

RETÓRICA E JUSTIÇA EM DEATH NOTE (ANIMÊ)

Cibele Aparecida Miyuki Kinchoku (IC) e Cristine Fickelscherer de Mattos (Orientação)

Apoio: PIBIC Mackenzie

RESUMO

Este artigo realiza uma análise retórica dos diálogos a respeito da ideia de justiça entre as personagens L e Kira da animação seriada japonesa *Death Note*, especificamente, em sua primeira temporada. Embora exista uma grande repercussão mundial em torno a essa série, e em torno aos *animês* em geral, há poucos artigos científicos dedicados ao estudo de animações japonesas. Esse número diminui se considerados os artigos em português, ao contrário do que se esperaria, tendo em vista que o Brasil é um dos países que mais consomem essa mídia. Este artigo objetiva apresentar os recursos retóricos utilizados pela obra para discutir sobre justiça, com ênfase na temática da pena de morte, tema contextualizado pela animação. Para tal, fundamenta-se na retórica aristotélica e nas contribuições teóricas de Fiorin, Mehlenbacher e Orlandi sobre a noção de discurso, de Massi sobre a narrativa policial, de Bordwell sobre linguagem audiovisual, além de ter em conta as observações analíticas de Moreno Griñón e Schnaltz Neto a respeito de *Death Note*. A parte psicológica envolvida no tema tem como base os pensamentos de Srivastana (2020) e Bainbridge (2015). Esse artigo busca compreender como se constrói a discussão a respeito da noção de justiça, por meio de um confronto entre personagens que foi capaz de tornar *Death Note* uma das animações japonesas mais famosas no mundo.

Palavras-chave: *Death Note*; retórica; justiça.

ABSTRACT

This article performs a rhetorical analysis of the dialogues about the idea of justice between the characters L and Kira in the Japanese animation series *Death Note*, specifically in its first season. Although there is a great worldwide repercussion around this series, and anime in general, there are few scientific articles dedicated to the study of Japanese animations. This number decreases if we consider the articles in Portuguese, contrary to what we would expect, considering that Brazil is one of the countries that most consume this media. This article aims to present the rhetorical resources used by the work to discuss justice, with emphasis on the theme of the death penalty, a theme inside the animation's plot. To do so, it is based on Aristotelian rhetoric and on the theoretical contributions of Fiorin, Mehlenbacher and Orlandi about the notion of discourse, of Massi about police narrative, of Bordwell about audiovisual language, besides taking into account the analytical observations of Moreno Griñón and Schnaltz Neto regarding *Death Note*. The psychological part of subject is based on the

thoughts of Srivastana (2020) and Bainbridge (2015). This article seeks to understand how the discussion about the notion of justice is built, through a confrontation between characters that was able to make *Death Note* one of the most famous Japanese animations in the world.

Keywords: *Death Note*; rhetoric; justice.

1. INTRODUÇÃO

No mundo contemporâneo, devido à globalização na economia e nas comunicações, há forte difusão de obras de todos os países, dentre as quais estão as animações japonesas. O objeto de estudo deste artigo é uma dessas animações, a obra *Death Note* (2006), que, de maneira seriada, popularizou-se pela sua trama policial e por questionamentos sobre a pena de morte. A análise examina os diálogos entre suas personagens L e Kira, com o objetivo de compreender os expedientes de persuasão empregados por elas, com base na retórica aristotélica. Para tal, foram selecionadas algumas cenas estratégicas da primeira temporada da série, que conta com 37 episódios. Esse trabalho também questiona a percepção de cada uma dessas personagens sobre os temas da justiça e da pena de morte, observando a postura deles sobre tais temas, e examinando, conseqüentemente, suas personalidades.

A justificativa para a seleção desse *corpus* reside na possibilidade de contribuir com informações científicas para a *fanbase*¹ de *Death Note* e para a comunidade científica, atendendo à demanda da grande e influente comunidade *otaku*² presente nos dias de hoje no país, que coloca o Brasil entre as nações que mais assistem a *animê* no mundo. A Netflix divulgou um mapa de calor no *Anime Slate* de 2017 (figura 1), no qual se pode notar o grande número de consumidores brasileiros (as cores mais escuras correspondem ao maior número de fãs).



Figura 1: Netflix divulgou um mapa de calor mostrando os países que mais assistem a *animês* ao redor do globo.
Fonte: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/brasil-esta-entre-os-paises-que-mais-assistem-anime-no-mundo/>

O presente artigo tem em conta os questionamentos de Sheila Moreno Griñón em “*Death*

¹ *Fanbase*: palavra do inglês que significa “base de fãs”; esse termo é utilizado para se referir ao conjunto de fãs sobre determinada obra.

² *Otaku*: no Brasil esse termo é utilizado para referir uma pessoa fã de *animês* e *mangás*.

