

O MUNDO DOS ANIMÊS: ANÁLISE SEMIÓTICA A PARTIR DOS ESTUDOS PIERCEANOS DO PRIMEIRO EPISÓDIO DE DON DRÁCULA

Cristiane Gonçalves Lemes (UEMS)

crisgleme@gmail.com

Nataniel dos Santos Gomes (UEMS)

natanielgomes@uol.com.br

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar sob a visão pierceana o primeiro episódio do animê Don Drácula (imagens, cores e símbolos) criado por Osamu Tesuka no final do ano de 1970 com o intuito de entreter o público infantojuvenil japonês. Com uma produção rica em mensagens transmitia por meio da telinha sentimentos, fantasias e com o entretenimento a fuga da realidade distanciava os problemas vividos no dia a dia que, de acordo com Santaella (2015, p. 12), as imagens de consumo são imagens domesticadas onde o telespectador se deixa iludir com o conteúdo apresentado. Produzido pela produtora Network, o seriado com 08 episódios e com duração média de 24 minutos o seu conteúdo passou despercebido pela ditadura militar imposta no Brasil com temas relacionados a sexo, terror e comédia. O estudo da Semiótica por intermédio da visão de Pierce facilita a compreensão de mensagens escondidas em fotos, filmes, seriados, HQs, Mangás e Animês. Santaella (2007, p. 14) explica que a semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis e assim as mensagens passadas nas décadas anteriores nos conduzem a estudos e análises.

Palavras-chave:

Animê. Pierce. Semiótica. Don Drácula.

ABSTRACT

This work aims to analyze under the Piercean view the first episode of the anime Don Drácula (images, colors and symbols) created by Osamu Tesuka in the late 1970s in order to entertain the Japanese children and youth audience. With a production rich in messages, she sent feelings, fantasies and entertainment through the screen, the escape from reality distanced the day-to-day problems that, according to Santaella (2015, p. 12), consumption images are domesticated images where the viewer is deceived by the content presented. Produced by producer Network, the series with 08 episodes and an average duration of 24 minutes, its content went unnoticed by the military dictatorship imposed in Brazil with themes related to sex, terror and comedy. The study of Semiotics through Pierce's vision facilitates the understanding of messages hidden in photos, films, series, comic books, manga and anime. Santaella (2007 p. 14) explains that semiotics is the science that has as its object of investigation all possible languages and thus the messages passed in previous decades lead us to studies and analyzes.

Keywords:

1. Introdução

Ligados a cultura pop japonesa os animês foram adotados por jovens e adultos como uma fuga da realidade, para relaxar após um dia de trabalho e estudos. Nagado (2005, p. 52) explica que o destaque dos mangás e desenhos animados tem como principal objetivo atrair o público. As fugas da realidade encontradas pelos telespectadores através das histórias contadas na televisão levam milhares de pessoas imaginarem suas vidas como as dos heróis, vilões, personagens de terror e tantos outros. Santoni (2017, p. 44) elucida que por meio, ou a partir das imagens, construímos significados, desconstruímos mitos, transpomos nossas crenças. De acordo com Marcondes a televisão é responsável pela alteração de hábito do homem fazendo com que a realidade fosse comparada com a ficção.

A televisão é o meio de comunicação mais moderno que existe. Ela alterou profundamente as relações do homem com seu mundo, pois instituiu o hábito de recheiar as noites, com vivências que seriam impossíveis durante o período diurno. Ela fixou socialmente a dispersão entre o princípio de realidade e princípio de prazer, respectivamente o dia-a-dia de trabalho, o cansaço, o desgaste, a obrigação, o dever, e o descanso, o relaxamento, a tranquilidade, o sonho. (MARCONDES, 1994, p. 50)

