos, o que, conseqüentemente, inclui os discursos de caráter religioso, uma vez que a religiosidade é parte da sociedade e, portanto, parte das pautas que dizem respeito às críticas, estudos e análises sociais.

Por meio da pesquisa, verificou-se que a nona arte não somente pode ser, como efetivamente tem sido, nas últimas décadas, palco para trabalhar assuntos ligados a fé, a divindades e ao transcendente de modo geral. Assim sendo, as histórias em quadrinhos têm apresentado maneiras diferentes de se trabalhar com a temática, sendo que estas transitam entre o discurso mais ou menos explícito, o exotérico e o esotérico, o doutrinário e o popular.

Ao analisar o mangá *Death Note*, foi possível compreender como as HQs trabalham com o discurso religioso em sua pluralidade de métodos, mas, mais especificamente, como a religiosidade pode emergir da arte sequencial quando apresentado por meio de um messianismo, discurso intrinsecamente ligado a esperança originada na crença judaico-cristã. A análise possibilitou apreender como assuntos tão atuais, e fortemente presentes na sociedade contemporânea, podem ser trabalhados numa ótica vinculada, direta ou indiretamente, com a religião nas histórias em quadrinhos. E, desta maneira, demonstrou-se que a nona arte pode ser, e tem sido, cenário para importantes discussões sociais; o que, como supracitado, abrange também a discussão de caráter religioso e transcendental, tornando, assim, as HQs um possível objeto de estudo para as matérias que buscam compreender o fenômeno religioso em suas diversas manifestações, especialmente em sua manifestação discursiva.

4. REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. **As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. 2006. 321 f. Tese (Doutorado) - Curso de Ciências da Comunicação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-13112008-182154/pt-br.php>. Acesso em: 23 nov. 2019.

BAY, Dora Maria Dutra. Arte & sociedade: pinceladas num tema insólito. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**, Florianópolis, v. 7, n. 78, p. 2-18, jan. 2006. ISSN 1984-8951. Disponível em: <https://www.periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa/article/view/1296/4459>. Acesso em: 17 mar. 2020.

BIZZOCHI, Aldo. **Anatomia da Cultura**: Uma nova visão sobre ciência, religião, esporte e técnica. São Paulo: Palas Athena, 2003.

BRITO, C. L. DE; LARA, G. M. P. **Esboço de uma retórica do discurso messiânico**. Signótica, v. 26 n. 2, p. 457-474, 22 dez. 2014. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/sig/article/view/29636#:~:text=Come%C3%A7ando%20com%20uma%20abordagem%20te%C3%B3rica,para%20al%C3%A9m%20do%20campo%20religioso>. Acesso em: 15 de abr. 2020.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CULLMANN, Oscar. **Cristologia do Novo Testamento**. São Paulo: Hagnos, 2008.

LASSUS, Jean. **O mundo da arte**: cristandade clássica e bizantina. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1966.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2008.

GOMBRICH, E. H.. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

GREGOLIN, Maria do Rosario Valencise. **A análise do discurso**: conceitos e aplicações. Alfa, São Paulo, v. 39, p. 13-21, 1995. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/alfa/article/view/3967>. Acesso em: 13 abr. 2020.

MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

MELO, Mônica Santos de Souza (Org.). **Reflexões sobre o discurso religioso**. Belo Horizonte: UfmgNad, 2017

OHBA, Tsugumi; OBATA, Takeshi. **Death Note**: All-in-One Edition. São Francisco. VIZ. 2017.

REBLIN, Iuri Andréas. **A Superaventura**: da narratividade e sua expressividade à sua potencialidade teológica 2012. 257 f. Tese (Doutorado) - Curso de Teologia, Faculdade Est, São Leopoldo, 2012. Disponível em: <http://dspace.est.edu.br:8080/jspui/handle/BR-SIFE/286>. Acesso em: 19. set. 2019

_____. **A TEOLOGIA E A SAGA DOS SUPER-HERÓIS**: valores e crenças apresentados e representados no gibi. Protestantismo em Revista, São Leopoldo, v. 22, p. 13-21, maio/ago. 2010. Disponível em: <http://ism.edu.br/periodicos/index.php/nepp/article/view/54>. Acesso em: 17 jul. 2020.

_____. **INTERSECÇÕES ENTRE RELIGIÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**: balões de pensamento a partir de um olhar à superaventura. Paralellus, Pernambuco, v. 5, n. 10, p. 161-178, jul./dez. 2014. Disponível em: <http://www.unicap.br/ojs/index.php/paralellus/article/view/428>. Acesso em: 16 jun. 2020.

_____. **Perspectivas hermenêuticas acerca da representação religiosa nas histórias em quadrinhos**. 9ª Arte (São Paulo), v. 2, n. 2, p. 37-52, 12 dez. 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136870>. Acesso em: 18. jun. 2020.

SILVA, Geysa. **ENTRE A RELIGIOSIDADE E A VIOLÊNCIA**: uma leitura das hqs finiseculares. Recorte, Minas Gerais, v. 1, n. 4, jan./jun. 2007. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4998519>. Acesso em: 15 maio 2020.

Contatos: r_ebeccad@outlook.com e Gerson.Moraes@mackenzie.br