Note: *el concepto de shinigami y pena de muerte en Japón*” (2018), os fundamentos da retórica aristotélica e os aprofundamentos feitos pelos pesquisadores de discurso Fiorin (2014), Mehlenbacher (2017) e Orlandi (2003). Em relação ao gênero policial, utiliza o livro de Fernanda Massi, denominado *O romance policial do século XXI* (2011) e para o quesito mitologia, presente também na obra, o artigo “Paixões e traços míticos no discurso *animê*: uma análise de *Death Note*”, de Genis Federico Schnaltz Neto (2013). Os conceitos audiovisuais serão baseados em Bordewell (2008). A parte psicológica envolvida no comportamento das personagens tem como base os pensamentos de Srivastana (2020) e Bainbridge (2015).

2. DESENVOLVIMENTO DO ARGUMENTO

2.1. Sobre o gênero *animê*

A animação japonesa foi originalmente denominada *dōga*, que significa “imagens em movimento”, termo utilizado para se referir a qualquer forma de animação. Com o tempo, o termo *dōga* foi substituído por *animê*. No Japão, o termo é usado para indicar qualquer tipo de animação, mas no ocidente, o termo se restringe a animações japonesas. Sua popularidade no Brasil ocorreu principalmente por meio da influência da Rede Bandeirantes de televisão nos anos 2000 com o programa Band Kids que continha em sua programação alguns títulos clássicos da animação japonesa. Atualmente, a difusão se faz principalmente pela internet, que auxilia os *fansubs*³ brasileiros a legendar os episódios e a distribuí-los em sites não licenciados, embora haja também uma distribuição licenciada via *streaming*.

Subdividindo-se em categorias, conforme o público alvo ao qual se destina a animação, os *animês* podem ser do tipo: “*shōnen* (garotos), *shōjo* (garotas), *seinen* (rapazes), *redisu* ou *redicome* (moças), *josei* (mulheres), *gekiga* (adulto) e *seinen* (adulto, geralmente de conteúdo erótico)” (SCHMALTZ NETO, 2013, p.13). Contudo, no Ocidente, os *animês* são, por vezes, equivocadamente vistos por aqueles que não os conhecem como um produto destinado a crianças. Mesmo havendo esse tipo de desconhecimento, não há dúvidas de que o gênero *animê* tornou-se um veículo de difusão da cultura japonesa para o mundo.

2. 2. O que é e como é *Death Note*

A série *Death Note* narra a história de Light Yagami, um aluno que encontra um caderno com o poder sobrenatural de matar as pessoas que tenham seu nome escrito nele, como o indica o próprio nome da animação, que significa “caderno da morte”. De posse desse

³ *Fansubs*: é uma palavra de origem inglesa gerada a partir da união das palavras inglesas *fan* (fã) e *subs*, abreviação de *subtitles*(legendas).

caderno, o jovem começa a matar criminosos acompanhado de Ryuk, um *shinigami* (equivalente a um Deus da morte) e o verdadeiro dono do caderno. As atitudes de Light fazem a polícia, juntamente com o maior detetive do mundo - chamado L -, investigar o responsável por tais crimes. Para despistá-los, Light utiliza várias artimanhas e, dentre elas, destacam-se os elementos discursivos voltados à persuasão, não só no interior da trama como também para com os espectadores da série. O discurso de Light se configura sempre em relação ao seu oponente L, que também produz um discurso como resposta, no sentido oposto. Considerando isso, a pesquisa tem o intuito de analisar o diálogo discursivo entre as personagens Light e L com base na Retórica Aristotélica.

O caráter criativo e polêmico do enredo de *Death Note* se deve, em grande parte, ao fato de o autor representar, através de suas personagens detetive (L) e procurado (Light), duas visões de mundo sobre justiça: o primeiro acredita na justiça da lei e o segundo na justiça feita “com as suas próprias mãos”. Essas visões de mundo são demonstradas na obra através do embate entre essas duas personagens, das astúcias de ambas e do suspense derivado de suas ações, que atraem espectadores do mundo inteiro. A fama fora das telas corresponde à fama dentro da trama, que leva a divulgação dos crimes de Light a produzir-lhe o apelido popular de Kira (fruto da pronúncia japonesa de *killer*, assassino em inglês). O desenvolvimento da história envolve questões éticas e morais complexas, uma vez que Light ou Kira almeja criar e liderar um novo mundo livre de criminosos, e L deseja que ele pague por seus crimes, mesmo que, ironicamente, considerando a gravidade de seus atos, seja punido com a pena de morte. Todos esses elementos se juntam às características de um dos gêneros narrativos mais populares: o gênero policial, determinado pelas investigações de L a respeito dos crimes e da identidade de Kira. Rapidamente, *Death Note*, que foi a público primeiro na forma impressa, tornou-se um dos títulos mais aclamados do gênero *shōnen* e vendeu vários *mangás*⁴ que, futuramente, tornaram-se uma animação: “A cada edição dos *mangás*, *Death Note* bate recordes por onde passa. Nos Estados Unidos, por exemplo, foram vendidos mais de **800 milhões de cópias** do título e o primeiro volume ficou **89 semanas** na lista dos mais vendidos, na categoria de ficção científica” (JOVEM NERD, 2009) (grifos do autor). Em 2006, foi ao ar a adaptação desses *mangás* para a televisão, sob forma de *animê* e esse novo meio - objeto aqui de análise - tornou o alcance de *Death Note* ainda mais amplo.