O fenômeno sociológico que a televisão causa demonstra que uma simples animação pode apresentar uma cultura, um pensamento e até mesmo formar opinião sobre algo discutido. A opinião pública segundo Matteucci (1998, p. 842) é a expressão que carrega duplo sentido, um debate público de ideias onde trata de assuntos de interesse de determinado grupo. Observa-se que a influência causada por esse tipo de produção dita comportamentos, vende produtos e uma legião de fãs os chamados *otakus* organizam feiras, apresentações e festivais musicais para disseminar a cultura japonesa nos países ocidentais como o Brasil. Com a apresentação de *cosplayers*, Knowles (2007, p. 38) classifica como contração de costume play, brincadeira com trajes, as pessoas transvestidas de personagens que revivem situações e recontam histórias criadas por autores para as páginas de mangás e animês. O Anima Friends, um evento totalmente voltado para esse público ocorre anualmente na capital paulista reunindo milhares de fãs e conta com diversas atrações culturais.

Nöth (1995, p. 19) classifica semiótica como a ciência dos signos e dos processos significativos (semiose) na natureza e na cultura, portan-

to as imagens representadas num animê com formas, cores e traços serão classificadas como uma área de estudo da semiologia. É possível dizer que os olhos humanos captam os feixes de luz que transmitidas ao cérebro definem contornos, tamanhos e suas tonalidades com riqueza de detalhes. A seguir analisaremos o primeiro episódio do anime *Don Drácula*.

2. *Primeiro Episódio: O caçador chegou*

Rei do mangá japonês, Tezuka, adaptou toda a sua obra de forma que seus desenhos fossem reconhecidos por muito tempo. Furuyama, exalta as características dos personagens de forma criativa e marcante.

Tezuka já mostrava suas características singulares que influenciaram os artistas de hoje. Muitos atribuem a criação de um “estilo mangá” a Tezuka, pois olhos grandes com pernas compridas eram traços marcantes nos seus desenhos. (FURUYAMA, 2008, p. 22-3)

Veiculado pela primeira vez na TVTokyo, em 1970, *Don Drácula* traz em seu contexto diversas mensagens ligadas ao cotidiano. A história de terror com um olhar cômico discute assuntos ligados à sexualidade, a busca pela beleza e juventude fazendo com que o personagem principal procure apenas um determinado grupo para atacar e saciar sua fome.

A história é contada na cidade de Nerima, Japão onde está localizada a mansão onde habita com sua filha, Sangria e o mordomo Igor. O desenho animado conta com outros personagens tais como Blonda, Yasu, professor Gabriel Van Hellsing, Nobuiko e Murai. A animação chegou ao Brasil no início da década de 1980 nos programas infantis da extinta TV Manchete.

O primeiro episódio intitulado como “O caçador voltou” inicia-se com uma música aterrorizante, à noite, onde o personagem principal adentra o quarto de uma jovem para sugar seu sangue. A cena de terror conta com raios e quando o vampiro ataca a vítima as rosas vermelhas que estão na cabeceira da cama retraem-se indicando medo e algumas gotículas de chuva caem sobre as pétalas simbolizando lágrimas, mas ao se aproximar da vítima o vampiro encontra Blonda, uma moça obesa apaixonada por ele. Ao perceber o erro, Drácula tenta desesperadamente fugir da moça. Era um sonho!

As cores predominantes na primeira cena são: vermelho símbolo universal do amor, preto nas vestes do algoz e o azul nas paredes do

quarto remetendo a tranquilidade. Farina (1990, p. 27) afirma que “a cor é vista, impressiona a retina. É sentida, provoca emoção. E é construtiva, pois tem um significado próprio”, portanto transmite uma mensagem que mexe com as percepções sensoriais de sentido humano provocando sensações boas ou ruins.

Nas cenas seguintes aparecem dois caixões de madeira como representação de morte e extinção do ser humano, numa sala escura e uma garotinha descendo as escadas. Com roupa de colegial japonesa, olhos grandes, cabelos longos e orelhas pontiagudas a menina se apresenta como Sangria, a filha de Drácula. Enquanto a garota se aproxima do caixão de seu pai percebe que Drácula se debate dentro de sua “cama” por que sonha, ou melhor tem um pesadelo.

