

## HIBRIDISMO CULTURAL EM *DEATH NOTE* (2006)

Bruno Refundini de Oliveira (PIBIC/CNPq/FA/Uem), Vanda Fortuna Serafim (Orientadora), e-mail: refundinibruno@gmail.com.  
Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes – Departamento de História.

**Palavras-chave:** Animê, Japão, História cultural.

### Resumo:

Partindo produção seriada *Death Note* (2006-2007), objetiva-se, a partir dos aportes da História Cultural e da História das Religiões, estudar o hibridismo cultural presente no animê. A narrativa audiovisual de *Death Note*, tendo como título do primeiro episódio “Renascimento”(新生), busca apresentar o Mundo shinigami, com diversos shinigami desinteressados, em exercer sua função de ceifar vidas humanas, dando enfoque ao shinigami, mais tarde conhecido como Ryuk, todas as divindades mostram-se com aparências antropomórficas e personalidades “humanas” distintas. A pesquisa oportuniza, portanto, uma melhor compreensão das crenças orientais e suas diferentes apropriações.

### Introdução

O animê *Death Note* (2006-2007), objeto dessa pesquisa, foi produzido pelo estúdio nipônico *Madhouse*, serializado semanalmente, dirigida pelo diretor geral Tetsurō Araki e escrito por Toshiki Inoue. Baseado no manuscrito original, buscou ser fiel a essencial original da história, realizando adaptações no enredo, que concilie o enredo, as peculiaridades de uma obra audiovisual, exemplo utilizando as cenas de corte, do intervalo, para exibir o *How to use it* (como usá-lo), o manual de regras do Caderno da Morte.

A narrativa audiovisual de *Death Note*, tendo como título do primeiro episódio “Renascimento”(新生), inicia-se apresentando o Mundo *shinigami*, com diversos *shinigamis* desinteressados, sendo de destaque Ryuk. Por ser uma mitologia que se originou na oralidade, todos os *shinigamis* mostram-se com aparências antropomórficas, além de personalidades humanas variadas. Seguido pela apresentação de Light Yagami, que se mostra entediado com a vida rotineira de estudante, enquanto diversos casos criminais são relatados, deixando claro que apesar dos baixos índices de homicídio, e os altos ‘padrões’ morais japoneses a criminalidade é presente no cotidiano nipônico.

Os dois personagens principais chegam a conclusão que seus mundos estão estagnados e que isto leva a podridão de seus mundos, além do mais, ambos em seus olhos visualizam um mundo “além” marcado pela cor vermelha do sangue, da

guerra, do poder, da determinação. Light Yagami iniciara uma revolução em prol de um mundo justo, enquanto Ryuk estará neutra ao seu lado.

Posteriormente se é apresentado o detetive L, incumbido pelos governos mundiais a resolver o caso Kira. Enquanto a trama se desenvolve o animê trabalha inúmeras questões do cotidiano nipônico.

## Materiais e métodos

Objetiva-se realizar uma discussão teórica e metodológica acerca dos cuidados que se pressupõe ao trabalhar os animês, no caso de *Death Note* é especial, pois trata-se de produção serializada semanalmente. Sendo que, é importante destacar que *Death Note*, ao ser lançado como anime, já tinha toda a sua produção montada, não havendo um diálogo entre o público e a série, que influenciaria nos episódios posteriores.

Para isto, o projeto tem como referência metodológica Marcos Napolitano (2011), *A História depois do papel*. Propõem métodos de como trabalhar com as novas fontes audiovisuais, neste caso, os animês, são vistos como “novas” fontes primárias, sendo que alguns as consideram erroneamente, uma demonstração quase direta dos objetivos da história, dividindo-se em duas, as de natureza documental, buscando um registro mais real dos eventos e personagens históricos, e por outro lado, as de natureza artística, são percebidas pelo estigma de subjetividade absoluta. Contudo o mais importante é perceber a fonte audiovisual em sua estrutura de linguagem, seu mecanismo de representação da realidade e seu código interno (NAPOLITANO, 2011).

## Resultados e Discussão

O animê *Death Note*, como uma representação da sociedade japonesa, apresenta o conceito de Benedict (1972) o “senso de *on*”, que seria as “obrigações”, “deveres” e “vergonha” que o recebedor passivo tem para com o credor “*on jin*” (o homem do *on*). O *on* se constitui a partir do momento em que alguém realiza uma ação para outra pessoa, essa ação pode ser algo simples como devolver algo que caiu no chão ou lhe dar a vida.

Tradicionalmente esses “favores” corriqueiros eram mal vistos pelos japoneses, já que, quem recebia o favor ficaria devendo o *on* ao seu “benfeitor” podendo causar até mesmo um sentimento de vergonha ao recebedor, logo deveria tomar cuidado ao impor um *on* sobre uma pessoa.

Apesar disso, se tem determinados *on* impostos sobre o indivíduo como: *oya no on* (o *on* que os filhos têm para com o pai), *ko no on* (o *on* para com o imperador), *nushi no on* (o *on* para com o chefe) e *shin no on* (o *on* para com o professor).

O senso de *on* corrobora com a crença e o modo de viver xintoísta fornecendo meios que estruturam as relações sócias, sob o pensamento de que o bem coletivo está acima do individual.

A partir do tratado de Kanagawa (1854) houve-se sim um processo de ocidentalização/americanização no Japão (como já discutido em “hibridismo

cultural”), esse processo foi marcado pelo intercâmbio mercadológico e cultural, entretanto como Ortiz (2000) apresenta em sua obra *O próximo e o distante: Japão e modernidade – mundo*, esse processo não é apenas uma imposição de cultura estadunidense sobre o Japão, mas sim um processo de apropriação cultural e ressignificação de produtos e símbolos para o próprio contexto cultural nipônico, passando a se tornar produtos e cultura japonesa, ao mesmo tempo que devido ao choque de etnias os Estados Unidos também perpassou por esse processo, entretanto esse trabalho não visa discutir os impactos dessa troca cultural sobre o Estados Unidos.

## Conclusões

A narrativa se passa na contemporânea cidade de Tóquio, Japão, apresentando mito do *shinigami* e a cultura japonesa (comportamentos, crenças, mentalidade, etc), para seus nativos há uma maior assimilação dessas ideias, embora a obra tenha conquistado um público mundial, seus valores simbólicos não se perdem, já que, esses mesmos valores podem ter sido a causa de seu sucesso para o “outro”, podendo ser visto como um processo de colonização inversa.

Logo, o anime contribui sim para a exportação da cultura japonesa, simultaneamente mantém seu papel de difusor e mantenedor da cultura interna, ao mesmo tempo que demonstra os traços do hibridismo cultural (roupas, músicas, animação, softwares, crenças, etc), na vida cotidiana dos japoneses.

## Agradecimentos

Meus agradecimentos se direcionam a Cnpq, por conceder-me uma bolsa, a minha orientadora Vanda F. Serafim que sempre está a me instigar. Ao laboratório de Pesquisa que participo LERR, em especial, a Mariane. Meu muito obrigado.

## Referências

ARAKI, T. **Death Note** (*Desu nôto*). Japón: Mad House / D.N. Dream Partners / NTV / Shueisa / Video Audio Project. 2006.

BENEDICT, Ruth. **O Crisântemo e a espada**. Perspectiva, São Paulo, 1972.

NAPOLITANO, M. A história depois do papel. In: PINSKY, C. B. (org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2011, p. 235-290.

ORTIZ, Renato. **O próximo e o distante: Japão e modernidade – mundo**. São Paulo: brasilense, 2000.