2. 3. Sobre o gênero policial

Como o embate discursivo sobre justiça ocorre entre os protagonistas por meio de um processo investigativo detetivesco, faz-se necessário comentar a respeito do gênero policial que tradicionalmente incorpora tal processo. O gênero policial nasceu no século XIX pelas

⁴ *Mangá*: é a palavra utilizada para designar as histórias em quadrinhos feitas no estilo japonês, veiculadas na mídia impressa (BISCONCINI, 2012).

mãos do escritor estadunidense Edgar Allan Poe. Desde então, foi adotado por muitos escritores, sofreu transformações e chegou aos meios audiovisuais. O gênero policial contemporâneo, tanto literário como televisivo ou cinematográfico, diferente do tradicional, foca na construção de personagens, tornando-as mais complexas por meio da apresentação dos motivos de seus atos. As motivações para os crimes

[...] são muito mais complexas nos romances policiais contemporâneos do que nos romances policiais tradicionais. Nestes, os motivos já eram preestabelecidos (herança, inveja, vingança, ganância, orgulho, vaidade) e o próprio detetive consultava essa listagem (mentalmente) quando iniciava a investigação, tendo em vista que o motivo para o crime estava diretamente associado à relação entre o assassino e a vítima. Já nos romances policiais contemporâneos, as razões para os crimes são muito mais profundas e complicadas, não podendo ser resumidas em uma única paixão, já que são paixões complexas, as quais mesclam muitas delas (MASSI, 2011, p. 71).

À complexidade das razões que levam aos crimes associam-se mudanças na esfera das personagens, pois diferentemente do que ocorre nas narrativas policiais tradicionais, “o detetive já não é a personagem típica, em torno da qual se constrói toda a atmosfera da narrativa. Ao contrário, parece que a figura do criminoso cresce em importância e o elemento central é contar como seus crimes são arquitetados e executados” (MASSI, 2011, p. 9). Como narrativa policial contemporânea, *Death Note*, de fato, tem em Light ou Kira uma personagem que se destaca, apesar de seu coprotagonismo com a personagem L.

A complexidade de Kira e L como personagens em confronto debatendo ideias relacionadas à justiça, leva o telespectador ao questionamento sobre a sua própria percepção da noção de justiça. A narrativa o faz, particularmente, abordando o egocentrismo disfarçado do discurso de Kira. Sua ambição de ser o comandante de um mundo regido por suas regras é a característica que L usa como ponto inicial para a sua pesquisa.

2. 4. Kira versus L

O primeiro embate de Kira *versus* L ocorre no episódio 2, denominado “Confronto”. Em uma noite, um homem desconhecido aparece na televisão fazendo declarações exclusivas por meio da Interpol (organização que facilita a cooperação da polícia internacional), dizendo-se ser L, detetive encarregado de capturar Kira, desafiando assim o jovem. Como o nome completo do suposto detetive aparece escrito na tela, enquanto ele fala, sem hesitar, Kira escreve esse nome no caderno e ele acaba falecendo diante das câmeras.

Poucos segundos depois, aparece na tela da TV apenas a imagem da letra “L” em um fundo branco, acompanhada da voz em *off* do real detetive, que não revela sua identidade e que menciona ser o homem que acabara de morrer um criminoso cuja pena de morte estava marcada para aquele dia e, ainda, que a transmissão fora veiculada apenas na região de

Kanto no Japão, consequentemente, restringindo a localização do assassino (Kira). Ao compreender a armadilha de que fora objeto, Kira fica furioso. A partir desse momento, a trama começa a se desenvolver como uma briga estratégica e discursiva entre Kira e L.

Diante da declaração, feita ao vivo pelo falso L na TV, de que vai capturar Kira, este, em seu quarto, responde (mesmo sabendo que o outro não pode ouvi-lo), destacando a sua invulnerabilidade associada ao caderno, ao dizer: “Vai ter que pegar isso primeiro [o caderno]! Sem isso, não vai haver nenhuma evidência que me condene! É impossível me pegar!”. Nota-se que, enquanto o diz, sua fisionomia demonstra um olhar insanamente confiante (olhos arregalados e o esboço de um sorriso), diferente da expressão insegura que apresentava antes de habituar-se ao uso do caderno para matar criminosos, como se pode notar no *frame* abaixo (figura 2).



Figura 2: Frame de *Death Note*, Episódio 2 “Confronto”, 16 minutos e 1 segundo.

Kira fica tranquilo frente às ameaças de L pelo fato do poder do caderno ser místico e não racional e, por isso, contrapor-se às investigações policiais que apresentam predominantemente um caráter lógico. Por esse motivo, e por conhecer como a polícia atua, devido ao seu pai exercer essa profissão também, Kira julga-se a salvo e crê não ter motivos para se preocupar em ser descoberto. Mais do que um confronto de ações, o trecho acima marca o começo de um embate argumentativo, pois Kira procede aqui por antecipação ao raciocínio de L e, consequentemente, por antecipação a suas palavras e ações. Trata-se do que a Retórica clássica chama de *prolepsis* (MEHLENBACHER, 2017).