A seguir aparece o morcego, Yasu, segurando um guarda-chuva preto, indicando que o acessório é uma proteção contra a luz, capa preta e shorts branco (que lembra forminhas de doces infantis como brigadeiro), uma forma de atrair crianças para demonstrar que o personagem é bom e amigável. Ele explica o desenrolar da história. Entende-se que o autor utilizou um recurso cinematográfico chamado de “passagem de tempo” para separar os enredos e de forma inteligente relatar a chegada do caçador de vampiros e professor Van Hellsing a cidade de Nerima. Goetjen (2010, p. 15) explica que a representação sempre foi um processo para ajudar o ser humano a entender e aprender o tempo, esta variável difícil de ser percebida em outras palavras, a utilização de trilha musical, figurino e fotografia são mecanismos para separar ações e personagens.

As imagens apresentadas no tempo – mutáveis ou não, tem existência temporal intrínseca. No entanto quase todas as imagens ‘contêm’ tempo que elas serão capazes de comunicar a seu espectador se o dispositivo de apresentação for adequado. (AUMONT, 1995, p. 163)

Um grupo de pessoas surge e avista-se um avião no céu prestes a aterrissar dando a entender que alguém importante chegara no aeroporto da cidade. Um homem com estatura baixa, calvo e estressado é arremessado após um choque com outro passageiro pela escada do avião e com sua força e impacto consegue derrubar um ônibus parado na pista. Esse homem é Gabriel Van Hellsing, o caçador de vampiros, que ao passar pela junta policial é barrado por carregar em sua bagagem estacas e crucifixos. Nesse momento o apelo sexual acontece quando o professor abaixa a calça para comprovar sua identidade através de uma marca de nascença em suas nádegas provocando euforia entre os policiais e demais passageiros na sala de desembarque. Não satisfeito, Hellsing mostra

erroneamente um cartaz com a foto de uma moça nua e ao perceber o equívoco corrige rapidamente e apresenta um banner onde aparece sua foto e suas descrições. Aumont descreve que a abordagem semiótica acontece em diversos níveis de codificação da imagem.

A abordagem semiológica, com sua distinção entre diferentes níveis de codificação da imagem, fornece uma primeira resposta a essa questão: em nossa relação com a imagem, diversos códigos são mobilizados, alguns quase universais (os que resultam da percepção), outros relativamente naturais, porém já mais estruturados socialmente [...], e outros ainda, totalmente determinados pelo contexto social. (AUMONT, 2001, p. 250)

As cenas sexuais contidas nos programas infantis das décadas de 70 e 80 eram comuns e estimulavam a imaginação dos telespectadores e driblavam a ditadura militar imposta no Brasil. Para Santaella (2007, p. 14), a semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis e o conteúdo é uma forma de persuadir o público. É importante destacar que o estudo da semiologia está presente em diversas áreas do conhecimento humano como linguística, matemática, comunicação social e tantas outras e sua principal função é apresentar uma nova cultura, um novo pensamento através das imagens.

Em um outro momento, é possível identificar a presença de assuntos relacionados a credences populares quando o professor Van Helsing mostra um crucifixo durante uma das suas aulas, na escola noturna, para descobrir a identidade de Sangria, ou até mesmo a utilização de estacas e alho para enfraquecer um vampiro.

O personagem também trata de assuntos ligados à saúde como os distúrbios digestivos que enfrenta todas as vezes que tenta exterminar seu inimigo- Drácula. O tema é tratado de forma cômica ligando a caça e o seu caçador onde os dois personagens estão em situação de igualdade, amizade, cumplicidade e a rivalidade é deixada de lado. O ápice da animação japonesa ocorre quando Drácula exige que Helsing lave o caixão após um ataque crônico digestivo. O professor aceita as condições, faz a higienização do objeto fúnebre, o coloca no sol para desinfetar (a mando do dono) enquanto pai e filha descansam na urna menor. Igor, observa atentamente as ações do professor que ao espirrar sente novamente dores digestivas e exclama que “não aguenta mais!”. Assim o primeiro capítulo é finalizado dando a entender que há uma continuidade nos próximos episódios.