Dentre os muitos autores que desenvolveram estudos sobre a Retórica no período clássico, destaca-se a figura de Aristóteles, para quem a argumentação possuía três gêneros de persuasão: o deliberativo, o judiciário e o epidítico. Enquanto o primeiro caracteriza-se por uma persuasão que se destina predominantemente a levar a ações, o segundo o faz para induzir julgamentos e o terceiro para gerar apreciações (ARISTÓTELES, 2005).

A imagem televisiva do falso detetive L dá início, então, a uma argumentação

predominantemente do gênero judiciário, ao julgar Kira: “o que está fazendo agora é do mal!” Embora as palavras sejam de julgamento, o espectador descobrirá logo em seguida, que o texto pronunciado pelo falso L faz parte de uma estratégia argumentativa maior: provocar Kira a agir, isto é, a escrever o nome que aparece na tela identificado como sendo do detetive - um nome igualmente falso, ainda que semelhante - no caderno da morte para, com isso, confirmar o poder de ação de Kira. Trata-se, assim, de um recurso deliberativo que, de fato, funciona, pois Kira realmente escreve esse nome no caderno e o falso detetive morre de ataque do coração ao vivo. Essa ação, que foi tomada como resposta argumentativa ao discurso ameaçador do detetive, acaba por revelar o autoritarismo que vai tomando conta da personagem Kira.

O embate argumentativo via televisão prossegue, pois o detetive revela sua estratégia para localizar Kira, ao incitá-lo a usar o caderno. Imediatamente a seguir, a voz em *off* de L começa a provocar o jovem com falas como: “O que houve? Rápido! Anda, agora! Me mata!”. Observa-se na tela a expressão incrédula de Kira, pois acreditava que a polícia nunca conseguiria provar a existência de um objeto mágico, pertencente a um ser mítico, que, aliás, assiste a tudo impassível ao lado de Kira, como se vê nesse mesmo *frame* (figura 3).



Figura 3: Frame de *Death Note*, Episódio 2 “Confronto”, 17 minutos e 52 segundos.

O *frame* abaixo (figura 4) focaliza um telão da cidade de Kanto veiculando o confronto de Kira e L que está sendo transmitido ao público como o embate de uma série televisiva, de forma a pedir que cada espectador tome um partido, como se vê quando um homem fala: “Olha! É Kira contra L!”. O fato de haver pessoas paradas na rua prestando atenção à transmissão mostra o seu impacto junto ao público.



Figura 4: Frame de *Death Note*, Episódio 2 “Confronto”, 18 minutos e 44 segundos.

A Retórica Aristotélica, tratando a argumentação como o que mais tarde irá se configurar como discurso, examina tanto a perspectiva do orador como a do auditório, isto é, tanto daquele que fala como daquele que escuta, tanto de L como dos espectadores. Embora as considerações a respeito do auditório estejam espalhadas por toda a sua obra sobre retórica, é possível dizer que há certo destaque na explicação sobre as técnicas do *pathos*, do *ethos* e do *logos*, uma vez que a primeira põe em destaque a emoção que envolve o auditório, a segunda, a confiabilidade que nele desperta, e a terceira o raciocínio lógico que nele suscita (ARISTÓTELES, 2005).

Dessa maneira, a técnica utilizada no trecho acima mencionado é, predominantemente, a do *pathos* porque o conflito induz o telespectador a optar por um dos lados e envolver-se na disputa, torcendo pelo justiceiro ou pelo detetive, argumentando também para defender ou atacar um dos dois. A partir desse momento, o enredo foca no discurso polêmico, devido ao arrebatamento com que a perspectiva de cada um dos protagonistas é retratada. Segundo Orlandi (2003, p. 74), o discurso polêmico é “aquele em que a polissemia é controlada, o referente é disputado pelos interlocutores, e estes se mantêm em presença, numa relação tensa de disputas de sentidos”.

Um dos motivos para que haja transmissão televisiva, para além da estratégia do detetive, é a popularidade de Kira, uma vez que, se L derrotá-lo, será um tipo de humilhação pública para ele. A repercussão do caso Kira ocorre principalmente por meio da internet, pois os internautas comentam e discutem sobre as informações divulgadas, alguns se sentem representados por Kira em sua suposta vontade de justiça ou em seus impulsos totalitários, outros o julgam um fora da lei.