A animação possui poucos efeitos tecnológicos, abusa de traços marcantes e uma cartela de cores frias. Heller (2014, p. 17) explica que a

cor transmite sensações para cada indivíduo que a observa, que a sente. A percepção visual depende de fatores como o do aparelho óptico, do cérebro. A utilização de cores dá sentido à história, chama atenção dos telespectadores, atrai a imaginação e prende a atenção.

3. *Análise semiótica das primeiras imagens da animação*

Com cenas noturnas, raios, relâmpagos e trovões a história demonstra que é de terror. Para Santaella (2002, p. 59), a semiótica é a teoria de todos os tipos de signos, códigos, sinais e linguagens. Nos permite compreender palavras, imagens, sons em todas as suas dimensões e tipos de manifestações. Com a ideia de transmitir medo ao telespectador, Tezuka inicia a obra fictícia dando a ideia de algo inesperado está para acontecer. Ao estimular a imaginação, o autor busca construir a imagem-conceito que de acordo com Baldissera (2004, p. 283) “... constrói-se sobre a significação que resulta da complexidade relacional entre as entidades... e tudo mais o que a competência semiótica do sujeito/público permitir e puder realizar”, portanto é a construção fantasiosa que o autor busca para compor a identidade do seu consumidor.



Imagem 1: Episódio Don Dracula: o caçador chegou.

O próximo frame a ser analisado é onde aparece uma moça bonita, que após um longo dia descansa em seu quarto. Observa-se a utilização de cores claras com a intenção de simbolizar a tranquilidade e paz. O azul, na parede indica segurança e tom claro na roupa de cama nos remete a ingenuidade e pureza. As rosas vermelhas no quarto demonstram a sensualidade. A imagem evidencia através de cores neutras que é um local de descanso, intimidade e leveza que de acordo com Santaella (2003, p. 12) o signo é uma coisa que representa uma outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Portanto, a imagem

abaixo será interpretada de forma diferente por outra pessoa e isso ocorre por inúmeros fatores como nível cultural, social e intelectual.



Imagem 2: Episódio Don Drácula:o caçador chegou.

Nota-se a predominância da cor azul, para indicar que a história acontece à noite, momento em que as pessoas estão vulneráveis. Freitas (2012, p. 3) justifica que “os jovens da década de 1980 eram atraídos por histórias de suspense, que aguçavam a curiosidade e prendiam a atenção”. Portanto, a intenção do autor era atrair público e despertar o interesse na obra. A seguir aparece na janela um homem com capa preta, indicando que algo ruim está para acontecer. As cortinas inclinadas denunciam que o vento está intenso.



Imagem 3: Episódio Don Drácula:o caçador chegou.

A imagem demonstra que o detentor da força e poder é Drácula que aparece em pé e possui um maior deslocamento. Já a vítima, está deitada. A capa preta do algoz evidencia que ele detém o poder e domínio sobre a situação. Farina explica que a significação das cores é representada através de um tripé de significações e mexe com o psicológico humano.

[...] a cor exerce uma ação tríplice, a de IMPRESSIONAR, a de EXPRESSAR e a de CONSTRUIR. A cor é vista, impressiona a retina. É

sentida, provoca emoção. E é construtiva, pois, tendo um significado próprio. (FARINA, 1990, p. 27)

A utilização de cores simboliza algo que o autor deseja passar para o telespectador com as cores frias a sensação de tranquilidade, as quentes algo a revelar ou sensualidade. É o estímulo à imaginação, fantasias e emoções.

4. Considerações finais

A animação explorou cores para chamar a atenção dos telespectadores e assim “vender” seu produto. O sucesso da série não foi alcançado porque a produtora de vídeo faliu deixando milhares de fãs órfãos de conteúdo. Atualmente o desenho animado com todos os episódios está disponível na plataforma digital *youtube*.

Conclui-se que o estudo demonstrou a utilização da semiologia das cores na construção de histórias animadas japonesas, sua relação com a sociedade e temas abordados tais como sexualidade, a ditadura da beleza, saúde e a relação harmônica entre arquimimigos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Milton José de. *Imagens e sons: a nova cultura oral*. 2. ed. São Paulo, Cortez, 2001.

ARAI, Jhony; HIRASAKI, César. *Arigatô: a emocionante história dos imigrantes japoneses no Brasil*. São Paulo: JBC, 2008.

AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 1995.

BALDISSERA, Rudimar. *Comunicação organizacional: o treinamento de recursos humanos como rito de passagem*. São Leopoldo: Unisinos, 2000.

BONA, Rafael José. Os Problemas Sociais Representados na Linguagem do Cinema Infantil e sua Importância para a Educação Básica. In: *Anais eletrônico da Anped Sul 2008*. Itajaí-SC, 2008.

DAVIS, F. Hadland. *Mitos e lendas do Japão*. São Paulo: Land, 2004.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinhos. *A psicodinâmica das cores em comunicação*. 6. ed. São Paulo: Edgard Blucher Ltda, 2011.

FREITAS, B. L. B de. *Um olhar semiótico sobre as obras de terror mais vendidas no Brasil entre 1980 e 2007*. Tese de doutorado. Unesp/Araraquara. 2012.

FURUYAMA, Gustavo. *Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin*. Dissertação de mestrado. FFLCH USP. São Paulo, 2008.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro, LTC, 2008.

GRAVETT, Paul. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. São Paulo, Conrad Editora do Brasil; 2006.

GOETJEN, Betina. *O Tempo Através das Mídias: Fotografia, Cinema, Televisão*. Dissertação, UNESP, área de concentração: Artes, São Paulo, 2010.

HELLER, Eva. *A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. 1. ed. Barcelona. 2012.

KAWAKAMI; DE JESUS. A Influência Cultural dos Mercados de Mangá e Animês no Consumidor Jovem Brasileiro. In: *XIII Jornada de Iniciação Científica e VII Mostra de Iniciação Tecnológica*. São Paulo-SP, 2017.

KNOWLES, Christopher. *Nossos Deuses são Super-heróis: A história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Cultrix, 2007.

MARCONDES FILHO, Ciro. *Televisão a vida pelo vídeo*. 5. ed. São Paulo: Moderna, 1994.

MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. *Dicionário de política*. Trad. de Carmen C. Varriale et al. 11. ed. Brasília: UnB, 1998.

MORIN, Edgard. *Cultura de massa no século XX*. Rio de Janeiro, Forense, 1969.

NAGADO, Alexandre. *Almanaque da cultura pop japonesa*. São Paulo: Via Lettera, 2007.

_____. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

- NÖTH, Winfried. *A Semiótica no Século XX*. São Paulo: Annablume, 1996.
- OLIARI, Deivi Eduardo. A Semiótica: A Base para a Linguagem Visual. In: *Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 27, 2004. Porto Alegre. São Paulo: Intercom, 2004. (CD-ROM)
- PEIRCE, C.S. *Semiótica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- SANTAELLA, Lucia. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- _____. *A teoria geral dos signos*. São Paulo: Pioneira, 2000.
- _____. *Semiótica aplicada*. 1. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2010.
- _____. *Leitura de imagens*. 1. ed. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
- SANTONI, P. R. *Animês e Mangás: a identidade dos adolescentes*. Dissertação de Mestrado. Brasília; UNB, 2017.
- WINTERSTEIN, Claudia Pedro. *Mangás e Animes: Sociabilidade entre Cosplayerse Otakus*. Dissertação de Mestrado. São Carlos: UFSCar, 2010.