Ainda na mesma transmissão televisiva, a voz em *off* de L afronta diretamente Kira quando menciona que vai caçá-lo e condená-lo à morte. A pena de morte é um assunto particularmente polêmico no Japão, um vez que os interrogatórios ocorrem somente com o réu (sem apresença de testemunhas), o que, segundo muitos, possibilita o uso de tortura para

a obtenção de confissões e delações (GRINÓN, 2018). Assim, à polêmica já instalada entre os protagonistas, reúne-se a polêmica real, histórica e social que, mesmo em menor intensidade que no Japão, é assunto polêmico em todo o mundo. Ao mencionar a pena de morte, a intenção de L é assustar Kira e, assim, esperar que, em estado abalado emocionalmente, cometa algum erro, consequentemente deixando pistas. Mais uma vez, faz-se presente a técnica do *pathos*, agora não entre a transmissão e os telespectadores, mas entre L e Kira.

O deus Ryuk que, como dito antes, tudo acompanha ao lado de Kira, nesse momento diz: “Ele te enganou”. Devido ao seu caráter passivo - apenas assiste às agruras pelas quais passa Kira, e geralmente se diverte com elas -, a personagem pode ser vista como uma representação simbólica dos espectadores, que como ela, assistem aos confrontos com L. Em vários *frames*, como no que aparece a seguir (figura 5), é possível ver que o enquadramento das tomadas mantém o espectador sempre ciente de que Ryuk está presente na cena junto a Kira. Para tal, a animação usa o recurso de montagem cinematográfica chamado “campo/contracampo” (*shot/reverse shot*), que consiste em “dois ou mais enquadramentos “montados em sequência (um em seguida do outro), [que] alternam personagens [...]”. Enquadramentos sobre os ombros das personagens são comuns na montagem de campo/contracampo”⁵ (BORDWELL, 2008, p. 908). Embora as personagens Kira e Ryuk não estejam frente a frente no frame a abaixo (figura 5), como é comum no uso de campo/contracampo, o deus *shinigami* se faz presente de maneira parcial por meio do ângulo “sobre os ombros”.



Figura 5: Frame de *Death Note*, Episódio 2 “Confronto”, 19 minutos e 33 segundos.

A linguagem audiovisual trata de sugerir a proximidade e o paralelo entre Kira e Ryuk também em enquadramentos próximos como os que seguem, como apontado por SCHMALTZ NETO (2013, p. 86):

⁵ Two or more shots edited together that alternate characters [...]. Over-the-shoulder framings are common in shot/reverse-shot editing.



Figuras 6 e 7: *Frames de Death Note*, Episódio 1, "Renascimento", 02 minutos e 18 segundos; 02 minutos e 21 segundos.

Os paralelos visuais e a presença constante de Ryuk junto a Kira vão aos poucos sugerindo que este vá se deixando contaminar ou dominar pela morte ou pelo impulso de matar que define o deus *shinigami*.

Kira seleciona as suas vítimas através das informações sigilosas do computador de seu pai, o qual é policial, com o intuito de que L e a polícia local suspeitem uns dos outros. Mas o L desconfia e ordena que detetives particulares de sua confiança sigam cada policial e também os membros de suas famílias para tentar descobrir como informações sigilosas da polícia sobre criminosos podem estar chegando ao conhecimento de Kira. Contudo, essa ação de L se vê anulada pela astúcia retórica de Kira que, mais uma vez, usando a *prolepsis*, calcula a perspectiva do detetive e se adianta a ela, matando o detetive que estava encarregado de vigiar seu pai e a sua família, eliminando assim possíveis suspeitas de L acerca de sua *persona*.

Em função das relações estabelecidas por meio de seu pai, Kira trava contato com L sem, contudo, que um tenha certeza sobre a identidade do outro. Depois de jogarem uma partida de tênis juntos, Kira apresenta a L um café ao que costuma ir, com o intuito de conseguir a confiança do jovem, que lhe revela ser L e, por isso mesmo, Kira não acredita ser ele. Este último, deseja descobrir o seu nome (pois só sabe a inicial de seu nome) para matá-lo usando o *Death Note*. L também suspeita que o colega seja Kira. Note-se que, do ponto de vista cinematográfico, novamente é usado o recurso de campo/contracampo (como se vê abaixo, na figura 8), que reforça visualmente o constante confronto verbal entre os dois. Ao conversarem, ambos jogam com as palavras na tentativa de obter pistas para a confirmação sobre quem é o outro. Assim, levando adiante ações meramente persuasivas, eles passam a manipular, a agir como atores, fingindo ser outras pessoas.



Figura 8: Frame de *Death Note*, Episódio 10 “Dúvida”, 8 minutos e 5 segundos.

A cena do café representa o impasse em que se encontram por não saberem com certeza se aquele com quem falam é quem eles pensam que seja. Trata-se de um impasse, marcado pelo próprio título do episódio (10), denominado “Dúvida”, pois ambos procuram testar-se mutuamente. L, então, na tentativa de enredar Kira a ponto de fazê-lo descuidar-se de seu suposto disfarce, apresenta-lhe fotos das mensagens deixadas por assassinos e o questiona, tentando descobrir qual é a mensagem cifrada de Kira, postulada como enigma para a polícia, e enviada através de presos controlados por ele antes de se suicidarem. A armadilha de L constitui-se no fato de que se Kira, por vaidade, mostrar que sabe ser a mensagem o resultado da união das fotos, revelará sua identidade, pois só a polícia e ele mesmo poderiam sabê-lo. Na imagem abaixo (figura 9), Kira demonstra desconhecer as cartas e resolve descontraidamente o enigma, pois julgava que não teria como L descobrir com certeza ser ele o Kira se se mostrasse indiferente. Kira reage falando de si como um outro: “Kira escreveu isso, e parece que tem uma mensagem para você, quase como com deboche.” Nessa fala percebe-se a personalidade narcisista que Kira, que se julga a pessoa mais inteligente em todas as situações e gosta quando os outros o invejam. Ele também acredita que é moralmente superior aos que o cercam (SRIVASTAVA; OPLE, 2020).



Figura 9: Frame de *Death Note*, Episódio 10 “Dúvida”, 9 minutos e 36 segundos.

O jovem, contudo, não se deixa abalar. Mostra-se inteligente, pois está ciente de que “são

os raciocínios que se destinam a persuadir, isto é, a convencer ou a comover, ambos meios igualmente válidos de levar a aceitar uma determinada tese” (FIORIN, 2014, p.58). Kira sabe também que a persuasão, segundo a retórica aristotélica, requer também uma atitude de quem entra do papel, requer uma imagem de argumentador com potencial de persuasão. Assim, exercitando a *hypokrisis*, que abrange os movimentos corporais, gestos e expressões faciais usados na arte oratória (ARISTÓTELES, 2005), Kira mantém-se em seu disfarce. O motivo de L propor o jogo seria verificar a alta habilidade dedutiva de Kira, o qual é conhecido por sua destacada inteligência que, por meio de seu pai, chega a ajudar a polícia a resolver alguns casos. Pouco tempo depois, Kira percebe que a real intenção de L era verificar a sua reação diante das fotos das cartas, demonstrando assim o predomínio, mais uma vez, do gênero deliberativo.

O embate entre os dois, com seus recursos retóricos e suas estratégias de persuasão, complica-se em função de novos elementos da trama. Diante da resposta de Kira, L declara seu raciocínio inválido em função da existência de uma quarta foto (de uma quarta carta), necessária para a composição da mensagem cifrada. Kira, contudo, desconhece tal carta, pois não a escrevera. A carta falsamente atribuída ao assassino Kira, constitui-se, assim, também um enigma, mas agora para o espectador. Mais adiante, na trama, um falso Kira irá revelar-se como uma outra pessoa portadora de outro *Death Note*, introduzindo a personagem Misa e seu *shinigami*, Rem.

Misa copia os atos de seu ídolo Kira cujas ações ela admira. A postura, os argumentos e os atos de Kira já a haviam persuadido a adotar suas atitudes e opiniões que postulam

[...] o assassinato como uma forma de limpeza social para remover o que eles percebem como os elementos mais perigosos da sociedade, aqueles com os quais o sistema legal muitas vezes não conseguiu lidar. Dessa forma, seus crimes tornam-se menos reflexos dos problemas sociais e mais operacionais na medida em que consertam os males da sociedade; o serial killer funciona como uma espécie de agente moral que mata para (o que eles entendem ser) o bem social maior (BAINBRIDGE, 2015, p.1) (tradução nossa).⁶

Levando em conta essa admiração obsessiva de Misa por ele - algo que alimenta sua extrema vaidade -, Kira vai ao encontro de Misa e após descobrir ser ela também uma usuária de um *Death Note* e que também está acompanhada por um *shinigami* (Rem) começa a manipulá-la, sobretudo amorosamente.

⁶ [...] murder as a form of social cleansing to remove what they perceive as the most dangerous elements of society, those with whom the legal system has often failed to deal. In this way, their crimes become less reflective of social problems and more operational in that they correct society's ills; the serial killer functions as a kind of moral agent who kills for (what they perceive to be) the greater social good.



Figura 10: Frame de *Death Note*, Episódio 10 "Dúvida", 11 minutos e 54 segundos.

Voltando à cena do café, depois do lance das cartas, o diálogo entre os dois prossegue (figura 10) e Kira menciona parecer-lhe injusto haver suspeita apenas com relação a ele (suspeita de ser ele o assassino Kira!), considerando-se o fato de que o Kira (refere-se a si novamente como outro) também não conhecia a real identidade de L e, logo, ele também poderia ser Kira. O jogo de fingimentos e antecipações estratégicas entre os dois nesse momento investe num embate com predomínio da técnica do *logos* aristotélico, no qual simula-se um raciocínio dedutivo que inverte posições e remete à falácia do tipo "inversão do ônus da prova". Em resposta, L diz que nunca proibiu o jovem de perguntar a sua identidade, atribuindo, assim, a incerteza sobre a sua identidade, não ao seu fingimento, mas à falta de questionamento do outro.

O fim desse embate entre Kira e L, acontece apenas no episódio 25, denominado "Silêncio". Após Misa ser liberada como suspeita, Kira a manipula para que ela se passe por ele, uma vez que a justiça não a julga suspeita. A estratégia de Kira, ao fazê-lo, consiste em induzir L a relacionar as mortes a ela e deixarem de suspeitar dele. Isso acaba acontecendo e Misa é condenada (provavelmente com a pena de morte). Para salvá-la, Rem escreve o nome de L em seu *Death Note*. A imagem abaixo (figura 11) ilustra o momento em que L, morre de ataque cardíaco. Ao fundo, contrapõe-se a imagem de Kira, que assiste impassível. Do ponto de vista visual, mais uma vez há um reforço do embate entre os dois com L no primeiro plano e Kira no pano de fundo. A dramaticidade do momento em que o assassino aparece como invencível também está dada pelo colorido das tomadas, como se vê no *frame* abaixo: os tons escuros predominam e tendem para o vermelho.

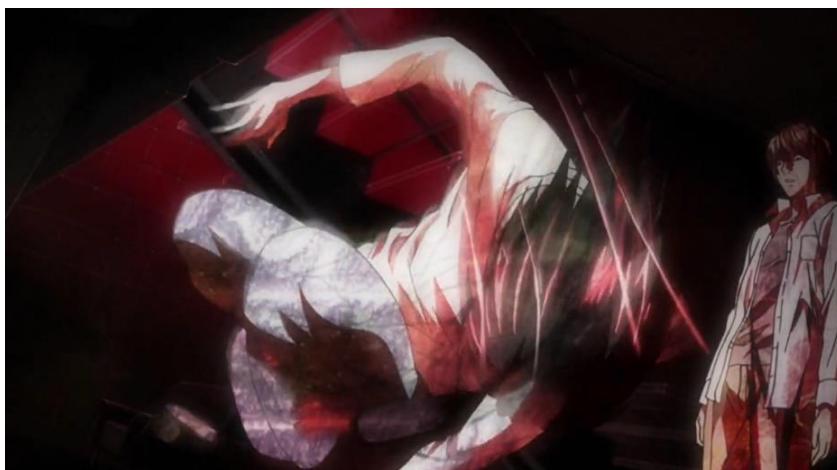


Figura 11: Frame de *Death Note*, Episódio 25 “Silêncio”, 17 minutos e 35 segundos.

A morte de L, passa a impressão momentânea de que a animação transmite a ideia de que a justiça “pelas próprias mãos” se sobrepõe à justiça da lei. Entretanto, assim como as falsas pistas armadas por Kira e L, a animação também faz o espectador seguir a falsa pista da vitória de Kira, pois no final da trama, no último episódio da série *animê*, Kira acaba sendo morto por Ryuk, também de ataque cardíaco, por ter seu nome escrito no *Death Note*. Ironicamente, assim, Kira morre pelas mãos da sua própria fonte de poder, ou seja, morto por aquele que lhe havia dado o caderno. O *frame* abaixo (figura 12) mostra que no episódio final, a morte de Kira possui as mesmas características visuais da morte de L: há um tom avermelhado em meio a tons escuros. A morte de Kira, depois da morte de L, parece reequilibrar os dois pratos da mítica figura da justiça.

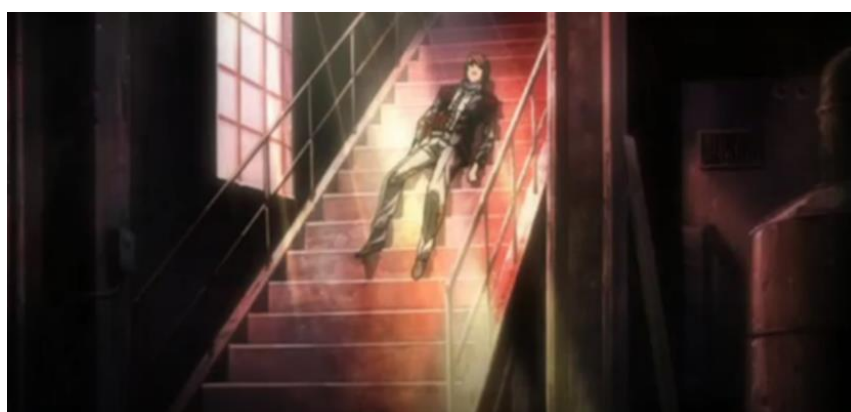


Figura 12: Frame de *Death Note*, Episódio 37 “Novo mundo”, 19 minutos e 56 segundos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação de elementos teóricos à análise de obras tão populares entre os jovens como a animação japonesa *Death Note*, como aqui realizado, demonstra a possibilidade de desenvolvimento e aprofundamento da capacidade de compreensão e interpretação de temas

complexos como a pena de morte e a noção de justiça de uma maneira prazerosa e muito próxima do universo popular. Essa possibilidade pode representar um caminho adicional proveitoso para o trabalho docente, especialmente com o público jovem.

Ao adentrar o mundo das animações japonesas, percebe-se a escassez de obras que analisem esse gênero principalmente em português. Por mais que o título *Death Note* seja muito conhecido, principalmente pela sua trama com enfoque no gênero policial, há uma visível dificuldade junto aos fãs de adquirirem conhecimento aprofundado sobre sua obra favorita.

A análise aqui realizada aprofundou, com a ajuda da retórica, da análise discursiva, de conceitos da linguagem visual e cinematográfica, a percepção e a compreensão de uma narrativa policial como *Death Note*, observando como o embate entre Kira e L, suas estratégias persuasivas e suas artimanhas dentro da trama constroem uma complexa abordagem sobre o conceito de justiça, que faz o público refletir sobre esse assunto polêmico (juntamente como a ainda mais polêmica pena de morte), induzindo-o a escolher um dos dois partidos representados pelas personagens Kira e L, uma vez que, a primeira age por conta própria e a segunda acredita no julgamento legislativo. Partindo de informações contextuais sobre o gênero *animê*, a análise centrou-se em cenas selecionadas para examinar com mais detalhe a argumentação e o posicionamento das personagens sobre justiça com base na retórica aristotélica.

Este artigo espera contribuir para pesquisas futuras, pois tendo a globalização tornado mais acessível aos brasileiros consumirem animações japonesas, falta-lhes ainda material científico em português que permita a ampliação de seu uso na educação para refletir sobre temas tão importantes como o da justiça, incluídos em muitos *animês*.

4. REFERÊNCIAS

ABBADE, João. Brasil está entre os países que mais assistem anime no mundo. In: **Jovem nerd**. 2 de agosto de 2017. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/brasil-esta-entre-os-paises-que-mais-assistem-anime-no-mundo/>>. Acesso em: 23/04/2021.

ARISTÓTELES. **Retórica**. 2. ed. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2005. Disponível em: <https://sumateologica.files.wordpress.com/2009/07/aristoteles_-_retorica2.pdf>. Acesso em: 21 ago. 2022.

BAINBRIDGE, Jason. **Seduction of the Serial Killer**: Representing Justice with Lecter, Dexter and the Death Note. 2015. 1 v. Tese (Doutorado) - Curso de direito, Swinburne University Of Technology, Melbourne, 2015. Disponível em: <<http://www.australiancrimefiction.com/seduction-of-the-serial-killer>>. Acesso em: 20 ago. 2022.

BISCONCIM, Leticia Toniete Izepe. **Mangá**: um estudo de sua forma ficcional e de sua recepção enquanto prática de letramento literário no município de Maringá. 2012. 175 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2012. Disponível em: <http://repositorio.uem.br:8080/jspui/bitstream/1/4203/1/000200862.pdf>>. Acesso em: 8 ago. 2022.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art an introduction**. 8. ed. New York: McGraw-Hill Higher Education, 2008.

DEATH Note. Direção de Tetsurō Araki. Produção de Toshio Nakatani, Manabu Tamura Masao e Maruyama. Roteiro: Toshiki Inoue. Música: Yoshihisa Hirano e Hideki Taniuchi. Nakano e Tokyo: Madhouse, 2006. Legendado. Série 37. Disponível: Netflix.

FIORIN, J.L. Argumentação e discurso, **Bakhtiniana**, São Paulo, v.9 n. 1, p. 53-70, Jan./Jul. 2014.

GRIÑÓN, Sheila Moreno. **Death Note**: el concepto de *shinigami* y de pena de muerte en Japón. 2017. 1 v. Tese (Doutorado) - Curso de Investigadora Independiente, Brumal, Barcelona, 2018. Disponível em: <<https://www.raco.cat/index.php/Brumal/article/download/v6-n1-moreno/431392/>>. Acesso em: 20 abr. 2021

JOVEM NERD. Death Note chega ao Animax, 4 de março de 2009. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/death-note-chega-ao-animax/>>. Acesso em: 21/04/2021.

MASSI, Fernanda. **O romance policial do século XXI**: manutenção, transgressão e inovação do gênero. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011. (Coleção PROPG Digital - UNESP). ISBN 9788579832130. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/109189>>. Acesso em: 20 abr 2021.

MEHLENBACHER, Ashley Rose. Rhetorical figures as argument schemes – The proleptic suite, **Argument & Computation**, Amsterdam, no 8, p. 233–252, 2017.

ORLANDI, Eni. **Análise do discurso**: princípios e procedimentos. 5a ed. Campinas: Pontes, 2003.

SCHMALTZ NETO, G. F. **Paixões e traços míticos no discurso do animê**: uma análise em *Death Note*. 2013. 126 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5279>>. Acesso em: 24/04/2021.

SRIVASTAVA, Anshuman A.; OPLE, Douglas J.. **Malignant Narcissism in Tsugumi Ohba's Death Note**: Should we Empathize with the Criminally Un-Empathic? 2020.

358-361 f. Tese (Doutorado) - Curso de Psicologia, Rutgers New Jersey Medical School, Newark, 2020. Disponível em: <<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s40596-020-01242-9.pdf>>. Acesso em: 1 ago. 2022.

Contatos: CibeleKinchoku@hotmail.com e cristine.mattos@mackenzie.br